

Balades ludiques en Alsace

Andlau



Visiter,
se balader,
s'amuser,
jouer !



Tous les circuits sur tourisme-alsace.com/jeux

Partout en France !

randoland.fr



Retrouvez plus de jeux en
Alsace sur l'application
mobile Sur la Piste des
Trésors d'Alsace...



La cité d'Andlau

FACILE



1,6 KM

1 H 00

LA CITÉ D'ANDLAU

Dans son écrin de vignes et de forêts, la cité d'Andlau s'inscrit dans un paysage magnifique. Andlau s'est développée autour de l'Abbatiale princière, fondée en 880 par Richarde, épouse du carolingien Charles le Gros. Devenue fief de la famille d'Andlau, la commune a fait siennes ses armoiries. Cité viticole et gastronomique, Andlau abrite un patrimoine architectural remarquable.



Infos locales

Andlau, une rivière ?

Le village porte le nom du cours d'eau qui le traverse. La rivière de 42 km de long prend sa source sur les crêtes du Champ du Feu, se transforme en cascade remarquable au Hohwald, traverse le village qui porte son nom et se jette dans l'Ill, affluent du Rhin.

Une cité viticole et gastronomique :

Andlau, situé sur la Route des Vins d'Alsace et la véloroute du vignoble, est réputé pour ses 3 grands crus qui surplombent la cité. Vous pouvez y déguster le Grand Cru Kastelberg, le Grand Cru Wiebelsberg et le Grand Cru Moenchberg.

Un patrimoine remarquable !

Cette cité se situe sur la route romane d'Alsace grâce à son Abbatale Saints-Pierre-et-Paul, bijou de l'art roman. Le patrimoine se retrouve aussi sur les flancs de la commune grâce aux deux ruines de châteaux forts qui protégeaient jadis la plaine : Le Haut-Andlau caractérisé par deux tours et le Spesbourg. Afin de découvrir ce village et la région qui l'entoure nous vous invitons à vous rendre aux « Ateliers de la Seigneurie » ce qui vous permettra de vous approprier de façon ludique ces nombreuses richesses.

Pour en savoir plus

Office de Tourisme de Barr-Bernstein

1, place de l'Hôtel de ville
67140 BARR
Tél. : +33 (0) 3 88 08 66 65
info.tourisme@pays-de-barr.com
www.pays-de-barr.com

Débuter la balade Aux Ateliers de la Seigneurie. Se diriger vers la fontaine et traverser pour résoudre la première énigme sur la statue de l'Ours **1**.

Continuer rue des Forgerons, en face de vous. Au croisement, aller à droite puis tout de suite à gauche, rue du Lavoir. Au bout aller à gauche puis prendre directement la rue Marchal Foch à gauche et s'arrêter au n°20 **2**. Se diriger vers la salle des fêtes et le square. Rechercher la tour des Sorcières **3** au fond de celui-ci.

Longer le muret à gauche de la tour et au parking aller vers la porte à gauche. La passer et s'arrêter face à la maison bleue, au bout de la rue Albert Martiny **4**.

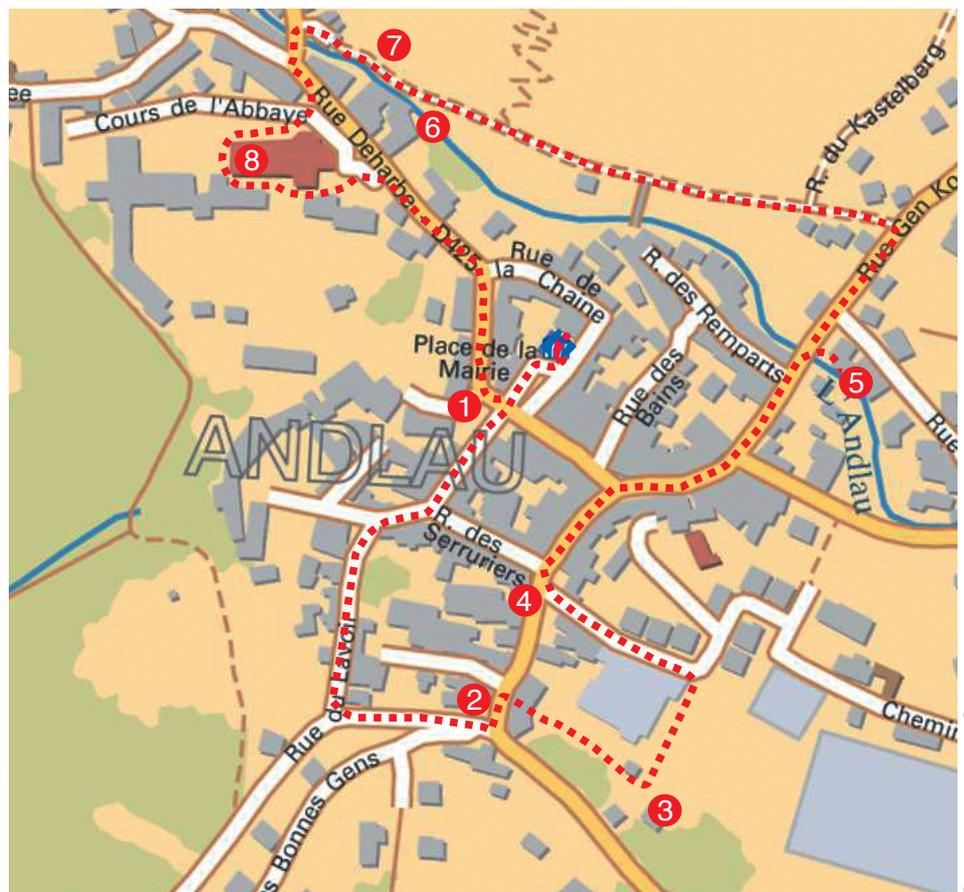
Poursuivre à droite et prendre la direction de Strasbourg. Continuer rue du Général Koenig, en direction de Mittelberghem. Descendre le premier chemin à droite pour

résoudre une énigme au lavoir suspendu **5**. Revenir sur ses pas vers la route et poursuivre à droite. Emprunter le chemin du Kastelberg à gauche et poursuivre sur le sentier de la Grotte en face. S'arrêter au niveau de la cigogne sculptée dans un tronc d'arbre, de l'autre côté de la rivière **6**.

Poursuivre sur le chemin et s'arrêter cette fois à la grotte **7**.

Aller au bout du chemin et à la route, traverser et aller à gauche pour passer sous le porche et arriver au pied de l'abbatale. Passer entre l'abbatale et le monument aux morts en face pour s'arrêter devant son entrée **8**.

Continuer le tour de l'abbatale et au parking de la Cour du château, poursuivre à droite. Passer devant un puits et aller à droite pour revenir à la statue de l'Ours. Traverser la route pour terminer la balade Aux Ateliers de la Seigneurie.





Avant de partir

À l'aide de ta check-list, vérifie qu'il ne te manque rien. Coche les objets que tu emmènes avec toi pour la balade.

Ainsi font, font, font
Les petites marionnettes,
Ainsi font, font, font
Trois p'tits tours et puis s'en vont.

Check-list

- tes fiches randoland;
- un crayon;
- de bonnes chaussures;
- un chapeau;
- un vêtement de pluie (selon la météo);
- un petit sac à dos;
- une gourde avec de l'eau;
- appareil photo (pour garder des souvenirs!).

Les enfants se demandent quelle marionnette ils vont choisir pour leur prochain spectacle. Aide-les à se décider ! Utilise les informations fournies sur la page suivante pour retrouver la bonne marionnette. En fin de parcours, note son prénom dans la case prévue pour la réponse.

À l'office de tourisme ou sur le site randoland.fr tu pourras vérifier si tu as trouvé la bonne réponse.



Énigme: 6701001P

TA RÉPONSE

La cité d'Andlau

En 887, souhaitant fonder un monastère qui accueillerait les filles de la noblesse de l'époque, la femme de l'empereur Charles le Gros s'en alla prier sur le tombeau d'une sainte. C'est alors que lui apparut cette vision : le monastère pourra être bâti à l'endroit-même où elle verrait une ourse avec ses petits.

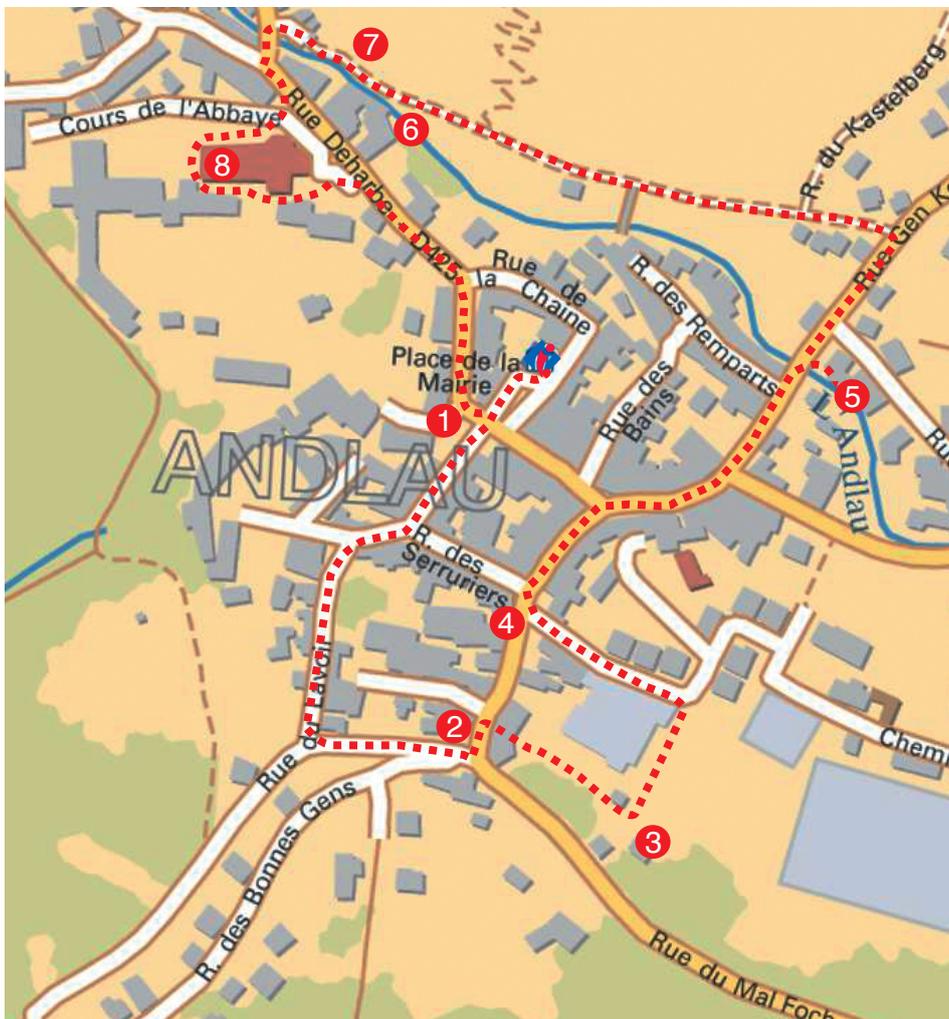
Un jour, alors qu'elle se promenait, elle vit une ourse qui creusait une fosse pour y enterrer son ourson. Se souvenant de la vision, la femme décida de construire l'abbatiale d'Andlau sur les lieux.

Mais, quel était le prénom de cette impératrice? L'inspecteur Rando est sur le point de le découvrir mais il a besoin de ton aide pour le retrouver. Arriveras-tu à l'accompagner dans cette mission et retrouver l'identité de cette femme ?



Tu disposes du plan ci-dessous. À chaque point indice, lis bien les indications de la page suivante et reporte tes réponses sur la grille de bas de page. À la fin de la balade, remets en ordre les caractères des cases colorées de la grille pour retrouver le prénom de l'impératrice qui a décidé de l'emplacement de construction de l'abbatiale d'Andlau.

À l'office de tourisme ou sur le site randoland.fr tu pourras vérifier si tu as trouvé la bonne réponse.



Autrefois, il ne faisait pas bon vivre à Andlau pour certaines personnes car une véritable chasse aux sorcières était menée. Afin de rendre les personnes accusées de sorcellerie inoffensives, une tour faisant partie intégrante des remparts leur était spécialement réservée. Alors, pour les mettre hors d'état de nuire, on les jetait dans cette prison où elles restaient peu de temps avant d'être exécutées.

Théo se passionne pour l'histoire de ce genre de tours et pour cause : un ancêtre de sa famille ayant vécu à cette époque aurait été accusé à tort de sorcellerie, enfermé dans la tour d'Andlau et tué. Aimant la justice, il souhaite rétablir la vérité.

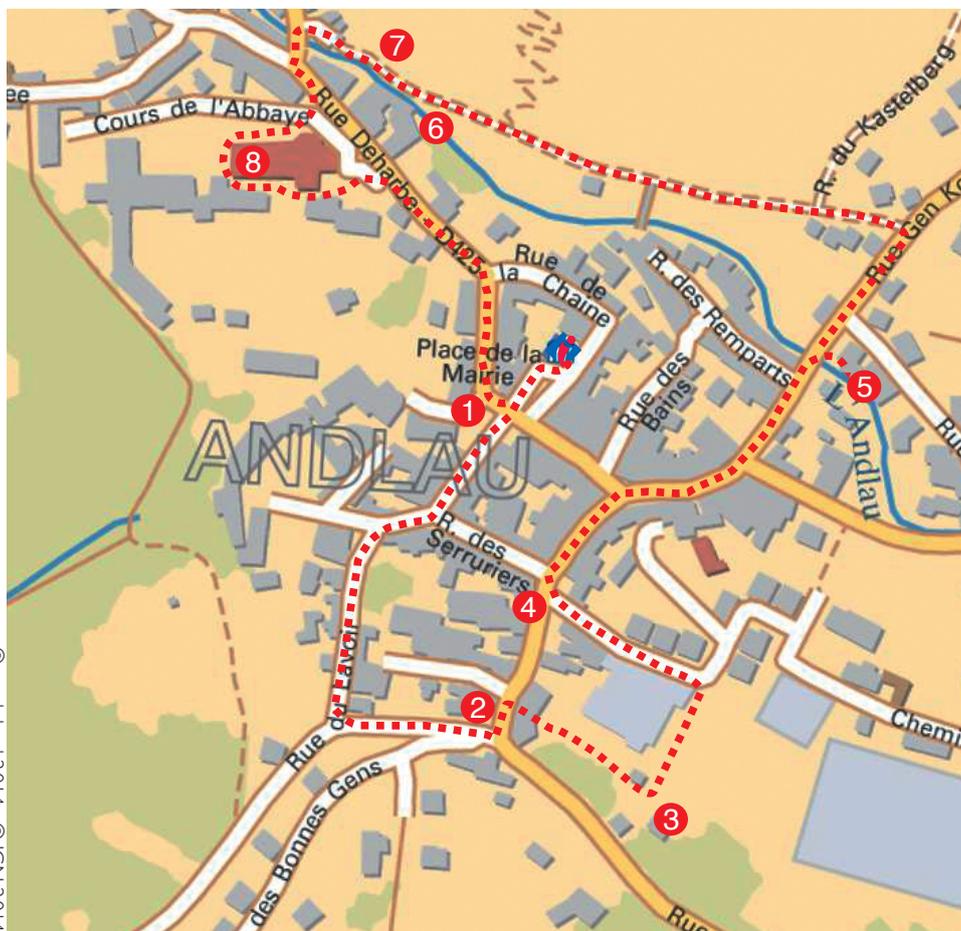
L'inspecteur Rando lui apporte donc ses services pour être sûr de l'identité de cette personne. Et toi, sauras-tu la retrouver ?



Liste des aïeuls

LORAIN Georges, né le 15 décembre 1395 à Reichsfeld
 KRÜR Henriette, née le 24 septembre 1410 à Eichhoffen
 CLAMESOCHE Walter, né le 13 mai 1389 à Epfig
 GUIBERT Augustine, née le 5 juillet 1396 à Niedernai
 SAMTHEIN Jeanne, née le 11 octobre 1393 à Nothalten

POLINAC Léo, né le 14 juin 1402 à Gertwiller
 MUELLER Théodore, né le 3 février 1400 à Bernardvillé
 FRITSCH Roland, né le 27 mai 1384 à Barr
 GOETZ Joseph, né le 21 août 1390 à Andlau
 HEITZ Victor, né le 30 mars 1392 à Albé



Tu disposes du plan ci-contre. À l'emplacement des points rouges, lis les indications qui te permettront de résoudre l'énigme principale.

À l'office de tourisme ou sur le site randoland.fr tu pourras vérifier si tu as trouvé la bonne réponse.

CETTE PAGE EST PROTÉGÉE. CETTE PAGE EST PROTÉGÉE.

La cité d'Andlau



POUR ACHETER LE FICHIER NON PROTÉGÉ

CETTE PAGE EST PROTÉGÉE. CETTE PAGE EST PROTÉGÉE.

Lors du passage devant chacun des indices lis attentivement les indications fournies. Elles te permettent d'arriver au bon bout de route. L'indice principale.

3 La prison des Sorcières
Lise utilise ce jeu pour apprendre l'orthographe dans le texte ci-dessous.

CETTE PAGE EST PROTÉGÉE. CETTE PAGE EST PROTÉGÉE.

1 L'ours
Pas le peine de t'affoler en croisant cet ours ! Il ne prête même pas attention à toi, trop occupé à grignoter.

AACCEEEFILORRRRTSUV
L'accès de la cave de ...
À l'intérieur, on aperçoit dans le sol un ...
La lettre restante n'est pas présente dans le mois de naissance de l'aïeul de Théo.

CETTE PAGE EST PROTÉGÉE. CETTE PAGE EST PROTÉGÉE.

4 FUS NOIX
Le prénom de la personne recherchée n'a pas la même initiale que le nom.

Aide
es rais
Miel : Honey
Raisin : Grape
Noix : Walnut

5 Gré Alb
La personne recherchée est née, au maximum, quatre siècles avant notre ère. Tu peux voir une chouette.

CETTE PAGE EST PROTÉGÉE. CETTE PAGE EST PROTÉGÉE.

2 Le n°20 rue du Maréchal Foch
Retrouve l'année inscrite au-dessus du porche de cette maison.

Aide
Le siècle = 100 ans
Le siècle = 200 ans
...

CETTE PAGE EST PROTÉGÉE. CETTE PAGE EST PROTÉGÉE.

6 Le n°20 rue du Maréchal Foch
Dan de 1920 et la n°10 rue du Maréchal Foch de centaines de cette année.

CETTE PAGE EST PROTÉGÉE. CETTE PAGE EST PROTÉGÉE.

7 Le train suspendu
Angelo, Edgar et Daphné ont dessiné des trains afin d'y inscrire des lettres. Le nombre de lettres dans chaque wagon te permet de noter, logiquement, le triple du nombre de chaînes reliant le plancher du lavoir hors de l'eau ?
La ville de naissance de la personne recherchée ne commence pas avec le prénom de l'enfant inscrit sur ce train.

8 La grosse
L'aïeul de Théo est de sexe opposé du personnage de la statue qui se trouve dans la grosse griffe.

CETTE PAGE EST PROTÉGÉE. CETTE PAGE EST PROTÉGÉE.

12 [] 18 21 Angelo

9 Val
Combien de grands personnages ont été sculptés dans la cave de l'aïeul de Théo ?
La réponse ne t'indique pas le nombre de lettres du prénom de l'aïeul de Théo.

CETTE PAGE EST PROTÉGÉE. CETTE PAGE EST PROTÉGÉE.

2 [] 6

CETTE PAGE EST PROTÉGÉE. CETTE PAGE EST PROTÉGÉE.

72 54 36 Daphné

CETTE PAGE EST PROTÉGÉE. CETTE PAGE EST PROTÉGÉE.

6 La sculpture en bois
Le nombre de lettres du nom de l'aïeul de Théo est inférieur au nombre de lettres du nom de l'objet sculpté.

Tu devrais maintenant connaître l'identité de l'aïeul de Théo. Note son prénom dans le jeu ci-dessous.
Énigme 6701001G

CETTE PAGE EST PROTÉGÉE. CETTE PAGE EST PROTÉGÉE.

CETTE PAGE EST PROTÉGÉE. CETTE PAGE EST PROTÉGÉE.

