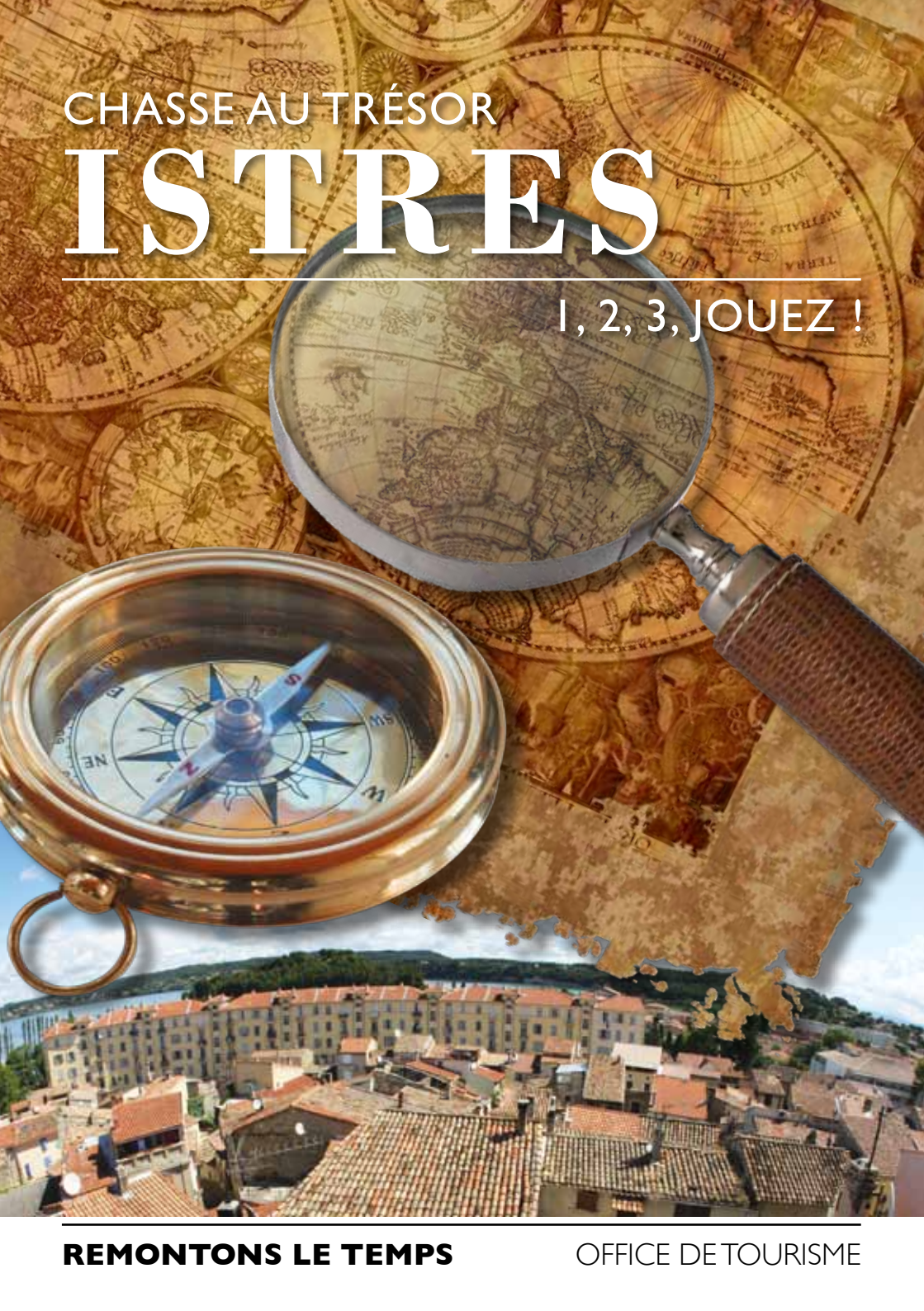


CHASSE AU TRÉSOR

# ISTRES

---

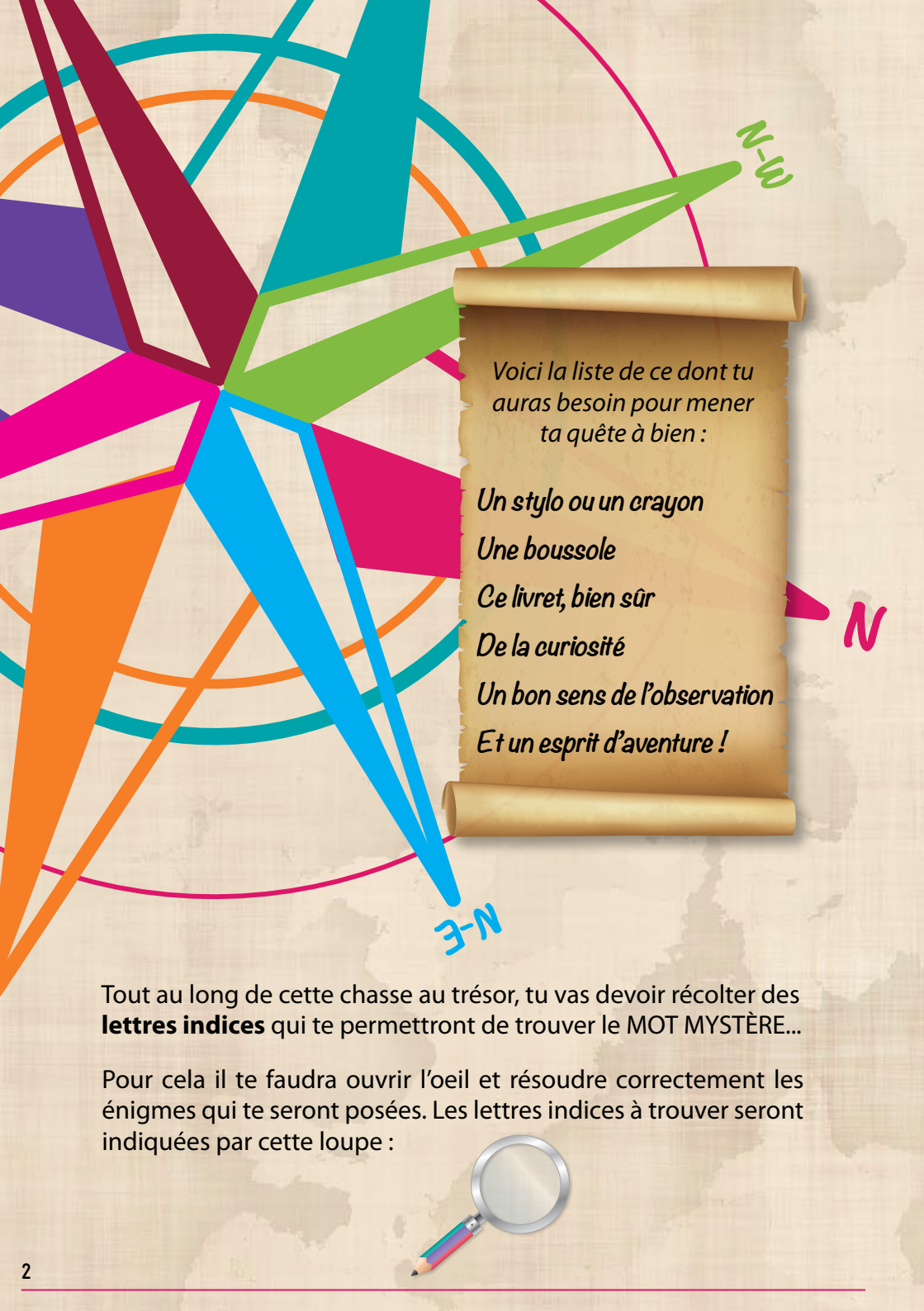
1, 2, 3, JOUEZ !



---

**REMONTONS LE TEMPS**

OFFICE DE TOURISME



*Voici la liste de ce dont tu  
auras besoin pour mener  
ta quête à bien :*

*Un stylo ou un crayon*

*Une boussole*

*Ce livret, bien sûr*

*De la curiosité*

*Un bon sens de l'observation*

*Et un esprit d'aventure !*

Tout au long de cette chasse au trésor, tu vas devoir récolter des **lettres indices** qui te permettront de trouver le MOT MYSTÈRE...

Pour cela il te faudra ouvrir l'œil et résoudre correctement les énigmes qui te seront posées. Les lettres indices à trouver seront indiquées par cette loupe :





## Top départ pour l'aventure !

En sortant de l'Office de Tourisme, prends à droite.  
Ici se dresse un monument en pierre avec deux fontaines.



Te voici devant la **Porte d'Arles**.

*Elle a été édifée en 1773, c'est une réplique de l'ancienne porte des remparts écroulés. Celle-ci est la porte Nord, il y en avait une autre au Sud. Ces deux portes étaient gardées jour et nuit lors des guerres de religion et des épidémies de peste !*

Passes sous ce portail pour commencer ton aventure.

## ◇◇◇◇◇◇◇◇ Bienvenue dans le centre historique d'Istres ◇◇◇◇◇◇◇◇

Cherche la **rue de la Roque**. Emprunte-la puis passe sous la voûte que tu vois sur cette photo : Tu débouches sur une place. Quel est son nom ?



PLACE DE LA :

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



Sur une façade se trouve un **cadran solaire**.  
En t'aidant de ta boussole peux-tu dire de quel côté de la place il se trouve ?

Entoure la lettre correspondant à la bonne réponse :



**O** : NORD

**E** : SUD

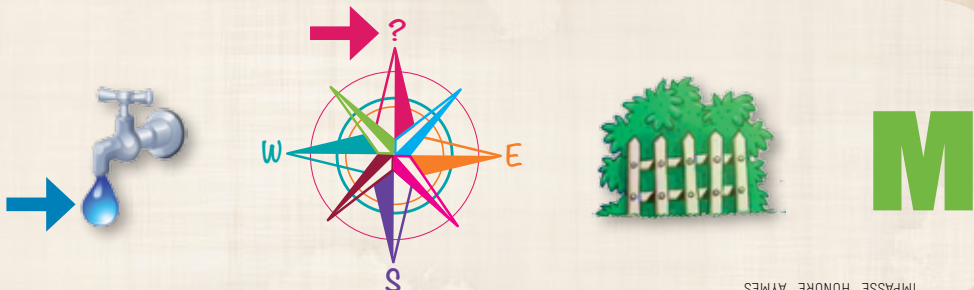
**U** : EST

**A** : OUEST

*Avant l'invention de l'horloge, c'est ce système simple et ingénieux qui permettait de connaître l'heure grâce à la position du soleil.*

Aide-toi de ta boussole pour te diriger vers le **sud**. Mais avant d'aller trop loin, déchiffre ce rébus pour connaître le lieu du prochain indice :

## IMPASSE ...



IMPASSE HONORÉ AYMES



Quel est le titre de cette peinture murale de Morin ?

Prends ta route vers le **sud**.  
Un deuxième cadran solaire se trouve tout près...  
À quel **numéro** le trouve-t-on ?



**S** : Numéro 5

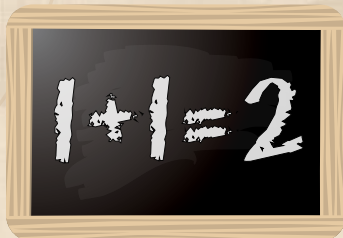
**C** : Numéro 10

**F** : Numéro 20

La maison du numéro 15 est décorée par une **autre maison**, beaucoup plus petite... La vois-tu ? Compte le nombre **d'ouvertures** qu'elle possède (porte et fenêtres).

Faisons un peu de calcul !

Additionne ce chiffre (les ouvertures de la petite maison) aux numéros qui te sont proposés pour le deuxième cadran solaire (**réponses S + C + F**) et note le résultat ci-dessous :



Ce nombre te servira un peu plus loin...

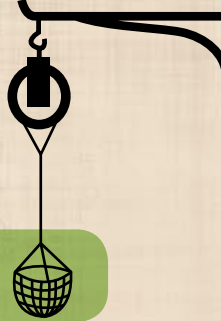




Remonte la rue jusqu'à l'embranchement.  
 Pour connaître ta prochaine direction regarde bien les noms des rues et aide-toi de l'**indice** ci-contre.  
 Tu as trouvé ? Félicitations !

Le nombre que tu as calculé un peu plus tôt représente le **nombre de pas** à faire dans cette rue... Descends les quelques marches devant toi puis compte tes pas !

Il te faut maintenant lever les yeux pour chercher un élément qui ressemble à **ce dessin** :



*Cet ancien dispositif servait à monter des charges lourdes jusqu'au grenier (fagots de bois, sacs de blé ou bottes de foin).*

Au bout de la rue faut-il prendre à gauche ou à droite ? Pour le savoir trouve la porte ornée d'une **croix pattée**.



*Au Moyen-Âge cette croix était l'emblème des chevaliers templiers, un ordre de moines soldats assurant la protection des pèlerins qui se rendaient en Terre Sainte.*



Bien ! Maintenant avance jusqu'à la **Place des Bourras**. La fontaine que tu vois au centre abrite des dragons ! Combien y en a-t-il ? Seulement ? Alors c'est qu'il en manque deux : ils se sont échappés dans une rue toute proche ! Sauras-tu les retrouver ?

**INDICE :**



*Par une chaîne à jamais sont reliés  
 Par le lion protecteur sont gardés  
 Les dragons qui se sont égarés*



Cherche bien ! Tu les as trouvés ?  
 Alors écris le nom de la rue dans laquelle ils se trouvent :



RUE :

--	--	--	--	--





Essaie de reconstituer ce **puzzle** pour ta prochaine direction :



—	—
—	—
—	—

*Ce clocher a une histoire tragique...  
Frappé deux fois par la foudre, il s'écroule en 1835 en faisant 5 victimes,  
exactement à l'endroit où tu te tiens.*

La rue qui le longe lui doit son nom. Comment s'appelle t-elle ?



RUE :

Emprunte-la par en direction du **sud**.

*Quelque part sur la place Léon Julien se cachent deux lions qui se défient du regard en montrant les crocs...*

Continue vers le **sud** jusqu'à voir une maison toute verte avec un **angle coupé**. Tout près se trouvent une maison au mur jaune et une autre au mur rouge. L'une d'entre elles abrite une **fenêtre** qui n'en est pas vraiment une...

Entoure la couleur de ce mur :



Le dessin sur cette fausse fenêtre s'appelle un **trompe-l'oeil**.

Quel animal s'y cache ?



*Cette ancienne ouverture a été bouchée pendant la Révolution car il y avait un impôt sur les fenêtres ! Victor Hugo a même écrit ces paroles : «Dieu donne l'air aux hommes, la loi le leur vend.»*

Cherche une **main noire** tout près de toi. Tu la vois ? Elle sépare la rue qui monte de celle qui descend... Observe-la bien et coche la bonne réponse :

**C'EST UNE MAIN :**



Droite



Gauche

En face, au N°11 Bis, se trouve l'ancienne **maison seigneuriale** :

*Elle se distingue grâce à son mur d'enceinte voûté et son portail abritant une petite cour, symbole de la richesse du seigneur.*



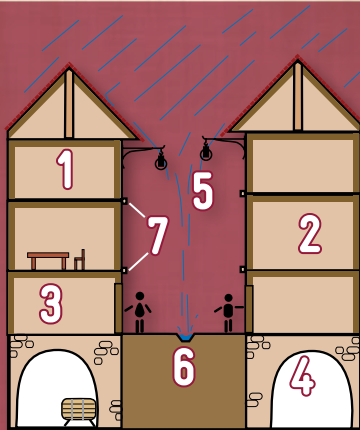
Rapproche-toi du portail pour voir la **porte en bois** au fond de la cour.

*Elle abritait une petite prison pour les voleurs et brigands en tout genre...*

Continue en direction du **sud-ouest** jusqu'au croisement de la **Grande Rue des Fabres**. Au Moyen-Âge c'était la rue la plus animée : de nombreux commerçants et artisans y avaient leurs boutiques et leurs étals.

*En observant les maisons tu verras des **petites corniches horizontales** le long des façades. Elle servaient à empêcher les rats de grimper jusqu'au grenier pour y piller la nourriture !*





PLAN EN COUPE  
D'UNE RUE AU MOYEN-ÂGE

- 1 : grenier
- 2 : étage d'habitation
- 3 : écuries
- 4 : cave
- 5 : treuil pour les charges lourdes
- 6 : caniveau central (évacuation des ordures)
- 7 : corniches pour les rats

Tiens, as-tu remarqué ? Il y a encore un **angle coupé**...  
À ton avis à quoi cela pouvait-il bien servir ?

Entoure la bonne réponse :



- P** - À éviter que les passants ne se blessent
- B** - À empêcher les voleurs de se cacher derrière
- O** - À faciliter la circulation des charrettes



Continue de descendre droit devant toi. Arrivé en bas, tu peux apercevoir l'emplacement de l'**ancien rempart** caché derrière un olivier.

**Au sommet des remparts se trouvait le chemin de ronde : c'est là que les gardes patrouillaient pour surveiller les environs en cas d'attaque d'ennemis.**

Continue ton chemin par la **rue Alphonse Daudet** et cherche la tête sculptée de la photo :



Quel est ce bâtiment ?



Ce superbe édifice faisait partie de la porte Sud il y a plus de 600 ans, à l'époque où des remparts s'élevaient autour du village.

Quelque part en face, le long d'une gouttière rose, se trouve une **plaque blanche** gravée d'une date.

Inscrit chacun des chiffres de cette **date** dans l'addition ci-dessous et trouve le résultat :



$$\square + \square + \square + \square = \square$$

En partant de cette pierre datée, avance vers le **nord** en comptant autant de pas que le **résultat obtenu**.



Cherche le **vieux four** : cette vieille voûte en pierres est le vestige d'un ancien four à pain, appelé aussi **four banal**.

*Au Moyen-Âge, le pain était l'élément principal de l'alimentation. Les paysans venaient faire cuire leur pain dans ce four public mais ils devaient en laisser une petite partie au seigneur. cette taxe s'appelait la banalité, d'où le nom du four.*

Connais-tu les ingrédients nécessaires à la fabrication du pain ?

Essaie de retrouver les **ingrédients** de base :



F	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
L	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
E	<input type="text"/>	<input type="text"/>	S	<input type="text"/>	<input type="text"/>



À l'époque les pains pesaient environ 5 Kg ! Dans les périodes de famine, lorsque les récoltes étaient mauvaises, on complétait le manque d'ingrédients avec ce qu'on avait, comme de la paille par exemple...

Fais quelques pas vers le **nord** en ouvrant bien les yeux : tu dois trouver une **plaque commémorative noire**.

Tu y es ? Alors écrit le nom de l'**ancien Maire d'Istres** :



Prends maintenant la rue en face cette plaque et remarque son **nom**. Au bout, dirige-toi à nouveau vers le **nord** pour trouver ce qui lui a donné son appellation.

Pendant combien de temps cet **Hôtel de Ville** a-t-il été en fonction ?



**G** - Un peu plus de 200 ans

**B** - Un peu plus de 300 ans

**M** - Un peu plus de 400 ans

Poursuis ton chemin dans la **rue Alfred Courbon** et cherche un **plan émaillé** du centre ancien sur le mur de droite.

D'après ce plan ta prochaine étape se situe au **numéro 3**.

De quoi s'agit-il ?



Utilise le plan pour t'y rendre.

Tu y es ? Peux-tu dire alors quel est l'**ancien nom** de la place où tu te trouves ?

PLACE DU :



Emprunte maintenant la rue qui porte le même nom. Tu trouves plus haut une jolie petite place. Il y avait ici un moulin à huile banal ainsi qu'un autre four banal dont on peut encore voir les traces.



De cette placette, monte les petites marches puis dirige-toi vers le sud. Cherche le troisième cadran solaire.

Qu'est-il écrit dessus ?



En latin ces mots signifient : le temps fuit



Non loin se trouve une ancienne fontaine décorée d'une croix. En-dessous tu peux voir une grappe de raisin.

Combien de grains compte t-elle ?



Associe ce nombre à la lettre de l'alphabet correspondante pour connaître la direction à prendre (A=1, B=2, C=3...) et coche la bonne réponse :



N comme Nord-Ouest

O comme Ouest

S comme Sud-Est

E comme Est

Avance dans cette direction. Des escaliers montent sur ta gauche et mènent à un quatrième cadran solaire.

Peux-tu trouver ses quatre gardiens ? Ce sont des visages qui n'ont pas l'air content...





*Ce grand bâtiment était la maison curiale, comme l'indique le nom de la rue de la Cure. Le curé et des paroissiens vivaient ici dans un certain luxe. À l'époque le clergé (qui représente la religion) avait autant de pouvoir, sinon plus, que le roi. Ses représentants étaient donc traités comme des seigneurs.*

Grimpe les marches sur la gauche.  
Te voilà devant l'église Notre-Dame de Beauvoir.



*Cette église date sensiblement du 12ème siècle, elle aurait donc presque 1000 ans ! Elle a été bâtie sur les ruines de l'ancien château féodal, autour duquel s'est construite la cité. Le pigeonnier que tu vois à droite servait également de cellule de quarantaine pendant les épidémies de peste...*

As-tu remarqué la **Vierge Marie** qui surveille l'entrée ? Si tu lèves haut les yeux tu verras sa statue et l'**inscription** sur son socle. Parviens-tu à la lire ? Essaie de la compléter :



ILS M'ONT



DE LEUR CITÉ

À ton avis, que signifie le nom de Beauvoir ?

*Cela vient du mot Beauvezer en Provençal, qui signifie : belle vue.. Effectivement tu as dû remarquer que l'église est en hauteur et surplombe la ville. On la dit "plus à la portée des anges que des hommes".*

Pour mieux s'en rendre compte il faut monter encore un peu. Pour cela il faut se diriger sur la gauche : il y a là une placette où se dressait jadis la **chapelle des Pénitents Blancs**.

*L'église Notre-Dame de Beauvoir au début du siècle.  
Au fond à gauche, la chapelle des Pénitents.*



Emprunte alors les petits escaliers, à gauche de l'église.

Là-haut le nom **Bellevue** ou **Beauvoir** prend tout son sens : tu domines toute la ville, l'étang de l'Olivier, l'étang de Berre, et au-delà la vue porte même jusqu'à la montagne de la Sainte Victoire par temps dégagé.



Peux-tu voir le **jet d'eau** au milieu de l'étang de l'olivier ?

Inauguré en 2008, c'est le **plus haut de France** !

Essaie de deviner à quelle hauteur il monte :




**30** mètres

**40** mètres

**50** mètres

Au milieu, tu l'as sûrement remarqué, se trouve une **table d'orientation**.

*Cette table permet de se situer grâce à son plan, sa hauteur et sa rose des vents.*

En cherchant bien, peux-tu dire à quelle **hauteur** (*altitude*) environ tu te trouves ?



**G** - 22 mètres

**R** - 27 mètres

**T** - 31 mètres



Profite des bancs à ta disposition pour faire ce dernier jeu : tu dois trouver **la lettre qui n'a pas de double**.



Ecris ici la lettre unique :



Te voilà à la fin de ton parcours !

Avant de retourner à l'Office de Tourisme récupérer ton **trésor**,  
il te faut trouver le **mot mystère**...



## LE MOT MYSTÈRE

Remplis les cases dans l'ordre grâce aux lettres indices marquées d'une petite loupe que tu as trouvées (celles que tu as entourées et celles contenues dans les zones jaunes) :




Cette créature mi-dragon, mi-poisson, est issue d'une créature légendaire qui aurait hanté les eaux profondes de l'étang de l'Olivier pendant des temps immémoriaux...

Personne ne peut témoigner aujourd'hui d'avoir aperçu ce monstre, mais certains affirment entendre des bruits étranges la nuit près de l'étang... D'autres jurent avoir vu des empreintes de pas sur la rive encore humide au petit matin. Des empreintes immenses qui n'appartiendrait à aucun animal connu.

Une chose est sûre : nous n'avons pas fini d'entendre parler de lui...



