



Vittel

ÉNIGME

C'est en 1854 que débute la grande aventure thermale de la ville de Vittel. Louis Bouloumié, avocat originaire de Rodez, vient ici prendre les eaux pour soigner ses troubles digestifs. Constatant les bienfaits de ce traitement, il décide d'acquérir le terrain sur lequel émerge la source Grande Source. Le propriétaire, qui se désolait de voir sans arrêt son champ inondé, saisit l'occasion de le vendre. Il n'avait sans doute pas conscience à l'époque que son acte de vente marquait le début d'une grande épopée pour la ville, qui devint rapidement un centre de cure thermale incontournable !

Aide l'inspecteur Rando à retrouver le nom de ce propriétaire terrien, qui, sans le savoir, a contribué à l'essor de la ville !



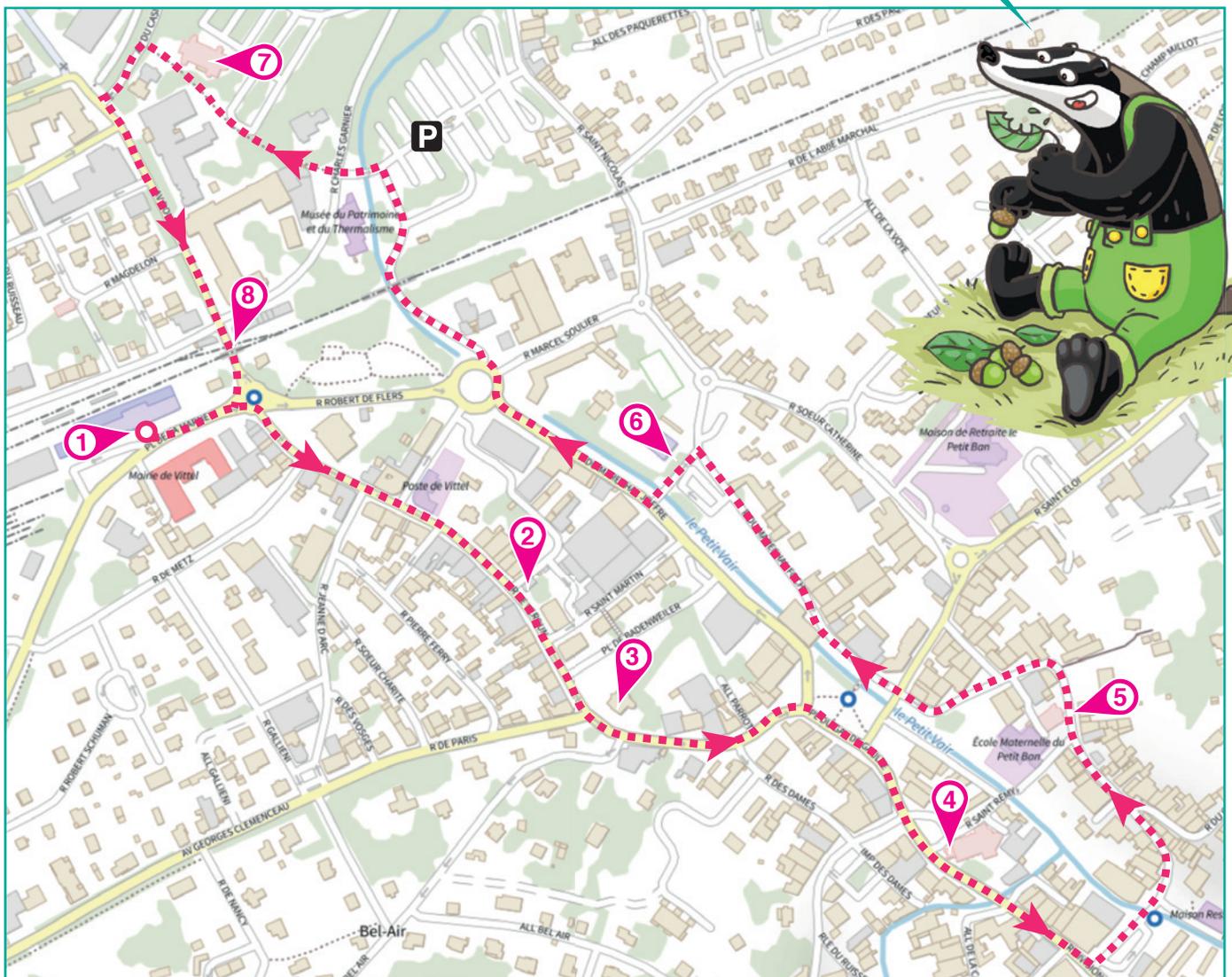
© JF Hamard / Vittel

Tu disposes du plan ci-dessous.

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

À la fin de ta balade, rends-toi à l'Office de Tourisme pour vérifier ta réponse.

Tu peux aussi vérifier sur le site www.randoland.fr et gagner des points bonus !



© Randoland 2024 - © IGN 2024. Autorisation n° 204288-264306



Pour toutes les activités de cette fiche, reporte dans la grille de bas de page les réponses trouvées en face des nombres correspondants.

1 La gare

Observe les motifs que forme le carrelage au sol, et plus particulièrement la partie qui ressemble à un damier composé de cases jaunes et blanches. Compte le nombre de carreaux qui forment chaque « case » de ce damier.

Quel enfant a réalisé un score identique à ton résultat ?



OSCAR



ADINA

Inscris dans la grille le prénom noté sous la bonne cible.

2 Le square de l'Alpha

Au n° 25 de ce square se trouve un bâtiment dont les linteaux de fenêtres ressemblent à des claviers de piano. Deux amis discutent de ce détail... lequel des deux a raison ?

COLINE : Je compte 22 touches blanches et 22 touches vertes sur chaque linteau.

MARCEL : Tu te trompes ! Il n'y a que 32 touches en tout sur chaque fenêtre !

Inscris dans la grille le prénom de celui qui a bien compté.

3 Le bâtiment du Service Culturel

Observe la rambarde de pierre qui longe les escaliers. Quel motif ressemble le plus à ce que tu vois ?



CURE



BAIN



EAUX

Note dans la grille le mot inscrit sous le blason le plus ressemblant.

4 L'église Saint Rémy

Cherche la signature du sculpteur en bas à droite du tympan et repère son nom de famille.

Classe les lettres qui composent son nom dans l'ordre alphabétique.

Ex. : RANDO → ADNOR

Reporte ta réponse dans la grille.

UN PEU D'AIDE

Le tympan désigne la partie semi-arrondie qui se surmonte le portail (la porte principale) d'une église. Il comporte souvent des ornements ou des sculptures qui représentent une scène biblique ou religieuse.

5 L'église Saint Privat

Cherche le visage qui t'observe depuis l'une des façades de l'église. Par rapport à la fenêtre près de laquelle il se trouve, est-il situé au-DESSUS, à GAUCHE ou à DROITE ?

Note ta réponse dans la grille.

6 L'école Voilquin

Sur le bas-relief qui porte une inscription débutant par « L'enfant n'est pas... », quel est le nom de famille de l'homme à qui l'on doit cette citation ?

Reporte ta réponse dans la grille.

7 La chapelle Saint Louis

Combien de personnages comptes-tu sur le tympan de la chapelle ?

Reporte ta réponse en toutes lettres dans la grille.

8 Le blason

L'inspecteur Rando a recopié la devise de la ville, inscrite sur ce blason. Mais il s'est emmêlé les pincesaux ! Quelle lettre a-t-il oubliée ?

La devise de Vittel est « *Onte Revivisco* »

Inscris ta réponse dans la grille.

Grille réponse

Circuit n°8851601M

1	>								
2	>								
3	>								
4	>								
5	>								
6	>								
7	>								
8	>								



Remets en ordre les caractères des cases colorées pour découvrir le nom de l'ancien propriétaire.

Ta réponse: Le père