

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 2

# 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.



★ 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.**

*Es-tu prêt à relever le défi ?*



# 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

### Pour t'aider, tu as :

- Une Fiche Suspects et Témoins - Réponses



- Ce carnet d'enquête

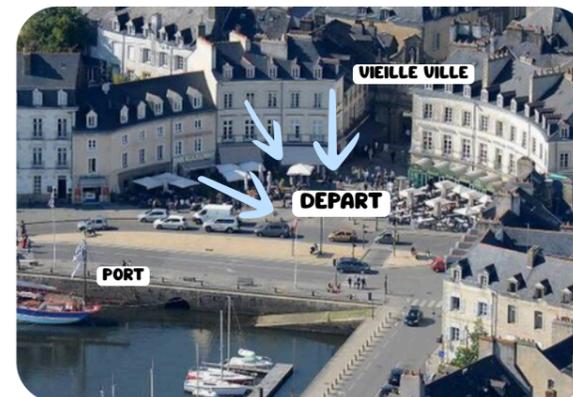
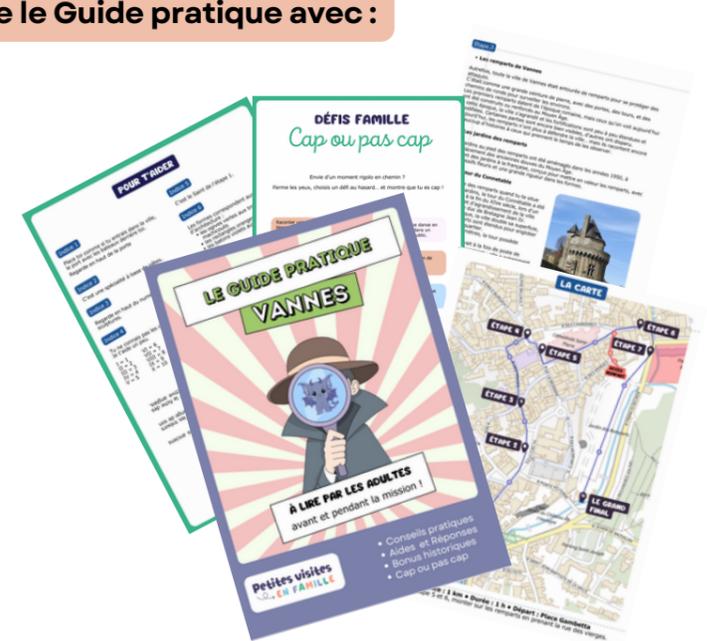


- La grille des Patrimignons



### 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 consignes et énigmes,
- Le Gardien élimine les suspects,
- Le Cartographe lit 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 !

### 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.





# ETAPE 1



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

## 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 ?

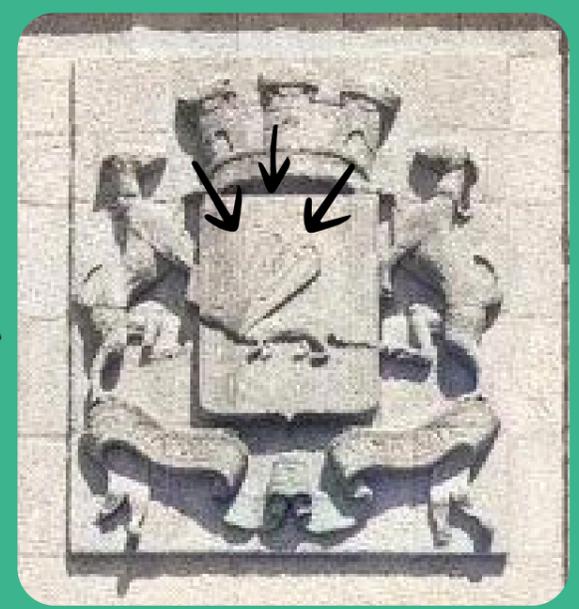
C'est pour accueillir et protéger tous ceux qui entrent dans Vannes. **On raconte que le jour où son bras s'abaissera, la ville sera en danger.**

## 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.



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.**



## 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



Les Patrimignons, gourmands et bons cuisiniers adorent cet endroit !

## CHERCHE



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.

## TROUVE L'INDICE 2



Kouign amann  
14,5€/400g



Far  
4€ la part



Galette  
8€ l'unité



Lasagnes  
8€ la part



Caramel  
beurre salé  
6€ le pot



Palet  
5€



Cidre  
5€



Le complice s'est acheté 1 galette à emporter, 2 bouteilles de cidre, 800g de Kouign amann, 4 pots de caramel beurre salé, ainsi qu'une portion de chacune des deux autres spécialités bretonnes restantes. Il avait 90€ dans son porte monnaie : combien lui reste-t-il après ses achats ?

10€ → A5    11€ → B3    12€ → C3



## 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 ?

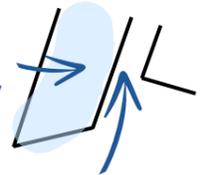
**REMONTE LA PLACE,** jusqu'à voir cette maison sur ta gauche.



**PUIS PRENDS LA RUE À DROITE DE LA MAISON**

et vas jusqu'au numéro 3.

La maison se trouve à l'angle.



Va ici

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.**



À ton avis, que tenaient-ils ?

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



## ON VA OÙ ?

Les Basilics ont brouillé les traces !

C'est à toi de retrouver le chemin en répondant à cette question :

Te souviens-tu de Saint-Vincent, la statue au-dessus de la grande porte ? C'est un personnage très important pour la ville de Vannes. De quel pays venait-il ?

🇵🇹 Portugal → A4

🇮🇹 Italie → D4

🇪🇸 Espagne → D2

La réponse se cache dans les plaques de rue autour de "Vannes et sa femme".



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



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

$$(XX + \text{_____}) \div VI =$$



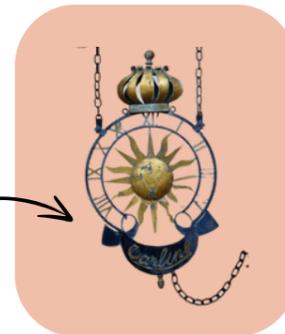
Tu as trouvé le résultat ? Dans l'alphabet, c'est la position de la première lettre d'un prénom d'un témoin. **C'est un faux témoignage, barre-le sur ta fiche.**



## 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



# 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.

## 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.



### TU LA VOIS ?



*Tu es prêt pour l'étape 6 !*



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

chimères



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



### 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.

### ★ 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 ?



### ON VA OÙ ?

#### AS TU TERMINÉ TON DÉFI ?

Je te remontre la photo de la maison à trouver.





# ETAPE 6

## 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.

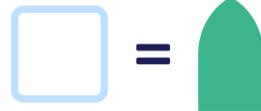
## OBSERVE



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



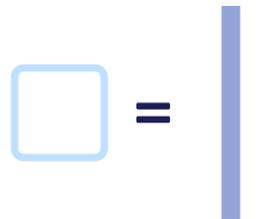
**Trous de Machicoulis :** petits trous pour lancer des pierres, ou d'autres choses comme du sable chaud sur les ennemis.



**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.

## TROUVE L'INDICE 6

? Quel est le résultat ?

$$\text{🏠} \times \text{🟠} = \square - \text{🟦} = \square \div \text{🟠} = \square$$



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 !



## 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 aperçois ce mur sur ta droite.





# 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 la deuxième lettre du prénom est la même que la deuxième lettre du mot à trouver ment. **Tu peux le barrer sur ta fiche TÉMOINS.**



## 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.



### 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.

## ON VA OÙ ?

Agacés de te voir arriver si loin, les Basilics ont laissé un dernier piège logique...

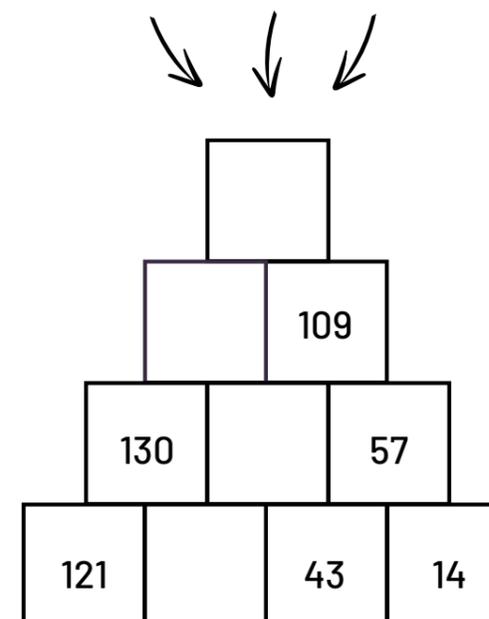
Chaque étage de cette pyramide te rapproche de ton but :

la Loupe des Âges.

Le chiffre au sommet t'indiquera la direction sur la grille des Basilics.

Quel chiffre as-tu trouvé ?

291 → A2    290 → B5    292 → C3



Super, 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.



# LE GRAND FINAL



Tu es presque au bout de ta mission.

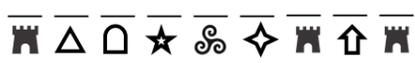
## 1 / Regarde la fiche des témoins et suspects

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

## 2 / Déchiffre ce message que nous venons de recevoir

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
⇒	🐸	✦	👾	🏰	◇	🕒	👾	▽	👾	👾	↑	👾
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
△	☆	🔍	🐾	🌀	🏠	↓	⬡	👾	🔫	🐱	📦	👾

Tu crois avoir trouvé la  ?

Hélas... un témoin a été .

Depuis le début, nous t'avons mis sur une  piste.

Ose décoder notre dernier piège, si tu veux connaître toute la vérité.

Signé  
Les Basilics 

## 3 / Vérifie si tu as été manipulé par Les Basilics



Un document ancien vient d'être retrouvé dans les archives de Vannes... Les Gardiens du Temps y ont caché un mot-clé à décrypter. C'est ta dernière chance de vérifier si tu es sur la bonne piste !

3 - 1 - 6 / 8 - 5 - 3 / 5 - 6 - 7 / 13 - 3 - 1 / 2 - 3 - 2  
6 - 1 - 4 / 16 - 2 - 3 / 12 - 5 - 2 / 9 - 3 - 2

Tu as un ensemble de codes :

- 1er chiffre = position de la ligne
- 2ème chiffre = position du mot dans la ligne
- 3ème chiffre = position de la lettre dans le mot

Quel mot as tu réussi à décoder ?

Suspectes → A3    Suspecter → B2    Suspectai → C5

Message retrouvé aux Archives de Vannes  
Déposé par les Gardiens du Temps

Vannes est une ville ancienne et pleine d'histoires,  
au bord du golfe du Morbihan, en Bretagne.

Son nom vient du peuple gaulois des Vénètes, qui vivaient ici il y a plus de 2 000 ans. Grâce à sa position protégée près de la mer, Vannes est vite devenue un port actif. Les bateaux y apportaient du vin, du sel ou des tissus... et repartaient avec du beurre, des céréales ou du poisson séché.

Pour se protéger, la ville a été entourée de remparts, construits puis agrandis à plusieurs époques, selon l'évolution des quartiers et des besoins. Aujourd'hui, une partie de ces fortifications est encore visible : des tours, des portes, des passages, et même un ancien lavoir au pied des murailles.

Dans les petites rues du centre,  
on peut encore admirer de nombreuses maisons à pans de bois,  
souvent très anciennes et bien conservées.

Vannes est une ville vivante,  
où le passé et le présent se croisent à chaque coin de rue...  
et où les Patrimignons restent toujours en alerte !



# RÉVÉLATION

Tu as suivi tous les indices, éliminé les suspects, remonté les pistes...  
Mais... as-tu vraiment découvert le bon complice et le bon lieu ?  
**Il ne reste qu'une étape : vérifier ta réponse,**

## Que dois-tu faire ?

👉 **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.

## 👉 Tu as droit à une surprise d'enquêteur

- 🎁 Les adultes 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...



🎉 *Bravo les explorateurs !  
Grâce à vous, la Loupe des  
Âges est de retour !  
Les Basilics ont été  
semés, et la mission  
est réussie.*

# 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 :**