

VIENS MENER L'ENQUÊTE !

à Coudeville sur mer

8



Qui sauva le marais de Coudeville ?

A Coudeville, les supporters les plus fidèles du roi lui demandèrent de récupérer la propriété des marais prétextant que les exploitants n'en étaient pas propriétaires et n'avaient qu'un droit d'usage. Une révolte devait voir le jour... qui de la royauté, des exploitants ou de la commune allait gagner ?

01

ÂGE
à partir de 7 ans



02

DEROULÉ
A l'aide du plan et du livret jeu, réponds aux questions et tente de résoudre cette enquête !



03

DURÉE
1h30



04

DISPONIBLE
7J/7 - JOUR ET NUIT





Consignes de sécurité !

L'enquête suivante amène à traverser plusieurs rues de Coudeville-Plage. Faire très attention à bien rester sur les trottoirs et à bien regarder avant de traverser les rues.

UN PEU D'HISTOIRE LOCALE

Le territoire de Coudeville-plage est entièrement érigé sur un paysage de dunes et de marais.

Sous la Royauté, les prêtres de l'Abbaye du Mont-Saint-Michel étaient propriétaires des marais et dunes de Coudeville. A la Révolution de 1789, il est décidé que tous les biens appartenant à l'Eglise doivent être donnés à l'Etat et donc à ses communes. Le patrimoine communal de Coudeville s'enrichit ainsi des biens de l'Abbaye du Mont-Saint-Michel, c'est-à-dire des marais et des dunes.

C'est donc la commune qui gère désormais les *droits de pacage** dans les marais communaux, et de passage pour le cheminement à travers les dunes des charrettes de varech ramassé sur le rivage.

Mais après la chute de l'empire de Napoléon, le roi Louis XVIII revient en France en 1814 pour monter sur le trône. A Coudeville, les supporters les plus fidèles du roi lui demandèrent de récupérer la propriété des marais prétextant que les exploitants n'étaient pas les propriétaires et n'avaient qu'un droit d'usage.

Une révolte devait voir le jour... qui de la royauté, des exploitants ou de la commune allait gagner ?

LES FAITS

Un procès vit le jour en 1827, initié par le duc d'Orléans, contre les communes pour réclamer à la société dite « la Compagnie du Costentin », gestionnaire des marais, la restitution de la propriété de ces terres. Un vrai méli-mélo ce procès !

Le procès traîna en longueur, mais grâce à l'intervention d'un homme, sauveur de la situation, tout le monde se mit enfin d'accord le 29 juin 1840, à Coutances.

Résultat : les communes durent verser la somme de 1200 francs aux exploitants, une coquette somme à l'époque ! En échange la commune de Coudeville récupéra la propriété des marais, et c'est toujours le cas aujourd'hui !

GLOSSAIRE

Droit de pacage : droit d'envoyer son bétail paître sur des terrains communaux

Cette histoire est authentique, elle a été reprise et mise en forme par Mr Michel Hébert, écrivain à Donville-les-Bains

Tu viens d'être embauché(e) à l'agence « Œil de Lynx » comme détective privé.

Ta mission ... (si tu l'acceptes !)

- Des indices se trouvent dissimulés dans les rues de Coudeville-plage
- Trouve et résous les énigmes
- Le nom « du sauveur des marais de Coudeville » te sera révélé.

SOIS PERSPICACE...

Jeu sous la responsabilité des parents.

Ce livret est édité par l'Office de Tourisme de Granville Terre et Mer – Toute reproduction en est interdite sans son accord.

L'inspecteur LAFOUINE te recommande d'aller directement mener ton enquête dans le centre de Coudeville-plage, au départ du parking, près du poste de sauvetage. A chaque énigme, tu trouveras un lieu où il faut te rendre, suis les instructions, trouve l'indice et réponds à la question. Use et abuse du plan fourni dans ce livret, il te sera d'une grande utilité tout au long de ta quête ! Une lettre est à découvrir à chaque énigme, elle te donnera à la fin le nom du sauveur des marais !

Indice N°1

Pour trouver le lieu de la première énigme, l'arbre de Noël te montre la direction.

Dans cette rue, cherche le 3 et de la plaque émaillée trouve le nom du bateau : _ _ _ _ _

De ce nom, garde la 2^{ème} lettre.

Lettre μ : _____



Indice N°2

De là, poursuis ta route vers le Nord, puis suis l'abbé. Mais prend garde en chemin, si tu croises les fleurs bleues piquantes, arrête-toi. A l'aide de l'indice visuel, trouve le cercle et du

nom de la ville inscrite, conserve la voyelle répétée 3 fois.

Lettre \S : _____

Indice N°3

Poursuis ton chemin vers la rue des îles...

Relis bien le début de ton livret, l'histoire qui t'est racontée est proposée par un écrivain de Donville, à son nom ajoute une lettre et tu trouveras la rue et ta prochaine destination... Une fois arrivé sur place poursuis ta quête vers l'ouest .

Trouve la maison avec le bas-relief sur le garage du propriétaire des lieux et trouve la profession représentée : _ _ _ _ _

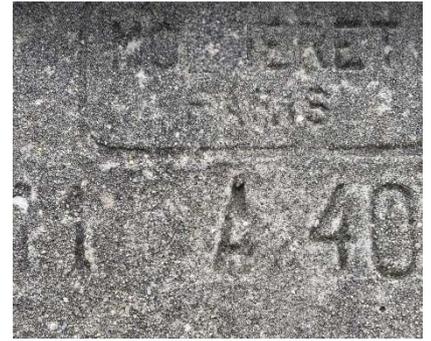
De ce mot, ne garde que la 7^{ème} lettre.

Indice N°4

Désormais, poursuis ton chemin en cherchant l'oiseau des mers... Ne t'aventure pas dans la voie sans issue. Cherche le totem gris.

Utilise l'indice visuel pour trouver le bon totem, repère les 2 consonnes doublées :

Lettre ¥ : _____



Indice N°5

Muni(e) du plan, dirige-toi maintenant vers celle à qui on « plumerait la tête, et le bec » !

**Compte les tables de pique-nique que tu trouveras dans cet espace , attention elles sont réparties sur tout un espace : _ _ _ _ _
De ce nombre trouvé, ne conserve que la 3^{ème} lettre.**

Lettre π : _____

Indice N°6

Tu te retrouves maintenant sur l'avenue principale. Fais une halte près du panneau rouge, où la carte t'aidera dans ton enquête.

Trouves-y le marais sauvé.

De son nom sucré, conserve la consonne deux fois citées.

Lettre @ : _____

Indice N°7

Poursuis ton chemin en direction de la rue au nom d'arbre... Un peu d'aide pour t'orienter :

MA

..

SÄ



Emprunte la rue dans toute sa longueur. Fais attention en chemin de bien relever les indications sur les maisons. Ces noms t'aideront à trouver la prochaine lettre.

Observe bien :

Au n°2 : _____

Au n°14 : _____

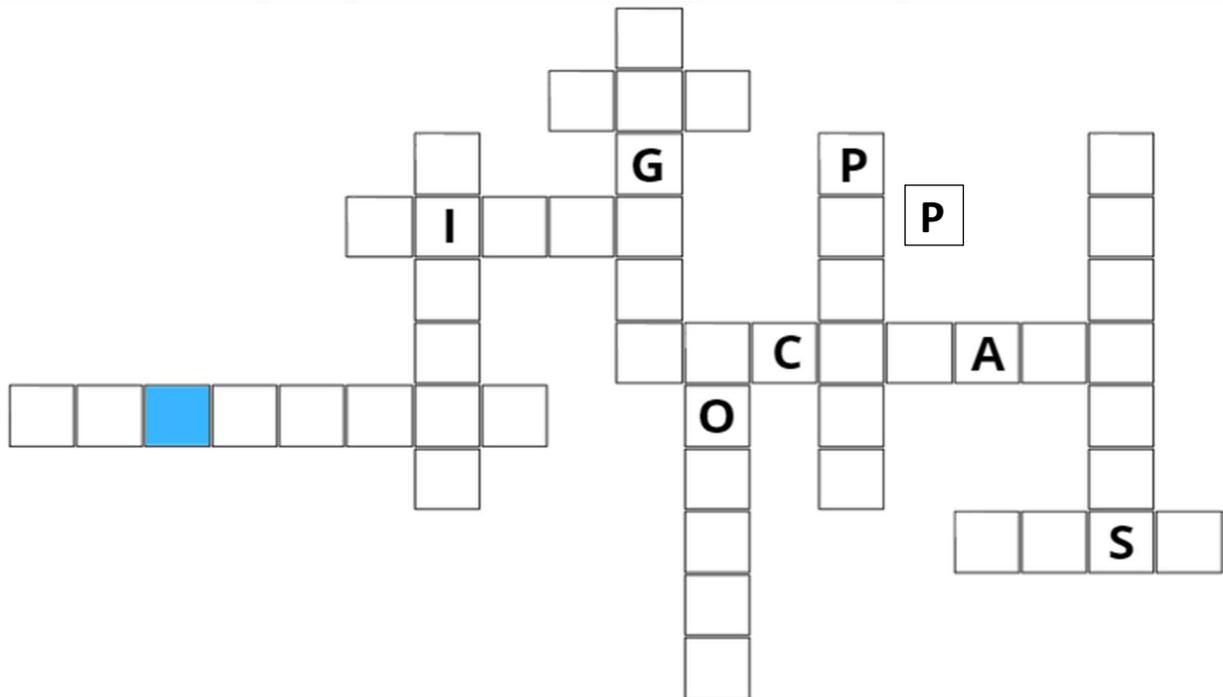
Au n°3 : _____

Au n°17 : _____

Au n°18 : _____

Au n°13 : _____

A l'aide de ces mots, tu devras remplir la grille et une lettre apparaîtra alors dans la case bleue ! (*chaque mot est cité sauf les articles*)



Lettre ≠ : _____

Indice N°8

Au bout de la rue que tu viens d'emprunter, Tourne à gauche, en direction de la mer. Emprunte la digue qui sert de lieu de promenade mais aussi de protection contre les vagues pour les maisons du bord de mer. La commune de Coudeville a rendu hommage à une personnalité locale en la baptisant. N'hésite pas à aller jusqu'à la cale !

De cette personnalité citée, conserve la dernière lettre de son patronyme.

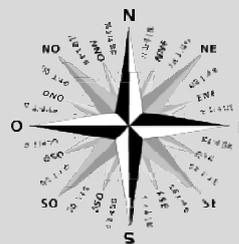
Lettre ® : _____

Indice N°9

Rejoins le parking et passe devant la cahute de ceux qui surveillent la plage. Au rond-point, dirige-toi à gauche (avenue des sapins).

Trouve la rose des vents

Et le nom de la résidence avec l'aide de cette charade :



Mon premier est connu des artistes

Mon second signifie « elle » en anglais

Mon troisième est utile aux jardiniers

Mon tout est un ensemble d'îles relativement proches les unes des autres.

Du mot trouvé, ne conserve que la 1^{ère} lettre.

Lettre & : _____

Te voilà presque arrivé à la fin de ton enquête. Il ne te manque plus qu'une lettre...

Indice N°10

Pour cela tu dois te rendre à ton point de départ. Si tu as une petite faim, plusieurs établissements te proposent le couvert. Trouve le dernier bar avant Chausey, du nom de l'enseigne, ne conserve que la 1^o lettre, oublie l'article.

Lettre £: _____

A toi maintenant avec la grille codée de retrouver le nom du sauveur !

@	μ

¥	§	®	&	π	£	μ

˜	≠	π	@	@	μ	®

BRAVO ! Tu viens de remplir ta mission !

D'autres enquêtes t'attendent sur la Destination Granville Terre et Mer !

Déjà en place :

Bréhal, Saint-Martin de Bréhal, Chanteloup, Cérences, Granville, Jullouville et d'autres sont à venir....

Si tu as déjà réalisé une enquête les suivantes sont au tarif de 2€ pense à rapporter ta carte d'inspecteur pour preuve.



2 rue Lecampion 50400 Granville 02 33 91 30 03

www.tourisme-granville-terre-mer.com

#destinationgranvilleterreetmer