

Balades ludiques en Alsace

Wilwisheim



Visiter,
se balader,
s'amuser,
jouer !



Tous les circuits sur www.visit.alsace

Partout en France !



randoland.fr

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



Facile



4,3 km

2 h 15

Temps estimé pour un enfant de 4 ans marchant à 1,8 km/h.

Wilwisheim

Départ: rue du Château

GPS: 48.748137N / 7.512672E

Prenez un crayon !

Carnet de route

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

La balade débute devant le château de Wilwisheim **1**.

Dos à la grille du château, tourner à droite deux fois pour quitter le village en longeant la route.

Attention ! Le circuit traverse des voies ferrées à deux endroits. Soyez prudents à chaque fois !

Traverser prudemment les voies ferrées puis chercher l'ancien moulin, sur la gauche avant le pont **2**.

Passer le pont et bifurquer tout de suite à droite pour emprunter le sentier qui s'enfonce à travers champs, le long de la Zorn. Suivre ce sentier jusqu'au refuge de la Ligue Protectrice des Oiseaux (LPO) dans le petit bois **3**.

Continuer sur ce même sentier jusqu'à retrouver la route. Partir à droite et s'arrêter au début du pont qui enjambe la Zorn **4**.

Poursuivre tout droit, traverser de nouveau prudemment les rails et avancer jusqu'à la caserne des sapeurs-pompiers sur la droite **5**.

Avancer jusqu'au carrefour suivant, marqué d'un feu de signalisation, pour observer la grande maison bleue qui marque l'angle en face **6**.

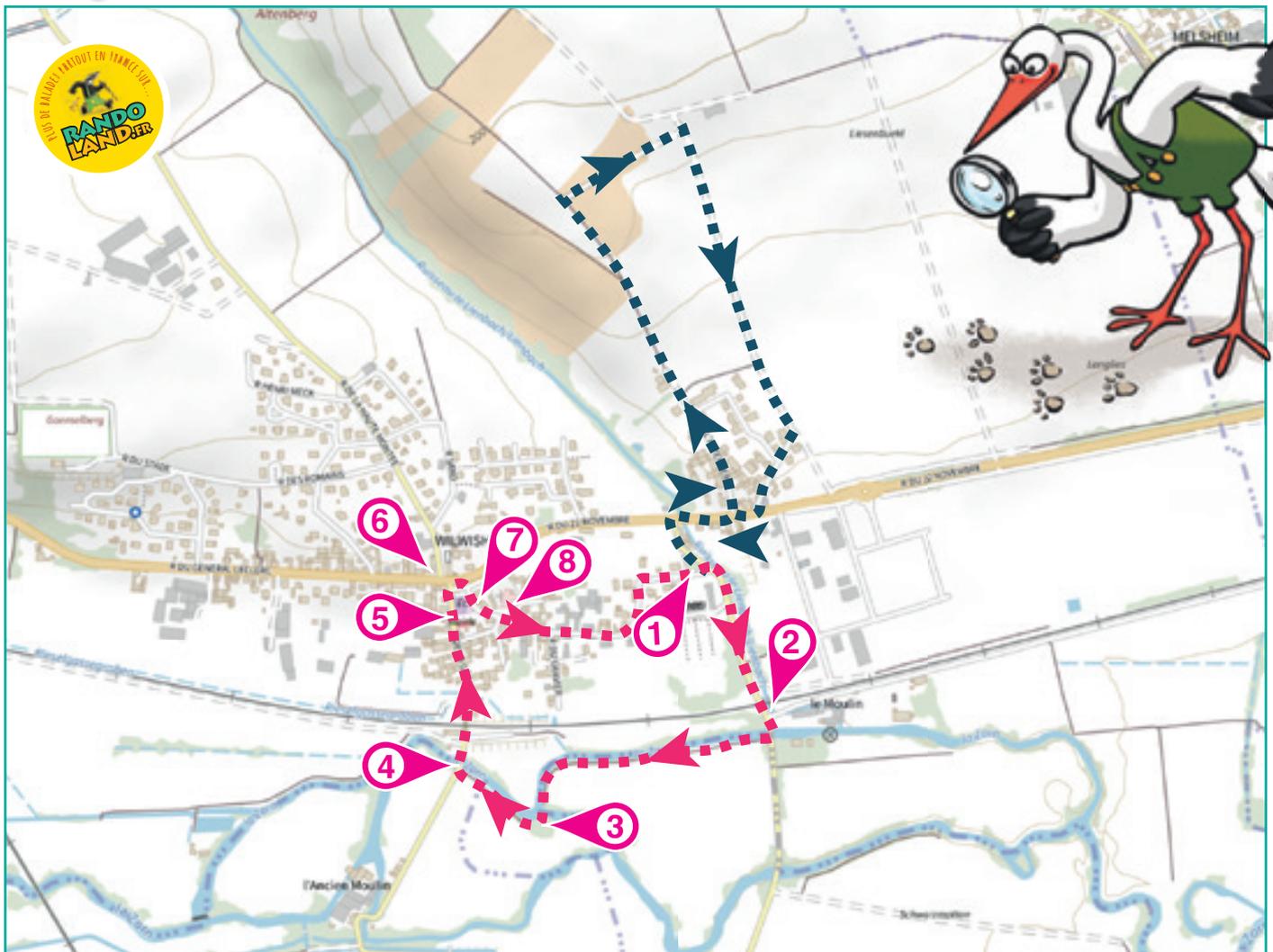
Tourner à droite sur la zone semi-piétonne, passer devant l'abribus et s'engager à droite dans la rue de l'École. Étudier d'ici le fronton de la mairie (façade rose) **7**.

Continuer jusqu'à l'église un peu plus loin sur la gauche **8**.

Pour revenir au point de départ, laisser l'église sur la gauche et continuer toujours tout droit dans la rue du Château. Le parking de départ se trouve au bout de cette rue !

Pour prolonger les plaisirs de cette

balade jusqu'à la chapelle et s'offrir une belle vue sur le village: suivre le parcours bleu sur la carte, en partant à gauche après le parking. Au carrefour, tourner à droite en direction de Hochfelden et Brumath. Traverser prudemment au passage piéton pour emprunter la rue de l'Altenberg. Laisser la rue de la Chapelle et un chemin de terre sur la droite et continuer tout droit pour gravir la colline. Tourner à droite pour profiter du point de vue sur le village ! Au bout du chemin, tourner de nouveau à droite pour revenir vers le village. Prendre le second chemin sur la droite et au « Cédez-le-passage », partir en direction de Saverne. Emprunter le passage piéton pour passer sur le trottoir de gauche puis tourner à gauche au carrefour suivant pour retrouver le point de départ de cette balade.





Au cours d'une balade à Wilwisheim, l'inspectrice Cigo a fait la rencontre de plusieurs ânes.

Elle s'est particulièrement bien entendue avec l'un d'eux ! Mais lequel ?

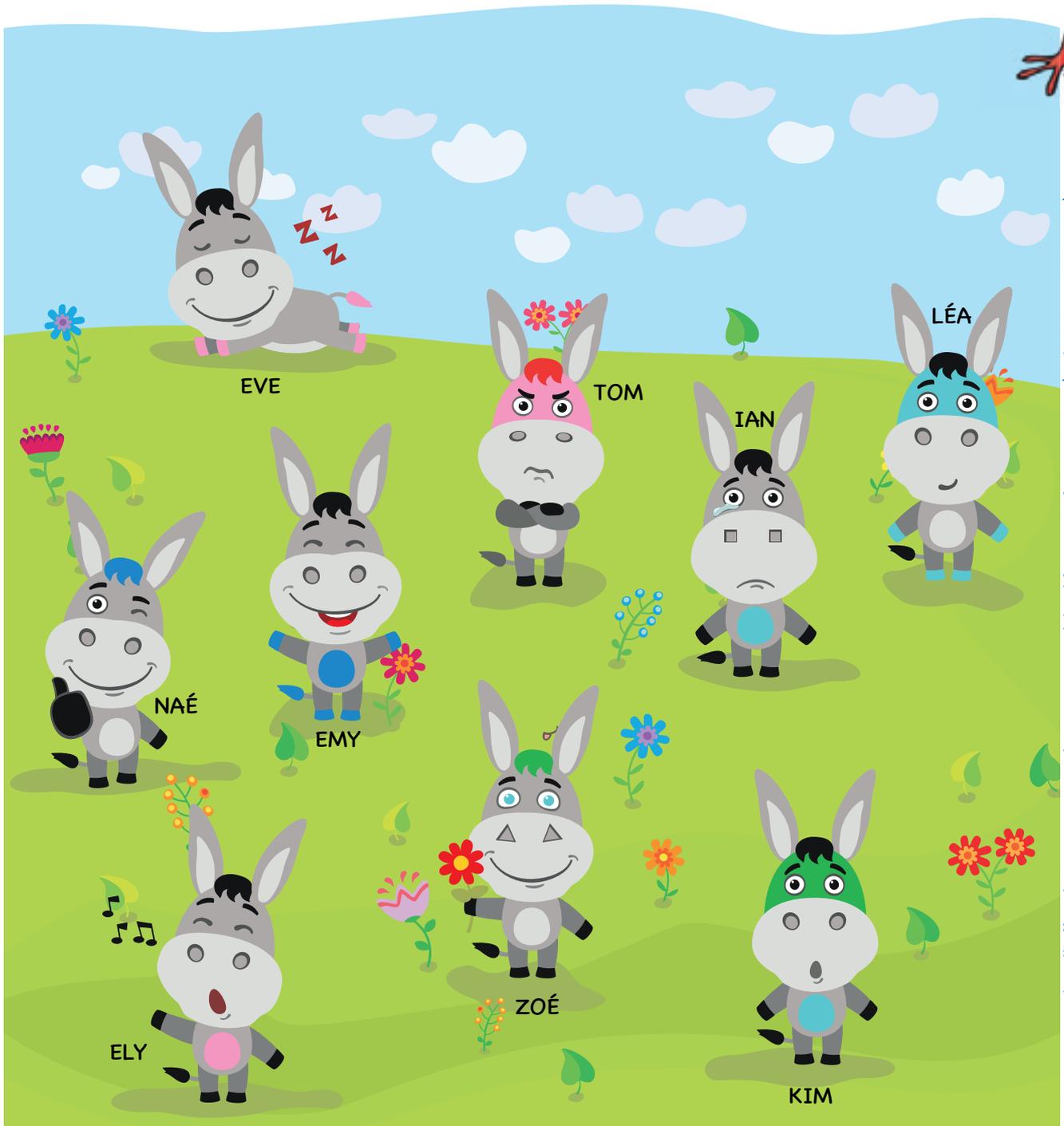
Réponds aux questions de la page suivante. Chaque réponse t'indiquera un âne à éliminer.

À la fin il n'en restera qu'un, celui avec lequel l'inspectrice Cigo est devenue amie.

Tu pourras alors noter son prénom dans la case réponse.

Tu pourras vérifier ta réponse à l'Office de Tourisme.

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



Tu peux te rendre à l'Office de Tourisme ou sur le site www.randoland.fr pour vérifier ta réponse (code énigme 6753401P).

Ta réponse

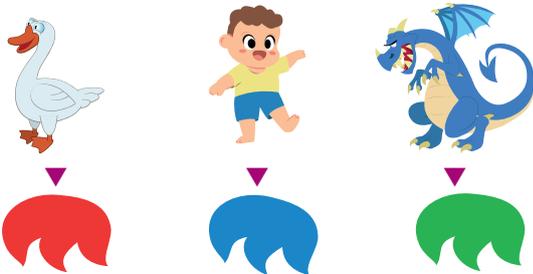
Circuit n°6753401P



1 Le château

Observe la fontaine dans le jardin, devant le château. Que vois-tu sur le pilier ?

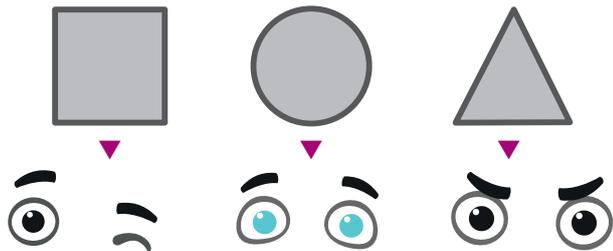
Tu vas découvrir, à chaque étape, quel âne éliminer. À la fin il n'en restera qu'un : celui que tu cherches !



Couleur du toupet

2 L'ancien moulin

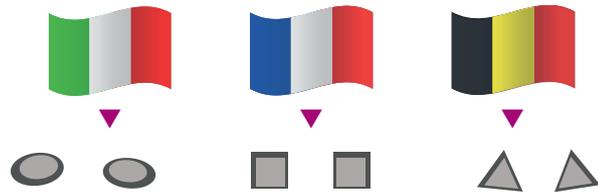
De quelle forme est la pierre exposée devant l'ancien moulin, près de la borne incendie ?



Forme des yeux

3 Le refuge à oiseaux

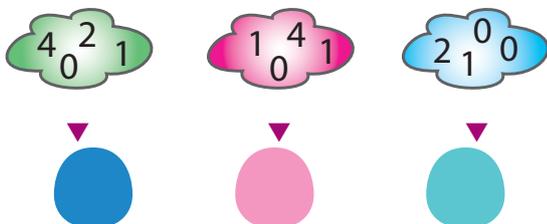
Lequel de ces drapeaux comporte les mêmes couleurs que le panneau à l'entrée du site ?



Forme du nez

4 Le pont

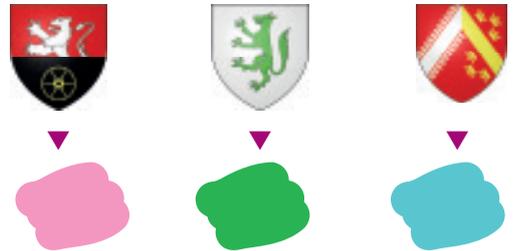
Des chiffres sont inscrits sur le panneau bleu fixé à la rambarde du pont. Quel nuage de chiffres leur correspond ?



Couleur du pelage du ventre

5 La caserne

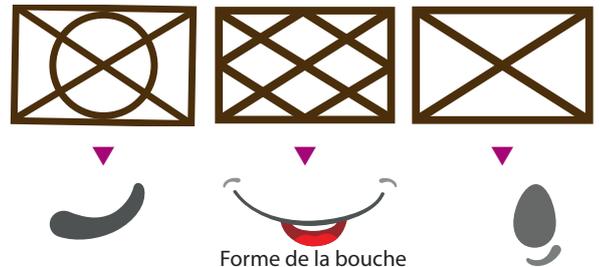
Quel blason correspond à celui que tu vois sur cette caserne ?



Couleur de la tête

6 La grande maison bleue

Observe la façade du bâtiment principal, côté rue. Lequel de ces motifs de colombage y reconnais-tu ?



Forme de la bouche

7 La mairie

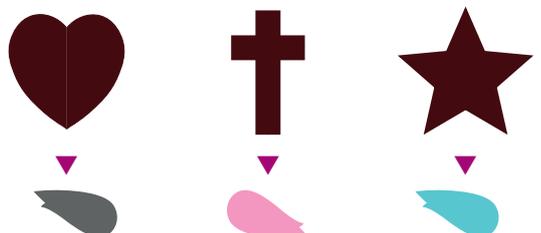
Combien de mots différents sont inscrits sur le fronton de cette mairie ?



Couleur des sabots

8 L'église

Quel symbole reconnais-tu au-dessus de l'encadrement en pierre de la porte principale ?



Bout de la queue



ÉNIGME

As-tu remarqué que, suivant où l'on se trouve, les paysages sont changeants ? Par endroits, on peut apercevoir des lignes d'arbres indiquant bien souvent le passage d'un cours d'eau à proximité.

À Wilwisheim par exemple, la rivière qu'on appelle la Zorn se promène dans le village. Peut-être apercevas-tu sur les rives de celle-ci des saules têtards, arbres auprès desquels des petites bêtes trouvent refuge et s'abritent ou bien d'autres plantes qui ont élu domicile sur ses berges, ce qui rend les paysages magnifiques. Mais au fait, quand une végétation arborée borde un cours d'eau, quel nom lui donne-t-on ?

Avec l'aide de l'inspectrice Cigo, découvre-le en menant ta petite enquête lors de ta balade !



© Frank Morin



À chaque point indice, lis bien les indications de la page suivante et reporte tes réponses sur la grille de bas de page.

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 !





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

1 Le château

Observe le personnage sur la fontaine. En prenant la même position que lui, peux-tu dire s'il regarde vers sa GAUCHE ou vers sa DROITE ?

Note le bon mot dans la grille.

2 L'ancien moulin

Quel nom porte la lourde pierre exposée près de la borne incendie ?

Découvre-le en déchiffrant le code suivant :

L - D - T - K - D

Remplace chaque lettre de ce code par celle qui vient juste après dans l'alphabet.

Ex. : B - H - F - N = C I G O

Inscris le mot découvert dans la grille.

3 Le refuge à oiseaux

En mélangeant les deux couleurs du panneau « REFUGE OISEAUX » visible à l'entrée du site, quelle autre couleur obtiens-tu ? (On ne tient pas compte de l'écriture mais des couleurs en fond de ce panneau.)



CHARLOTTE JOSÉPHINE NATHANAËL

Reporte dans la grille le prénom de l'enfant qui a le crayon correspondant à cette couleur.

4 Le pont

Sur le panneau « La Zorn », on en compte trois blanches. De quoi s'agit-il ?

Note ta réponse, au pluriel, dans la grille.

5 La caserne

Quel animal est dessiné sur le blason de la caserne ? Choisis parmi les enfants ci-dessous celui qui a imité le cri de celui-ci :



CAPUCINE



GEOFFREY

Reporte le prénom du bon imitateur dans la grille.

6 La grande maison bleue

Regarde le bâtiment principal et sa façade côté rue ! Quel motif de colombage dessiné ci-dessous y aperçois-tu ?



16

10

4

Remplace le nombre inscrit sous le bon motif par la lettre qui a cette position dans l'alphabet.

Ex. : 1 → A ; 2 → B ; etc.

Note la lettre découverte dans la grille.

7 La mairie

Repère sur le fronton de la mairie le seul mot commençant par une voyelle.

Range les lettres de celui-ci dans l'ordre alphabétique.

Ex. : RANDO → ADNOR

Inscris ta réponse dans la grille.

UN PEU D'AIDE

Il y a 6 voyelles dans l'alphabet : A, E, I, O, U et Y (avec ou sans accent). Les autres lettres sont des consonnes.

8 L'église

Quel symbole surplombe la porte d'entrée ? Calcule la valeur du mot découvert, sachant qu'une consonne vaut + 2 et une voyelle + 1.

Ex. : C I G O = 2 + 1 + 2 + 1 = 6 = SIX

Note ton résultat, en lettres, dans la grille.

Grille réponse

Circuit n°6753401M

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



Remets en ordre les caractères des cases colorées pour retrouver le nom donné à l'ensemble des plantes bordant les cours d'eau.

Ta réponse :



Wilwisheim

ÉNIGME

En regardant le château de Wilwisheim, il est difficile d'imaginer que celui-ci a pendant un temps été laissé à l'abandon. Mais grâce à la volonté de trois hommes de faire « renaître » ce manoir, ce merveilleux endroit a été racheté par la commune, qui l'a rénové avec le concours de l'association des Amis du Château. Il est maintenant chouchouté et bien entretenu.

Si son premier propriétaire l'avait vu dans cet état, il en aurait probablement été malheureux, lui qui l'avait pensé et fait construire. Mais que sait-on de lui au juste ? Cet homme s'y est installé avec sa famille en 1669 et a occupé dans la région différentes fonctions, notamment politiques. En 1678, il a été honoré par l'empereur Léopold 1^{er} en recevant le titre de baron.

L'inspectrice Cigo est bien curieuse de connaître le prénom du premier propriétaire de ce château qui, après quelques années de rénovation, a maintenant retrouvé toute sa splendeur.



© Frank Morin

FAMILLE DE WANGEN DE GEROLDSECK AUX VOSGES

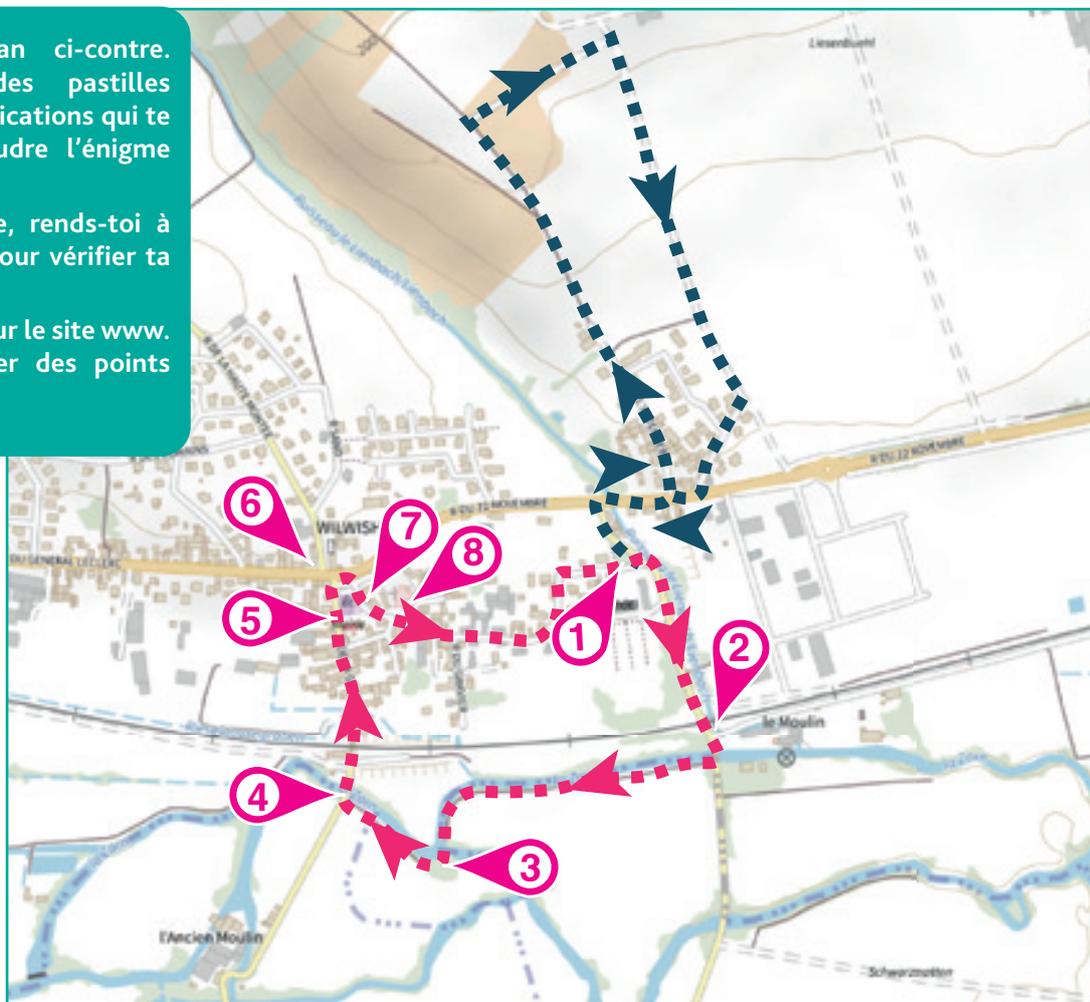
- ▶ **Edmond Bartholomé**, mort le 16 août 1674 à Moosch
- ▶ **François Christophe**, mort le 8 octobre 1680 à Postelberg
- ▶ **Georges Émile**, mort le 9 décembre 1677 à Flexbourg
- ▶ **Gustave Anselme**, mort le 28 février 1696 à Dorlisheim
- ▶ **Henri Célestin**, mort le 13 juillet 1682 à Haguenau
- ▶ **Hugues Othon**, mort le 22 juin 1685 à Jungholtz
- ▶ **Philibert Jean**, mort le 5 avril 1688 à Malmerspach
- ▶ **Louis Eugène**, mort le 4 mai 1689 à Pfulgriesheim
- ▶ **Paul Théodore**, mort le 1^{er} janvier 1691 à Osthouse

Tous les personnages de cette liste sont fictifs, sauf un !

Tu disposes du plan ci-contre. 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 2022 - © IGN 2020 Autorisation n° 112338-140142



Lors du passage devant chacun des indices lis attentivement les indications fournies. Elles te permettront de résoudre l'énigme posée au verso de cette page.

1 Le château

À quoi ressemble le pont menant au château ?



JANE



DOROTHÉE

Raye de la liste l'homme dont le 2nd prénom est l'anagramme du prénom noté sous le bon dessin.

UN PEU D'AIDE

Une anagramme est un mot dont les lettres, placées dans un ordre différent, peuvent former un autre mot.
Ex. : MARION devient ROMAIN

2 L'ancien moulin

Découvre le nom de la grosse pierre près de la borne incendie en déchiffrant le code suivant :

13 - 5 - 21 - 12 - 5

Remplace chaque nombre de ce code par la lettre qui a cette position dans l'alphabet :

Ex. : 3 - 9 - 7 - 15 = CIGO

Barre de la liste l'homme dont le lieu de décès possède toutes les lettres du mot découvert.

3 Le refuge à oiseaux

Complète ce texte à l'aide des lettres suivantes :

A C D E E E E E É G G I I
L N O P R R R R S S T T U Z

Sur le panneau d'entrée du site, la _____ de protection des oiseaux rappelle ces consignes : _____ les lieux, ne pas _____ les oiseaux.

Reconstitue un nombre avec les lettres restantes.

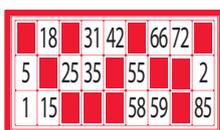
L'homme dont le jour de décès est un multiple de ce nombre est à rayer de la liste.

4 Le pont

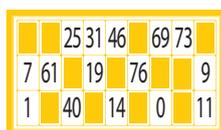
Avec les 4 chiffres inscrits sur le panneau bleu accroché à la rambarde, fais une liste de tous les nombres de 1 ou 2 chiffres possibles.

Ex. : 1918 → 1, 8, 9, 11, 18, 19, 81, 89, 91, 98

Cinq nombres de ta liste sont présents sur une même ligne d'une des cartes de loto.



MARIE



OCTAVE

Élimine de la liste l'homme dont le 1^{er} prénom rime avec celui inscrit sous la bonne carte de loto.

5 La caserne

Sur le blason, observe l'objet dessiné sur fond noir. Quelle proposition ci-dessous, codée en langage radio, te donne son nom ?

AUGUST : Alpha, November, Charlie, Romeo, Echo

JUNE : Romeo, Oscar, Uniform, Echo

Le prénom de celui qui a raison désigne un mois de l'année en anglais. Élimine de la liste l'homme mort le mois correspondant.

6 La grande maison bleue

Regarde le bâtiment principal et sa façade côté rue ! Quel motif de colombage dessiné ci-dessous y reconnais-tu ?



1700 - 12



1650 + 30

Résous l'opération notée sous le bon motif.

Raye de la liste l'homme mort cette année-là !

7 La mairie

Quel est le mot le plus long sur le fronton de la mairie ? Additionne les points que vaudrait chacune des lettres de ce mot au Scrabble®.

Ex. : CIGO = 3 + 1 + 2 + 1 = 7

Supprime de la liste l'homme mort ce jour-là !

UN PEU D'AIDE

Les points au Scrabble®

1 point : E, A, I, N, O, R, S, T, U, L	4 points : F, H, V
2 points : D, G, M	8 points : J, Q
3 points : B, C, P	10 points : K, W, X, Y, Z

8 L'église

Sur la façade de la porte d'entrée, une frise de pierres sculptées longe le toit. Combien de fois le motif en forme de cercles apparaît-il sur cette frise ?

C'est le nombre de lettres que tu trouves lorsque tu comptes ensemble les deux prénoms d'un des hommes de la liste. Ce n'est pas le bon, raye-le !

Circuit n° 6753401G

Tu devrais maintenant connaître l'identité du tout premier habitant de ce château.

Ta réponse :