

LES AVENTURES DE ROSE ET LOUIS À GÉRARDMER

qui se dit « gérardmé »



(à partir de 7 ans)

Durée du jeu : 1h30

SUR LES TRACES DE PAPY GÉRARD

En 1941, Gérard a 11 ans et doit quitter Gérardmer pour fuir la guerre. Avec sa famille, il s'installe dans le Nord de la France. Gérard y fait sa vie et est devenu papy.

Un jour, il décide de revenir en vacances à Gérardmer, voir les lieux de son enfance. Ses petits-enfants, ainsi que Rose et Louis sont de la partie.

Munie d'un ancien plan, que Papy Gérard avait gardé précieusement, toute la famille part à la découverte de Gérardmer. Tu découvriras que la ville a bien changé puisque qu'elle a été bombardée pendant la Seconde Guerre mondiale. Toutefois, le plan de 1940 t'aidera.

Nous te proposons d'accompagner Rose et Louis et d'aider Papy Gérard à retrouver ses souvenirs d'enfant.



SUR LES NOTES D'ANTAN...

Quelques petites précisions !

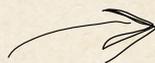
Le jeu commence devant l'Office de tourisme. Sur le plan de ville de 1940, l'Office de Tourisme est situé à l'ancienne gare.

Tiens le plan de la manière suivante : le lac en haut de page et la gare (Office de Tourisme) derrière toi.

Le nom des rues citées dans les énigmes sont encore existantes.

À toi de trouver !

Rejoins le boulevard Adolphe Garnier, où se trouve cet indice photo ci-contre. Attention le tracé des rues a quelque peu changé...



Au pied de ce bâtiment, **aide-toi du plan** et rejoins l'unique rond-point qui existait. En son centre, tu découvriras le Monument en mémoire des conflits de la Première Guerre mondiale. Autour de la place, tu trouveras 4 stèles en hommage à des soldats tués pendant différentes guerres. Un 5^e hommage se cache sur cette place, une plaque posée sur un bâtiment.

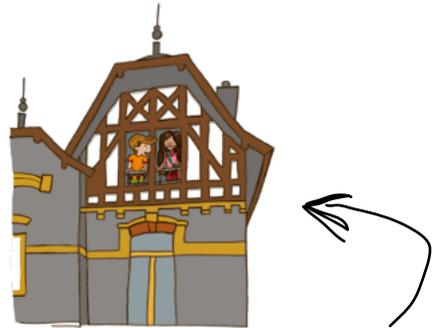
Sauras-tu la retrouver ?

LES PIERRES DÉFIENT LE TEMPS...

À toi de trouver !

Papy se souvient que l'oncle Paul habitait une belle maison non loin de là.

Aide-toi de la photo et du plan pour retrouver la rue.



Dans cette rue, retrouve cette illustration qui représente la maison de Paul.

Le savais-tu ?

Beaucoup de maisons bourgeoises étaient construites en granit. Cette pierre provenait de carrières où les mineurs faisaient sauter la roche. Les débiteurs avaient ensuite pour mission de tailler la pierre en petits morceaux. Les pierres servaient également à paver les routes.

Clin d'oeil !

Une ancienne carrière se trouve non loin du centre-ville de Gérardmer, juste derrière la mairie. Tu peux découvrir cette carrière lors d'une balade appelée « La Roche du Rain ».

UNE PARTIE DE BILLES...

À toi de trouver !

Aide-toi du plan et dirige-toi vers une place qui porte le nom d'un arbre. Papy Gérard jouait souvent aux billes avec ses copains à côté de cet arbre. Sauras-tu le retrouver ?

Le savais-tu ?

Ici trônait un tilleul de 4 siècles. Sa circonférence était de 6 m 40 et sa hauteur avoisinait les 20 mètres. Une pousse attend bien sagement sous terre pour reprendre sa place d'ici quelques années.



Clin d'œil !

Jusqu'au début du 19^e siècle, cette place était très animée car elle accueillait la Foire aux bétails deux fois par mois. C'est sur cette place que les paysans achetaient ou vendaient leurs bêtes. Face au tilleul, le Grand Hôtel existait déjà sous le nom d'Auberge du Tilleul.

A LA CLAIRE FONTAINE...

À toi de trouver !

Poursuis ton chemin vers la place Albert Ferry pour retrouver le garage de l'oncle Aristide. Voici le croquis de l'enseigne du garage que Gérard a dessiné. Rapproche-toi de la fontaine et ouvre bien grand les yeux. L'enseigne se trouve sur un bâtiment dont la particularité est sa petite façade. Sauras-tu la retrouver ?



Le savais-tu ?

Tu te situes sur l'ancienne place du Marché. La fontaine, construite en 1838, servait alors d'abreuvoir aux chevaux et de point de ravitaillement pour les pompiers. Cette place était la plus populaire et la plus animée de la ville. On y trouvait par exemple le Grand Bazar, l'Hôtel des Vosges, le cordonnier... Quand Papy Gérard était petit, les voitures avaient déjà remplacé les chevaux.



QUAND LA SIRÈNE RETENTIT

À toi de trouver !

Papy Gérard se souvient qu'il avait très peur quand il entendait la sirène pendant la guerre. Il se souvient également de ce drôle de A qui se trouvait en direction de l'Hôtel de Ville sur le côté pair de la rue, à quelques mètres seulement de la mairie.

Sauras-tu le retrouver ?



Le savais-tu ?

Durant la Seconde Guerre mondiale, en cas de bombardement, la sirène retentissait. A ce signal, les habitants du quartier devaient se réfugier dans ce bâtiment. La lettre «A» signifie «Abri» et «60» la capacité d'accueil de cet abri.



RETOUR VERS LE PASSÉ...

À toi de trouver !

Papy Gérard souhaite retrouver la maison de sa vieille tante. **En t'aidant du plan**, pars à la recherche de la maison de Tante Maguy.

Pour cela, passe devant l'Hôtel de Ville, tourne à droite, monte et rejoins la rue Haute. Une fois arrivé au bout de la rue, sauras-tu retrouver la maison ?



Le savais-tu ?

Ce quartier a résisté aux bombardements de la Seconde Guerre mondiale. Tu peux y découvrir des anciennes fermes vosgiennes, appelées des « 120 ». Ce chiffre correspond à la pente du toit en degrés. Cette faible pente permettait ainsi à la neige de s'amasser et servir d'isolation naturelle.



Clin d'oeil !

Derrière la maison de Maguy, sur la gauche, tu as une rue appelée la « Montée du Pré des clefs ».

La légende raconte que, lors de la construction du portail de l'église au 18e siècle, le curé n'avait pas assez d'argent pour payer le forgeron qui avait fabriqué le portail et les clefs.

En remerciement, le curé lui a offert un pré qui se situe dans cette rue.

SUR LES TRACES DES GÉRARD !

À toi de trouver !

Papy Gérard veut voir à quoi ressemble désormais la ferme de son copain d'enfance qui s'appelait aussi Gérard. Pour cela, quand tu te trouves face à la maison de Tante Maguy, longe la rue Saint-Gérard sur la gauche.

Puis, quitte la rue Saint-Gérard et emprunte cette petite rue en te servant de cet indice.



Sauras-tu retrouver la maison du copain de Papy Gérard ?



Le savais-tu ?

L'origine du nom Gérardmer viendrait de Gérard, un Duc de Lorraine et de Meix que l'on prononce « Mé » qui signifie jardin. Au 11ème siècle, il se serait installé au bord du lac, aimant la chasse et le jardinage. D'autres personnes seraient ensuite venues vivre dans la vallée et une ville serait née.

DING DANG DONG

À toi de trouver !

Pour trouver le prochain indice, tends bien l'oreille : la cloche y sonne toutes les demi-heures, elle pourra t'aider à trouver ton chemin. C'est ici que Gérard venait avec ses parents tous les dimanches. Sauras-tu retrouver la date de construction de cet édifice ?

Aide-toi de la photo et cherche sur la gauche.



Le savais-tu ?

L'église Saint-Barthélémy fut partiellement détruite le 22 juin 1940, par des camions remplis d'essence qui ont pris feu suite à des tirs.

La façade principale et la cloche ont été épargnées.

La cloche s'appelle Alphonse et pèse 4817 kg.



LETTRES MYSTÉRIEUSES



À toi de trouver !

Papy Gérard avait l'habitude de poster le courrier de ses parents aux PTT. Que signifient ces lettres ? Pour le savoir, prends le chemin le plus court pour t'y rendre.

Tu es sur le bon chemin si tu passes devant la maison portant cette date gravée sur le gré rose qui entoure la porte principale.

Le savais-tu ?

Ce chiffre, inscrit au-dessus de la porte, correspond à la date de construction de la ferme. Ces portes étaient très larges pour permettre au bétail de rentrer. On peut également apercevoir sur certaines fermes, sous le toit, une petite porte en bois. Celle-ci permettait de rentrer le foin directement dans le grenier.



UN TRAMWAY NOMMÉ...

À toi de trouver !

Notre aventure touche bientôt à sa fin.

Papy Gérard souhaite poursuivre son chemin sur le boulevard Kelsch.

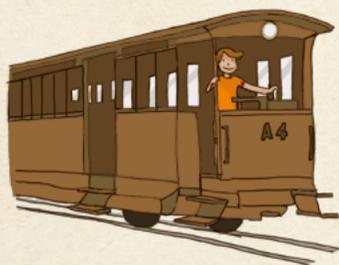
Face à la rue, Gérard se dirige vers la gauche en direction du lac et de l'ancienne gare de tramway. Dans cette rue, circulait le tramway.

Retrouve cet indice sur l'un des principaux bâtiments de la rue coté pair.



Le savais-tu ?

Cet indice est un rail, qui nous rappelle que ce boulevard était autrefois emprunté par le tramway qui montait jusqu'au sommet du Hohneck, en 45 minutes. A cause de la concurrence des voitures, le trafic fut interrompu en 1935.



Clin d'oeil !

Papy Gérard se souvient que, tout petit, il empruntait ce tramway avec ses parents pour aller profiter de l'air frais et des jolis panoramas du Massif des Vosges.

ÉPILOGUE



VOILÀ, NOTRE AVENTURE TOUCHE À SA FIN...

Rose et Louis sont très heureux d'en savoir plus sur l'enfance de Papy Gérard qui, lui, est ravi d'avoir redécouvert le Gérardmer de son enfance. Maintenant que tu as découvert le « Gérardmer » de Papy Gérard, nous te dévoilons le secret de sa promenade préférée. Pour cela, rien de plus simple : sur chacune des pages, tu as certainement dû apercevoir une lettre en gras. Mises bout à bout dans le bon ordre, elles te permettront trouver un lieu emblématique :

Pierre



Une légende qui raconte que l'Empereur serait venu chasser le loup et le cerf dans les forêts de Gérardmer. Le long de la rivière de la Vologne, il se serait reposé près d'une pierre. Son cheval, énervé, aurait donné un coup de sabot et marqué la pierre. La balade des Perles de la Vologne te permettra de trouver ce lieu. Le personnel de l'Office de Tourisme se fera un plaisir de te renseigner.

Conception et réalisation : Audaciosa - Photos : Gérardmer-Hautes Vosges Tourisme. Photos anciennes : Droits réservés
Illustrations : Céline Manillier - Sources : Archives Municipales. Impression : L'Ormont - 4 rue Antoine de Saint-Exupéry 88100 St-Dié-des-Vosges

OFFICE DE TOURISME COMMUNAUTAIRE GÉRARDMER HAUTES VOSGES

4, Place des Déportés 88400 Gérardmer
03 29 27 27 27 - info@gerardmer.net - www.gerardmer.net

   GerardmerTourisme



GÉRARDMER
Hautes Vosges