

Aujourd'hui, tu as sauvé la Loupe des Âges à Vannes 🔍 ...  
Mais il y a encore plein d'autres aventures à vivre !

Petites visites en Famille,  
c'est un projet familial et artisanal :  
pensé par une maman et ses deux enfants.

Tu veux nous donner un petit coup de pouce ?

> Partage une photo de ta mission réussie sur Instagram  
et tague-nous avec @petites.visites.en.famille

> Ou laisse-nous un mot, un avis, un dessin  
✉ contact@petites-visites-en-famille.com

♥ Chaque message, chaque photo, chaque partage compte.  
C'est grâce à vous que l'aventure continue.

Dépose ce livret dans la poubelle de tri papier  
ou découpe-le pour réaliser un super collage  
avec d'autres souvenirs de visite.

⚠ Informations légales

Ce kit a été créé par Petites Visites en Famille.

Tous les contenus (textes, illustrations, jeux, personnages...) de ce kit sont protégés par le Code de la propriété intellectuelle (articles L111-1 et suivants, L122-4 et suivants). Toute reproduction, représentation, diffusion ou utilisation commerciale, totale ou partielle, sans autorisation expresse de l'éditeur constitue une contrefaçon et expose son auteur à des poursuites civiles et pénales (Art. L335-2 CPI).

Usage strictement personnel et familial autorisé.

Merci de respecter notre travail ♥

© Petites Visites en Famille –  
Illustrations & textes originaux.

petites-visites-en-famille.com

Petites visites  
EN FAMILLE

LES ENQUÊTES DES  
PATRIMIGNONS

VANNES



Niveau 1

# LES PATRIMIGNONS

## L'histoire



### Prêts pour une enquête spéciale ?

Rencontre les Patrimignons, ces adorables petits héros, mi-animaux, mi-monstres, mais surtout... incroyablement mignons.



**Les Patrimignons ont une grande mission : protéger les souvenirs et les trésors cachés de chaque lieu.**

Ils **veillent** sur les monuments, les vieilles pierres et les secrets de notre histoire, pour que jamais ils ne soient oubliés.

Pour accomplir leur mission, les Patrimignons utilisent **des outils magiques**.

Ces outils, offerts par les anciens gardiens du temps, leur permettent de connaître tous les mystères du passé.

## Souvenirs de mission

J'ai fait la mission de Vannes le .... / .... / 20..

Ce que j'ai préféré :

Qui était avec moi ?

Un lieu que j'ai adoré :

Si je racontais Vannes :



★ **Mais aujourd'hui, il y a danger !**

Les outils ont été volés par les **Basilics**, les ennemis des Patrimignons.

Les Basilics sont des créatures malicieuses qui font tout pour détruire nos souvenirs.

Ils ont caché les outils magiques **au cœur des villes et des villages.**

**Les Patrimignons ont besoin de toi pour les retrouver.**

# L'ENQUÊTE DE VANNES

## La loupe des âges



### Tu es à Vannes, dans le Morbihan En Bretagne

Les Basilics y ont caché un objet très précieux : **la loupe des âges**.



Cette loupe magique, quand on la place devant un monument, montre la date de sa construction.



### Ce que nous savons

Les Basilics ont été aidés par un complice qui a caché la loupe dans un lieu historique de Vannes. Nous avons dressé une liste de 8 suspects et trouvé 4 témoins (Fiche Suspects et Témoins).

### Ta mission

Découvrir le complice et retrouver le lieu où il a caché la loupe des Âges.

### Comment faire ?

Suis les indices donnés par les Patrimignons.

**À chaque étape**, tu devras :

1. Retrouver le détail en photo
2. Trouver un indice en répondant à une énigme
3. Éliminer des suspects ou des faux témoignages.
4. Suivre le chemin indiqué vers l'étape suivante

🎉 Bravo les explorateurs !

Grâce à vous, la Loupe des Âges est de retour !

Les Basilics ont été semés, et la mission est réussie.

🎁 Vos parents ont reçu une petite récompense rien que pour vous. Nous leur avons aussi donné :

- 📄 un diplôme de Gardien du Temps,
- ✨ la carte de l'outil magique à collectionner...

🔍 Garde les yeux ouverts : il y a des trésors cachés dans chaque ville, chaque village, chaque rue.

Les Patrimignons comptent sur toi pour continuer à les protéger !





# LE GRAND FINAL



Tu es presque au bout de ta mission.

## 1 / Regarde la fiche des témoins et suspects

Il ne devrait rester que 2 témoins et 2 suspects.  
Lis bien les témoignages pour trouver le complice des Basilics.

## 2 / Trouve où le complice a caché la loupe des âges

Sois attentif en lisant les témoignages.  
Tu l'as découvert ? Utilise le plan et rends-toi sur place.

## 3 / Vérifie ta réponse quand tu es arrivé

➡ **Scanne ce QR code**  
avec un téléphone,  
ou tape ce lien :  
<https://tally.so/r/wLxZkp>



Entre ta réponse  
et découvre si tu as réussi la mission !  
Un message secret des Patrimignons t'attend.

### ➡ Tu as réussi ?

Lève les bras en V de victoire : ce geste signale aux Patrimignons que tu as trouvé la loupe.  
Grâce à toi, ils vont la récupérer.

### Pour t'aider, tu as :

Une Fiche Suspects et Témoins - Réponses



Ce carnet d'enquête



### L'adulte qui t'accompagne conserve le Guide pratique avec :

- Une feuille d'aides où sont aussi notées les réponses.
- Une carte si vous êtes perdus et qui vous servira à la fin.
- Une Fiche "Cap ou pas cap ?" pour les défis Famille.
- Des petits bonus historiques pour ceux qui sont très curieux.



### C'est parti pour l'enquête

Pour cette première étape, on t'aide un peu : **rends-toi Place Gambetta.**

Le port dans ton dos : c'est la grande place juste avant d'entrer dans la vieille ville.  
Regarde bien la photo pour t'orienter !

# LES 6 RÈGLES D'OR

## Pour une enquête réussie

### 1 Nous enquêtons ensemble.



Si vous avez un carnet d'enquête pour tous, **avant de commencer, mettez-vous d'accord sur vos rôles :**

- Le Lecteur lit les énigmes,
- Le Gardien élimine les suspects,
- Le Cartographe donne les directions.

Et vous pouvez tourner pendant l'enquête.

### 2 Nous restons patients.

Quand vous trouvez une réponse, **attendez que tous les enfants la trouvent aussi.** Levez les bras en signe de victoire mais ne dites rien à voix haute. Vous pouvez chuchoter la réponse à un adulte.



### 3 Nous aidons les plus jeunes.

Aidez les plus petits à trouver les indices et à comprendre les énigmes. C'est une belle opportunité de jouer les grands frères et grandes sœurs !



Giselle



**AUTREFOIS, C'ÉTAIT TRÈS DIFFÉRENT.**

Les beaux jardins que tu vois n'existaient pas. Il y avait des **douves** : des fossés remplis d'eau.

Les lieux que tu visites ont beaucoup changé avec le temps.



*Tu as presque fini ! Joue et fais une pause dans les jardins, les Basilics sont semés !*



**DÉFI**

#### JEU "ÉCOUTE ET TROUVE"

- Les enfants ferment les yeux.
- Un adulte choisit un bâtiment et le décrit.
- Les enfants ouvrent les yeux et essaient de trouver le bâtiment.
- Changez de rôle et recommencez.



# ETAPE 7



## TROUVE L'INDICE 7



**Quel est le nom de ces trous ?**

**En 11 lettres.**

Si tu ne t'en souviens pas, regarde l'étape précédente de la Porte Prison. Les trous de ...



Le témoin dont le prénom commence par la dernière lettre du mot à trouver ment. **Tu peux le barrer sur ta fiche TÉMOINS.**



### 4 Nous prenons notre temps.



Arrêtez-vous quand vous le souhaitez. Profitez des boutiques, des lieux que vous trouvez beaux, et prenez des photos souvenirs. Faites une pause pour boire, manger, ou vous reposer.

### 5 Nous restons toujours ensemble.



Ne courez pas et restez toujours sur les trottoirs pour être en sécurité. Faites attention en traversant.

### 6 Nous respectons l'environnement.

Ne laissez aucun déchet derrière vous et prenez soin des lieux visités.



## OBSERVE

### REGARDE CES GRANDS MURS

Ils entourent la vieille ville que tu viens de visiter, ce sont les **remparts de Vannes**.

Ils ont été construits pour se protéger des ennemis. Ils ont été agrandis, renforcés et réparés plusieurs fois au fil du temps.



## ON VA OÙ ?

### DANS LES JARDINS

Prends l'escalier devant toi pour accéder aux jardins des remparts. Il est interdit de marcher sur la pelouse. Reste bien dans les allées.





# ETAPE 1

## CHERCHE



TU L'AS TROUVÉ ? *Bravo!*



### C'est qui ?

C'est **Saint Vincent Ferrier**, le protecteur de la ville de Vannes.

### Vois-tu qu'il a le bras levé ?

C'est pour accueillir et protéger tous ceux qui entrent dans Vannes.

**On raconte que le jour où son bras s'abaissera, la ville sera en danger.**

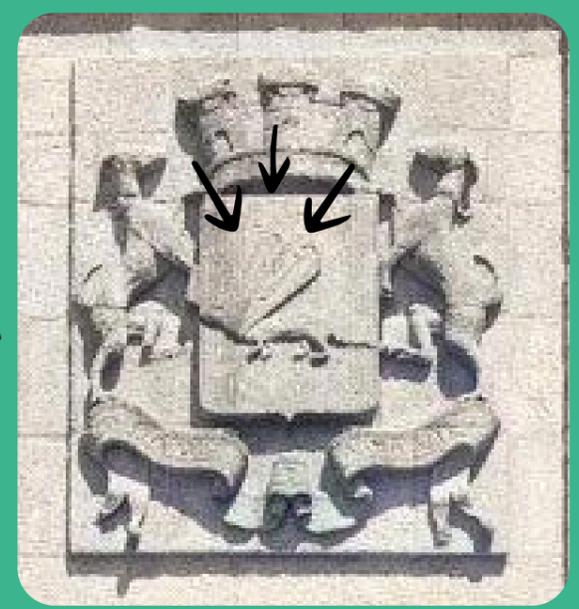
## OBSERVE

Sous la statue de Saint Vincent, il y a des dessins sculptés dans la pierre.

**Au centre** : Un petit animal avec une écharpe : **une hermine**, symbole de la Bretagne.



**Au-dessus**: 3 tours qui montrent que Vannes était une **ville fortifiée** : elle était entourée de remparts, de grands murs qui la protégeaient des ennemis.



## TROUVE L'INDICE 6

? Quel est le résultat ?

$$\color{green}\blacksquare + \color{orange}\blacksquare = \color{black}\square - 2 - | + 1 = \square$$



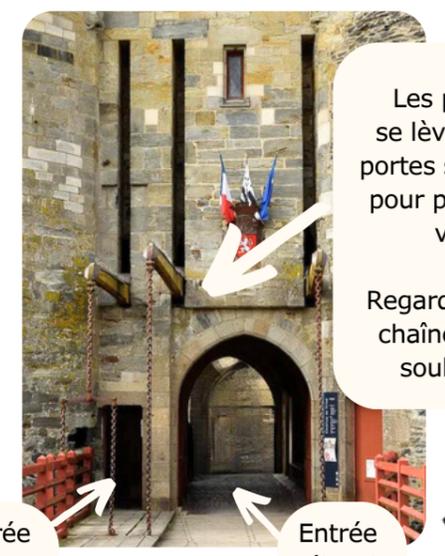
Le suspect dont le prénom commence par la lettre correspondant au chiffre que tu as trouvé, en partant de la fin de l'alphabet, est innocent.

**Tu peux le barrer sur ta fiche SUSPECTS.**



Regarde cette photo d'une autre ville :

tu comprendras mieux comment on fermait les portes et pourquoi il y a des traces de poutres.

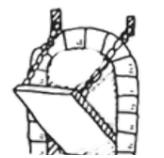


Les poutres se lèvent et les portes se ferment pour protéger la ville.

Regarde bien les chaînes qui les soulèvent !

Entrée piétons

Entrée véhicule



## ON VA OÙ ?

### RETOURNE-TOI

La porte prison est derrière toi. Prends la première rue à droite.

**Rue Francis Decker.**

Marche jusqu'à ce tu aperçoives ce mur sur ta droite.





# ETAPE 6



C'est à toi de jouer. Utilise tes jumelles ou ta longue vue.

## ON VA OÙ ?

### DESCENDS ENCORE

Descends la rue jusqu'à un porche. Passe en dessous par le petit passage à droite.

Puis retourne toi.



### TU AS DEVANT TOI LA PORTE PRISON.

C'était l'une des **entrées de la ville fortifiée**. Il en reste 4 aujourd'hui. Ces portes permettaient le passage et pouvaient être fermées en cas de danger.

Plus tard, à partir de la Révolution, cette porte a servi de prison, d'où son nom.

## TROUVE L'INDICE 1



Il y a un autre animal, présent 2 fois de chaque côté de l'hermine. **Quel est son nom ?**

○ ○ ○ ○ ○



Le suspect dont le prénom commence par la première lettre du nom de l'animal est innocent. **Tu peux le barrer sur ta fiche SUSPECTS.**



## OBSERVE



Regarde la partie de la porte prison prise en photo. Note dans les carrés combien tu vois de :



**Trous de Machicoulis :** petits trous pour lancer des pierres, ou d'autres choses comme du sable chaud sur les ennemis.

□ =



**Fenêtres**

□ =



**Traces de pont levis** C'est ici que les grandes poutres en bois des ponts-levis se levaient pour fermer les portes.

□ =

Attention ! Ne compte que ce qui est sur la photo.

## ON VA OÙ ?

### PASSE SOUS LA PORTE ET LA STATUE SAINT-VINCENT,

Marche droit devant toi **rue Saint Vincent**. Pour trouver la photo de l'étape 2, ne tourne ni à gauche, ni à droite : toujours tout droit.

Et surtout, reste bien sur le trottoir.

Sur ta gauche, tu verras une petite tourelle en hauteur : si tu la dépasses, c'est que tu es sur le bon chemin. L'étape 2 n'est plus très loin. Tourne la page.



**C'est une échauguette**



Attention !!! 2 Basilics vous ont suivis. Marche à reculons pendant 5 pas pour les semer !



# ETAPE 2

## CHERCHE

# SOÛ

TU L'AS TROUVÉ ? *Bravo!*

### C'est quoi ?

C'est une inscription en breton qui signifie : Halles des lices. C'est un marché couvert. Tu y trouveras plein de nourriture délicieuse.

Tu es sur la place des Lices. Cet endroit existe depuis très longtemps. À la fin du Moyen Âge, c'est ici que se déroulaient les joutes et les tournois.



### C'est quoi ?

#### • Une gargouille ?

C'est une sculpture d'animal fantastique qui évacue l'eau de pluie loin des murs.

#### • Une chimère ?

Une chimère est une sculpture d'une créature étrange qui peut ressembler à un animal, un humain ou un être imaginaire.

Contrairement aux gargouilles, les chimères ne servent pas à évacuer l'eau et n'ont pas de trou dans la bouche. Elles sont juste décoratives.

*chimères*



*Bien qu'elles puissent avoir l'air impressionnantes, les gargouilles et chimères sont là pour te protéger.*

## DÉFI

Le Breton est une langue régionale **encore parlée**. Tu le retrouveras sur de nombreux panneaux.

**Demat** = bonjour  
**Kenavo** = au revoir  
**Bir mat** = santé  
**Trugarez** = merci



### CAP OU PAS CAP ?

En t'aidant des mots à gauche, essaye de dire Bonjour et Merci en breton à quelqu'un dans la rue.

As-tu eu une réponse ?



### ON VA OÙ ?

#### AS TU TERMINÉ TON DÉFI ?

Je te remontre la photo de la maison à trouver.





Sur le chemin de l'étape 6, je te propose un petit jeu d'observation.

## DÉFI

Rue Saint-Guénhaël, la cathédrale sur ta gauche, marche doucement et cherche les petits personnages sur les toits et façades de la cathédrale.

Regarde sur ta gauche, **en hauteur, ou près du sol.**

**Ce sont des gargouilles et des chimères.**



*gargouilles*

## ★ À TOI DE JOUER !

Barre une tête chaque fois que tu vois une gargouille ou une chimère. Chaque personnage trouvé éloigne les Basilics !



Combien en as-tu trouvées ?



Les Patrimignons, gourmands et bons cuisiniers adorent cet endroit !

## TROUVE L'INDICE 2



Quelle spécialité ne vient pas de Bretagne ?



Le suspect dont le prénom commence par la première lettre de la bonne réponse est innocent. **Tu peux le barrer sur ta fiche SUSPECTS.**



## ➔ ON VA OÙ ?

**REMONTÉ LA PLACE,** jusqu'à voir cette maison sur ta gauche.



**PUIS PRENDS LA RUE À DROITE DE LA MAISON** et vas jusqu'au numéro 3.

La maison se trouve à l'angle.



J'ai vu une famille de Basilics. Faites tous 3 tours sur vous-mêmes pour les semer !





# ETAPE 3

## CHERCHE



TU L'AS TROUVÉ ? *Bravo!*



### C'est qui ?

Il s'agit d'un couple : l'homme est à gauche et la femme à droite. On les appelle "Vannes et sa femme".

Ils sont comme les stars de la ville ! Beaucoup de touristes les prennent en photos. Mais ils restent un mystère...

## OBSERVE

Leurs mains sont cassées

On pense que ce couple était là pour montrer que **cette maison était un commerce**.

Ce qu'ils avaient dans leurs mains avait peut-être un lien avec ce qu'ils vendaient.

## TROUVE L'INDICE 3



Trouve le nom de la rue de la maison de "Vannes et sa femme".



Le suspect dont le prénom apparaît dans le nom de rue est innocent. **Tu peux le barrer sur ta fiche SUSPECTS.**



## TROUVE L'INDICE 5



Quel est son prénom ?  
Approche-toi de la statue.



Les suspects dont le prénom commence par la même première lettre sont innocents. **Barre-les sur ta fiche SUSPECTS.**



### Le sais-tu ?

Tu as le droit d'entrer à l'intérieur pour découvrir tous les trésors de la cathédrale : tableaux, vitraux, statues d'anges... Mais chut...

**C'est un lieu de silence.**

On pense que certains basiliques s'y cachent parfois, alors marche discrètement et ne parle pas.

**À l'intérieur, regarde bien autour de toi, surtout en hauteur. Cherche les têtes sculptées et les visages cachés.**



## ON VA OÙ ?

### SUIS LES FLÈCHES

Regarde la direction que tu dois prendre sur le dessin et descend la rue **Saint-Guénhaël**.

Descend toujours tout droit jusqu'à voir la maison en photo sur ta droite.



CATHÉDRALE SAINT-PIERRE

Vous êtes ici

### TU LA VOIS ?



*Tu es prêt pour l'étape 6 !*

# ETAPE 5



## REGARDE SUR TA GAUCHE

Tu es devant un monument impressionnant : la **cathédrale Saint-Pierre de Vannes**.

Une cathédrale est une très grande église, souvent ancienne où les gens viennent prier.



*C'est ici que vit ma meilleure amie, Gisèle la gargouille, perchée sur les toits.*

## CHERCHE



## TU L'AS TROUVÉ ? Bravo !



### C'est qui ?

Nous l'avons rencontré au début du parcours. Ses reliques sont gardées dans la cathédrale et attirent de nombreux visiteurs, en particulier espagnols.



### Des reliques

sont des objets ayant appartenu à des personnages historiques ou religieux importants. On les conserve après leur mort, comme des objets sacrés.



*À ton avis, que tenaient-ils ?*

*Tu peux l'imaginer et le dessiner si tu as envie.*



## ON VA OÙ ?

### CONTINUE TOUT DROIT,

remonte la rue étroite des Halles, qui prolonge celle dans laquelle tu te trouves, jusqu'au bout. Puis prends à droite jusqu'à ce que tu arrives sur une petite place.

Tu seras au bon endroit si tu vois cette maison .



*Faites un défi en famille pour montrer aux Basilics que vous êtes une équipe très soudée !*

# ETAPE 4



## NOUS SOMMES AU COEUR DE LA VIEILLE VILLE

Autrefois, des marchands, notamment de draps, s'y installaient pour vendre leurs produits.

Les maisons autour de cette place sont très anciennes et colorées. Le remarques-tu ?



**On les appelle des maisons à pan de bois.**



*Tu peux observer plus de 200 maisons comme celles-ci à Vannes.*

## OBSERVE

**Regarde bien les maisons :** vois-tu les étages dépasser du rez-de-chaussée ?

Cette façon de construire les maisons, permettait d'avoir plus de place dans les étages et d'empêcher que la pluie ne coule sur les murs du bas.



**C'est l'encorbeillement**



*Si tu vois des Basilics, claque 3 fois des doigts pour leur faire peur.*

## TROUVE L'INDICE 4



### Trouve le nom de la place.

La place porte le nom d'un ancien roi de France. Après son prénom sont écrits des chiffres romains.



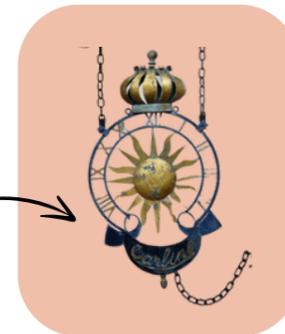
Tu as trouvé le chiffre ? Dans l'alphabet, c'est la position de la première lettre d'un prénom d'un témoin. **C'est un faux témoignage, barre-le sur ta fiche.**



## ON VA OÙ ?

### LÈVE LA TÊTE,

Vois tu cette enseigne de magasin ? Mets toi en dessous.



Tu es sous l'enseigne. La place est derrière toi. Tu vas avancer.

### Quelle est ta taille ?

#### Tu mesures :

- Jusqu'à 1m10 = fais 40 grands pas
- Entre 1m10 et 1m30 = fais 33 grands pas
- Plus de 1m30 = fais 30 grands pas

