

# Il était une fois la ville



**Un jeu de piste historique, pour découvrir la ville et ses secrets.**

Vous êtes dans la **RUE DU PONT SAINT MARTIN**

Arrêtez-vous et lisez ce qui suit aux enfants :

« Vous êtes dans une rue qui s'appelle **RUE DU PONT SAINT MARTIN**. C'est le pont en pierre sur lequel vous allez marcher qui donna son nom à la rue. »

Cherchez le Théâtre Jeune Public situé au n°1, arrêtez-vous et lisez ce qui suit aux enfants :

« Levez les yeux et trouvez des représentations d'une espèce de fleur sur la gouttière du théâtre.

Maintenant, dessinez la fleur que vous avez vu sur cette feuille. »



A présent, vous allez vous rendre dans une autre rue appelée **RUE DES MOULINS**.

Passez le pont pour arriver dans la rue des moulins et tournez la page.

Vous êtes dans la **RUE DES MOULINS**

Arrêtez-vous et lisez ce qui suit aux enfants :

« Vous êtes dans une rue qui s'appelle **RUE DES MOULINS**. Ce sont les moulins qui se trouvaient autrefois dans cette rue qui lui donnèrent son nom. »

Cherchez le n°18 situé à gauche, arrêtez-vous et lisez ce qui suit aux enfants :

« Levez les yeux et trouvez un animal représenté sur le mur de la maison.

Maintenant, regardez les animaux qui sont représentés sur cette feuille. Entourez la race de l'animal que vous voyez sur la maison.»



Tournez la page.

Vous êtes toujours dans la **RUE DES MOULINS**

Cherchez le n°14 situé à gauche, arrêtez-vous et lisez ce qui suit aux enfants :

« Levez les yeux et trouvez la construction que l'on peut voir sur le lampadaire.

Maintenant, dessinez cette construction médiévale. »



« Maintenant, nous allons aller dans une autre rue appelée **RUE DES LENTILLES**. »

Allez tout droit jusqu'à la rue du **BAIN AUX PLANTES**.

Tournez à gauche dans la **RUE DU BAIN AUX PLANTES**.

Tournez dans la 3ème rue à droite, c'est la **RUE DES LENTILLES**.

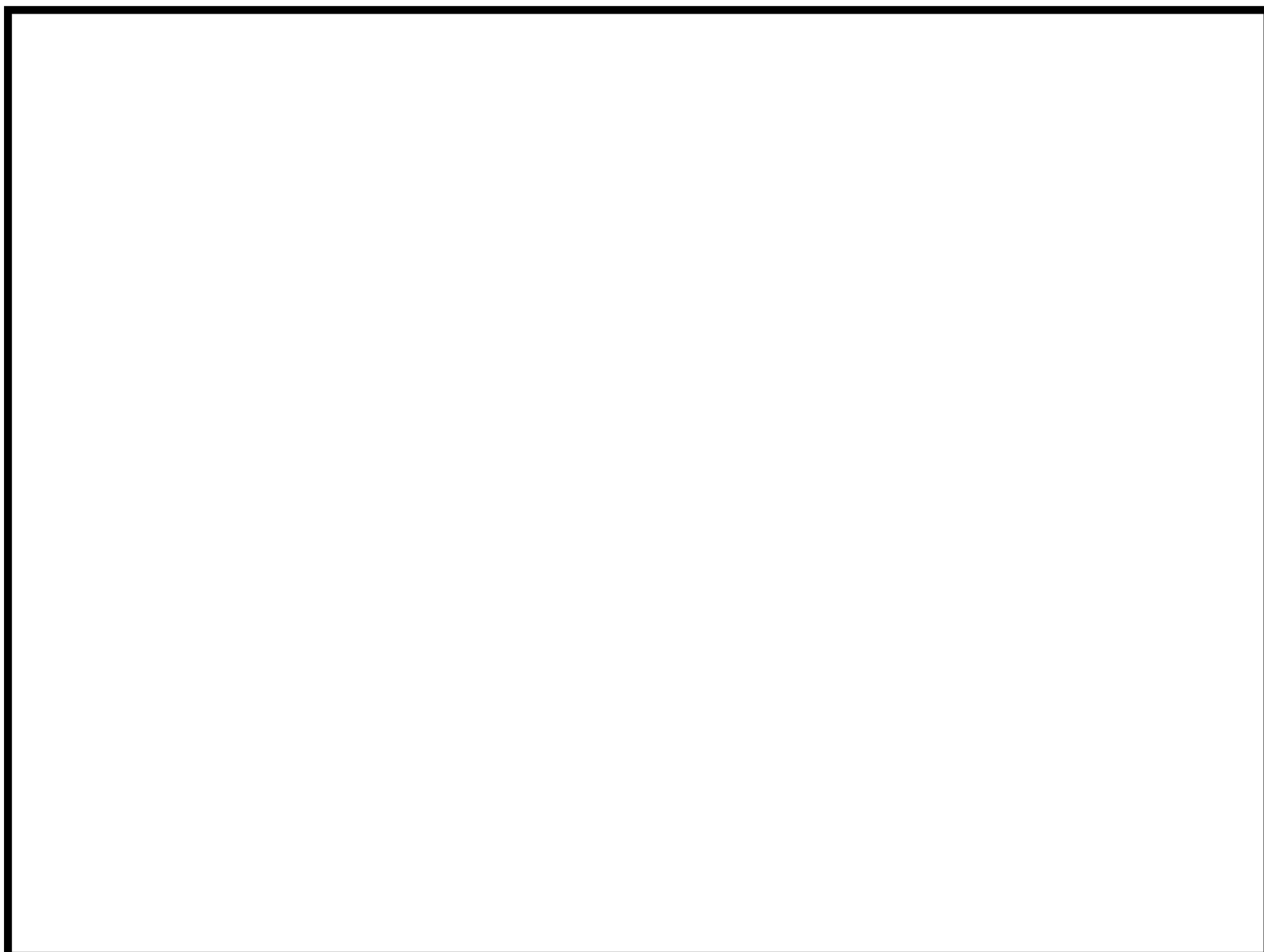
Tournez la page.

Vous êtes dans la **RUE DES LENTILLES**

Cherchez le n°16 situé à droite, arrêtez-vous et lisez ce qui suit aux enfants :

« Levez les yeux et trouvez le fruit sculpté sur la façade de la maison.

Maintenant, dessinez le fruit que vous voyez sur le mur sur cette feuille.»



Tournez la page.

Vous êtes toujours dans la **RUE DES LENTILLES**

Cherchez le n°9 situé à gauche, arrêtez-vous et lisez ce qui suit aux enfants :

« Levez les yeux et trouvez l'animal forgé sur la porte de la maison.

Maintenant, regardez les animaux qui sont représentés sur cette feuille. Entourez sur cette feuille la race de l'animal qui est représenté sur la maison. »



« Quel aliment tiennent-ils entre leurs pattes... Cela doit vous rappeler une chanson ! »

Continuez tout droit dans la rue pour arriver dans la **GRAND'RUE**.

Tournez la page.

Vous êtes toujours dans la **GRAND'RUE**

Tournez à gauche et cherchez le n°24 (droguerie) situé à gauche, arrêtez-vous et lisez ce qui suit aux enfants :

« Levez les yeux et trouvez l'oiseau sculpté au-dessus de l'entrée.

Maintenant, regardez les animaux qui sont représentés sur cette feuille.

Entourez sur cette feuille la race de l'oiseau que vous voyez sur la maison.



Faites demi-tour et continuez dans la **GRAND'RUE**.

Tournez la page.

Vous êtes dans la **GRAND'RUE**

Cherchez le n°88 (à l'angle de la Grand'rue et de la rue du Fossé des Tanneurs), arrêtez-vous et lisez ce qui suit aux enfants :

« Levez les yeux et trouvez l'animal qui se trouve sur le mur.  
Maintenant, regardez les animaux qui sont représentés sur cette feuille.

Entourez sur cette feuille la race de l'animal que vous voyez sur la maison.



Tournez à droite dans la **RUE DU  
FOSSE DES TANNEURS.**  
Tournez à gauche sur la **PLACE  
BENJAMIN ZIX.**  
Continuez tout droit dans la **RUE  
DES DENTELLES.**  
Tournez dans la 1ère rue à gauche,  
c'est la **RUE ESCARPEE.**

Tournez la page.



Vous êtes dans la **RUE ESCARPEE**

Cherchez le n°5, arrêtez-vous et lisez ce qui suit aux enfants :

« Levez les yeux et trouvez l'animal qui se trouve sur le mur de la maison.

Maintenant, regardez les animaux qui sont représentés sur cette feuille.

Entourez sur cette feuille la race de l'animal que vous voyez sur la maison.



Maintenant, nous allons retourner à l'endroit où le jeu a commencé.

Retournez sur vos pas dans la **RUE DES DENTELLES.**

Tournez à gauche

Rendez-vous au départ **RUE DU PONT SAINT MARTIN.**

