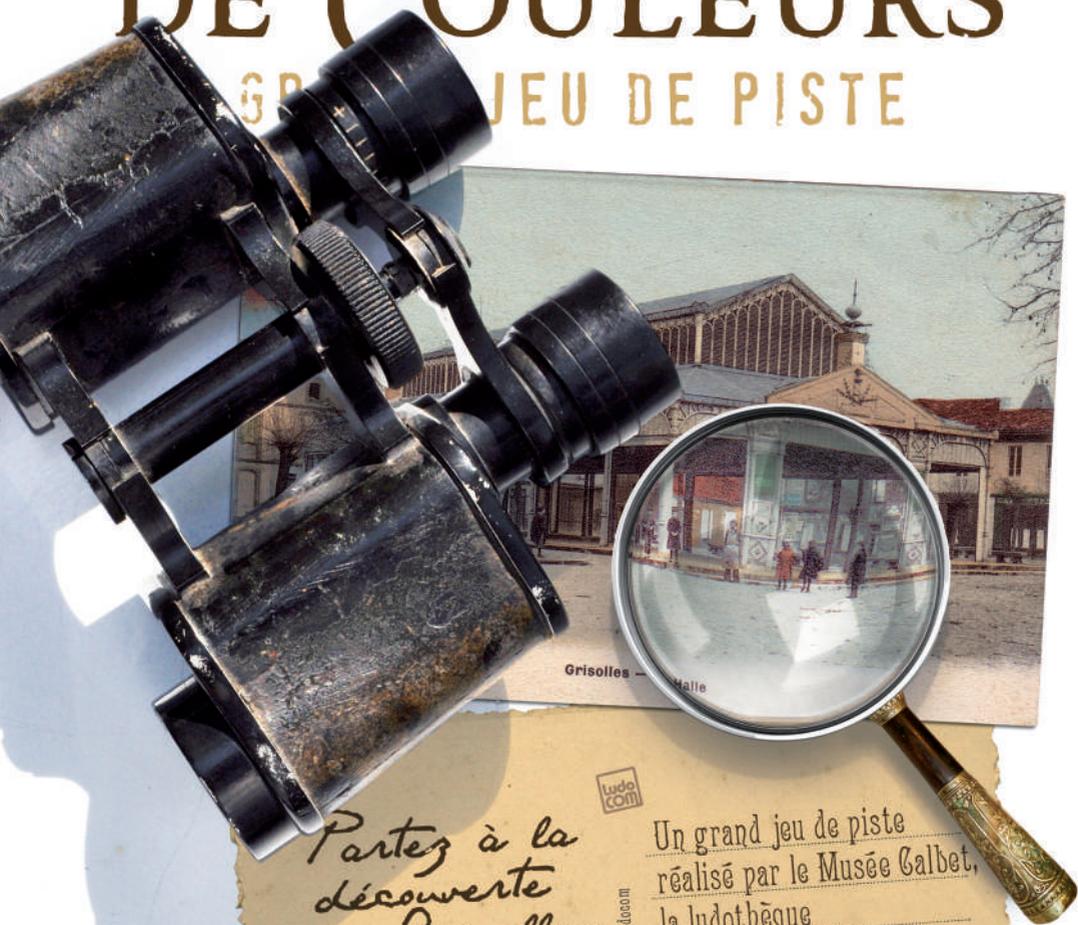


# LE VOLEUR DE COULEURS

GRAND JEU DE PISTE



Partez à la  
découverte  
de Grissoles  
en suivant  
les traces  
du voleur  
de couleurs !

Ludo  
COM

Réalisation graphique : Ludoom

Un grand jeu de piste  
réalisé par le Musée Calbet,  
la ludothèque  
"Jeux vous aime"  
et la Ville de Grissoles





à Grisolles, le :

.....  
Ce livret appartient à :  
.....  
.....

Mary et Marie-Louise



Delmas, Bureau de Tabac, Grisolles

Grisolles — Grande Rue



# CONSIGNES AVANT LE DÉPART

Partez sur les traces du voleur de couleurs et à la découverte de Grisolles aujourd'hui et au début du XX<sup>e</sup> siècle.

Vous devrez faire appel à vos sens d'observation et de déduction pour retrouver le coupable et répondre aux questions.

Pour cela munissez vous de ce livret, d'un crayon puis suivez dans l'ordre les numéros des étapes, en commençant par le N°1, qui vous mèneront à des reproductions des premières pages du journal «L'ESCOBA».

Pour chacune des étapes, notez sur votre livret les réponses aux questions historiques ainsi que les indices concernant les suspects. Ces indices vous permettront d'avoir le descriptif du coupable, indispensable pour la fin de l'enquête.



## LES SYMBOLES POUR TROUVER LES INDICES



**LES JUMELLES**  
Observez autour de vous !



**LA LOUPE**  
Explorez le journal !

*à vous de jouer !*

En route ! Rendez-vous à l'étape N°1 de votre plan situé au dos de ce livret. Puis suivez les autres étapes dans l'ordre croissant. Amusez-vous bien !

ÉTAPE N°1 – LA MAIRIE.



Trouvez au moins trois éléments qui ont disparu.

Réponse : .....



Indices suspects : .....

ÉTAPE N°2 – L'ÉGLISE.



Entourez sur la photo le chapiteau qui raconte l'histoire de Saint Martin.



Indices suspects : .....

## ÉTAPE N°3 – LA PLACE AU MONUMENT.



Que fabriquait le «bourellier» pour ses clients ?

Réponse : .....

.....



Indices suspects : .....

.....

.....

## ÉTAPE N°4 – LA HALLE.



Quels objets manquent sur les grands toits ?

Réponse : .....

.....



Indices suspects : .....

.....

.....

## ÉTAPE N°5 – L'ANCIEN HÔTEL-RESTAURANT.



Le carrefour a été élargi après la photo du journal...

Quels changements remarquez-vous ?

Réponse : .....

.....

.....



Indices suspects : .....

.....

## ÉTAPE N°6 – LA POSTE MODERNE.



Notez tous les moyens de transport utilisés à Grisolles au XIX<sup>e</sup> siècle, par ordre d'apparition.

Réponse : .....

.....

.....



Que fit M. Peyrebrune en 1856 ?

Réponse : .....

.....



Indices suspects : .....

.....

---

## ÉTAPE N°7 – L'ANCIEN TABAC.



Si le tabac existait toujours, quel numéro porterait-il ?

Réponse : .....



Indices suspects : .....

.....

---

## ÉTAPE N°8 – L'OFFICE DU NOTAIRE.



Que sont devenues les quatre fenêtres rondes ?

Réponse : .....



Indices suspects : .....

.....

---

# FIN !

Bravo les détectives !

Votre mission est presque terminée.

Si vous avez été assez perspicaces et observateurs, vous avez désormais suffisamment d'éléments pour trouver le coupable et résoudre l'enquête.

À présent, rendez-vous à l'étape N° 9, sur le côté gauche de la Mairie.

C'est là que vous attendent les différents suspects et donc le coupable parmi eux.

Saurez-vous le reconnaître et découvrir son code secret pour atteindre la précieuse photo volée de Grisolles ?

Merci de votre aide !

L'équipe de Grisolles

---

Merci de garder la confidentialité des réponses et de la solution pour que les autres détectives puissent apprécier, comme vous, le jeu d'enquête.

---



# GRISOLLES CENTRE

PLACE DU MONUMENT

MEDIATHEQUE

ESPACE SOCIO-CULTUREL

MAIRIE

LUDOTHEQUE

