



Pays de
Ribeauvillé & Riquewihr
L'Alsace essentielle [®]

BALADE LUDIQUE RIBEAUVILLE



Visiter,
se balader,
s'amuser,
jouer !

www.ribeauville-riquewihr.com

■ PAYS DE COLMAR



Tous les circuits sur bit.ly/balades-ludiques-alsace

Partout en France :

RANDOLAND.FR

Plus de jeux en Alsace sur
l'application mobile Sur la
Piste des Trésors d'Alsace...



Ribeauvillé

MOYEN

2,7 KM



1 H 45

RIBEAUILLÉ

Située au cœur du vignoble alsacien, Ribeauvillé fait partie des plus belles villes de la région. La ville de Ribeauvillé est tout en longueur, avec de nombreuses et belles maisons à colombages.

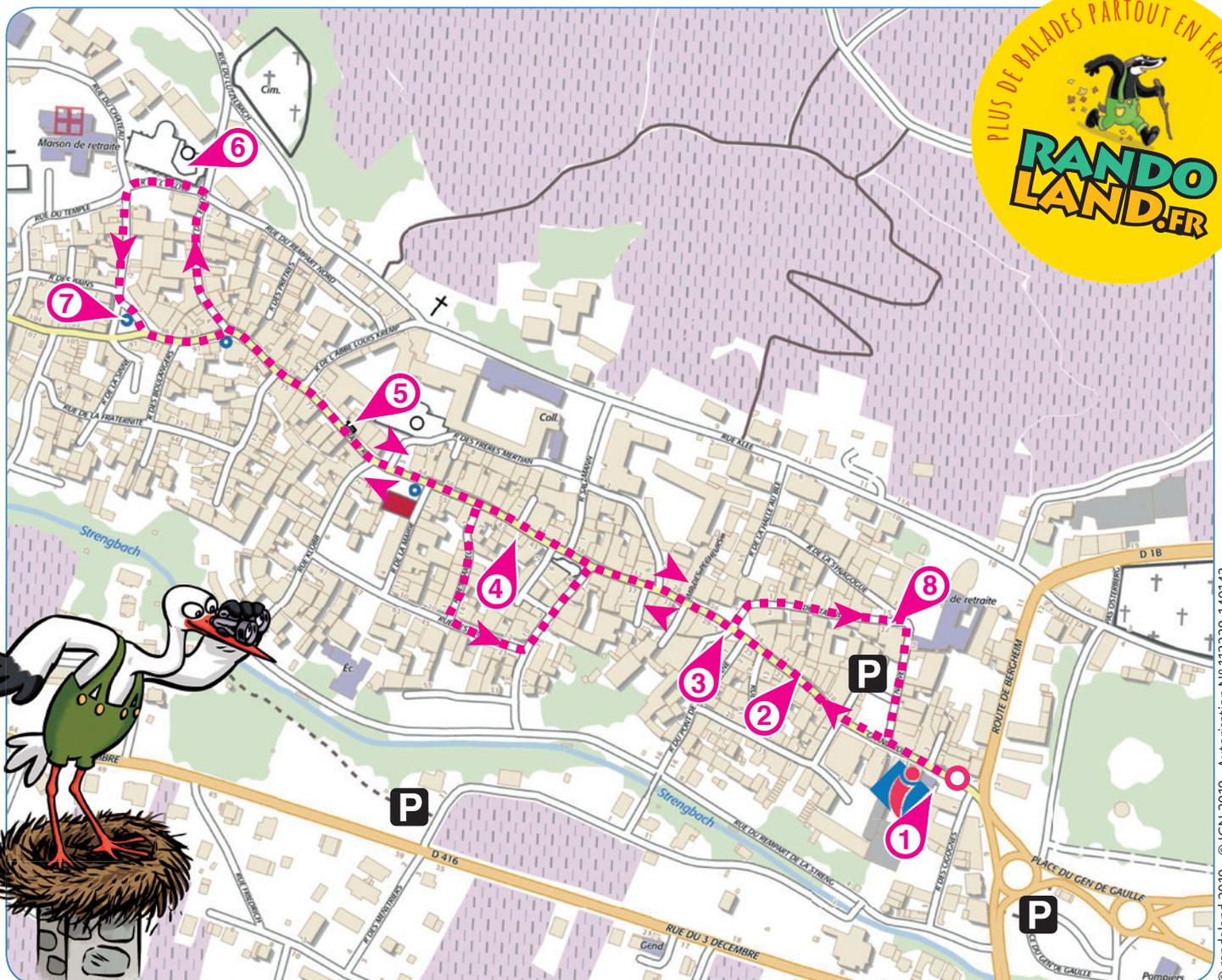
Soyez vigilants avec vos enfants notamment sur les zones non piétonnes. Le parcours s'effectue sous votre entière responsabilité. L'Office de Tourisme et la société Randoland déclinent toute responsabilité en cas d'accident.

**Office de Tourisme
Pays de Ribeauvillé et Riquewihr**

Ribeauvillé : 1 Grand' rue
Riquewihr : 2 rue de la 1^{ère} armée
www.ribeauville-riquewihr.com
03 89 73 23 23

Débuter la balade devant l'Office de Tourisme. Aller observer la fontaine du vigneron à côté de ce dernier **1**.
Monter ensuite la Grand'Rue. S'arrêter devant la Maison des Ménétriers au n° 14 **2**.
Continuer de monter, et aller voir la statue assise sur un rocher à gauche de la place de la 1^{ère} Armée **3**.
Continuer dans la même direction puis, au niveau de la place de l'Ancien Hôpital, aller observer la maison jaune orange sur la gauche **4**.
Rester sur la Grand'Rue et passer devant la mairie pour aller observer la Tour des Bouchers **5**.
Continuer de monter en direction de l'église. Entrer dans l'église pour répondre au sixième indice **6**.
En sortant de l'église, partir à droite puis directement à

gauche dans la rue du Château. Descendre jusqu'à la petite place pour observer la fontaine **7**.
Redescendre la Grand'Rue jusqu'au croisement avec la rue des Baigneurs dans laquelle vous vous engagez. Partir ensuite à gauche dans la rue des Juifs puis de nouveau à gauche pour retrouver la Grand'Rue. Continuer de descendre, au niveau de la place de la 1^{ère} Armée, partir à gauche dans la rue des Tanneurs. Observer les fresques en mosaïque sur la maison au n° 20 **8**.
Repartir à droite pour retourner sur la Grand'Rue puis à gauche pour terminer la balade.



RANDOLAND.FR



Avant de partir

À l'aide de ta check-list, vérifie qu'il ne te manque rien. Coche les objets que tu emmènes avec toi pour la balade.



Check-list

- tes fiches randoland ;
- un crayon ;
- de bonnes chaussures ;
- un chapeau ;
- un vêtement de pluie (selon la météo) ;
- un petit sac à dos ;
- une gourde avec de l'eau ;
- un appareil photo (pour garder des souvenirs!).

En visite au musée, les enfants doivent retrouver le bouclier d'un chevalier que la maîtresse leur a décrit en classe. Utilise les informations fournies sur la page suivante pour retrouver le bon bouclier et aider les enfants dans leur recherche. En fin de parcours, note ta réponse dans la case prévue.

À l'Office de Tourisme ou sur le site randoland.fr tu pourras vérifier si tu as trouvé la bonne réponse!



Ta réponse

POUR ACHETER LE FICHER NON PROTÉGÉ, RENDEZ-VOUS SUR WWW.RANDOLAND.FR

1 La fontaine du vigneron
 Observe les blasons gravés sur le pilier, au centre de la fontaine. Quelle partie du corps est gravée sur chacun d'eux ?
Tu vas découvrir le nombre de motifs sur le blason.

5 La Tour des Bouchers
 Quelle horloge correspond à celle de la tour des bouchers ?



forme du motif bas

nombre de motifs



6 L'église
 Quel est le motif qui sert à faire pendre le caducée ?



2 La Grande Rue, n° 14
 Observe les inscriptions entre deux fenêtres du premier étage. Quel nuage a le même contour que celui du deuxième mot ?

couleur du fond



nombre de couleurs du fond



7 La fontaine
 Dans le tour de la fontaine et compte le nombre de côtés du bassin. Quel domino correspond à ton résultat ?



3 La statue
 De quel instrument de musique joue cette statue ?



couleur du motif bas



couleur du contour



4 Place de l'Ancien Hôpital
 Observe les personnages gravés sur la façade de la maison jaune orange. Que tient dans une main celui de droite ?



8 Les mosaïques du n° 20
 Quel ballon a le même chiffre qui compte l'année inscrite sous un personnage ?



forme du motif haut



couleur du motif haut





ÉNIGME

La Fête des Ménétriers est la plus ancienne d'Alsace. Elle a su conserver les traditions, les costumes, les couleurs et la notoriété que lui donnèrent dès le XIV^e siècle des centaines de musiciens et troubadours réunis à Ribeauvillé. Aujourd'hui encore, près de 1500 figurants s'investissent dans la fabrication des chars et durant le défilé qui a lieu chaque année, le premier dimanche de septembre. Véritable fête populaire, elle rassemble chaque année plus de 20 000 spectateurs.

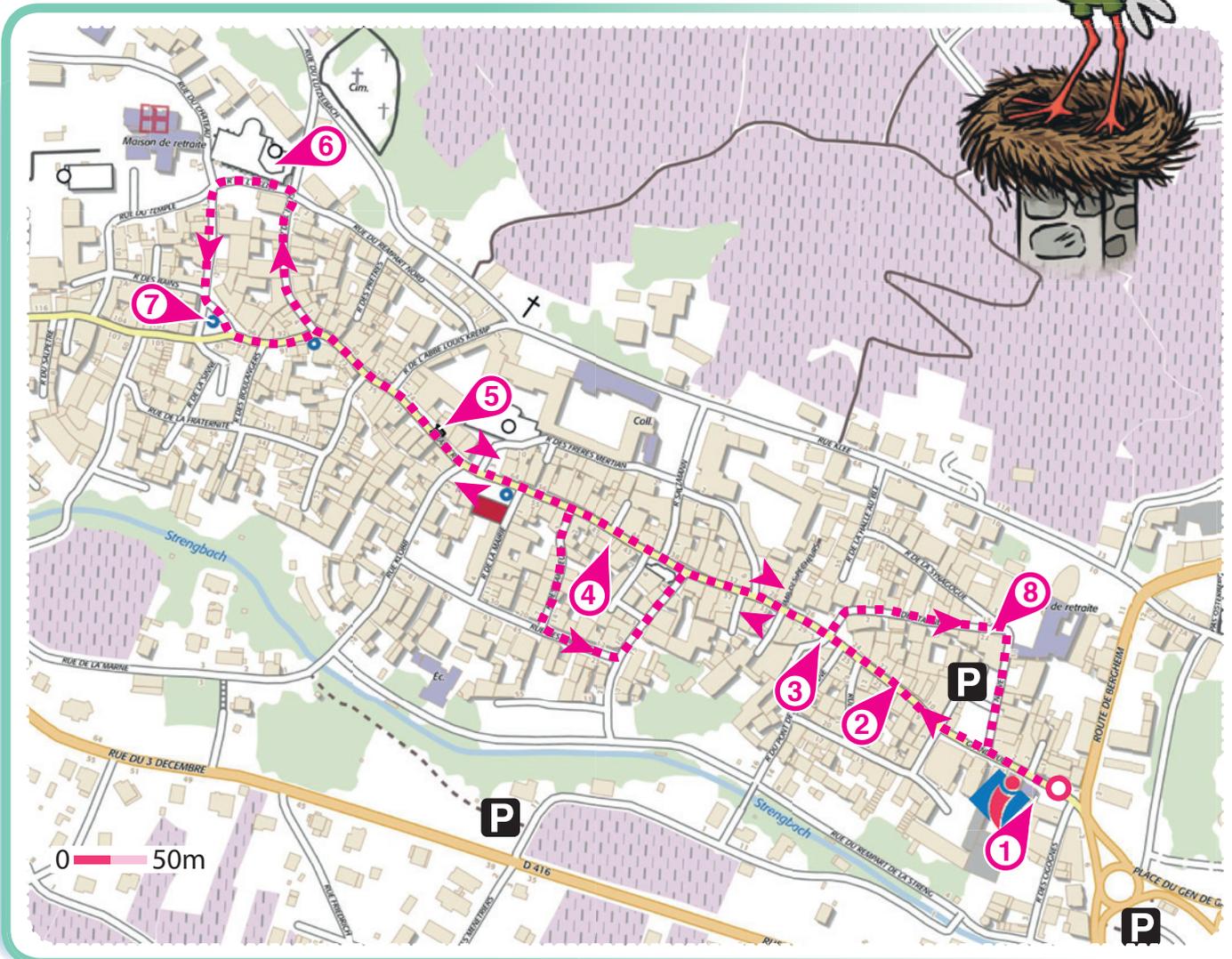
On donne également à cette fête un nom typiquement alsacien. Avec l'aide de l'inspecteur Cigo, sauras-tu le trouver ?



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.





Quel est le souvenir que tu gardes dans la grille de bas de page les réponses trouvées en face des ombres correspondantes.

Observe dans l'église les personnages installés au fronton et de l'orgue. Quel est le personnage ?

Note ta réponse, au pluriel, dans la grille.

Observe le pilier au centre de la fontaine. Une année est gravée sur un blason. Additionne, entre les, tous les chiffres qui y sont inscrits.

Inscris ton résultat, en lettres, dans la grille.

2 + 0 + 1 + 1 = 4
= DOUZE

Un mois est gravé sur cette fontaine. Mais quel est celui qui le précède (qui est juste avant) ?

Insers ta réponse dans la grille.

Observe les inscriptions noires sur fond blanc entre deux fenêtres du premier étage. Classe, dans les cases ci-dessous, les lettres du dernier mot dans l'ordre de l'habillage.

Ex.: BISE = BELIS

Reporte dans la grille la lettre de la case bleutée.

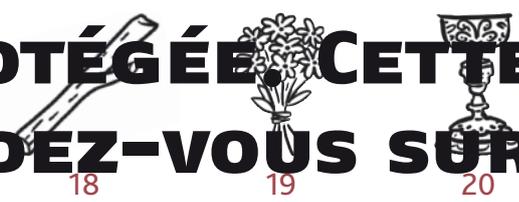
Une année est inscrite sous un des personnages. Quel est le chiffre de cette année ? Dans quelle suite logique, peux-tu ranger ta réponse ?

Quelle est l'instrument de musique que joue la statue ?

Inscrie ta réponse dans la grille.



Observe les personnages gravés sur la façade de la maison jaune orange. Que tient, dans une main, le personnage de droite ?



Remplace maintenant le chiffre noté sous le bon dessin par la lettre de l'alphabet qui lui correspond.

Inscris ta réponse dans la grille.

Note, dans la grille, la ville inscrite sous la locomotive.

De retour de balade, des amis discutent de la tour. Elles sont toutes les deux rondes. La plus grande a une horloge sur sa face carrée et l'autre ronde.

Écris, dans la grille, le nom de la tour qui est vraie.

Grille réponse Circuit n° 6826901M

Grille réponse grid with 8 rows and 10 columns, some cells containing numbers 2, 4, 6, 7, 8.



Remets en ordre les caractères des cases colorées pour découvrir le nom usuel de la fête des ménétriers.

raporte...



POUR ACHETER LE FICHIER NON PROTÉGÉ, RENDEZ-VOUS SUR WWW.RANDOLAND.FR

Lors du passage devant chacun des indices, lis attentivement les indices pour t'aider. Ils te permettront de résoudre l'énigme principale.

1 La fontaine du vigneron

Sur le pilier, au centre de la fontaine, cherche le blason sur lequel est gravé une année. Observe bien l'inscription. Note-la. Tu en auras besoin. Maintenant complète les trous ci-dessous en utilisant les lettres proposées.

A C E E H J K R R

ER _ _ _ _ T _ _ _ _ H _ _ _

Le prénom d'une seule personne de la liste pour initiale la lettre restante. Ce n'est pas celle que tu cherches. Tu peux la rayer de la liste.

2 La Grand'Rue, n° 14

De retour de visite, des amis discutent de cette maison des ménétriers. À toi de les déchiffrer :

LEON : Un penrosange semble avoir une retenue de premier étage sur son dos.

ROMANE : Sur l'oreil, une inscription est notée.

Elle est entourée de deux statues d'animals.

Raye, dans la liste, le personnage dont le prénom commence par la lettre que tu cherches. Tu n'as pas encore du vilain le blagueur.

3 La statue

Quelle est l'initiale du personnage de cette fontaine ?

Le prénom du personnage n'est pas celui qui est dans la liste. Ce n'est pas celui qui commence par la même lettre que ta réponse.

Ce n'est toujours pas celui que tu cherches. Tu peux le supprimer.

4 Le code de l'Anse du Capitaine

Sur la façade de la maison jaune-orange, cherche et observe bien la plaque gravée au-dessus de la porte de droite. Une année en chiffres romains est gravée sur la plaque. Les chiffres romains sont : M = 1000 ; D = 500 ; C = 100 ; L = 50 ; X = 10 ; V = 5 ; I = 1, d'où l'année de naissance.

L'année de naissance du personnage recherché ne commence pas par un chiffre. Tu peux donc éliminer de la liste celui qui l'est.

5 Le Tour du Bosc

Quelle photo correspond à un détail de la tour ?



Remplace le chiffre noté sous la bonne photo par le mois qui lui correspond.

La personne recherchée n'est pas née durant ce mois.

6 L'église

Soit l'un des chiffres qui sont installés sur le fronton de l'orgue ?

La personne recherchée n'est pas née un jour multiple de ta réponse.

7 La fontaine

Une année est gravée sur la fontaine. Additionne les chiffres de l'année.

Ex. : 2019 = 2 + 0 + 1 + 9 = 12

Quelle est la somme des chiffres de ta réponse ?



8 Les mosaïques du n° 20

Remplace le chiffre noté sur la mosaïque par la lettre de l'alphabet qui lui correspond.

Le nom du vilain le blagueur commence pas par cette lettre.

9 PEPIHAGN

Il y a bien longtemps, les 500 ménétriers se réunirent à l'abbaye de Saint-Jacques de la Selve. C'était à l'époque le plus grand hôtel-restaurant de la moyenne Alsace. Il pouvait accueillir jusqu'à 50 chevaux.

10 Les mosaïques du n° 20

Le rapport de distance n'est pas noté 9 ans après l'année gravée sous un personnage en mosaïque.

Circuit n° 6826901G

Il devra s'en souvenir pour trouver le prénom et le nom du vilain blagueur.

Tu réponds :