

Suivez les traces

la ville
est belle



Un jeu de piste signé

NAMUR
CENTREVILLE

salut les amis !

Moi c'est Carmacole, l'escargot art-déco ! Admire donc ma belle coquille en vitraux.

Aujourd'hui, je t'invite à suivre mes traces pour résoudre les énigmes de ce jeu.

Tout au long de ton aventure, tu découvriras mon quartier préféré, le quartier des Carmes.

Tu remarqueras le style art-déco de ces rues. L'art-déco, késako ?

Tu vois ce plan à droite ? Il te montre l'itinéraire par lequel tu passeras durant cette aventure.

Chaque couleur correspond à une partie du jeu et chaque symbole ♡ t'indique une étape.

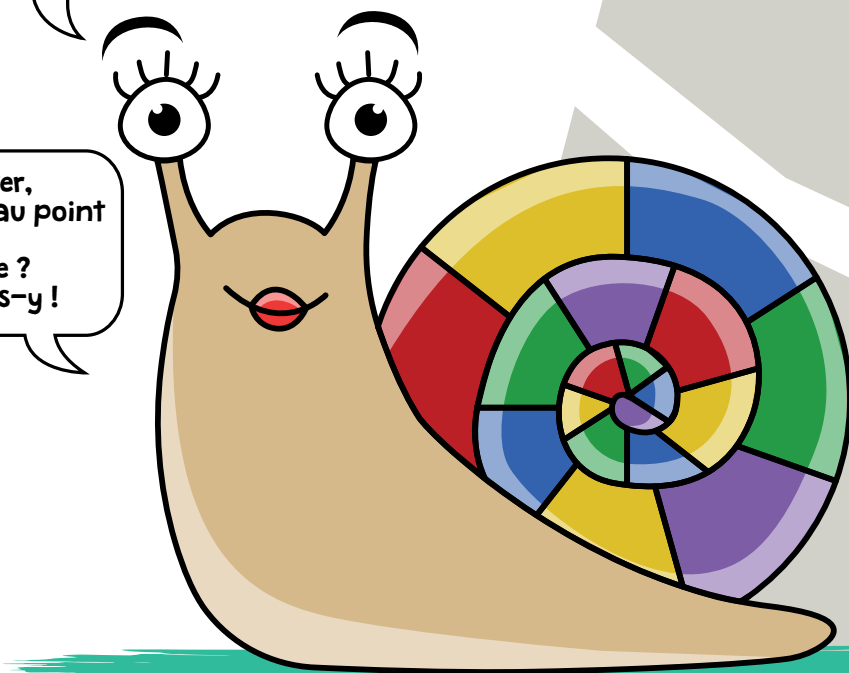
Pour débiter, rends-toi au point de départ.
Tu es prête ?
Alors allons-y !



LE SAVIEZ-VOUS ?

Abréviation de « Arts décoratifs », l'art-déco est un mouvement d'après-guerre, caractérisé par des formes géométriques et épurées.

L'utilisation variée des matériaux est caractéristique. On y retrouve également beaucoup d'ornements : portes en ferronnerie, motifs sur les balcons, bas-reliefs au-dessus des portes, ainsi que des éléments que l'on va retrouver un peu partout : des motifs spiraux et floraux.





GARE DE NAMUR

Galerie Werenne

rue des Croisiers

rue de l'Inquiétude

rue Rogier

ARRIVÉE

PARTIE 1

rue des Croisiers

DÉPART

PARTIE 4

PARTIE 2

HÔTEL
DE VILLE



rue de Fer

rue Godefroid

rue Saint-Joseph

Galerie
Saint-Joseph

PARTIE 3

rue des Carmes

rue de Bruxelles

rue Saint-Jacques



PARTIE 1

Observe bien les commerces devant lesquels tu vas passer, ça te sera utile en fin d'étape.

ÉTAPE 1

Sur le chemin, tu vas devoir trouver différents éléments.
Le premier sera cette sculpture d'oiseaux.



En dessous de cette sculpture, tu remarqueras des corbeilles de fruits. Peux-tu citer trois fruits que tu reconnais ?

1. _____
2. _____
3. _____

ÉTAPE 2

En continuant, tu vas tomber sur cette fresque.



Au-dessus de quel numéro de rue se trouve cette sculpture ?
Entoure la réponse.

4 – 7 – 9 – 15 – 22



LE SAVIEZ-VOUS ?

Ce bas-relief représente Orphée, héros de la mythologie grecque. Poète et musicien, son instrument est la lyre, qu'on peut justement voir sur cette représentation. Cette œuvre est signée Oscar De Clerck, un des premiers sculpteurs modernistes.

ÉTAPE 3

Toujours devant toi dans la rue, observe bien les façades et repère ce trident.



Un bâtiment atypique se situe à gauche de ces tridents. De quelle couleur est le dessous des fenêtres de ce bâtiment ?

_ _ _ _

ÉTAPE 4

Non loin de toi, une tête te regarde. Sauras-tu la trouver ?



Une fois que tu l'as trouvée, regarde bien autour de toi.

Un commerce vend des fleurs. Sauras-tu me dire comment sont ses fleurs ?
Ses fleurs sont

_ _ _ _ _

ÉTAPE 5

La fin de la première étape est proche. Retrouve le

P _ S _ A _ E _ E _ E _ N _



Félicitations, tu viens de finir la première étape !

BON PLAN



Dans cette galerie, découvre une exposition photo retraçant l'histoire et l'évolution de la place de la Station au fil des années. N'hésite pas à y faire un tour pour enrichir ton savoir sur la ville de Namur !

JEU DE FIN D'ÉTAPE

Retrouve le mot central.

		OLONNE D'OR
MV		IA COLLECTION
NA		BEAUTY
PAMM		CREATIONS
		PORT NUTRITION
STUD		O K
		VASION
O		LY
		PAR

Indice : le mot que tu cherches est le nom de la rue par laquelle tu viens de passer.

PARTIE 2

Repère-toi au plan pour débiter cette étape !

ÉTAPE 1

Arrête-toi devant la sculpture de l'homme qui porte une boule.
Peux-tu me donner :

le nom de cette statue ? _ _ _ _ _

le nom du sculpteur ? _ _ _ _ _ - _ _ _ _ _

le nom du prix gagné pour cette statue ?

_ _ _ _ _

ÉTAPE 2



Rends-toi à la deuxième étape. Localise
cette porte :

Une planète est sa voisine.
Laquelle est-elle ?

_ _ _ _ _

ÉTAPE 3

Continue à avancer dans la rue des Carmes et tu trouveras
l'emplacement de la troisième étape.

Cet emplacement est une résidence importante de cette rue.

Quel est son nom ? Résidence « _ _ _ _ _ »

Quel est le nom de son architecte ? Monsieur L. _ _ _ _ _



LE SAVIEZ-VOUS ?

La rue des Carmes tire son nom de l'ordre religieux du Carmel. En effet, la rue créée entre 1931 et 1934 se trouve sur l'emplacement de l'ancien couvent des Carmélites (membres féminins de l'ordre).

ÉTAPE 4

Le quatrième point se situe au croisement de la rue des Carmes et de la rue

Saint- _ _ _ _ _

Retrouve cette moulure :



Comment s'appelle l'élément décoratif que tu peux voir au-dessus de celle-ci ?

Pour trouver la réponse, remets les lettres suivantes dans le bon ordre : X R U I V T A

_ _ _ _ _

ÉTAPE 5

Dans cette rue que tu viens de découvrir, tu vas devoir te diriger vers une deuxième galerie.

À l'entrée de celle-ci se trouvent trois petits personnages de l'artiste Isaac Cordal qui regardent les gens passer.

Voici à quoi peuvent ressembler ces petits personnages.



Trouve-les et indique deux éléments distinctifs que tu peux voir sur ces statues (on te laisse choisir ceux que tu préfères).

1. _____

2. _____

Bravo !

Tu as fini la seconde étape !

BON PLAN



Dans la galerie devant toi, un Food Hall imaginaire a été créé par Namur CentreVille. N'hésite pas à le découvrir !

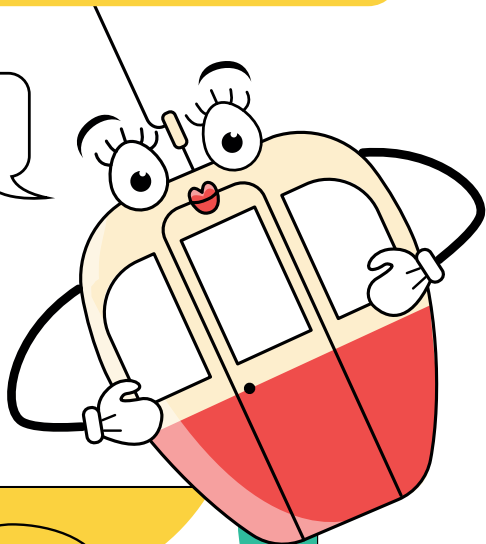


LE SAVIEZ-VOUS ?

Le jeu auquel tu es en train de jouer est le 3^e que Namur CentreVille a créé. Dans chaque jeu, tu es guidé par une mascotte (Mélania dans "Levez les yeux" et Téléfrédérique dans "Cherchez les détails"). À travers tes multiples aventures, tu explores les différents quartiers namurois et (re)découvre leurs spécificités.

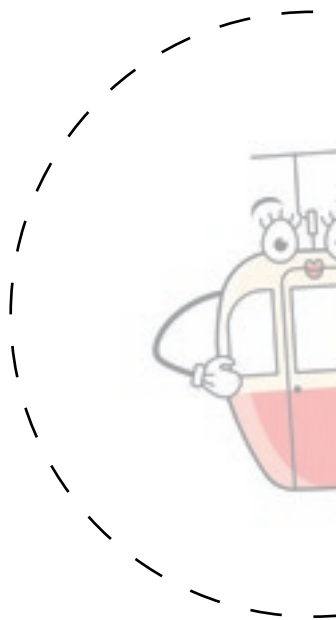
Salut, moi, c'est Téléfrédérique,
et elle, en dessous, c'est Mélania !

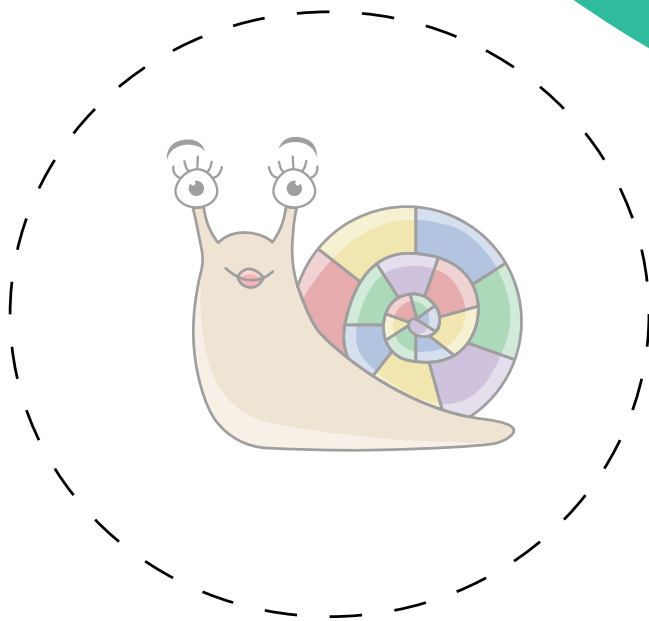
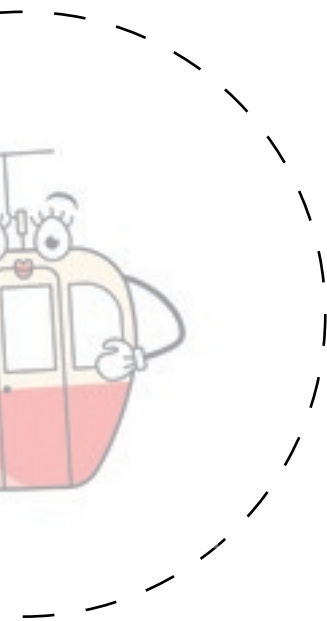
Si tu as envie d'explorer nos
quartiers préférés, récupère tes
exemplaires de jeux à l'espace
Namur CentreVille (rue du Beffroi, 11)
et/ou à l'Office du Tourisme
(rue du pont, 21).



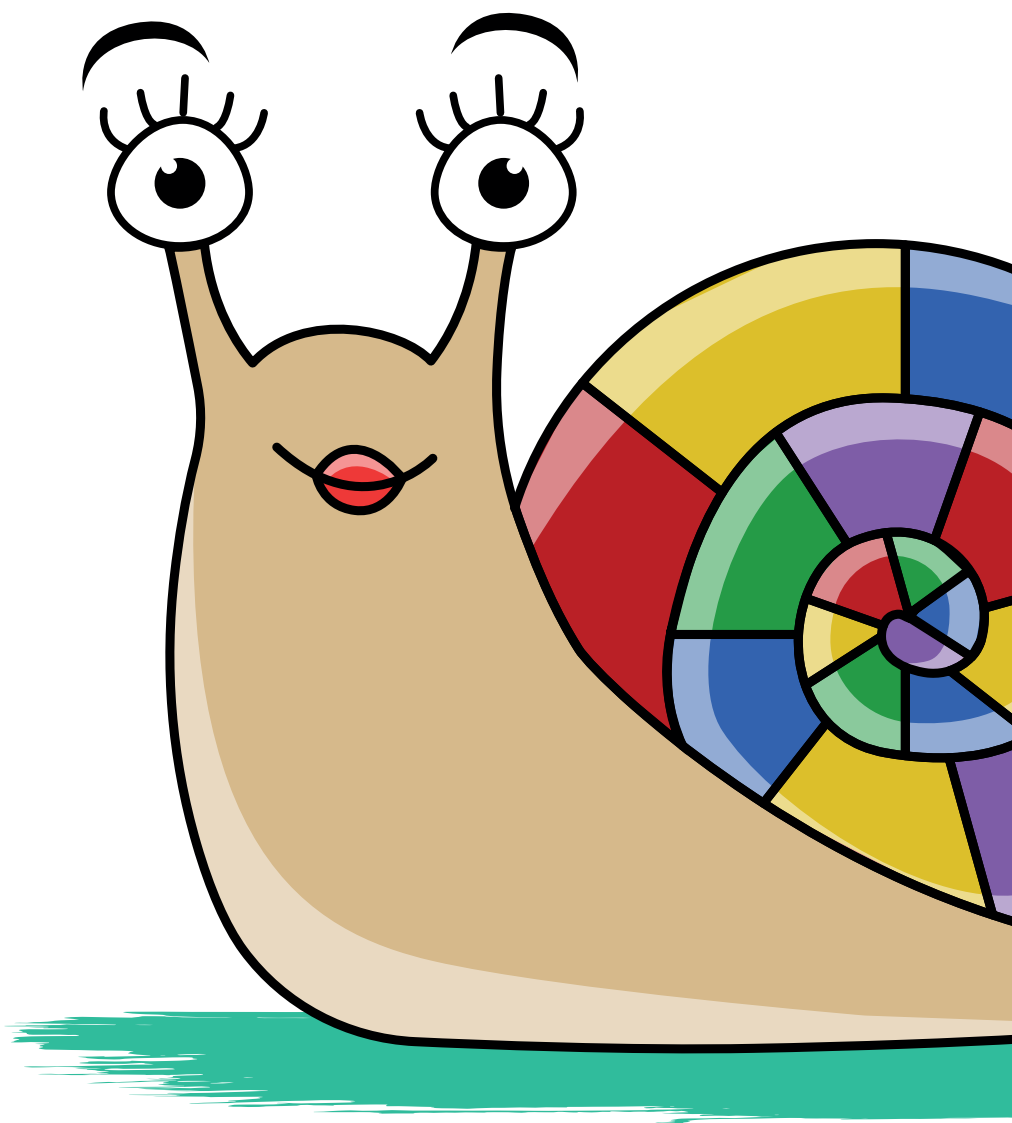
Collectionne les mascottes des jeux

Une fois les jeux terminés, dégraffe cette page et colles-y les autocollants des mascottes que tu as gagnées !





Une fois le jeu fini,
décroche la double page



PARTIE 3

En route pour la troisième partie. Regarde sur le plan l'aperçu de celle-ci. Histoire de ménager tes efforts, tu remarqueras qu'elle est un peu plus courte !

ÉTAPE 1

Avance dans la rue et trouve cette ferronnerie.

Tu verras, autour de cet élément, les chassis sont de couleur

_ _ _ _ _



ÉTAPE 2

Juste en face se trouve un restaurant bien de chez nous. Quel est son nom ?

Le B _ _ _ _ _ B _ _ _ _ _ B _ _ _ _ _

ÉTAPE 3

Au coin de la rue se cache une autre statuette d'Isaac Cordal. Sauras-tu la retrouver ? (Petit indice : elle te regardera descendre dans la rue des Carmes).

OUI – NON

ÉTAPE 4



Descends la rue et repère cette moulure florale sur un bâtiment.

Combien de ces logos comptes-tu tout au long de la façade ? Entoure la réponse.

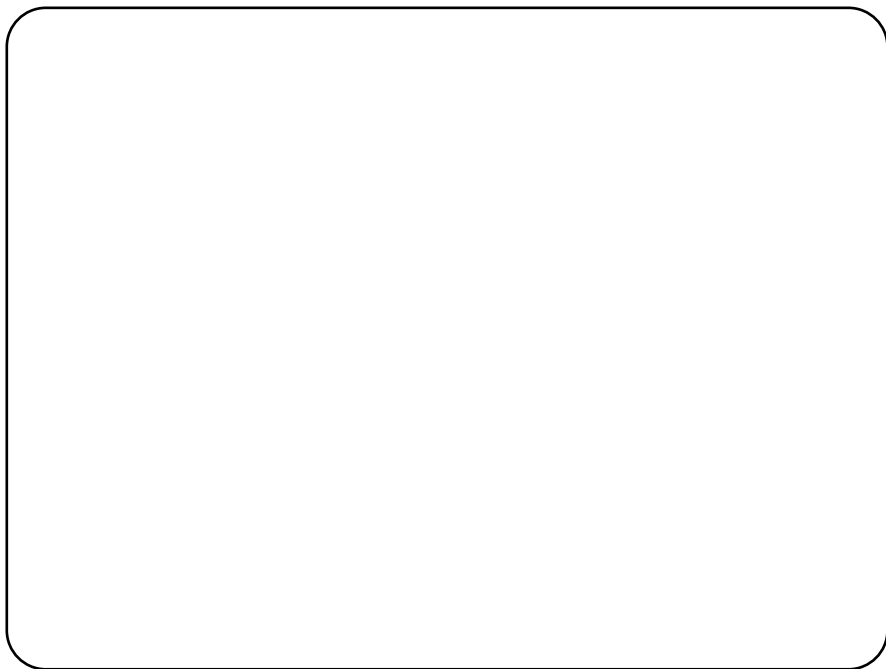
2 – 5 – 7 – 12

ÉTAPE 5

Pour la dernière énigme de cette étape, tu dois retrouver deux Isaac Cordal.

Une fois que tu les as retrouvés, regarde en dessous d'eux, à hauteur de tes yeux. Juste là se trouve un objet du quotidien que tout le monde possède dans sa maison.

RÉFLÉCHIS bien ! Dessine ce que tu vois :



Et voilà, je te l'avais dit, l'étape trois est déjà terminée !

BON PLAN



Si tu aimes chercher ces statuettes, récupère la carte "Street-art" dans nos bureaux (rue du beffroi, 11) et/ou dans ceux de l'Office du Tourisme (rue du pont, 21). Dans celle-ci, tu verras un plan qui reprend les lieux où se trouvent les personnages Isaac Cordal ainsi que pleins d'autres oeuvres.

PARTIE 4

Comme tu peux le voir sur le plan ou début du livret, j'ai beaucoup d'endroits à te faire découvrir.

ÉTAPE 1

Le premier arrêt est localisé devant ce blason.



Es-tu capable de retrouver ce qu'il manque sur celui-ci ?

— — — —

ÉTAPE 2

Trouve au deuxième arrêt cette fresque florale.



Sur combien d'étages vois-tu ce même motif ?

—

ÉTAPE 3



En remontant la rue, au troisième arrêt, ma coquille se cache sur la façade de l'un des bâtiments. La vois-tu ?

Donne le numéro de ce bâtiment :

— —

ÉTAPE 4

Au quatrième arrêt, tu vas découvrir le Caméo,
le seul — — — — — du centre de Namur.

ÉTAPE BONUS

Peux-tu citer deux films à l'affiche ?

1. _____
2. _____

ÉTAPE 5

Nous nous dirigeons déjà vers le cinquième arrêt ! Qu'est-ce qu'on s'amuse !

Peux-tu me dire ce qu'il manque sur cette photo ? Entoure la réponse.

Un numéro – un escargot – une fleur



ÉTAPE 6

À quelques mètres de toi se trouve le bâtiment aux mille spirales.



Sur ce bâtiment, tu remarqueras une empreinte.
De quelle nationalité est cette empreinte ?

— — — — —



LE SAVIEZ-VOUS ?

Créée en 1928, la rue des Croisiers a, elle aussi, une origine religieuse. Le mot « Croisier » signifie : « frère de la croix » et fait référence à l'Ordre de la Sainte-Croix dont la propriété était collée à celle des Carmélites.

ÉTAPE 7

Pour ton dernier arrêt, retourne à la rue des Croisiers
(toujours en suivant le plan).

Passes devant l'ancien bâtiment du crédit professionnel (un
bâtiment avec une porte verte) et arrête-toi devant la façade où
tu retrouves ce symbole.



Tu n'es plus très loin de moi, je te vois !
Pour me retrouver tu dois résoudre cette énigme.

Mon premier est :



Mon second est :



Mon dernier est :



Mon tout est un nom de commerce situé près de toi,
je suis cachée sur une de ses gouttières :

— — — — —

JEU DE FIN D'ÉTAPE

Dans ce tableau, retrouve les commerces suivants :

ACTUELLEETLUI ALGO ALTHEA ATELIER53 BELVAUX BESAP
 BISTROBELGOBELGE BLACKUNICORN BROC CAMEO CAPELLE
 CHICNAILS CROIXROUGE EMPREINTEBELGE FRIPEENVOGUE GRAPHICA
 GRILLDESAMIS IGEA IMAGERIE KATONAILS LAPPERRE LIDO
 MADELEINE NATURELLE OLYS OXFAM RAILTRIP RAMDAM REBELLE
 SELECTAIR SIMPLYD SOTHY WABISABI

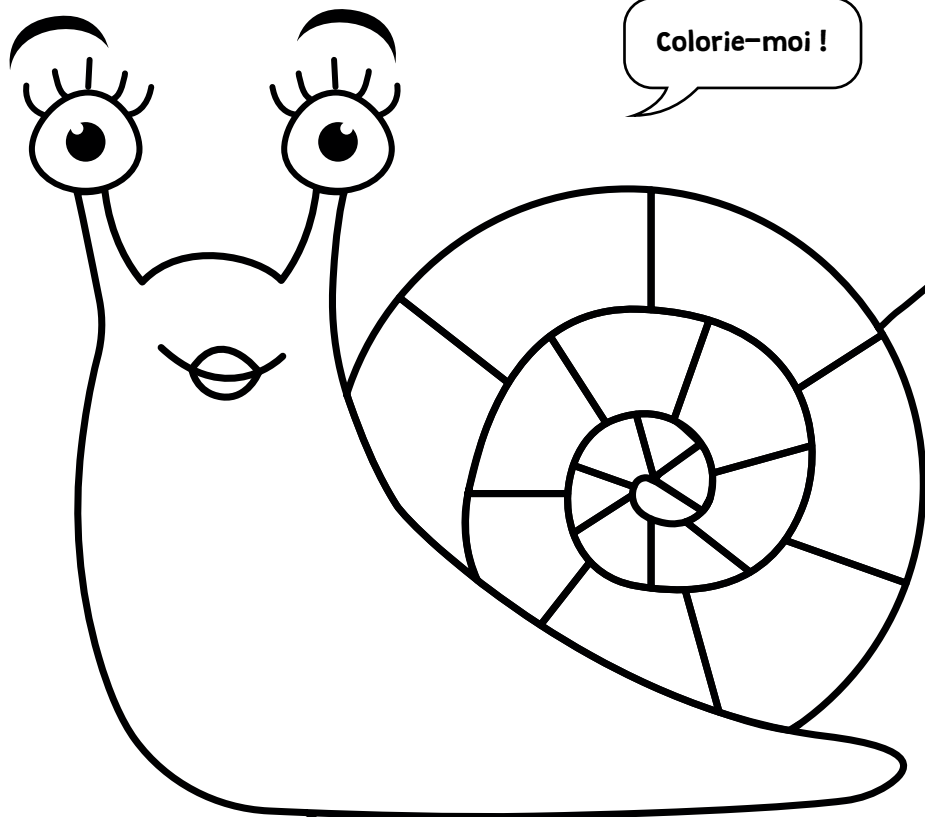
J	P	J	K	D	M	T	S	G	F	X	V	N	H	J	J	K	Y	C	G	T	U	G
B	R	O	C	M	J	M	T	G	M	V	Y	Z	G	R	A	P	H	I	C	A	E	R
L	N	Y	T	C	R	O	I	X	R	O	U	G	E	P	T	N	W	R	B	I	J	I
E	V	M	S	F	F	K	G	O	F	X	L	U	I	X	O	W	N	V	Q	G	F	L
M	K	H	S	E	L	E	C	T	A	I	R	R	E	N	Y	W	B	I	Z	A	R	L
P	I	A	C	T	U	E	L	L	E	E	T	L	U	I	Q	Z	G	C	N	L	A	D
R	I	M	A	G	E	R	I	E	H	L	A	I	K	W	O	W	S	A	U	B	M	E
E	L	I	P	I	R	D	N	S	I	M	P	L	Y	D	O	N	Z	P	E	I	D	S
I	L	N	H	M	J	D	X	A	M	B	U	P	Q	X	H	E	R	E	U	S	A	A
N	A	F	E	V	F	Y	R	Y	K	A	T	O	N	A	I	L	S	L	B	T	M	M
T	O	L	Q	M	R	T	H	E	M	F	V	B	O	V	Q	N	E	L	I	R	B	I
E	X	O	T	V	I	C	R	L	I	D	O	L	V	U	E	H	Q	E	U	O	E	S
B	F	A	M	H	P	R	H	G	J	I	V	I	W	N	J	A	I	V	P	B	L	B
E	A	V	G	E	E	N	L	I	Q	S	C	U	I	X	I	T	X	O	Y	E	V	G
L	M	A	X	P	E	A	W	K	C	R	O	E	R	B	N	E	B	L	I	L	A	R
G	D	K	P	T	N	A	L	G	O	N	L	T	A	E	Q	L	L	Y	V	G	U	N
E	I	A	B	U	V	H	Q	Q	G	E	A	S	H	Y	B	I	I	B	N	O	X	F
J	L	Z	E	R	O	G	F	R	D	A	I	I	S	Y	C	E	L	B	V	B	O	J
U	H	O	S	E	G	R	Z	A	Y	B	C	H	L	C	A	R	L	Y	K	E	L	E
E	L	M	A	B	U	M	M	H	A	O	L	Z	T	S	M	S	M	L	Q	L	Y	P
K	H	E	P	D	E	L	A	W	Z	Z	P	T	L	I	E	3	P	Z	E	G	S	L
R	G	X	Y	B	I	B	L	A	C	K	U	N	I	C	O	R	N	A	I	E	W	L
I	J	U	Y	N	A	T	U	R	E	L	L	E	X	D	E	G	C	F	P	X	E	D

Indice : les mots à trouver sont verticaux, horizontaux et diagonaux, mais jamais à l'envers.

BRAVO !!
Tu as terminé le jeu et m'as
retrouvé !

J'espère que tu t'es bien
amusé·e et que tu as fait le
plein de découvertes ! Si tu le
désires, tu peux venir
récupérer une petite surprise
au numéro 11 de la rue du
Beffroi.

Colorie-moi !





**Rue du Beffroi 11, 5000 Namur
081/26.26.38**

**Du lundi au vendredi de 9h à 18h
et le samedi de 9h à 16h**

**L'espace Namur CentreVille met gratuitement
à votre disposition :**

**La Terrasse, un espace étude et coworking, un
espace d'allaitement et de change ainsi que
la Conciergerie.**