

# LES AVENTURES DE ROSE ET LOUIS À LA BROQUE DANS LA VALLÉE DE LA BRUCHE



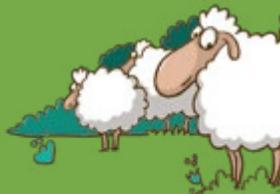
## DÉCOUVRE L'HISTOIRE DE LÉOPOLD ET CATHERINE !

Rose et Louis ont déniché à la médiathèque de La Broque un livre de contes très ancien qu'ils ont dévoré... C'est l'histoire d'une chevalière et d'un chevalier qui... mais suis-les plutôt ! Ils t'emmènent sur les lieux où tout s'est joué pour découvrir ce récit palpitant.



valleedela  
bruche.fr

Commune  
de La Broque





C'EST  
PARTI !



JEU

DÉFI

EN AVANT POUR L'AVENTURE !

Une suite de défis à relever et de jeux à réaliser  
t'attendent tout au long de ce parcours !

valleedela  
bruche.fr

Commune  
de La Broque



## PRÉCISIONS AVANT DE PARTIR

### POINT DE DÉPART

**Parc d'Albay**  
6 rue du G<sup>al</sup> Leclerc  
67130 La Broque,  
près du centre équestre.

**Parking** : Salle Polyvalente  
166 rue du G<sup>al</sup> de Gaulle  
67130 La Broque.

**Gare la plus proche** :  
Rothau 800 m.

← **La carte** t'aidera à te situer  
tout au long des **10 étapes**  
du parcours.

### LES RÈGLES DU JEU

**À toi de jouer :**

🎵 **Suis le balisage constitué  
de notes de musique.**

**Trouve les instruments de  
musique sur le parcours.**  
Chaque instrument de musique  
correspond à un **Défi** ou à un **Jeu**.



Arrête-toi et lis ce qui est écrit  
dans le livret à la rubrique **Défi**  
ou **Jeu**. Le **Défi** sera à relever sur  
le terrain tandis que le **Jeu** sera  
à réaliser dans ton carnet.

### INFORMATIONS PRATIQUES

**Parcours** : 3 km — **Durée approximative** : 2 heures

**Matériel nécessaire** : nous te conseillons de prendre  
de quoi écrire, de l'eau, de bonnes chaussures, une  
casquette pour te protéger du soleil.

**En avant pour l'aventure !** Mais n'oublie pas, les vrais  
aventuriers restent sur le chemin, respectent la nature,  
ne jettent rien, ne laissent aucune trace de leur passage,  
et ne font pas de feu ! **Rends-toi au Défi 1 !**



LES AVENTURES  
DE ROSE ET LOUIS  
À LA BROQUE

Il était une fois, à La Broque, un prince et une princesse... Tu vas me dire que ce conte commence comme tous les contes pour enfants, mais détrompe-toi ! Ce prince et sa sœur n'étaient vraiment pas comme les autres... En effet, Léopold rêvait d'être **troubadour**\*, la musique était sa plus grande passion ! Quand à Catherine, à bas les robes, les fanfreluches et place à l'armure, son vœu le plus cher était de devenir chevalier, ou plutôt chevalière !

La princesse suivait souvent les gardes lors de leur ronde sur le chemin de la Camériole, tandis que le prince rejoignait sa cachette dans la forêt pour y jouer du luth.

Un beau matin, alors que Léopold jouait de son instrument, un géant de pierre sortit des bois et enleva le jeune homme. Quelques heures plus tard, alors que Catherine attendait son frère au pied du **séquoia** géant, leur repère habituel, elle ne le vit pas venir. Ils se retrouvaient pourtant toujours à cet endroit pour discuter tranquillement de leurs rêves les plus fous. La jeune fille commença à s'inquiéter.

Ce n'était vraiment pas le genre de Léopold d'être en retard à leur rendez vous !

\* Troubadour : poète lyrique aux XII<sup>e</sup> et XIII<sup>e</sup> siècles.

## DÉFI N°1 : — LA FLÛTE —

Pour découvrir l'âge d'un arbre, il te suffit de compter les ronds ou cernes de croissance comme sur cette souche d'arbre devant toi !  
Approximatif, mais pratique !

À toi de deviner  
l'âge de cette souche !

Lorsque tu verras  
le panneau de la route  
forestière de la Camériole,  
chantons ensemble sur l'air  
de la chanson :

« DANSONS LA CAMÉRIOLE »

*Dansons la Camériole,  
Léopold a disparu,  
Il n'est pas chez Anatole,  
Catherin' ne l'trouve plus ! Youh*

*Dansons la Camériole,  
Fière de son destrier,  
Avec bravoure, courage,  
Elle ira l'délivrer ! Youh*

*Dansons la Camériole,  
à nous jeux et défis,  
trouver traces et indices,  
aider la chevalerie ! Youh*

Invente le dernier couplet en essayant de trouver des phrases qui riment et comptent 7 syllabes : on appelle cela l'**heptasyllabe**.

NOTE ICI TA RÉPONSE !

## LE SAVAIS-TU ?

Le séquoia géant peut vivre jusqu'à 3500 ans et résiste à des températures de -15 °C. Il est originaire d'Amérique.

# CATHERINE

décide de fouiller les environs du château en s'aventurant dans la forêt. Elle a beau être très courageuse, elle aura besoin de toi !

Mais chuuut... Il faut avancer à pas de loup pour ne pas se faire remarquer par les créatures qui peuplent les bois... Tiens, on dirait même qu'il y a des empreintes sur le sol, peut être que tu trouveras celles de Léopold !

## LE SAVAIS-TU ?

Tu peux trouver différents types de roches dans la vallée de la Bruche : du grès, du granite et, sur ce chemin, de la roche volcanique qu'on appelle « **devon viseen** ».

## JEU N°1 : — LA HARPE —

Relie chaque être vivant à l'empreinte qui lui correspond :

CHUT !



MARCHE EN SILENCE...  
AFIN D'ENTENDRE  
LES RONFLEMENTS DU GÉANT !

CHUT !



SANGLIER



REWARD



ENFANT



BICHE

**GRÂCE** aux empreintes, tu peux remarquer que Catherine et toi êtes sur la bonne voie. Mais... Ne serait-ce pas l'église de La Claquette que l'on voit au loin ?

C'est dans cette même église que Léopold a appris à jouer du luth, si tu tends bien tes oreilles, peut-être que tu en entendas quelques notes ?



en t'aidant du dessin de la médiathèque, regarde le paysage et... **RETROUVE CE BATIMENT !**

## LE SAVAIS-TU ?

La médiathèque de La Claquette qui est aujourd'hui un véritable lieu de culture et de rencontre était auparavant un **presbytère\*** (1993).

\* Presbytère : habitation du curé dans une paroisse.



## LE SAVAIS-TU ?

Comme son nom l'indique, **la rubanerie** est une fabrique de ruban, **galon\***, lacet et sangle. Fondée ici par la famille Spach en 1835, elle utilise l'eau de la Bruche pour faire tourner les machines. Aujourd'hui, la Rubanerie (devenue un hôtel) produit encore son courant électrique grâce aux turbines sur la Bruche.

\* Un galon est un ruban de tissu épais, qui sert à décorer.



## DÉFI N° 2 : — LE TAMBOUR —

Deviens musicien comme Léopold :  
**crée une mélodie sur le tambour !**



**C'EST** bien beau la musique, mais nous n'avons toujours pas trouvé de traces de Léopold... Catherine s'inquiète de plus en plus... Elle décide alors de faire une pause, histoire de réfléchir un instant.

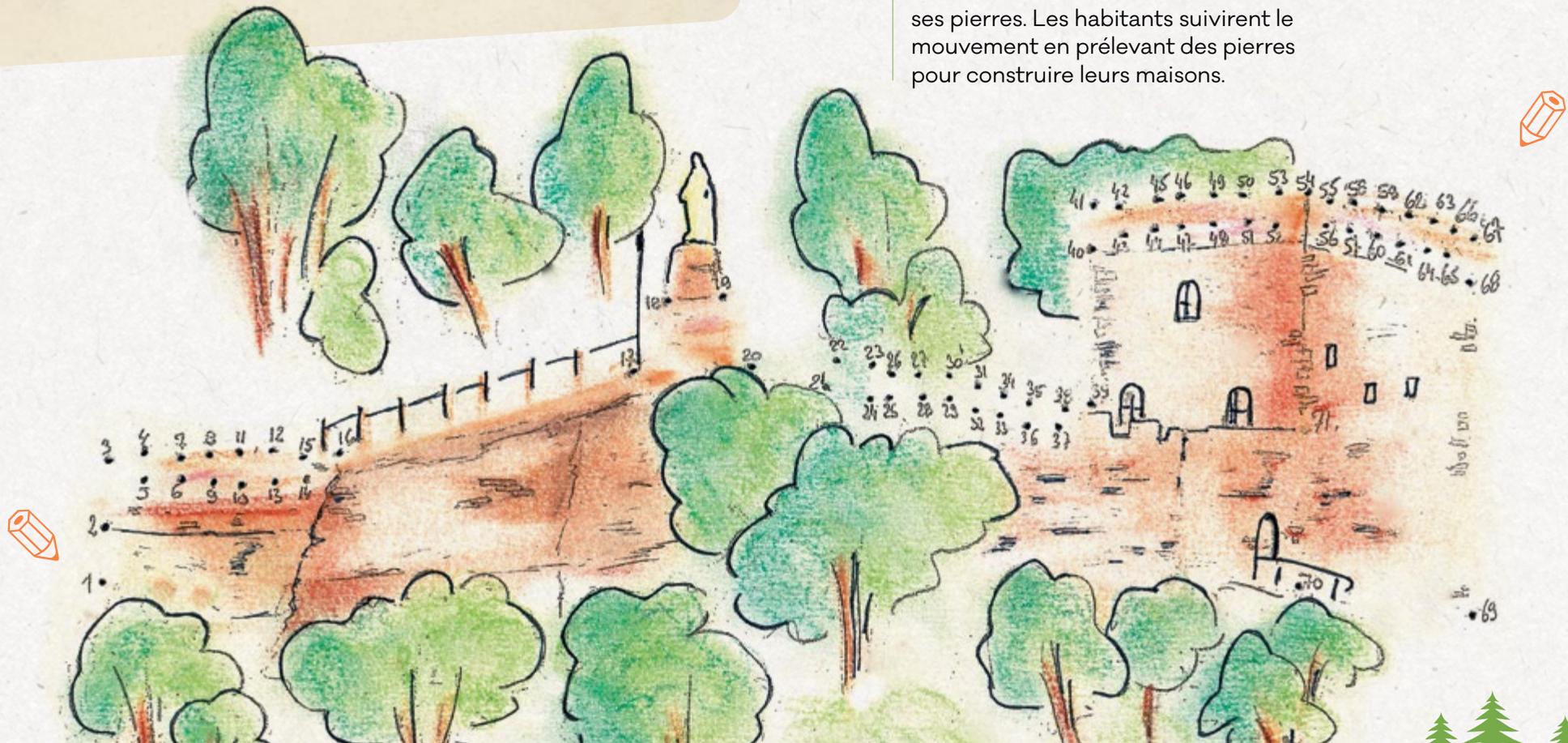
En face de toi, tu peux voir le château de Schirmeck, la maison de nos deux héros. Il faut absolument retrouver Léopold avant la nuit, sinon, fini les journées en vadrouille, leurs parents inquiets, vont les garder bien au chaud dans la forteresse.

## JEU N° 2 : — LE VIOLON —

Que vas-tu voir apparaître ?  
Pour le savoir, relie les points  
en suivant l'ordre numérique !

### LE SAVAIS-TU ?

Ce **château du XIII<sup>e</sup> siècle** a été détruit par les Suédois pendant la guerre de Trente Ans. En 1778, le clocher de l'église de la ville de Schirmeck a été édifié avec ses pierres. Les habitants suivirent le mouvement en prélevant des pierres pour construire leurs maisons.



**PAS** question de baisser les bras ! Mais, ne serait-ce pas des chevaliers que tu aperçois au loin ? Catherine connaît bien cet endroit, c'est ici qu'elle vient s'entraîner pour devenir chevalière... Amis cavaliers, n'avez-vous pas vu le prince Léopold, mon prince ?

Bingo, nous sommes sur la bonne piste, les chevaux étaient en effet bien dissipés ce matin lors de l'entraînement, quelque chose de bizarre se trame...



**DÉFI N°3 :**  
**— LA TROMPETTE —**

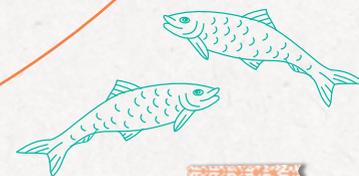
Saute sur le cheval de bois, prend un bouclier et pars sauver Léopold !

**LE SAVAIS-TU ?**

Sur le **blason de La Broque** se trouvent deux saumons d'argent et des croix d'or sur fond rouge. Les saumons sont l'emblème de la famille de Salm. Salm vient du nom salmona qui signifie saumon.

**— À LA MAISON —**

Dessine et colorie ton propre bouclier !



# CETTE

forêt paraît un peu effrayante mais Catherine la connaît bien alors n'aie pas peur ! Mais qu'est ce qui se cache derrière cette grosse souche ? Des empreintes ?

Et là plus loin, ne serait-ce pas le luth de Léopold ? Mais oui ! Aïe, aïe, aïe, si le jeune prince a laissé son instrument ici, c'est qu'il lui est forcément arrivé quelque chose !

IL Y A DES INDICES PARTOUT.  
REGARDE AU SOL  
ET LÈVE LES YEUX.



## LE SAVAIS-TU ?

**Le luth** est un instrument à cordes pincées, à caisse de résonance en forme de demi-poire. Apparue il y a plusieurs siècles, il est arrivé chez nous au Moyen Âge.

## DÉFI N°4 : — LE LUTH —

**Si tu regardes bien, il y a des morceaux d'objets cachés entre les arbres, assemble-les...**

Est-ce que ça te rappelle quelque chose ?



# VOIS-TU

ce que je vois ? C'est mon frère que ce géant de pierre tient dans ses mains ! Le pauvre, le voilà qui est suspendu en l'air à plusieurs mètres du sol. Vite, pas de temps à perdre, il faut aller le sauver !

## JEU N°3 : — LE VIOLON —

Relie chaque mot avec l'image correspondante :

- DRÔLE DE VACHE ○
- VACHE VOSGIENNE ○
- VACHE HIGHLAND ○



MEUH MEUH

## LE SAVAIS-TU ?

Une Association Foncière Pastorale est constituée de propriétaires qui regroupent leurs terrains. Ainsi, ils peuvent être cultivés par un agriculteur de montagne, pour que nous ayons du bon lait et de la nourriture saine à manger. C'est aussi pour rendre les paysages de notre vallée encore plus jolis. Selon les périodes, tu peux y voir des vaches highlands ou de race limousine ou encore des chèvres. Ce pré qui se trouve devant toi fait partie de l'**AFP "du Vallon d'Albet"**, créée en 1999.



**CADRE À SELFIES !** Glisse-toi derrière le cadre, prends-toi en photo et capture l'un des plus beaux paysages de La Broque.

VERS  
LE DÉFI  
S

Reviens sur tes pas jusqu'à l'intersection et continue tout droit jusqu'au prochain défi !

## COMMENT

réussir à attirer l'attention de ce géant ? Tu commences à connaître Catherine, elle a plus d'un tour dans son sac ! Et la voilà qui commence à siffler le plus fort possible... Ça marche ! Le géant lâche enfin Léopold qui se précipite sur son luth pour accompagner sa sœur d'une douce mélodie... Le géant, quant à lui, complètement envoûté par la musique se laisse gagner par la rêverie ! L'occasion parfaite de délivrer Léopold ?

## LE SAVAIS-TU ?

Sur le versant d'en face, le sentier de la poésie rend hommage à la générosité de Henri III comte de Salm, protecteur des **troubadours** et des poètes qu'il accueillait volontiers au château. Jacques Bretel lui a dédié un poème célèbre en 1285. Découvre aussi ce sentier jalonné de poésies sur la nature.

## DÉFI N°5 : — LE CARILLON — À VACHE

Reproduis une mélodie pour envoûter le géant et délivrer Léopold.



« VOUS savez, j'ai toujours rêvé d'être musicien moi aussi » dit le géant. « Mais avec mes grosses mains de pierre, il m'est impossible de jouer d'un instrument ! Voilà pourquoi j'ai capturé le prince, pour qu'il me joue mes airs préférés ! » Catherine et Léopold ont alors une idée, et tu vas pouvoir les aider ! Il faut toujours croire en ses rêves, et les réaliser, alors ni une ni deux, les enfants se dirigent vers la forêt en compagnie du géant pour l'aider à fabriquer un instrument spécial « mains de pierre » !

\* La **chalemie** est un instrument à vent, de la famille du hautbois, très répandu au Moyen Âge.

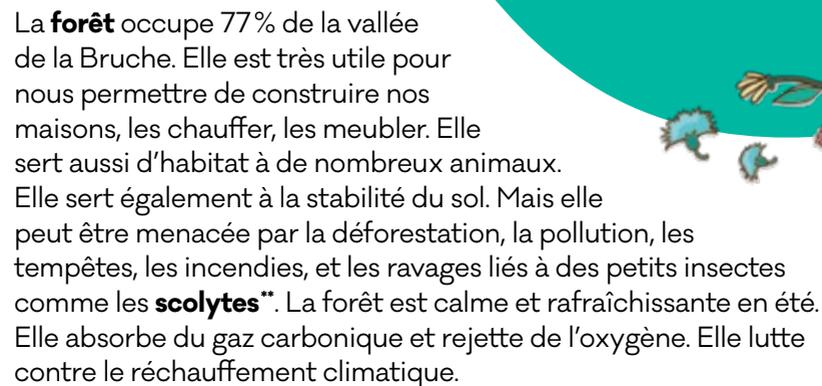
## LE SAVAIS-TU ?

La **forêt** occupe 77% de la vallée de la Bruche. Elle est très utile pour nous permettre de construire nos maisons, les chauffer, les meubler. Elle sert aussi d'habitat à de nombreux animaux. Elle sert également à la stabilité du sol. Mais elle peut être menacée par la déforestation, la pollution, les tempêtes, les incendies, et les ravages liés à des petits insectes comme les **scolytes**\*\*. La forêt est calme et rafraîchissante en été. Elle absorbe du gaz carbonique et rejette de l'oxygène. Elle lutte contre le réchauffement climatique.

\*\* Petit insecte dont les larves creusent des galeries sous l'écorce des épicéas et les font mourir.

## DÉFI N°6 : — LA CHALEMIE\* —

Il y a plusieurs clés, mais une seule ouvre cette porte ! **Fais le bon choix et tu délivreras Léopold des mains du géant !**



LE géant est ravi et vous remercie tous chaleureusement ! Mais il se fait tard et les parents de Catherine et Léopold vont commencer à s'inquiéter, il est grand temps qu'ils rejoignent le château. Une chose est sûre, ils vont se revoir et faire de la musique tous ensemble ! Alors, si un jour tu te promènes et que tu entends une douce mélodie, il y a de grandes chances que Léopold, Catherine et le géant ne soient pas loin !

### LE SAVAIS-TU ?

Bâtie en 1860, la villa d'Albay a appartenu au célèbre peintre Henry Marie Ganier, connu sous le nom de Tanconville. Bien plus tard, comme beaucoup de riches demeures de la vallée, elle devient une colonie de vacances. Jean-Luc Chavel, pasteur, y crée un lieu d'amitié autour des activités équestres appelé Parc d'Albay avec pour devise : « Vouloir vivre et Vouloir vaincre ». Aujourd'hui, on y trouve des appartements et le pôle santé du Parc d'Albay.



 NOTE ICI TA RÉPONSE !

## JEU N°4 : — LE BÂTON DE PLUIE —

En nommant les dessins,  
trouve le prénom de notre géant !  
Celui-ci te rappellera la musique.

BR AVO !



# TE VOILÀ ARRIVÉ AU BOUT DE NOTRE HISTOIRE

Découvre aussi l'autre jeu de piste :  
Rose et Louis à Waldersbach, tu pourras le trouver  
à l'office de tourisme de la vallée de la Bruche.

114 Grand'Rue 67130 Schirmeck  
+(33) 03 88 47 18 51 · [tourisme@valleedelabruche.fr](mailto:tourisme@valleedelabruche.fr)  
[www.valleedelabruche.fr](http://www.valleedelabruche.fr)

Découvrez toutes nos randos :  
[www.rando-bruche.fr](http://www.rando-bruche.fr)

