



LES ENFANTS VOUS PRÉSENTENT :

# Histoires, contes et légendes en belle terre Normande

Un recueil de 5 jeux de piste entièrement imaginés et illustrés par les enfants des accueils de loisirs de la Communauté de Communes du Pays de Honfleur-Beuzeville au mois de juillet 2024 visant à valoriser les richesses patrimoniales de son territoire. Jouable de 7 à 11 ans. Un GPS est fortement recommandé.

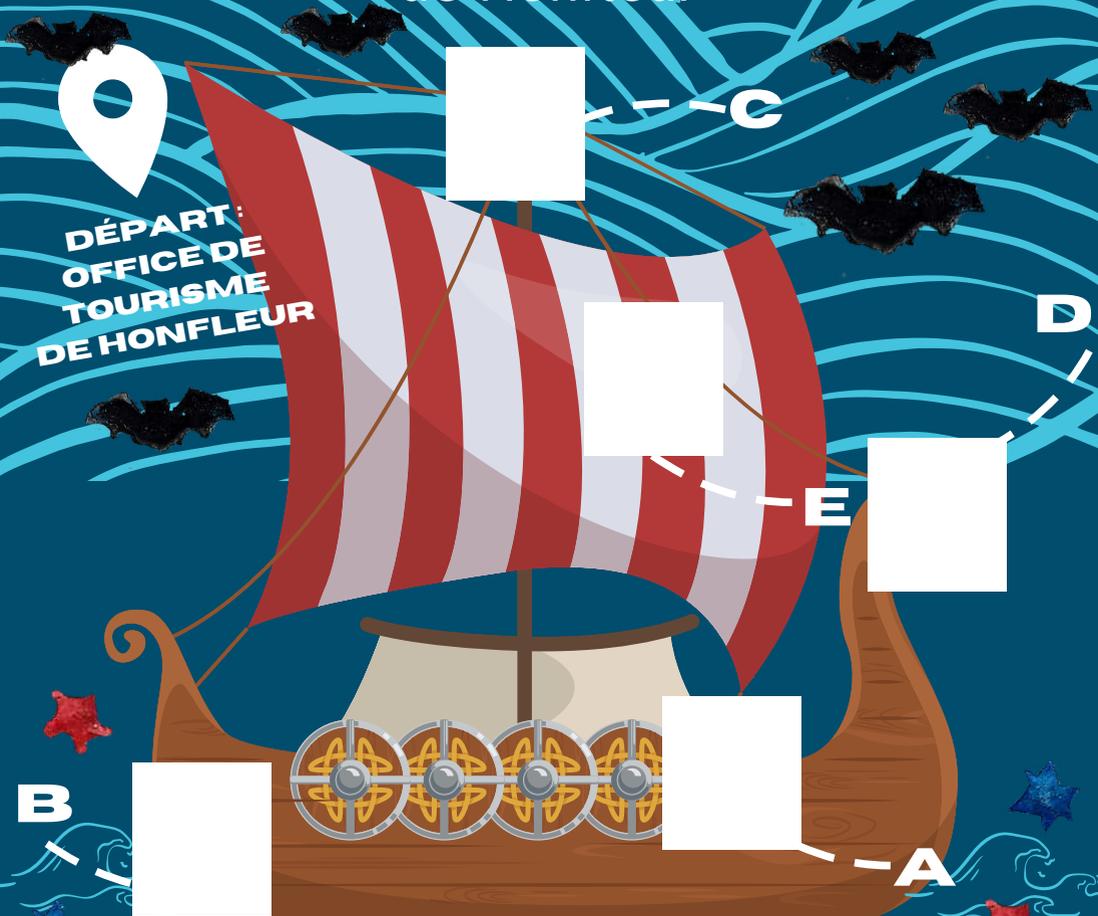


## Sommaire :

- **À la recherche de La Mora** - Honfleur.  
Durée : 45 min..... p. 1
- **La source magique de l'Abbaye de Grestain.** Durée : 30 min..... p. 5
- **Sur les traces des anneaux olympiques** - Beuzeville - Manneville-la-Raoult - Le Theil-en-Auge - Fourneville - Quetteville. **Durée : 3h..** p. 9
- **L'assassinat de Mathilda Rutabaga** - Foulbec - Saint-Sulpice-de-Grimbouville - Saint-Maclou - Saint-Pierre-du-Val.  
Durée : 2h30..... p. 13
- **La malédiction des zombies** - Barneville-la-Bertran - Pennedepie - Cricqueboeuf.  
Durée : 1h20..... p. 18

# À LA RECHERCHE DE LA MORA

Aventure dans le centre-ville  
de Honfleur



Merci à Alima, Alyssa, Anna, Helena, Jules, Laurine, Léa, Lilou, Maël, Messam et Rafif de l'accueil de loisirs de La Rivière Saint-Sauveur pour avoir mis leur imagination au service du territoire.



# Introduction



Lève l'ancre, moussaillons !



En 1066, Guillaume Le Conquérant quitte les côtes normandes pour aller se battre contre Harold Godwinson et récupérer ce qui lui est dû : le trône d'Angleterre. Mais alors que son équipage approche, prêt à débarquer sur les côtes anglaises, La Mora est attaquée par une pluie de chauve-souris, faisant ainsi dériver le navire qui se heurte à de nombreux rochers.

Aide Guillaume et ses hommes à retrouver les différents morceaux perdus de La Mora et à arriver à temps dans le Sussex pour la fameuse bataille d'Hastings ! Ainsi, Guillaume Le Bâtard deviendra Guillaume le Conquérant et le cours de l'histoire sera sauvé !

Pour ce faire, 5 jeux d'observation dont il te faudra venir à bout pour récupérer les 5 morceaux manquants de la Mora, à dessiner en page 1. Pour savoir où placer tes 5 dessins, regarde bien les lettres indiquées sur La Mora, en page 1, ainsi que les propositions de réponse. Alors, prêt ? C'est parti !



## Étape 1 : Fontaine



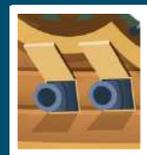
Tiens-toi dos à l'Office de Tourisme de Honfleur !

Tu vois la fontaine en face de toi, légèrement à ta gauche, au milieu du rond-point ? Comment appelle-t-on les femmes qui se trouvent en son centre ? Fais attention ! Regarde bien à gauche et à droite avant de traverser pour aller vérifier ça de plus près.

A. 1. Des lavandières, lavant leur linge à l'eau clair.

A. 2. Des moulières ramassant des moules dans l'estuaire et sur le banc du Ratier.

A. 3. Des poissonnières en train de vider le poisson avant de le vendre au marché.



À l'aide de ton meilleur coup de crayon, dessine l'image qui correspond à ta réponse en page 1, pièce manquante A, et le tour est joué !

## Étape 2 : Greniers à sel

Rendez-vous sur le trottoir en face de la médiathèque, de l'autre côté de la route, et emprunte la rue de la Ville !

Tu te trouves dans la rue de la Ville. Pour trouver la prochaine pièce de La Mora, il va falloir bien ouvrir l'oeil... Quel détail n'apparaît pas dans la rue ? Fais bien attention à parcourir toute la rue !

B. 1.



B. 2.



B. 3.



### Le savais-tu ?

Dans la rue, tu croieras

2 grands bâtiments, classés Monuments Historiques. Il s'agit des anciens greniers à sel de la ville. La pêche à la morue sur les bancs de Terre-Neuve et de l'embouchure du Saint-Laurent se développant abondamment, la salaison du poisson devient nécessaire à son transport et à sa bonne conservation !

Rends-toi sur la place Arthur Boudin. Emprunte la cour de Roncheville. Tu arrives sur la rue des Petites Boucheries puis, en prenant à droite, sur celle de la Prison pour rejoindre le Vieux Bassin !

Sur ton chemin, fais un petit tour au Musée d'Ethnographie et d'Art Populaire Normand installé entre les murs de l'ancienne prison !

## Étape 3 : Musée de la Marine

À ta droite, le Musée de la Marine ! Regarde bien son architecture. Si tu entres à l'intérieur, tu constateras que son plafond ressemble à une coque de navire retournée... Mais à quoi pouvait bien servir ce bâtiment avant ça ?

C. 1. À prier pour que les marins reviennent en vie

C. 2. À vendre le poisson fraîchement pêché

C. 3. À réparer les sandales en cuir



## Étape 4 : Lieutenance

Tu aperçois la bâtisse de pierre jaune à l'entrée du Vieux Bassin ? Rejoins-la et découvre La Lieutenance !

Observe bien les murs de La Lieutenance. Quel est le nom du Honfleurais à avoir implanté la première colonie d'Amérique du Nord, on l'a même appelé le "père de la Nouvelle-France" ?

D. 1. Jehan Denis



D. 2. Pierre Berthelot

D. 3. Samuel de Champlain

### Le savais-tu ?

Tu te demandes ce que tu as devant toi ? Alors écoute bien ! La Lieutenance est l'un des vestiges des fortifications qui furent élevées au XIVème siècle par le roi Charles V ici, à Honfleur. Au-dessus des pierres de soubassement de l'enceinte, les bâtiments en briques et pierres, construits au XVIIème siècle, abritaient les appartements des lieutenants du Roi de France, de 1684 à la Révolution Française.

Place-toi dos à La Lieutenance !  
Aperçois-tu maintenant l'espace de La Mora, situé 2 quai de la Jetée de l'Est ?

## Étape 5 : La Mora

Pourquoi pense-t-on que Guillaume Le Conquérant a appelé son navire La Mora ?

### Le savais-tu ?

La Mora est un site qui a ouvert en 2024. Tu peux y découvrir un espace d'exposition immersif autour de l'histoire de Guillaume Le Conquérant et de la bataille d'Hastings ainsi que la reconstitution du célèbre navire de La Mora. Passe y faire un tour si tu en as le temps ! Le 14 octobre 1066, plus de 700 navires avec à leur bord 10 000 hommes accostent sur les côtes anglaises... Bravo, grâce à toi, La Mora a accompli sa mission !

E. 1. Pour le nom de sa mère

E. 2. Pour l'anagramme d'Amor

E. 3. Pour la mort certaine liée à son expédition



L'Abbaye de Grestain est ouverte gratuitement toute l'année de 10h à 18h sauf exception.



Fatouville-  
Grestain

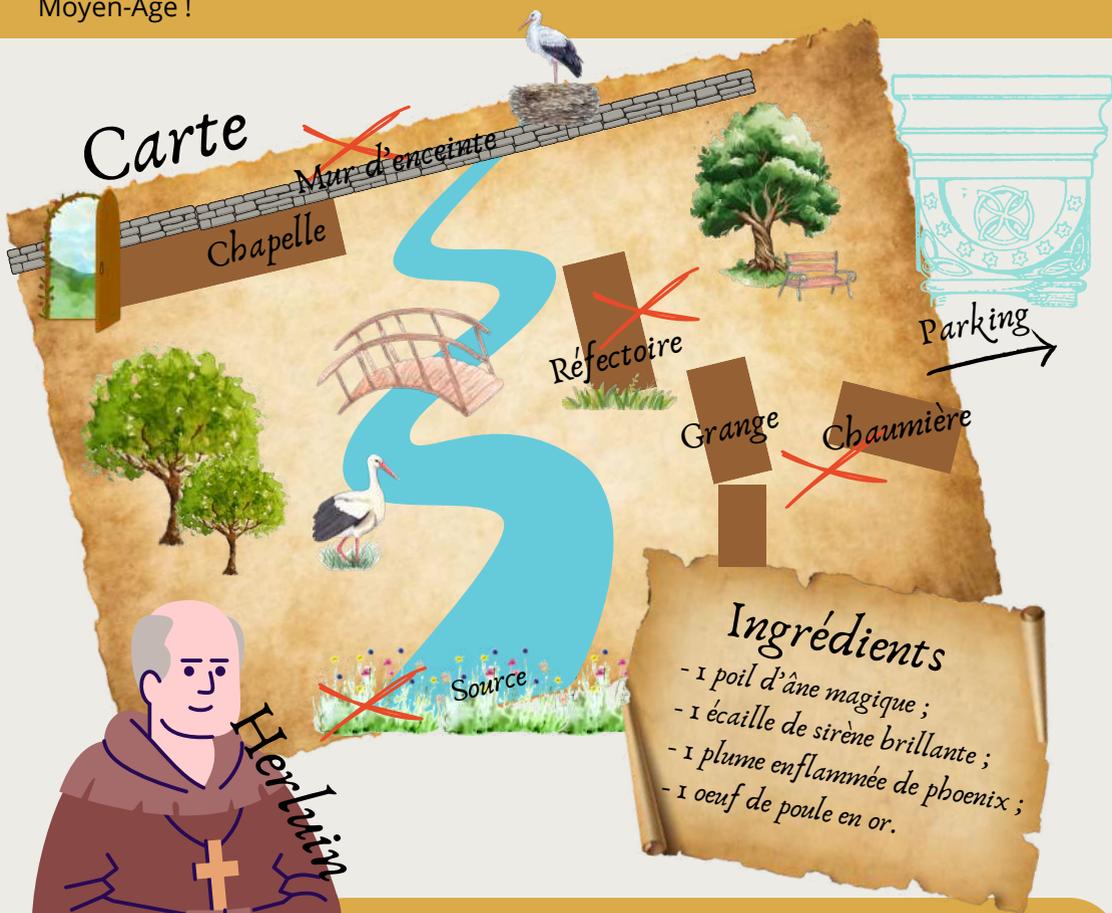
# LA SOURCE MAGIQUE DE L'ABBAYE DE GRESTAIN

*Une aventure relevant de la fiction et des linogravures entièrement réalisées par les enfants de l'accueil de loisirs de La Rivière Saint-Sauveur, Alyah, Capucine, Hortense, Hugo, Jade, Raphaël, Rostum, Suzanne, Simon & Zélie.*

Inscris ton score ici : \_\_\_\_\_

*Alors, as-tu réussi à accomplir cette chasse au trésor le plus rapidement possible ?*

Ah, tu es là ! Je savais bien que tu viendrais ! Je me présente, Herluin, l'homme à l'origine de cette abbaye, que j'ai construite de mes mains il y a de cela presque un millénaire maintenant ! C'est un rêve, ou plutôt plusieurs, qui m'ont envoyé sur le lieu de Grestain pour accueillir des moines. Le tout, près d'une source miraculeuse, soignant les habitants et pèlerins de problèmes de peau comme la lèpre depuis le Moyen-Âge !



Mais passons à notre affaire ! J'ai besoin de ton aide ! La source miraculeuse de l'abbaye a été empoisonnée. Pour que notre source redevienne magique, il te faut retrouver 4 ingrédients placés dans des coffrets en bois qui te seront donnés par des amis de longue date ! Es-tu partant pour l'aventure ? Tiens, une carte ! Elle t'aidera à te repérer sur la propriété. Tant que tu réunis les 4 ingrédients qui te sont demandés en moins de 30 minutes, inutile de respecter l'ordre de ces 4 pages. Si vous êtes plusieurs, n'hésitez pas à vous diviser sur la propriété ! Le temps presse ! Arriveras-tu à faire ce parcours le plus vite possible et à battre ton record ?



Je te salue, ô cher visiteur ! Tu te trouves devant l'unique pilier de l'ancienne église abbatiale, ou du moins ce qu'il en reste. Ici, une plaque commémorative a été apposée par les descendants d'Arlette de Falaise, en 1928. Arlette de Falaise, mère de Guillaume Le Conquérant, a aussi été l'épouse de Herluin. Après le départ de Robert le Magnifique, Herluin a accueilli ici Arlette et le jeune Guillaume, alors âgé de 7 ans. On pense que la dépouille d'Arlette et celle de ses proches se trouvent ici, à Grestain. Mais je crois que nous ne pourrons jamais connaître la vérité à ce propos... Prends ton temps et tu trouveras l'une de mes plumes. Une fois ta potion prête, n'oublie pas de remettre chaque ingrédient à sa place pour les futurs joueurs, je t'en remercie d'avance !

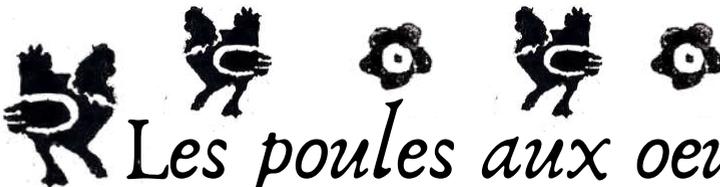
## Le phoenix



*Aujourd'hui, tu peux encore boire l'eau pure de l'abbaye en te plaçant au niveau de sa source. La source se trouve sous nos pieds, dans ce qu'on appelle une nappe phréatique ! La légende raconte que cette eau soigne les problèmes de peau ! Que tu y croies ou non, il te faut nous aider à réunir les 4 ingrédients magiques !*



COCORICOOOOOOO ! Mais que fais-tu donc ici ? Tu es à la recherche de l'un de nos fabuleux œufs en or ? Bien sûr que non, nous n'allons pas te dire où il se trouve ! En revanche, si tu écoutes cette anecdote, peut-être le découvreras-tu ! Tu te trouves face à l'ancien réfectoire voûté parfaitement intact du XII<sup>ème</sup> siècle, avec une cheminée de plusieurs mètres de haut ! La porte est ouverte, tu peux même entrer à l'intérieur ! Depuis l'extérieur, vois-tu cette porte cachée par la végétation, un peu en hauteur sur ta droite ? Eh bien, il s'agissait des toilettes des moines. Confortables, non ? Évite de te faire une omelette avec nos œufs. Ils ne peuvent servir qu'à faire la potion pour laquelle t'a missionné Herluin. Nous comptons sur toi !



## Les poules aux oeufs d'or 7

Salut l'ami ! C'est ton jour de chance ! Je t'autorise à me prélever quelques-uns de mes poils magiques, moi l'âne des Musiciens de Brême, si et seulement si tu écoutes ce que j'ai à te dire !

Savais-tu qu'il y a très longtemps, l'eau de la Seine venait presque lécher les murs de l'abbaye ? Certaines parties de ce mur de clôture datent du Moyen-Âge. Si tu es dehors, c'est que tu as emprunté la porte de service, celle qu'utilisaient les petites gens. Si tu regardes bien, tu devines une arche de pierre, anciennement l'entrée des nobles. Si tu ouvres l'œil, tu trouveras aussi une ouverture bien plus basse qui servait anciennement à faire à l'intérieur de l'abbaye... Tu devrais côté-ci, quelques poils s'y cachent peut-être, qui sait ?

L'âne



La sirene

Tu es là ! Je t'attendais ! Il me semble que tu as besoin de mon aide pour réussir ta potion. L'une de mes écailles étincelantes devrait faire l'affaire !

Tu sais, ce n'est pas la première fois que l'abbaye connaît des temps difficiles. En 1180, après que Guillaume Hubans d'Exeter ait remplacé Herluin, une chose terrible s'est produite ! Les moines perdirent le contrôle et le cuisinier fut assassiné ! Puis l'abbaye subit de graves destructions aux XVème et XVIIIème siècles. C'est grâce aux pierres restantes qu'on a pu construire la grange et la chapelle que tu connais aujourd'hui ! Mais je dois te laisser accomplir ta destinée ! Regarde bien là où la verdure règne en maître et tu trouveras !



Alors, l'ami ? As-tu tous les ingrédients que je t'ai demandés ? On dirait bien que oui ! Mélangés à une goutte d'eau de la source, cela devrait de nouveau la rendre magique ! Je te remercie, nous n'aurions jamais réussi sans ton aide précieuse ! Il semblerait que tout aille pour le mieux à l'Abbaye de Grestain ! N'hésite pas à profiter des lieux et à revenir pour des spectacles, balades contées et visites guidées !

# SUR LES TRACES DES ANNEAUX OLYMPIQUES

BEUZEVILLE - FOURNEVILLE - LE THEIL-EN-AUGE -  
MANNEVILLE-LA-RAULT - QUETTEVILLE

Alors que la flamme olympique a été envoyée à Los Angeles pour les Jeux Olympiques et Paralympiques 2028, le dimanche 11 juillet 2024, les anneaux se sont quant à eux perdus en chemin... Nous avons quelques doutes sur certaines mascottes olympiques présentes au moment de la disparition mais pour le moment, le mystère reste entier !

Un appel anonyme nous a informé qu'un suspect avait été vu à Beuzeville avec un anneau coloré dans les mains. Serait-ce notre coupable ? À toi de le découvrir !

Les règles de cette promenade d'orientation sont simples : glisse-toi dans la peau d'un véritable détective en inspectant chaque commune et en découvrant l'identité du voleur masqué. À chaque étape, mets-toi en quête de 5 détails qui se trouvent autour de toi, l'un d'entre eux te permettra de mettre la main sur l'un des anneaux ! Réponds également à une question qui te donnera un indice sur notre voleur masqué. Par exemple, si la bonne réponse est la A), regarde l'information A) donnée par le témoin. Chaque témoin ne donne qu'un bon renseignement...



Départ :  
Place de l'église de  
Beuzeville

# 1. Beuzeville

Cette église du XIIème siècle était autrefois entourée d'un cimetière. Note quelques petits détails qui font d'un petit bijou de l'architecture : son colombage de style normand côté est ou encore ses vitraux réalisés par François Décorchemont, maître de renom !

Il est passé à toute vitesse mais je dirais que notre voleur était content de lui (A) ou alors peut-être avait-il un regard menaçant (B) ou effrayé (C)...

Combien comptes-tu de vitraux sur cette église ?

- A) 19
- B) 15
- C) 21

Pour trouver la plupart de ces éléments, place-toi plutôt côté place que côté route...

- 1 portail d'église ;
- 1 gargouille ;
- 1 bateau ;
- 1 fontaine ;
- 1 vitrail Saint-Pierre



Pour rejoindre Manneville-la-Raoult, emprunte la rue Constance Fouché qui va te mener en plein centre-ville ! Si tu as le temps, poursuis sur la rue de la Libération pour admirer La Cidrerie, puis reviens sur tes pas pour la rue Albert Sorel en direction de Honfleur !

# 2. Manneville-la-Raoult

Difficile de dire pourquoi le nom des communes normandes se terminent par "ville". En latin la villa est un grand domaine agricole très souvent suivi du nom de son propriétaire. Cela pourrait tout aussi bien venir des Vikings !

Que signifierait Manneville-la-Raoult ?

- A) La petite cabane de Rodolphe
- B) La maison de Rodolphe
- C) La grande ville de Radulphus

Je l'ai à peine aperçu mais une chose est sûre, il était grand (A), il avait peut-être une queue (B)... Je ne sais plus... Des petites pieds ? (C)



Doggy-Swiitch

Et c'est parti pour une trentaine de minutes de vélo en direction de Fourneville ! Tu peux emprunter l'itinéraire te faisant passer par La Campagne Gravé, proposé par ton GPS !

Pour trouver une partie de ces éléments, emprunte la route Terre de Manneville, à gauche de la mairie !

- 1 lavoir ;
- 1 carte d'orientation ;
- 1 La Petite Campagne ;
- 1 nef.

### 3. Fourneville

Je crois que notre coupable avait un bonnet (A), ou peut-être était-ce un cache-oreille (B) ? Ce dont je suis sûr, c'est qu'il avait de grandes oreilles (C) !



- 1 boîte à livres ;
- 1 Vierge ;
- 1 soleil ;
- 1 tête de dragon ;
- 1 plaque mémorielle.

**Approche-toi de la mairie. Qui était Alain Morel ?**

- A) Le neuvième maire de la commune ;
- B) L'enseignant de français du village ;
- C) Un enfant de 14 ans mort pour la France ;

Le lavoir de la commune, en bas du chemin de la Fontaine, a été construit au XVIIIème siècle pour permettre aux habitants de Fourneville d'avoir un accès à l'eau de l'Orange. Son architecture en forme de bateau reste encore mystérieuse.

Tourne à gauche sur le Chemin de la Fontaine pour récupérer le chemin des Parquets avant de rejoindre la D119 à l'entrée du Theil-en-Auge.

### 4. Le Theil-en-Auge

**D'après toi, quelle est la superficie de la mairie du Theil-en-Auge ?**

- A) 5 m<sup>2</sup>
- B) 15 m<sup>2</sup>
- C) 50 m<sup>2</sup>

Il y a très longtemps passait ici une voie romaine, une route pavée empruntée par les commerçants et les marchands à la période gallo-romaine. Aujourd'hui, découvrir la voie romaine nécessite des fouilles archéologiques !

Notre coupable marchait d'un pas décidé (A). Je pense qu'il pratique un sport de combat (B). Peut-être qu'il m'a fait signe pour me dire bonjour (C) ?



- 1 drapeau tricolore ;
- 1 abri-bus ;
- 1 carte d'orientation ;
- 1 table de pique-nique ;
- 1 clocher.



Regagne la D119 avant de tourner à gauche sur la route de la Côte de la Ransue puis à droite sur le Sentier des Seigneurs, et encore à droite sur la Route de la Vierge, avant d'arriver à Quetteville !

# 5. Quetteville

Ab je m'en souviens très bien ! Notre voleur était tigré (A), ou peut-être qu'il portait un bandeau noir (B)...  
Ab non, c'était une ceinture (C) !

- 1 statue de Saint-Laurent ;
- 1 ancienne cabine téléphonique ;
- 1 arbre avec une niche ;
- 1 boîte postale ;
- 1 monument aux morts.

**De quoi disait-on que Saint-Laurent soignait ? Pour le savoir, descends la place de l'église et emprunte le chemin sur ta gauche.**

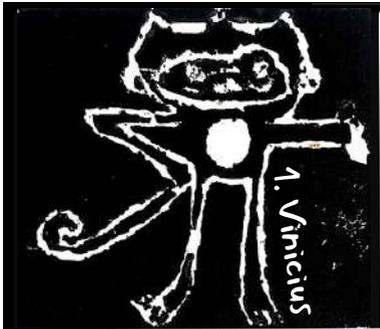
**A) Des maux de ventre B) De l'eczéma C) Des maux de gorge**



Rita

En 1871, une gare ouvre ses portes à Quetteville. Un tunnel permettait de relier la commune à Honfleur et à Pont-L'Évêque. En 1944, les Allemands y stockent des canons pour bombarder Caen. Le tunnel est bombardé par les Alliés avant d'être reconstruit.

Observe bien tous ces portaits robots... À partir des indices qu'ont pu te délivrer nos témoins, selon toi, quelle est la mascotte coupable ?



Félicitations ! Tu as trouvé les 5 anneaux, mis la main sur le coupable et sauvé les prochains Jeux Olympiques et Paralympiques ! Que rêver de mieux ?

# L'ASSASSINAT DE

*Mathilda Rutabaga*



Une enquête signée Alyssia, Eden, Éléna, Hermione, Hugues, Léane, Léonie, Lise, Logan, Maëlys, Pauline, Raphaël de l'accueil de loisirs de Saint-Maclou.

**FOULBEC - SAINT-MACLOU - SAINT-PIERRE DU VAL -  
SAINT-SULPICE-DE-GRIMBOUVILLE**

## **CONSIGNES :**

Mène l'enquête dans 4 communes du territoire autour d'une histoire frictionnelle: l'assassinat de Mathilda Rutabaga. En vélo, à pied ou en voiture, tu auras besoin d'un GPS. À chaque étape, le témoignage d'un potentiel suspect dans la mort de Mathilda Rutabaga et surtout, un indice te permettant de poursuivre ton enquête sous la forme d'une carte de jeu plastifiée. Merci de laisser les indices sur site.



**Départ :** Rendez-vous à l'École de Foulbec (43 La Forge)

# MÈNE L'ENQUÊTE !

Tous les élèves de l'école de Foulbec sont inquiets ! Leur maîtresse, Mathilda Rutabaga ne s'est pas présentée à l'école ce matin et personne ne sait où elle est... Les élèves comptent sur toi pour mener l'enquête !



Dès que ce logo apparaît dans ton livret, cherche un indice physique, sous la forme d'une carte, là où tu te trouves !



**Mlle Adèle, 32 ans, propriétaire du bar-épicerie de Foulbec depuis 20 ans.**

*Elle prenait son café tous les matins ici. Elle avait l'air contrariée ces derniers temps. J'ai entendu du bruit en plein milieu de la nuit mais je n'ai rien vu. Vous devriez aller parler à M. Michel, il a toujours un œil sur tout ! Il se balade souvent près de l'église, à regarder le panorama sur le Marais-Vernier !*

**SUSPECT N°1**



Après le pont, emprunte la passerelle qui passe au-dessus d'un ancien bras de La Risle pour rejoindre l'église ! Utilise ton œil de lynx !



**LE SAVAIS-TU ?**

À une époque, un bras de La Risle coulait ici et un port commercial accueillait des bateaux à Foulbec.

**M. Michel, 70 ans, habitant de Foulbec à la retraite.**

*Je ne sais rien sur l'affaire Mathilda Rutabaga mais hier, j'ai vu quelqu'un rôder près du portail de l'église... Vous devriez aller y faire un tour !*



CHEVAL DE CAMARGUE

Après avoir admiré le panorama sur le Marais-Vernier, direction la mairie de Saint-Sulpice de Grimbouville via la D132. Mathilda Rutabaga y faisait du soutien scolaire !

**SUSPECT N°2**

## SUSPECT N°3



### **Pierre Cerise, 31 ans, paysagiste, habitant de Saint-Sulpice de Grimbouville.**

*Mathilda Rutabaga et moi ne nous connaissons pas bien. Elle faisait du soutien scolaire ici, le mardi soir. Enfin, ce mardi, mon fils m'a dit qu'elle était absente ! Mais vous n'avez qu'à rendre visite à notre secrétaire de mairie, elle vous en saura sûrement plus que moi, c'était sa voisine en plus ! Un caramel ? J'en ai toujours sur moi, j'en raffole !*

## OUVRE L'OEIL



Mairie de Saint-Sulpice

## LE SAVAIS-TU ?

La mairie à pans de bois et à encorbellement date du XIIe siècle. Bâtie dans la ville de Selles, elle a été remontée à l'identique à Saint-Sulpice !

Rendons maintenant visite à Mme Papillon ! Rendez-vous sur la place de l'église de Saint-Maclou. Suivez le chemin de la Brière ! Un conseil : aidez-vous de votre GPS !

### **Mme Papillon, 41 ans, secrétaire de mairie à Saint-Sulpice de Grimbouville.**

*Mathilda et moi sommes voisines ! La dernière fois que je l'ai vue, c'était hier soir à Saint-Pierre-du-Val et elle n'avait pas l'air d'être malade comme elle le disait dans son mail... Maintenant que Mathilda n'est plus là, qui va mener la guerre à ce projet de parc d'attraction sur les communes de Foulbec, Saint-Maclou, Saint-Sulpice de Grimbouville et Saint-Pierre-du-Val ? Allez interroger Paul Cerise, il vous en dira plus que moi !*

## SUSPECT N°4



## OUVRE L'OEIL



Mais qu'est-ce que c'est que cette histoire ? Personne ne nous a encore rien raconté de tel ! Ah, mais on me dit que Paul Cerise se trouve près de l'école de Saint-Maclou ! Pour s'y rendre, suivons la direction de Pont-Audemer et tournons à droite au feu !



## SUSPECT N°5

**M. Paul Cerise, 31 ans, entrepreneur à Saint-Maclou, jumeau de Pierre Cerise.**

*Le parc d'attraction est un projet que nous avons entrepris avec mon frère, désormais en pause puisque lui et moi sommes fâchés... Mais il me semble que tout cela n'a rien à voir avec votre enquête ! Peut-être que vous devriez plutôt aller interroger la famille Rutabaga, il y avait de l'eau dans le gaz aux dernières nouvelles !*



CHATEAU DE SAINT-MACLOU



L'affaire du parc d'attraction semble décidément bien être au cœur du meurtre de Mathilda Rutabaga ! Mais nous venons de recevoir un appel d'une témoin, cela devrait nous permettre de clarifier notre affaire... Mme Valentino prend sa pause à proximité de la mairie. Elle se trouve à deux pas de l'école.

**Mme Valentino, 45 ans, salariée pour le château de Saint-Maclou.**

*Il y a quelques temps, Mathilda m'a raconté qu'elle comptait s'opposer au projet de parc d'attraction des frères Cerise. Si les frères Cerise sont fâchés ? Ça m'étonnerait, je les ai encore vus venir déjeuner ensemble au château mardi après-midi ! À qui appartient cette voiture sans phare avant sur le parking derrière la mairie ? C'est celle de Pierre Cerise, il fait quelques travaux par ici !*

## SUSPECT N°6



## LE SAVAIS-TU ?

Au fil des siècles, des châteaux ont éclos sur le territoire de Saint-Maclou comme celui, vêtu tout de brique, qui se trouve non loin de l'école, au 352 rue Émile Desson, construit par la famille de Giberville au XVIIIème siècle, avec son pigeonnier hexagonal. On le voit encore mieux à l'entrée de Saint-Maclou, sur la route de Honfleur, en direction de Beuzeville !

Mais vite, partons pour Saint-Pierre-du-Val via la D99 ! On m'a dit que le père de Mathilda Rutabaga se trouvait devant l'église !

## OUVRE L'OEIL



**M. Rutabaga, 75 ans, Maire de Saint-Pierre du Val depuis 25 ans, père de la victime.**

*Il y a quelques semaines de cela, Mathilda m'a proposé de prendre ma suite à la mairie. Comme moi, elle voulait lutter contre le projet de parc d'attraction voulu par les frères Cerise. S'il y avait de l'eau dans le gaz entre nous ? Non, mais avec sa soeur jumelle Rose-Marie, c'était le cas. Rose-Marie est amie avec les frères Cerise !*



**OUVRE L'OEIL**



## LE SAVAIS-TU ?

À une époque, on comptait ici deux églises : l'église Notre-Dame, sur la commune de Notre-Dame-du-Val et l'église Saint-Pierre-du-Châtel, que tu as sous les yeux. Seule celle-ci a survécu, après la fusion des 2 communes en 1835.

**SUSPECT N°8**



Après avoir inspecté le parking devant le cimetière, peut-être devrions-nous rendre une petite visite à la sœur de la victime. Remonte la côte, dépasse le presbytère et tu devrais tomber sur une petite maison de 1894...

**Rose-Marie Rutabaga, 35 ans, fleuriste, sœur de la victime.**

*Je soutenais le projet de parc d'attraction mais mon père et ma sœur s'y opposaient fermement. Mardi soir, ma sœur est venue ici pour m'annoncer qu'elle prenait la succession de mon père et nous nous sommes disputées... Hier soir, il y a eu un accident dans la cote. Un véhicule est rentré dans ma clôture et il est parti en direction de Foulbec...*

## LE SAVAIS-TU ?

Il y a très longtemps, il existait une station de pompage qui permettait au château de Saint-Pierre-du-Val de s'alimenter en eau de La Vilaine. Aujourd'hui, le château n'existe plus mais on y trouve une grande bâtisse de 3 étages, située au-dessus de l'église !

**OUVRE L'OEIL**



**NOUS ARRIVONS À LA FIN DE L'ENQUÊTE... MAIS ALORS, QUI A TUÉ MATHILDA RUTABAGA ET POURQUOI ?**

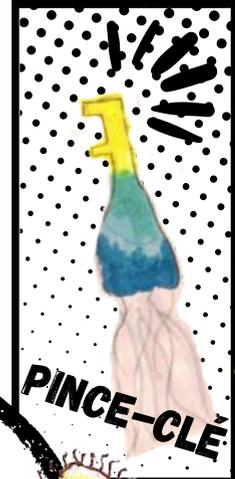
# LA MALÉDICTION DES ZOMBIES

UNE HISTOIRE ET DES ILLUSTRATIONS ENTIÈREMENT RÉALISÉES PAR LES ENFANTS DE L'ACCUEIL DE LOISIRS D'ÉQUEMAUVILLE. MERCI À ARTHUR, CLÉMENT, FÉLIX, LÉO, LÉOPOLD, LES 2 LOUIS, ROMY & ZÉLIE.

BARNEVILLE-LA-BERTRAN, CRICQUEBOEUF & PENNEDEPIE

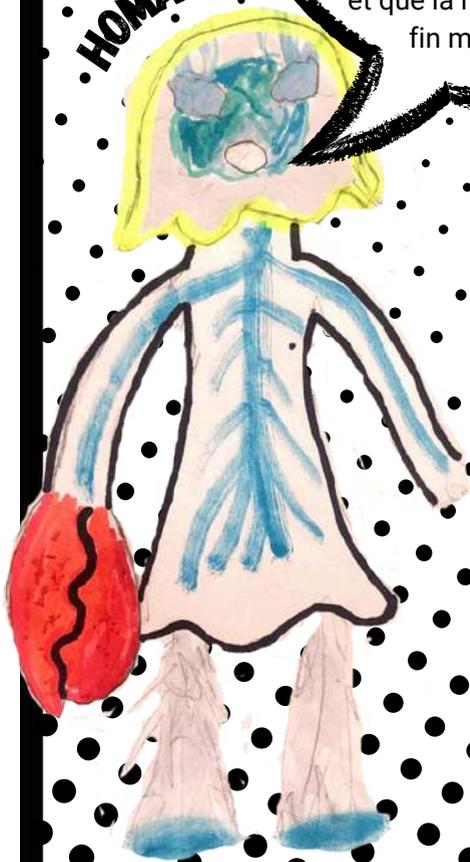


Ah, vous êtes là les amis, vous tombez bien. Quelque chose d'affreux s'est produit ! La cloche de Cricquebœuf a disparu donnant naissance à une terrible malédiction ! Depuis, les morts sortent de terre ! Le seigneur Abel de Bapaulmes a fait fondre cette cloche en 1792 pour mettre fin à la malédiction. Il l'a prénommée Charlotte, en l'honneur de son épouse. Si nous ne résolvons pas le problème tout de suite, c'en sera fini pour nous !



Mais je ne me suis pas présenté, je suis Homarus, célèbre protecteur de la cloche. Cela fait plus de deux siècles que je veille et accomplis ma mission... Mais après m'être assoupi hier soir, j'ai découvert que je n'avais plus ma pince-clé permettant d'entrer dans le clocher, que Charlotte avait disparu et que la malédiction à laquelle avait mis fin mon maître, était de retour !

**HOMARUS**



Accepteras-tu de relever le défi et de retrouver ma pince et la cloche ? Le temps presse ! Un témoin m'a dit avoir entendu chanter la cloche près de Barneville-la-Bertran, tu devrais aller jeter un coup d'œil !



# MISSION 1

Bienvenue à Barneville-la-Bertran ! Si tu te tiens dos au puits, face à la mairie, tu devrais apercevoir une statue dans une niche au milieu des fenêtres du premier étage. Cette statue, c'est celle de Saint-Jean ! On raconte qu'il y a des siècles, la statue se trouvait à l'intérieur d'un tronc d'arbre et que les habitants du coin venaient y célébrer la Saint-Jean ! On raconte qu'autour de ce même arbre, le Diable avait l'habitude de faire son apparition et d'inviter d'autres créatures venus tout droit des enfers pour festoyer... Ça fait froid dans le dos, non ? En parlant de ça, nous ferions mieux d'accélérer le pas, les zombies ne sont pas loin ! Mais avant ça, un petit mot fléché à faire sur place. Observe bien ce qui se trouve autour de toi ! Les cases rouges te donneront la possibilité de te rendre à ta prochaine étape !

## HORIZONTAL

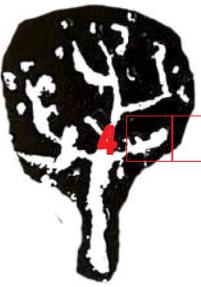
- Lieu où on se rend pour voter.
- Fête païenne autour d'un bûcher.
- Maison du prêtre ou du curé.
- On y trouve un clocher.
- Il est parfois hanté mais est souvent très beau.
- Elle broute dans les champs juste derrière le puits.



PUITS DE BARNEVILLE

Crossword grid with numbered squares and red paths:

- 8: 1 square
- 1: 5 squares
- 2: 10 squares
- 3: 10 squares
- 4: 5 squares
- 5: 5 squares
- 7: 10 squares
- 9: 10 squares
- 10: 10 squares

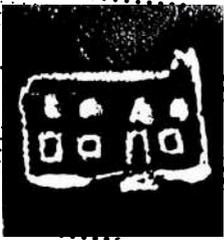


GRRRRRRRRR

## VERTICAL

- Endroit où l'on va chercher de l'eau au village.
- Architecture normande à pans de bois.
- On l'honore à une heure et à un point précis.
- Commune voisine de Barneville.

MAIRIE



Emprunte la route de Saint-Gatien à droite de l'église puis le chemin des Mesliers sur votre gauche ! Continuez tout droit avant de tourner à droite en arrivant à Pennedepie !

Nous sommes arrivés à destination ! J'espère que vous avez bien pris le temps d'admirer cette église du XIIème siècle...

Pendant très longtemps, on a cherché à savoir d'où venait sa forme presque fortifiée avec son imposante tour et son clocher élégant mais personne ne l'a jamais découvert... Nulle trace de Charlotte ici mais on dirait qu'elle nous a laissé un indice !

## MISSION 2

49. 04114 | 0.1 4 5  
 1°                    2° 3° 4°

1° — X — = — ;  
 2° — X — = — ;  
 3° — X 1 = — ;  
 4° — X — = — .

On dirait qu'il nous manque 4 chiffres dans ces coordonnées GPS... Je crois qu'en comptant le nombre de marches qui te mène à l'église, tu devrais pouvoir faire quelques calculs qui te permettront de corriger ces erreurs...

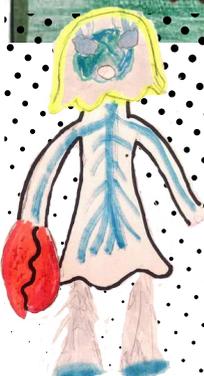
COMBIEN COMPTES-TU DE MARCHES ?

Alors ? Bien arrivé aux coordonnées GPS ? Tu devrais te trouver face à un restaurant ! As-tu eu le temps de regarder le paysage ? Pommiers à cidre, vaches normandes, magnifiques demeures de villégiature, non loin de l'ancienne gare, où bourgeois et Parisiens venaient s'installer l'été... Mais vois-tu un poisson quelque part ? Je crois qu'il pourra te mettre sur la voie ! Cette fois, pars à la recherche d'un indice physique sous la forme d'une carte pour découvrir ta prochaine destination qui se situera en poursuivant sur la D513 !

## MISSION 3



Cricquebœuf, la dernière église du coin, et notre seule chance de retrouver Charlotte ! Après tout, où pourrait se cacher une cloche ailleurs que dans une église ?



Ah, mais je ne vous ai pas tout raconté ! En 1859, le chant de “Charlotte” résonnait dans l’église Saint-Martin de Cricquebœuf, dite Chapelle aux Lierres, pour laquelle elle avait été conçue ! Mais à partir de 1809, la commune de Cricquebœuf devient dépendante de celle de Villerville pour les messes. On décide alors de déménager Charlotte dans le clocher de Villerville. Depuis, on raconte que son tintement mélodieux n’a plus jamais été le même !

## MISSION 4

Place-toi devant l’église et trouve le Griffé, le Mordu et le Pincé. Un indice devrait se trouver à quelques pas d’ici, sous une table... Tu l’as c’est bon ? P-A-R-F-A-I-T !

Compare ce bout de de papier à ta carte, je pense qu’il devrait te donner quelques indications sur où trouver notre belle cloche Charlotte, et puis mon bras de homard ! N’oublie pas de reposer ce morceau de carte là où tu l’as trouvé !

## MISSION 5



Alors, tu as mis la main sur le coffre ? BRAVO ! Les zombies ne sont pas loin mais grâce à toi, la malédiction va pouvoir prendre fin et Charlotte va retrouver sa place, là où elle a été installée pour protéger les habitants ! Qui a volé Charlotte ? Personne, elle voulait simplement retrouver les lieux où elle a vécu les premières années de sa vie... Replace Charlotte là où tu l’as trouvée dans sa boîte pour que tout le monde puisse jouer ! 22



# À très vite pour de nouvelles aventures !

Ce livret a été réalisé dans le cadre de l'opération "C'est mon patrimoine 2024" à l'initiative de la DRAC Normandie, en partenariat avec la Communauté de Communes du Pays de Honfleur-Beuzeville et ses communes partenaires, l'Office de Tourisme de Honfleur Terre d'Estuaire et Les Cultiveuses.

- **À la recherche de La Mora**  
A.2, B.1, C.1, D.3, E.2.
- **Sur les traces des anneaux olympiques**  
1. A. (Anneau sous le vitrail Saint-Pierre) 2. C. (autour du lavoir) 3. C. (dans la boîte à livres) 4. B. (abri-bus) 5. B. (cabine téléphonique)
- **La source magique de l'Abbaye de Grestain**  
Coffret 1 : près de la plaque mémorielle destinée à Arlette de Falaise. Coffret 2 : près de la porte en hauteur sur ta droite devant le réfectoire. Coffret 3 : sur le mur d'enceinte extérieure de l'abbaye. Coffret 4 : sous la végétation près de la source.
- **L'assassinat de Mathilda Rutabaga**  
Indice 1 : Le corps. Indice 2 : L'arme du crime. Indice 3 : Un lieu de rdv. Indice 4 : Des papiers de caramels. Indice 5 : Le mail. Indice 6 : La scène de crime. Indice 7 : Une voiture au phare-avant accidenté. Indice 8 : Du verre et des traces de pneus.
- **La malédiction des zombies**  
Val, elle les aurait empêchés de construire leur parc d'attractions.  
Pierre et Paul Certise ont assassiné Mathilda Rutabaga à proximité du cimetière de Saint-Pierre du Val avant de déplacer son corps à Foulbec. Pourquoi ? Parce qu'en devenant maire de Saint-Pierre-du-Val, elle les aurait empêchés de construire leur parc d'attractions.
- **La malédiction des zombies**  
Mission 1 : 1. Maire 2. Saint-Jean 3. Presbytère 4. Église 5. Manoir 6. Vache 7. Puits 8. Colombage 9. Rendez-vous 10. Penne-depie.  
Mission 2 : 23 marches // 1° 2X2=4 2° 3X2=6 3° 3X1=3 4° 3X3=9 // 49.404114 // 0.164359  
Mission 3 : Arrivée devant Le Moulin Saint-Georges et découverte d'une carte postale près de la carte du restaurant. Mission 4 : 3 têtes sur le portail de l'église et 1 carte plastifiée sous la borne patrimoine à côté de l'église. Mission 5 : placer la carte plastifiée sur la carte en page 22. La croix te donnera l'emplacement du coffre qui se trouve derrière l'église, dans les buissons.

Solutions