

Collection "Les aventurières" des

JEUX DE PISTE

Relève le défi en parcourant la ville
et reviens avec toutes les réponses.

Si tu as juste,
tu obtiendras une récompense.



À LA DÉCOUVERTE DE LA VILLE DE MIRECOURT

Départ :
Office de Tourisme
22 Rue Chanzy - 88500 Mirecourt

Durée : 1 à 3 heures
Difficulté : 8 - 12 ans

Étape n° 1 : Question !

Quel nom donne-t-on aux habitants de Mirecourt ?



Étape n° 2 : Énigme !

Décode cette phrase pour découvrir ton premier lieu et t'y rendre !

Place du Général de Galle

Étape n° 3 : Retrouve-moi !

Tu as trouvé le lieu ?

Trouve maintenant le boulet de canon et prends-le en photo !

Étape n° 4 : Code !

Décode cette énigme pour te rendre au prochain lieu

∂	Nº	Ω	1/3	☛	₣	☺	☛	ǎ	ḡ	fl	Љ	‰	■	~	☼	•	#	§	
I	L	B	S	T	U	B	R	N	Z	M	D	A	C	G	F	H	E	K	O

•	■	Nº	∂	1/3	•

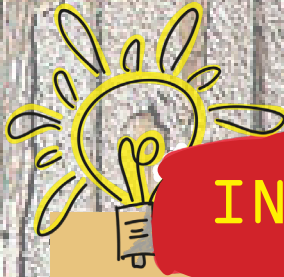
☛	§	☛	☺	•	-	fl	Љ	ḡ	•
					-				

Étape n° 5 : Retrouve-moi !

Maintenant que tu as la solution,
tu peux te rendre à l'intérieur ...

Et rechercher les noms :

- A. Charles Hugo
- F. Belfoy

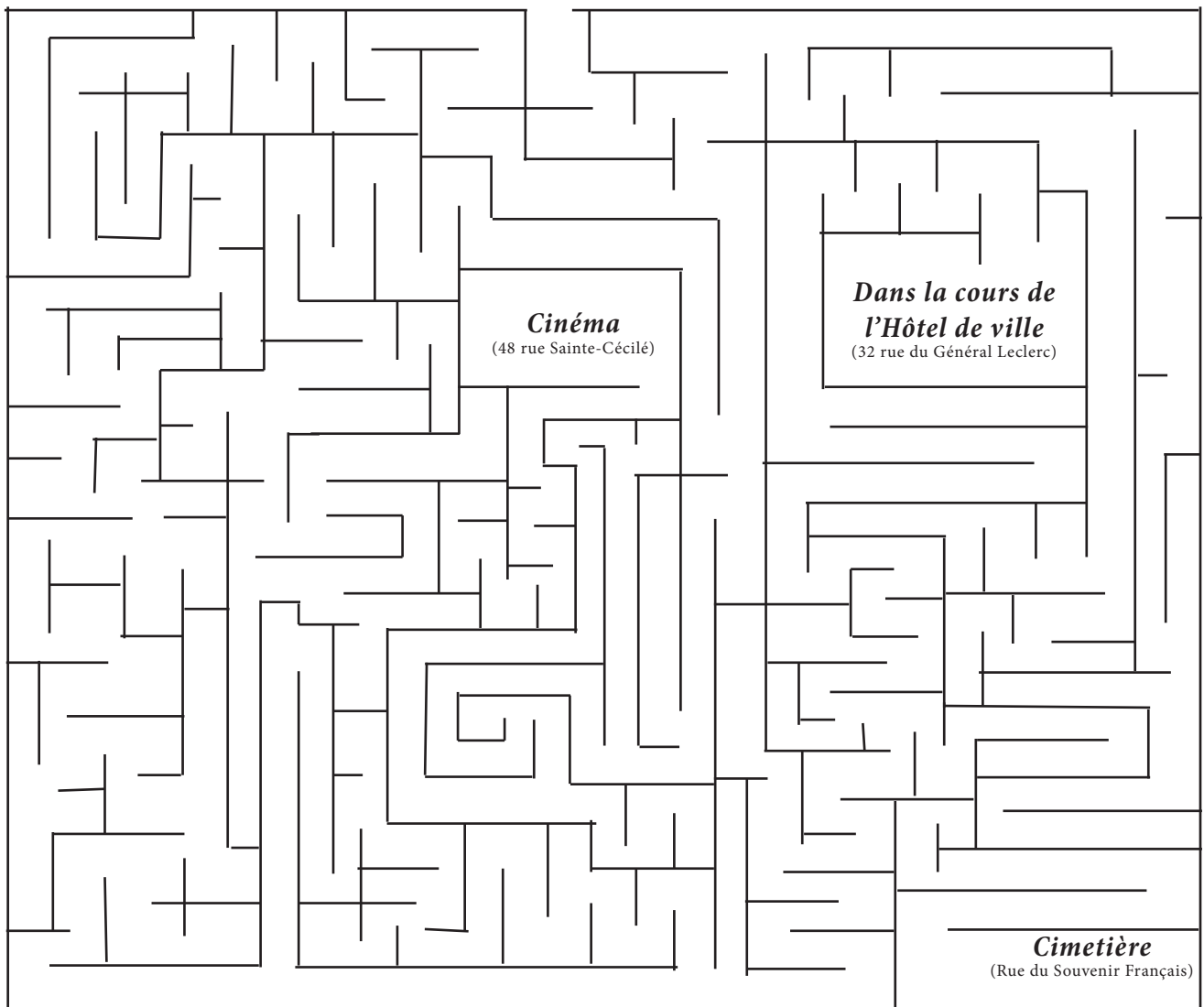


INDICE !

Regarde sur les bancs !

Étape n° 6 : Énigme !

Retrouve le bon chemin qui te mènera à ta prochaine destination



Étape n° 7: Question !

Avec quelle ville est jumelée Mirecourt ?

- Berlin
- Bonn Beuel
- Nuremberg

Étape n° 8 : Énigme !

Résous cette énigme pour retrouver le lieu de la place qui sera ta prochaine destination!

J'



D'



Étape n° 8: Question !

Que porte le personnage dans sa main droite ?

- Un violon
- Un drapeau
- Une épée

Étape n° 9 : Retrouve-moi !

Reviens sur tes pas et emprunte la Rue Lupot. Une fois dans la bonne rue, trouve les maisons : Barbé, Bazin et Husson . Note les numéros !

Maison Barbé

Maison Bazin

Maison Husson

Étape n°10 : Énigme !

Résous ce calcul pour trouver le nombre correspondant au n° de la maison qui se situe rue Vuillaume...

$$\begin{array}{r} 4 \times 9 \\ + 17 = \end{array}$$

Rejoins moi au n°

Étape n° 11 : Question !

Que peux-tu voir sur la façade de la maison ?

- Une lance
- Une fourchette
- Un couperet

Étape n° 12 : Énigme !

Résous cette charade pour retrouver la statue qui se trouve aussi dans la rue Vuillaume !

Mon premier est un oiseau voleur
On respire mon second
Mon troisième sert à cuire
Mon quatrième est la tête du yéti
Mon tout est un saint natif de Mirecourt

Je suis

Étape n° 13 : Retrouve-moi !

Retrouve le cours Stanislas
et la passerelle
passant au dessus
du Madon !

Étape n° 14 : Question

Juste avant la passerelle,
tu apercevras un panneau
"Parcours No Kill"
A quoi sert il ?

- Pour la natation
- Pour la pêche
- Pour la randonnée

Étape n° 15 : Retrouve-moi !

Trouve le moulin
et prends-toi en photo
devant avec une grimace !

Étape n° 16 : Énigme !

Prends l'avenue Gambetta pour rejoindre la rue des Pampres
et résous cette énigme !

Je suis un animal nocturne
mais ici tu
peux me voir de jour comme de nuit
QUI SUIS JE ?

.....

Étape n° 17 : Code

Pour retrouver
la prochaine destination,
décode le message !

∂	№	Ω	½	☞	₣	☹	☞	ǒ	ḡ	fl	Љ	‰	■	☞	☞	•	#	§	
I	L	P	S	T	U	B	R	N	Z	M	D	A	C	G	F	H	E	K	O

‰	☞	Љ	Ω	•	№	№	•	fl	•	№	Љ	§	₣	№	☞	☹	•

Étape n° 18 : Question

Quels sont les 2 noms que tu peux
apercevoir sur la façade
du monument ?

- Arthur Pendragon
- Baptiste Androuet
- Pierre Frebinet
- Sauron Saruman
- Pierre Frebrunet

Étape n° 19 : Retrouve-moi !
Trouve l'aire de camping car
et ses grandes statues
pour ta prochaine
énigme !

Étape n° 20 :
Cherche et trouve !

À l'aide des nombreuses sculptures,
relie les noms des sculpteurs à leurs pays d'origine et à l'oeuvre correspondante !

- | | | |
|-------------------|-----------------------------------|---|
| Vitali PANOK | <input type="radio"/> BIÉLORUSSIE | <input type="radio"/> L'AIR |
| Gilles VITALONI | <input type="radio"/> FRANCE | <input type="radio"/> L'ANNÉE DU DRAGON |
| Alexandre BERLIOZ | <input type="radio"/> BELGIQUE | <input type="radio"/> 14 ELEMENTI |
| Guido PATTENO | <input type="radio"/> ITALIE | <input type="radio"/> QUADRELLA |
| Agnessa PETROVA | <input type="radio"/> BULGARIE | <input type="radio"/> LES 4 ÉLÉMENTS |
| Christophe DEMAN | <input type="radio"/> FRANCE | <input type="radio"/> ALCHEMIC PÔLE |
| | <input type="radio"/> ALLEMAGNE | |

Étape n° 21 : Retrouve-moi !

Pour continuer à jouer,
prends la rue du "Neuf Moulin"
et rejoins le collège

Étape n° 22 : Question

Comment se nomme
le Collège de Mirecourt ?

- Jules FERRY
- Michel de MONTAIGNE
- Pierre FOURIER
- Guy DOLMAIRE

Étape n° 23 : Question de nombre ?

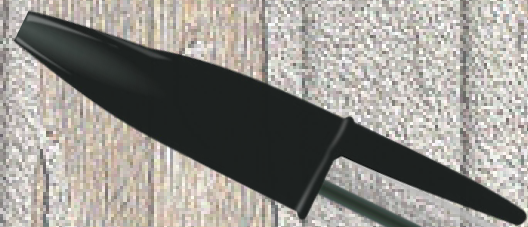
Présente toi devant l'entrée de la Piscine,
Rue Bonn Beuel.

Combien de communes regroupent la communauté
de communes de Mirecourt-Dompaire ?

- 56 communes
- 66 communes
- 76 communes

*Étape n° 24 :
Cherche et trouve !*

Trouve l'école dans
le parc Mougenot !
Quelle activité y pratique-t-on ?
.....



Étape n° 25 : Énigme !

Déchiffre ce code pour te rendre
sur ta prochaine destination !

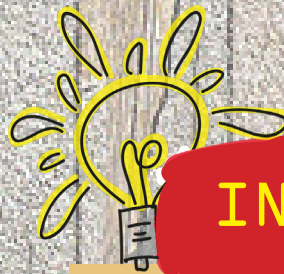
CEOEL ED HEIUTLER

Étape n° 26 : Retrouve-moi !

Pour continuer à jouer,
descendre la rue Laberte et Magnié !
En bas de la rue, à gauche,
rejoins la petite rue du Colonel Mangin.

Étape n° 27 : Cherche et trouve !

Dans cette rue, trouve le numéro
de la maison où Monsieur
Clémenceau est descendu
en 1917 ?



INDICE !

Regarde bien
au dessus des portes

Numéro de la Maison est :

Étape n° 27 :
Cherche et trouve !

Remonte la rue, et cherche
le lieu du 7ème art.
Comment s'appelle-t-il ?

.....

Étape n° 28 : Énigme !

Recherche les mots suivants,
pour découvrir le prochain lieu.

*Luthier, Sport, Musée, Cistres,
Madon, Art, Disques, Clef,
Orgues, fieffe.*

MOT À DÉCOUVRIR :

.....

A	S	M	U	S	E	E
C	I	S	T	R	E	S
E	L	N	O	D	A	M
C	H	A	R	T	L	T
L	U	T	H	I	E	R
E	S	E	U	G	R	O
F	I	E	F	F	E	P
D	I	S	Q	U	E	S

Maintenant que tu es en dessous
de ce monument.
La réponse de l'avant-dernière étape se trouve
dans les panneaux historiques....

Étape n° 29 :

Question

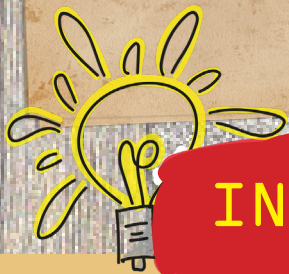
En quelles années ont
été créées les cités pour
les ouvriers de la cotonnière ?

- ⬡ En 1801, puis en 1805
- ⬡ En 1885, puis en 1901
- ⬡ En 1901, puis en 1920

Le jeu de piste touche à sa fin.
Voici l'ultime énigme !

Étape n° 30 : Énigme !
Comment s'appelle
l'emblème de la Maison de la Musique
Mécanique de Mirecourt ?

.....

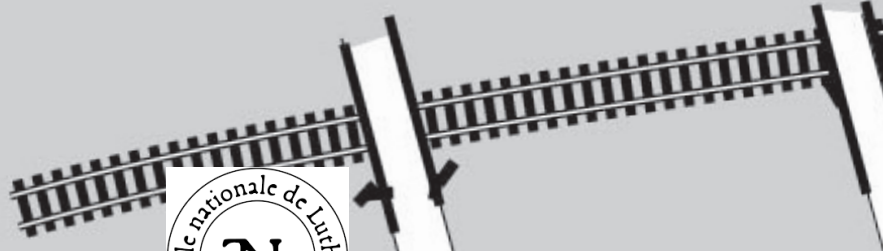


INDICE !

*Cela permet de jouer de la musique avec
un orgue mécanique ?*

Rendez-vous
à l'Office de Tourisme !





Avenue De Lattre de Tassigny

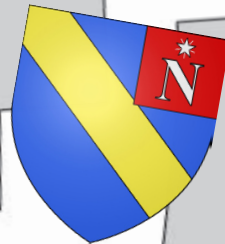


rue de la paix

**COLLÈGE
GUY DOLMAIRE**

ZONE DE JEU





MAIRIE



MUSÉE DE MIRECOURT
LA FABRICATION
DE LA MUSIQUE

Avenue Gambetta



**ATELIER
Gérôme**



Rue de Mazérot



Office de Tourisme
Mirecourt et ses Environs
22 rue Chanzy - 88500
03.29.37.01.01
www.tourisme-mirecourt.fr



?? PRÊT POUR D'AUTRES AVENTURES ??

