

# VIENS MENER L'ENQUÊTE !

à Jullouville

7

## Qui a assommé les vaches du rail ?

A la gare de Jullouville-Bouillon, bon nombre de voyageurs, venus parfois d'Avranches, venaient passer une journée à la plage dès l'arrivée du soleil. Malheureusement, le petit train connaît des retards à répétition ! Un malotru assomme régulièrement des vaches sur les rails pour immobiliser la locomotive et empêcher les touristes d'arriver !

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

# L'histoire

Le 29 août 1908, est une date importante dans l'histoire de Jullouville : c'est la naissance de son petit train. La Compagnie des chemins de fer de la Manche (CFM) a créé son propre réseau le 16 avril 1907. Le train Granville-Avranches-Sourdeval répondait avant tout aux besoins touristiques et économiques de l'époque : découverte des bains de mer, transport de marchandises et acheminement des lettres et dépêches. A cette période, la construction de la ligne ne fait pas l'unanimité... En effet, le tracé exige l'expropriation des terres agricoles, au grand dam des agriculteurs. Des difficultés se dressent alors. Il faut construire des ponts et des tunnels, creuser des tranchées et franchir des cours d'eau. A Carolles, le petit train traverse la « Vallée des Peintres ». Un viaduc d'une longueur de 30 mètres est alors construit, pour enjamber le Crapeux, joli petit ruisseau qui se jette ensuite dans la mer.

## Les faits ...

A la gare de Jullouville-Bouillon, bon nombre de voyageurs, venus parfois d'Avranches, venaient passer une journée à la plage dès l'arrivée du soleil. Malheureusement, le petit train connaît des retards à répétition ! Un malotru assomme régulièrement des vaches sur les rails pour immobiliser la locomotive et empêcher les touristes d'arriver !

A toi de découvrir qui est le coupable de ce crime complètement loufoque...



**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

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

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

- ❖ Des indices sont disséminés à travers Jullouville.
- ❖ Trouve les pour résoudre les énigmes.
- ❖ A chaque lettre trouvée, complète le tableau de ton livret-jeu.
- ❖ Découvre le nom du coupable !

**Sois fin observateur !**

## Consignes

Avant de partir, commence par lire le début du livret-jeu afin de connaître les faits et de pouvoir mener à bien ta mission. N'oublie pas de te servir du plan de ville de Jullouville en dernière page du livret.

## Indice N°1

Contourne l'Office de Tourisme par la droite et rapproche-toi du n°19. Trouve l'association qui organise un grand festival musical chaque été, **conserve le mot qui fait référence à la mer**

\_\_\_\_\_ et ne conserve que la 1<sup>ère</sup> voyelle. Lettre  $\pi$  : \_\_\_\_\_.

Ensuite, dirige-toi vers la droite.

Sur ton chemin, tu feras la connaissance « des petits », « de Roger et Michel », de gobelins et de libellules.

A l'intersection, sur la gauche, file chez les bretons.

### Petit secret d'histoire

Tu remarqueras au N°24 que les propriétaires ont conservé dans leur jardin l'arbre emblématique de la ville qui est le \_\_\_\_\_.

Armand Jullou va en planter plusieurs, comme à Cabourg, la ville qu'il va prendre comme modèle en 1881.

A la première intersection, suis Notre-Dame et au bout du chemin, le puit et le nom de la maison te rassureront.

Cherche Marie et poursuit sur cette voie, car c'est là que t'attend la prochaine énigme. Une fois l'édifice repéré, rentre à l'intérieur.

## Indice N°2

Ici le silence est d'or, chercher la mère vêtue de bleu et son fils devant la croix, concentre-toi ensuite sur les vitraux, **trouve celui qui les a réalisés, et de son nom ne conserve que la 1<sup>ère</sup> voyelle** : \_\_\_\_\_.

Lettre  $\odot$  : \_\_\_\_\_

L'édifice est fermé, ce n'est pas un problème, reviens sur tes pas. Au niveau du gros caillou, dirige-toi vers la droite et repère la 2<sup>ème</sup> gouttière.

A son pied, regarde la plaque en fonte.

**Trouve l'écriture qui correspond phonétiquement au chiffre 4 en espagnol.** \_\_\_\_\_ . **Ne conserve que la dernière. lettre  $\odot$  :**

\_\_\_\_\_

Rejoins la rue qui porte le nom du fondateur de la station balnéaire.

Sur ta droite, grand et élancé se dresse l'un des plus vieux arbres de Jullouville.

Il est temps de poursuivre ta mission, emprunte l'avenue qui porte le nom d'un lieu de prière.

Inutile de « soupirer », ton prochain indice est tout proche.

## Indice N°3

Au bout de l'avenue, juste sur ta droite, se trouve la maison du fondateur de la ville. **Observe bien, une plaque (difficile à lire) y fait référence.**

**Du numéro de la maison, additionne les chiffres : \_\_\_\_\_ du nombre obtenu trouve sa correspondance dans l'alphabet : Lettre ¥ : \_\_\_\_\_**

Te voilà en possession d'une lettre supplémentaire ! Bravo !

## Petit secret d'histoire

Au bout de l'avenue, tu remarqueras le monument Eisenhower, en souvenir de la seconde guerre mondiale. Jullouville connaîtra l'occupation allemande de 1939 à 1944. Le 31 juillet 1944, le générale Eisenhower (en photo) y installa son quartier général. Il y rencontra le général de Gaulle le 20 août 1944.



File maintenant en direction de la mer, en suivant les nombres impairs, tu devras de nouveau te servir de ton sens de l'observation, **repère les deux plaques qui font référence à Monsieur Dupuy, qui aida Monsieur Jullou à construire la ville.**

**Pour ce faire, il te faudra « chanter juste » et aimer les scarabées !**

**Une fois les plaques trouvées, indique sa profession \_\_\_\_\_, ne conserve que la 1<sup>ère</sup> consonne.**

**Lettre © : \_\_\_\_\_.**

Si tu n'arrives pas à décrypter son métier, pas d'inquiétude !

Dans l'avenue, cherche la villa comprenant une pièce supplémentaire aux parois majoritairement vitrées et utilisée comme salon ou jardin d'hiver. Note ici son nom, sans l'article, \_\_\_\_\_, et ne conserve que la 2<sup>ème</sup> consonne. Lettre © : \_\_\_\_\_.

## Petit secret d'histoire



Poursuis ton aventure, ne prends pas l'avenue de la Butte des Courses, elle ne te sera d'aucune utilité. Par contre, elle fait référence aux courses hippiques qui ont lieu sur la plage. Créées en 1881, elles sont organisées aujourd'hui, habituellement au printemps.

Sur ton chemin, tu croiseras la cousine d'Arielle, assise sur le Mont Saint-Michel. Inutile de faire une pause, ou alors avec tes parents pour y découvrir le métier de brasseur.

Poursuis tout droit en direction de la mer, contourne le bâtiment par la gauche ou la droite et fait preuve d'observation.

## Indice N°4 & 5

Aidé(e) de la photo, trouve ce lieu célèbre construit en 1883.



Du nom de la nouvelle enseigne \_\_\_\_\_, ne conserve que la dernière consonne. Lettre Ø : \_\_\_\_\_

## Petit secret d'histoire

Sur la digue, en direction de Saint-Pair-sur-Mer, tu pourras enrichir tes connaissances sur la ville de Jullouville grâce à la table d'orientation installée face à la mer.

Et maintenant prend la direction des falaises, où tu pourras confirmer la lettre que tu viens de trouver grâce à la photo suivante.

De son nom qui fait référence à une plante **ne conserve que la 5<sup>ème</sup> lettre.**

Lettre Ø : \_\_\_\_\_

### Indice N°6



**Plus que 2 indices à trouver, tu connaîtras bientôt le nom du coupable !**

Cherche cette maison, son nom fait référence à un monstre, un dragon amphibie avec une énorme carapace de tortue,

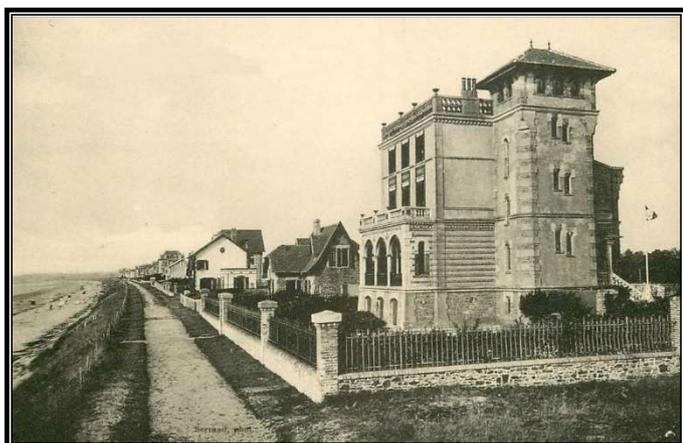
\_\_\_\_\_

De son nom, **ne conserve que la 1<sup>ère</sup> consonne**, oublie l'article.

Lettre @ : \_\_\_\_\_.

Reviens sur tes pas, et après la maison tourne à droite, et poursuis ton chemin. Ne prends pas les interdits et suis le saint.

### Indice N°7



Dans cette avenue, soit observateur, il y a de nombreuses villas.

Trouve celles qui correspondent aux numéros suivants.

N° 29 \_\_\_\_\_

N° 18 \_\_\_\_\_

N° 26 \_\_\_\_\_

N° 17 \_\_\_\_\_

Reporte leurs noms, en t'aidant des définitions, dans la grille de mots croisés.

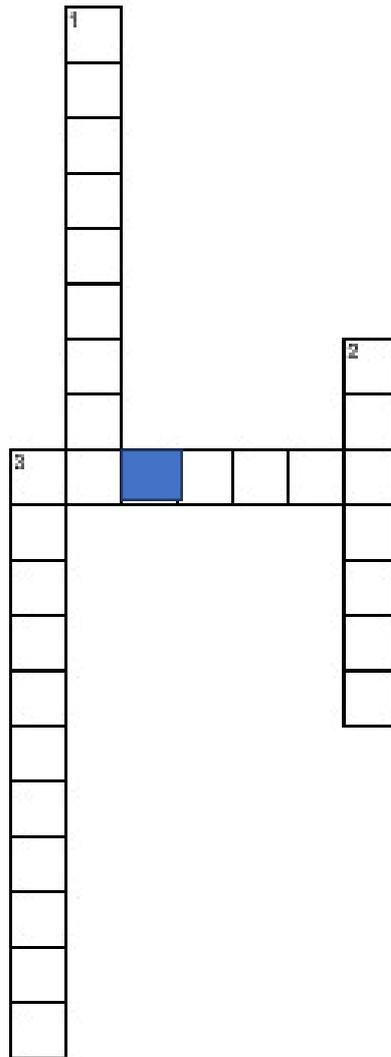
N°2 : Étage supérieur d'une maison, dans le comble, et qui sert en général de débarras.

N° 1 : Petite maison campagnarde, souvent couverte de paille

N° 3(h) : Composition vocale ou instrumentale, avec accompagnement.

N° 3 : Plante herbacée vivace reconnaissable par ses pétales blancs et son cœur jaune.

Retrouve la lettre qui se trouve dans la case bleue, lettre  $\Omega$  : \_\_\_\_\_



Il ne te manque plus qu'une seule lettre...

## Indice N°8

Aidé(e) du plan, retourne devant l'Office de Tourisme, c'est là que se trouve le dernier indice !

Trouve la fonction de l'homme qui fait référence à un proverbe chinois, \_\_\_\_\_ et **ne conserve que la dernière lettre.**

**Lettre**  $\square$  : \_\_\_\_\_

# A toi maintenant !

Avec la grille codée, retrouve le nom de l'assommeur de vaches.

							Ω	□	
@	⚙	©	@	¥	Ω	Ω	π	©	∅

**BRAVO ! Tu viens de remplir ta mission !**

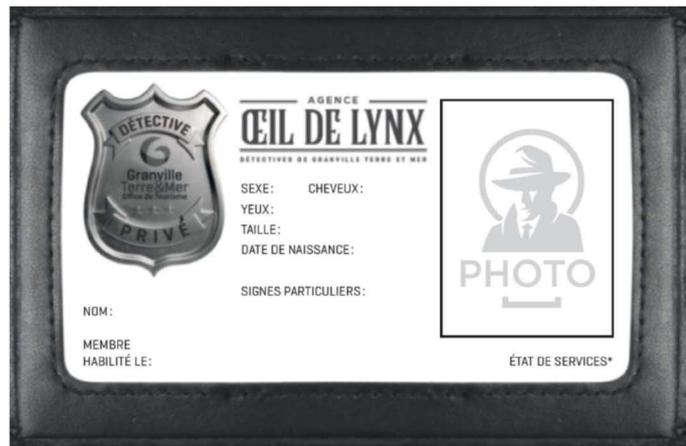
Mais à quoi correspond ce nom ?

Rendez-vous à la fin du livret Solutions pour enfin dénouer ce mystère !

D'autres enquêtes existent sur la Destination Granville, Terre et Mer pour tes prochaines vacances...

Si tu as déjà réalisé une enquête les suivantes sont au tarif de 2€.

Pense à rapporter ta carte de détective pour preuve



Office de Tourisme Granville Terre et Mer – 2 rue Lecampion 50400 Granville - 02 33 91 30 03

[www.tourisme-granville-terre-mer.com](http://www.tourisme-granville-terre-mer.com)

#destinationgranvilleterreetmer



