Pays de
Ribeauvillé & Riquewihr
L'Alsace essentielle

# BALADE LUDIQUE GUÉMAR

www.ribeauville-riquewihr.com

PAYS DE COLMAR

Offices de Tourisme de France

Tous les circuits sur www.visit.alsace

Partout en France :

RANDOLAND.FR

Plus de jeux en Alsace
sur l'application mobile
Sur la piste des trésors
d'Alsace

# Guémar

FACILE | 1,3 KM | 1 H

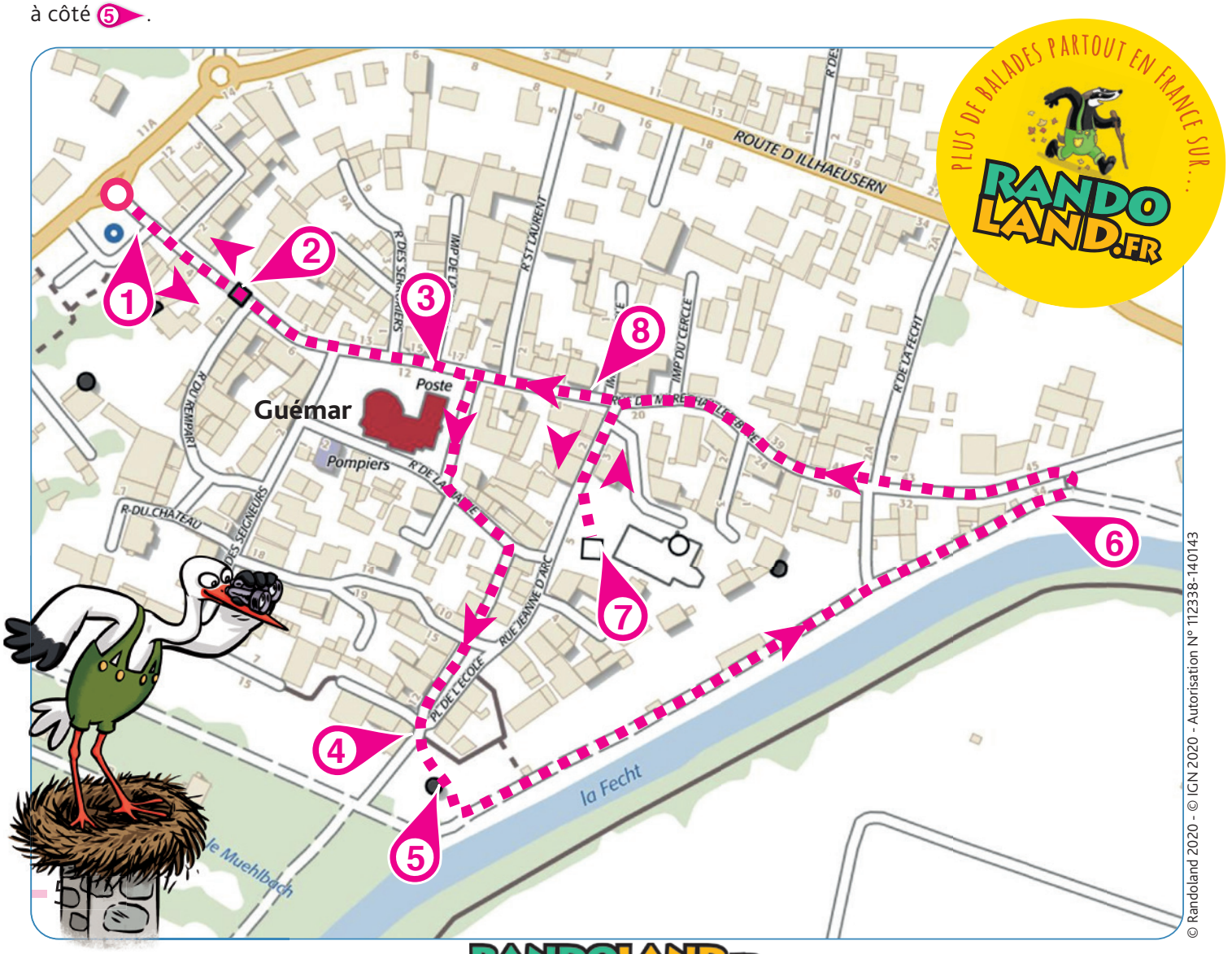
**GUÉMAR**

**Charmante petite bourgade, Guémar offre un fleurissement remarquable (trois fleurs). Situé à la porte du Ried cet ancien village de pêcheurs et d'agriculteurs, offre une vie paisible et agréable. Venez découvrir le site naturel de la Canardière (se renseigner sur les horaires d'ouverture). Avec son étang de pêche, cet espace de verdure invite à la promenade, la détente et la convivialité. Une aire de jeux fait le bonheur des enfants.**


**Office de Tourisme**
**Pays de Ribeauvillé et Riquewihr**
Ribeauvillé : 1 Grand'rue
Riquewihr : 2 rue de la 1ère armée
www.ribeauville-riquewihr.com
03 89 73 23 23


*Soyez vigilants avec vos enfants notamment sur les zones non piétonnes. Le parcours s'effectue sous votre entière responsabilité. L'Office de Tourisme et la société Randoland déclinent toute responsabilité en cas d'accident.*

Débuter la balade sur le parking du square de l'ancienne poste. Observer la fontaine ①.
Se diriger ensuite vers la porte haute (Obertor) pour observer cette dernière ②.
Passer sous la porte, et continuer tout droit en direction de la mairie. Observer les armoiries peintes ③.
Partir ensuite à droite dans la rue du 6 Décembre. Au croisement suivant, poursuivre à gauche, puis directement à droite en direction de la maison bleue pour arriver sur la place de l'École. Observer l'entrée de la maison au 12A de la rue de l'École ④.
Remarquer l'arche qui était l'entrée de l'ancien port fluvial médiéval. Aller ensuite observer la tour du Ladhof à côté ⑤.
Passer par la petite porte à gauche, puis continuer pour arriver sur le chemin qui longe la rivière. Partir à gauche en direction de la fresque. Continuer tout droit sur le chemin pour arriver au lavoir ⑥.
Reprendre la rue en direction du centre du village. Emprunter ensuite la rue Jeanne d'Arc pour aller voir la maison au n° 3 qui était le pavillon de chasse des Ribeaupierre. Observer ensuite le monument aux morts devant l'église ⑦.
Revenir sur vos pas puis au niveau de la maison au n° 29 de la rue du Maréchal Lefebvre, partir à gauche pour observer la maison des Châtelaines au n° 27 ⑧.
Repartir en direction de la porte haute pour arriver sur le parking et terminer la balade.





PLUS DE BALADES PARTOUT EN FRANCE SUR...
RANDOLAND.FR
© Randoland 2020 - © IGN 2020 - Autorisation N° 112338-140143

4-6 ans

# Guémar

4/6 ans

L'inspecteur Cigo (en bas à droite) part en balade. Mais par où va-t-il passer ?
Pour découvrir le chemin emprunté, réponds aux questions de la page suivante. Chaque réponse t'indiquera l'étape suivante de l'inspecteur Cigo dans le labyrinthe. Attention, il ne doit jamais revenir sur ses pas et prend toujours le chemin le plus court !
Chaque fois qu'il trouvera une friandise sur sa route, colorie, dans l'ordre, un bonbon de la frise. En fin de parcours, note dans la case réponse le nombre de bonbons trouvés.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Ta réponse

Tu peux te rendre à l'Office de Tourisme ou sur le site www.randoland.fr pour vérifier ta réponse (code énigme 6811301P).

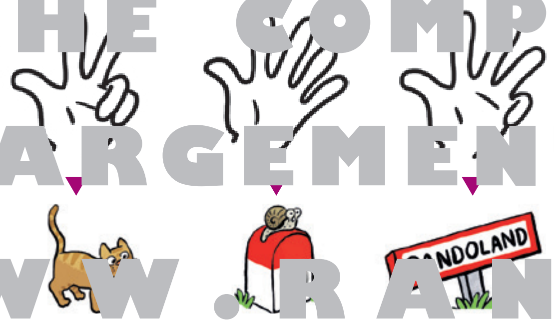
© Randoland 2020. Illustrations : Armelle Drouin. Freepik.com. Adobestock.

FICHE COMPLÈTE EN TÉLÉCHARGEMENT SUR LE SITE WWW.RANDOLAND.FR

## 1 La fontaine

Observe la couronne gravée juste au-dessus du blason de Guémar, sur le mur de la fontaine. Combien de fleurs comptes-tu ?

*Tu vas découvrir la première étape de l'inspecteur Cigo.*




## 2 L'Obertor ou Porte Haute

Quel animal vois-tu sur la plaque gravée fixée sur cette tour ?

## 3 Les armoiries

Quel pinceau a servi à peindre le fond des armoiries ?

## 4 Rue de l'École, n° 12A

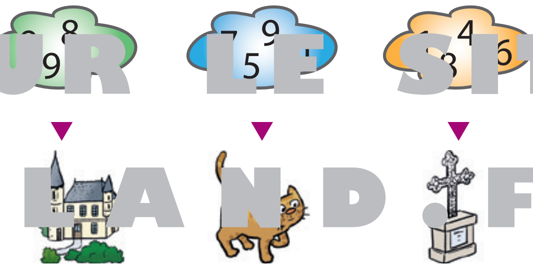
Observe cette porte. Quelle lettre est gravée le plus de fois ?

## 5 La tour du Ladhof

Quelle photo correspond à la girouette que tu peux voir au sommet de la tour ?

## 6 Le lavoir

Donne la main à un adulte pour t'approcher un peu de l'eau et chercher l'année gravée, en face, sur une pierre. Quel nuage de chiffres lui correspond ?



## 7 Le monument aux morts

Quel objet est accroché à la taille du personnage sculpté sur le monument aux morts ?

## 8 La maison des Châtelaines

Observe les fenêtres situées sous le balcon couvert. Quel colombage correspond à ceux que tu peux voir juste en dessous de l'une d'entre elles?

# Guémar

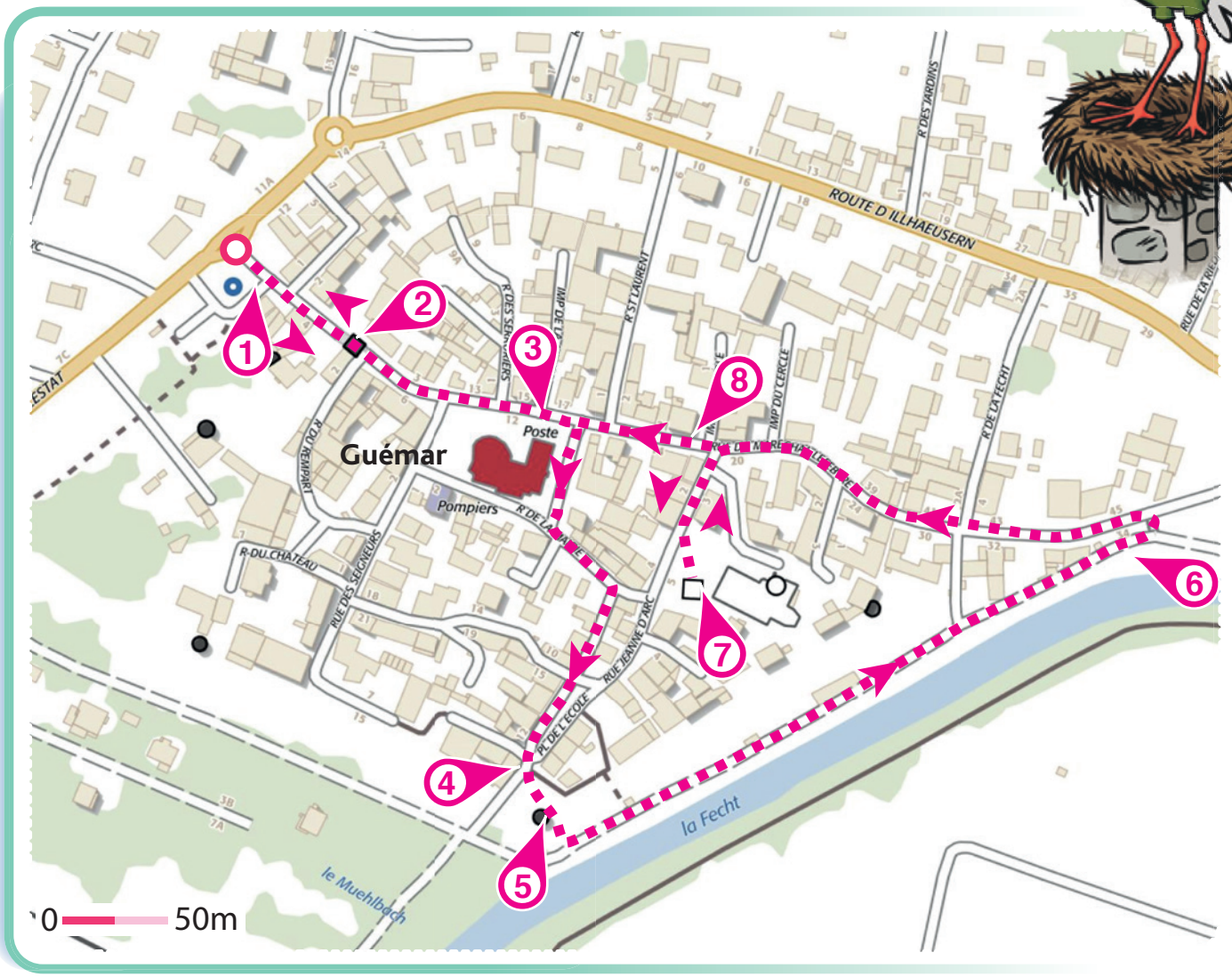
## ÉNIGME

Non loin de Guémar se trouve un magnifique coin de verdure appelé « La Canardière ». Créé il y a fort longtemps, ce lieu était prisé des seigneurs de Ribeaupierre qui venaient y attraper en hiver des canards sauvages, parfois 7 000 à 8 000. Aujourd'hui, au printemps et en été, des familles peuvent se promener dans ce joli endroit qui invite à la détente et à la redécouverte de la nature.

En ce dimanche, la famille de Marceau a décidé d'aller y faire un tour. Si beaucoup nomment cet espace « La Canardière », un autre nom lui est donné. L'inspecteur Cigo a demandé à Marceau de lui donner ce nom mais celui-ci a refusé, prétextant : « Vous êtes un célèbre inspecteur, alors cherchez la réponse ! »

**Il compte sur toi pour l'aider à découvrir ce fameux mot.**

Tu disposes du plan ci-contre.
À l'emplacement des points roses, lis les indications qui te permettront de résoudre l'énigme principale.
À la fin de ta balade, rends-toi à l'Office de Tourisme ou sur le site **randoland.fr** pour vérifier ta réponse.




© Randoland 2020 - © IGN 2020 - Autorisation N° 112338-140142

FICHE COMPLÈTE EN TÉLÉCHARGEMENT SUR LE SITE WWW.RANDOLAND.FR



*Pour toutes les activités de cette fiche, reporte dans la grille de bas de page les réponses trou[illegible] en fa[illegible] nombre [illegible]respondant.*

## 1 La fontaine

[illegible] Cigo a [illegible] à [illegible] [illegible]ol[illegible] grand m[illegible] de [illegible]on[illegible]ir. L[illegible]quel [illegible] dessiné l'animal qui y est gravé ?

AURÉLIEN — JULIETTE — CLÉMENCE

*[illegible]s, da[illegible] grille, le p[illegible]om d[illegible]nfan[illegible] a fait le bon dessin.*

## 2 L'Obertor ou Porte Haute

[illegible] ont dessiné la petite meurtrière située sur la porte, au-dessus du blason de Guémar.

KLÉA — OTTO — MILO

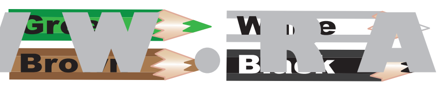
*[illegible] le p[illegible] de celu[illegible] a fa[illegible] bon [illegible]sin dans la grille.*

**Le sais-tu ?**

Un[illegible]urt[illegible]re est une [illegible] [illegible]ale [illegible]ué[illegible] ur[illegible] de [illegible]ification [illegible]ur je[illegible] des projectiles ou tirer sur les assaillants.

## 3 Le[illegible]

Parmi les propositions suivantes, de quelle couleur est le fond des armoiries de Guémar ?




*Reporte la réponse, en anglais, dans la grille.*

## 4 Ru[illegible]cole, [illegible]

Au-dessus de la porte, la suite de lettres que tu vois est en fait une année écrite en chiffres ro[illegible]ns. [illegible]el [illegible] plus présent sur ce linteau ? Choisis dans la liste suivante le mot dans lequel on retrouve cette lettre :

[illegible]ADE[illegible] – GÉNIAL – [illegible]EU[illegible] – [illegible]OYA[illegible]

*Note le mot dans la grille.*

## 5 La [illegible] de Ladh[illegible]

Plein de détails sont remarquables sur cette jolie tour. Lève les yeux au ciel et repère l'année sur la [illegible]ue[illegible].

Classe dans l'ordre décroissant (du plus grand au plus petit) les chiffres qui la composent.

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | | |

*Note celui de la case bleutée, en lettres, dans la grille.*

Ex. : 2019 = 9 > 2 > 1 > 0 = UN

## 6 Le lavoir

To[illegible] [illegible]ant tr[illegible] at[illegible]tion, de[illegible] marches pour t'approcher au plus près de l'eau ! Sur l'une des pierres en face, une année est gravée. Quel est [illegible] chiffr[illegible] s ur[illegible] ? Ajoute[illegible] ta [illegible]épon[illegible]. Ma[illegible]nt [illegible]plac[illegible] résultat par la lettre de l'alphabet qui lui correspond.

Ex. : 1 = A ; 2 = B ; etc.

*No[illegible] la lettre [illegible] ans la grille.*

## 7 Le monument aux morts

[illegible] le pe[illegible]onn[illegible]e pose [illegible] mier sur l'étendard ? Sa main droite ou sa main gauche ?

*[illegible]e la bo[illegible] répo[illegible] dan[illegible] grille.*

## 8 La maison des Châtelaines

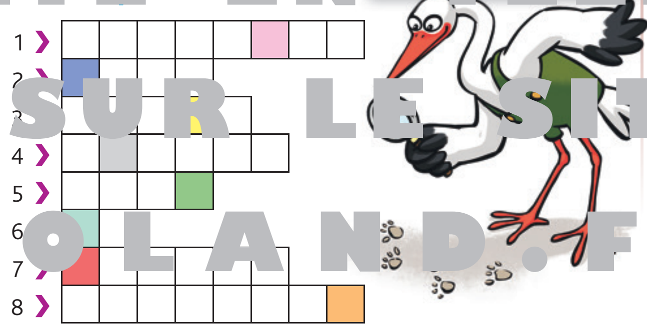
Plusieurs poutres en bois de cette maison sont ma[illegible]ifiquem[illegible] [illegible]tées. O[illegible]ser[illegible] ce[illegible] trouvant sous la fenêtre située sous le balcon. Quel schéma leur correspond ?

CORENTIN — OMBELINE — MATHILDE

*[illegible]scri[illegible] dans la grille, le prénom noté sous le bon croquis.*

**Grille réponse**

Circu[illegible] [illegible]



*Re[illegible] ordre l[illegible] ca[illegible]res de[illegible] colorées pour découvrir l'a[illegible] de La Ca[illegible]rdi[illegible].*

**Ta réponse :**

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | |

+ 10 ans

# Guémar

## ÉNIGME

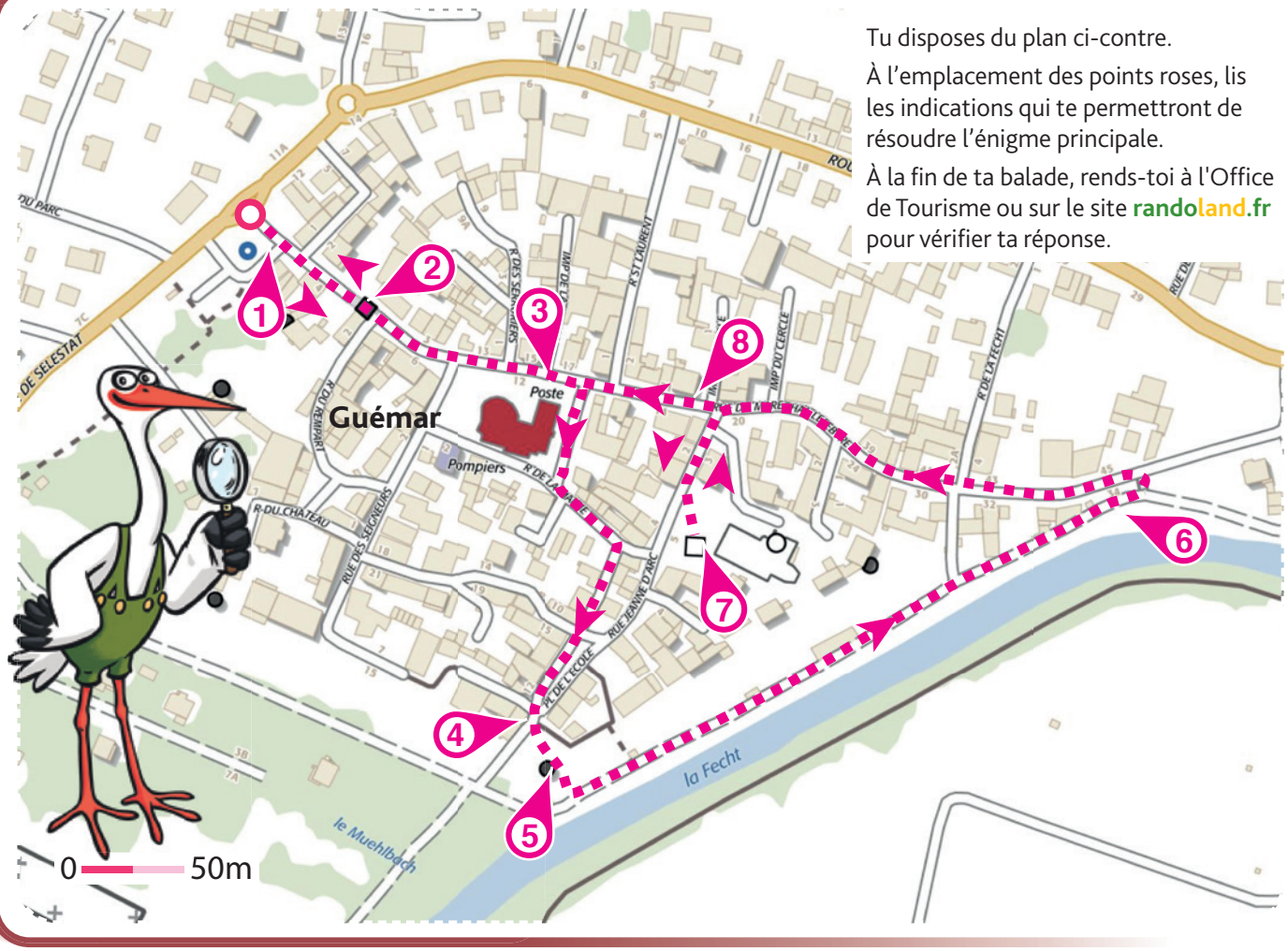
Même s'il aime son métier, pour s'échapper du quotidien, il se rêve parfois homme de théâtre. Et ça tombe bien, il a déjà l'histoire. Pourquoi ne pas mettre en scène celle du château de Guémar par exemple ?

Avant d'être démoli il y a maintenant plus de deux siècles, ce château fut le lieu d'accueil de plusieurs familles, connut plusieurs sièges ainsi qu'une première destruction et une reconstruction. À la réalité, on ajoute un peu de romance et le public sera conquis.

**Féru de théâtre, l'inspecteur Cigo est bien curieux de connaître l'identité de cet homme qui s'est lancé dans ce projet, et ton flair de jeune inspecteur lui est indispensable dans cette enquête… Alors c'est parti !**

## LES PERSONNAGES

- **Théodore ROUX,** né le 29 mai 1980, marin
- **Valentino GAI,** né le 23 octobre 1979, gendarme
- **Noé CHARBONNEL,** né le 11 septembre 1992, serveur
- **Jérôme SEGUIN,** né le 16 décembre 1989, avocat
- **Bart ARTAUD,** né le 22 juillet 1971, boulanger
- **Amaury LECLERCQ,** né le 4 mars 1981, journaliste
- **Douglas PREVOST,** né le 15 avril 1985, architecte
- **Gabin WOLFF,** né le 19 août 1982, vétérinaire
- **Jacob BOURGEOIS,** né le 30 janvier 1990, peintre




Tu disposes du plan ci-contre.

À l'emplacement des points roses, lis les indications qui te permettront de résoudre l'énigme principale.

À la fin de ta balade, rends-toi à l'Office de Tourisme ou sur le site randoland.fr pour vérifier ta réponse.

© randoland 2020 - © IGN 2020 - Autorisation N° 112338-140142

FICHE COMPLÈTE EN TÉLÉCHARGEMENT SUR LE SITE WWW.RANDOLAND.FR

*[illegible] attentivement les indications fournies. Elles te permettront de résoudre l'énigme principale [illegible]*

## 1 La fontaine

Quelle croix correspond à celle qui est gravée [illegible] juste [illegible] de la fontaine ?

*Le nom de famille d'un des hommes compte autant [illegible] le prénom de [illegible] dessin. Élimine-le de ta liste !*

## 2 L'Obertor ou Porte Haute

Des amis discutent de la tour mais se mélangent un peu les lettres ! À toi de décrypter ce qu'ils disent.

BAPTISTE : Il y a cniq ouvertures d'un ctôé de la prote et seluement duex de l'ature. L'horogle est visbile d'un suel ctôé.

[illegible] : L[illegible]alson [illegible] au-dsesus de la ptore. Au somemt le clechoton abirte une cochle.

*[illegible] de la personne qui a raison. Ce n'est pas lui que tu recherches.*

## 3 Les armoiries

Quelles sont les deux couleurs à mélanger pour obtenir [illegible] ?

*Le prénom d'un seul personnage de la liste contient les initiales de ces deux couleurs. Ce n'est [illegible] la liste !*

## 4 Rue de l'École, n° 12A

Repère l'année (*anno* en latin) gravée en chiffres romains sur le linteau de la porte. Sachant que M = 1000 ; D = 500 ; C = 100 ; L = 50 ; [illegible] X = [illegible] et I = 1, [illegible] ?

*Un des hommes est né 4 ans plus tôt. Supprime-le de la liste !*

## 5 La cour du Ladhof

Deux années sont inscrites : l'une au-dessus de la porte, l'autre au [illegible] et [illegible]. Multiplie les chiffres des [illegible] de ces deux [illegible] entre eux.

Remplace ton résultat par le mois correspondant.

Ex. : 1 = janvier ; 2 = février, etc.

*L'homme né ce mois-là n'est pas celui recherché. Supprime-le de la liste !*

## 6 Le lavoir

Aide-toi du panneau « Jour de lessive » pour découvrir quel plat [illegible] permettait aux ménagères de [illegible] pour faire la lessive sans problème.

Sachant qu'une consonne vaut 5 et une voyelle -2, calcule la [illegible] ce plat.

Ex. : RANDO = 5 – 2 + 5 + 5 – 2 =11

*Le [illegible] de naissance [illegible] n'est pas le même que le résultat de ton opération.*

## 7 Le monument aux morts

Aide-toi de la phrase en lettres « dorées » pour déchiffrer le code suivant :

5-1[illegible] ; 4-5 ; [illegible]

Le chiffre en bleu t'indique la ligne, le chiffre en rouge la position de la lettre.

Ex. : 3-[illegible] = M

*Le mot découvert est en lien avec le métier d'un des hommes mais ce n'est pas lui que tu cherches.*

## 8 La maison des Châtelaines

Quelle jolie maison avec [illegible] sculpté ! Observe le 2e étage de celle-ci : combien comptes-tu d'arches au balcon ? Quelle lettre te[illegible] nombre découvert ?

*Un nom de famille se termine par cette lettre. Ce n'est pas celui de notre homme alors supprime-le de la liste !*

**Circuit n° 6811301G**

*Tu [illegible] maintenant [illegible] retrouver le prénom et le nom de l'homme [illegible] de théâtre.*

**Ta réponse :** ..................................................