



**Reviens sur tes pas et trouve cette enseigne !
C'est la fin du jeu de piste.**

Comment s'appelle l'homme sur l'enseigne ?

La 6^e lettre est à écrire dans la case 6.

Le sais-tu ?



La coquille est devenue leur symbole. Ils se rendent encore aujourd'hui vers le pèlerinage de Saint-Jacques-de-Compostelle (Espagne). On le reconnaît grâce à son long manteau (une pèlerine), un chapeau rond à larges bords, un bâton de marche, une besace et une escarcelle (petit sac). A cet endroit, se trouvait une auberge où il pouvait dormir.



Un peu plus loin tu trouveras cette enseigne.

Ce cavalier, est un saint. Quel est son nom ?

La dernière lettre est à écrire dans la case 7.

Le sais-tu ?



Soldat romain, il rencontre un jour un pauvre qui a froid. Il coupe son manteau en 2 et en donne la moitié. Ce manteau appartient à l'armée et il ne peut pas le donner en entier. La nuit suivante, il rêve et Jésus lui apparaît à la place du pauvre. Il crut en Dieu et se fit baptiser.



Tourne à gauche dans la Grand Rue et laisse le Koifhus sur ta droite. Continue tout droit et tu trouveras une enseigne avec un lièvre.

Que tient le lièvre dans sa patte ?

La 3^e lettre est à écrire dans la case 1.



Combien de fois as-tu vu le blason de Colmar sur les enseignes ?

**BRAVO !
tu as GAGNÉ**



Merci de ta participation et à bientôt !

KIT DU JEU DE PISTE

Alphabet inversé

A	Z	N	M
B	Y	O	L
C	X	P	K
D	W	Q	J
E	V	R	I
F	U	S	H
G	T	T	G
H	S	U	F
I	R	V	E
J	Q	W	D
K	P	X	C
L	O	Y	B
M	N	Z	A

Alphabet chiffré

A	1	N	14
B	2	O	15
C	3	P	16
D	4	Q	17
E	5	R	18
F	6	S	19
G	7	T	20
H	8	U	21
I	9	V	22
J	10	W	23
K	11	X	24
L	12	Y	25
M	13	Z	26

Alphabet morse

A	● —	N	— ●●
B	— ●●●	O	— — —
C	— ● — ●	P	— ● — ●●
D	— ●●●	Q	— — ●●●
E	● — —	R	— ●●●
F	— ●● —	S	— ●●●
G	— — ●●	T	— — —
H	— ●●●●	U	— ●● —
I	— ●●	V	— ●●●●
J	— ● — —	W	— ● — —
K	— ●● —	X	— ●●● —
L	— ● — ●●	Y	— ●● — —
M	— — —	Z	— — ●●●

Solutions
 Etape 2 : têtes - Saint Antoine - charcutier / Etape 3 : bretzel / Etape 4 : apothicaire / Etape 5 : boulangers
 Etape 6 : serruriers - saucisse / Etape 7 : église / Etape 8 : Kießer / Etape 9 : marchands / Etape 10 : fer
 Etape 11 : ampute / Etape 12 : Martin / Etape 13, le personnage mystère : pèlerin
 Nombre de blason de Colmar sur les enseignes : 6.

Sur la **PISTE** des **ENSEIGNES**



Suis la petite gardeuse d'oies et retrouve l'enseigne du personnage mystère dessiné sur une enseigne !

--	--	--	--	--	--	--

1 2 3 4 5 6 7

Les enseignes fixées au-dessus des magasins ont été dessinées pour la plupart d'entre elles par Hansi, de son vrai nom Jean-Jacques Waltz. Les habitants reconnaissent un métier grâce à leur dessin car ils ne savaient ni lire, ni écrire. Les rues n'étaient pas numérotées. Tu trouveras un kit à la fin du jeu de pistes pour t'aider à résoudre les énigmes. Observe bien ! C'est à toi de jouer !



Tu verras le blason de Colmar représenté sur les enseignes. C'est une masse d'arme. Compte-les durant le jeu.

Départ de l'Office du Tourisme de Colmar, place Unterlinden

En sortant de l'Office de Tourisme, tourne à gauche, passe devant le musée Unterlinden. Tourne à droite, traverse le square. Tourne à gauche, puis tourne la page.

Conception graphique : www.yung.fr - Photographies : © Colmar - Illustrations : Adobe stock, Freepik - Ne pas jeter sur la voie publique.



2

Tourne ensuite à droite dans la rue des GVG VH

Retrouve le nom de la rue à l'aide de l'alphabet inversé (dans le kit du jeu de piste). Arrête-toi au numéro 22 devant cette enseigne et lève la tête.

Qui est assis devant le cochon ?

Quel métier était ici autrefois ?

Ce moine est le patron des bouchers et des charcutiers.



INDICE 1

3

Reste dans cette rue. A côté de la Maison des Têtes, tu verras cette enseigne. Tu es au numéro 25 rue des Têtes.

Comment s'appelle la spécialité alsacienne au centre de la couronne de fleurs ?

La dernière lettre est à écrire dans la case 3.

Le sais-tu ?

On en parle dès le 12^e siècle. Cette pâtisserie fut inventée par le boulanger Frieder. Arrêté par le comte Eberhardt le Barbu, il avait raconté des mensonges sur le comte. Il devait être pendu. S'il invente une pâtisserie où l'on peut voir le soleil trois fois, il ne sera pas pendu. Il trouve la solution en regardant sa femme prier, les bras croisés. Et il invente le bretzel. Il sera gracié.



4

Continue tout droit dans la rue des Têtes. Au bout de la rue, arrête-toi au n° 31, lève les yeux vers l'enseigne au cygne.

Comment s'appelle le personnage qui prépare une potion ? Trouve son nom à l'aide de l'alphabet chiffré (dans le kit du jeu de piste).

1 16 15 20 8 9 3 1 9 18 5



INDICE 2

6

Continue tout droit et déchiffre cette énigme. Tu dois te rendre devant ce monument.

« Si mes cloches sonnent, tout le monde m'entend. On vient surtout chez moi pour les cérémonies, les mariages et les enterrements. Qui suis-je ? »

Devine cette énigme, tu arriveras dans la rue des

« Lorsque tu entres chez toi, tu introduis ta clé à l'intérieur pour ouvrir la porte d'entrée. On m'appelle lorsqu'elle est cassée pour que la porte s'ouvre. Qui suis-je ? »

Tu trouveras cette enseigne. Quels animaux vois-tu ? A quoi reconnais-tu que c'était une charcuterie ?

La dernière lettre est à écrire dans la case 2.

5

Tourne à gauche dans la rue des :

... ..

A l'aide de l'alphabet morse (dans le kit du jeu de piste), retrouve le nom de ce métier. Passe devant l'église des Dominicains.

Le sais-tu ?

On reconnaît une pharmacie grâce au caducée. Le caducée est représenté par un serpent appelé Esculape. Il s'enroule et renverse sa tête dans une coupe.

7



INDICE 3

8

Sur la droite de la place, observe cette enseigne.

Qui est représenté à cheval ? Que lis-tu ?

La dernière lettre est à écrire dans la case 5.

Général sous l'empereur Napoléon 1^{er}, il fut assassiné au Caire (Egypte). En dessous du cheval sont représentés des pyramides, palmiers et sphinx pour rappeler l'Egypte.



Continue tout droit, longe l'église sur la droite et tourne dans la première rue à droite, rue Mercière.

Prends ensuite la première rue à gauche, tu es dans la rue des



RÉBUS



INDICE 4

10

Descends tout en bas de la rue, tu trouveras cette enseigne.

Que met le maréchal-ferrant sous le sabot du cheval ?

La 2^e lettre est à écrire dans la case 4.

L'étoile au centre est le symbole de la corporation des brasseurs, les fabricants de bière.

Le sais-tu ?