

# Balades ludiques en Alsace

## Itterswiller



Visiter,  
se balader,  
s'amuser,  
jouer !

Tous les circuits sur [tourisme-alsace.com/jeux](http://tourisme-alsace.com/jeux)

Partout en France !

**randonland** 

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



Offices de  
Tourisme  
de France



**escale**  
à Itterswiller  
Film à visualiser sur [www.itterswiller.com](http://www.itterswiller.com)

# Itterswiller



FACILE

2,7 KM

1 h30

ITTERSWILLER

Itterswiller, superbement juché sur une colline piémontaise, s'étire le long de la Route des Vins d'Alsace.

Croisé par l'ancienne route romaine, ce petit village pittoresque arbore de multiples pergolas de vignes tissées à travers la voie principale. Merveilleusement fleuri une grande partie de l'année, il est ceint d'un vignoble omniprésent aux crus prestigieux.

À l'entrée ouest se dresse un clocher carré, massif et trapu dont les parties inférieures sont romanes et la flèche rhomboidale. En amont, un magnifique point de vue avec table d'orientation offre un regard circulaire et panoramique sur une succession de plaines verdoyantes, de collines et montagnes boisées piquées de vestiges et monuments révélateurs à travers les âges. En contrebas, une aire de jeux, de détente et de découverte : "La Schernetz". Itterswiller, ravissante cité viticole et gastronomique, gîte d'étape, à savourer, à boire et à voir, sans modération.

**S**e garer en bas du village sur le parking de l'aire pour enfants, "la Schernetz".

Monter au village en suivant le sentier, puis emprunter la route. Choisir de passer, soit par l'ancienne voie romaine qui monte tout droit, soit de continuer par la route. Le départ du circuit est prévu à la mairie.

Tourner le dos à la mairie ① et prendre à gauche.

Continuer tout droit sans manquer tous les trésors que réservent les façades de la rue aux n° 74 ② (7/9 ans), 76 ③ (+ 10 ans) et 96 ④ (4/6 ans).

Dans le virage, passer devant l'école à droite et emprunter les petits escaliers qui mènent à l'église ⑤.

Redescendre et poursuivre sur la route. Après la sortie du village, emprunter la rue du Viehweg qui monte légèrement à droite. Au niveau de l'ancien panneau Michelin ⑥, tourner à droite. Sur le chemin, prendre la première à droite pour vous rendre à la table d'orientation ⑦.

Revenir sur ses pas jusqu'à la grande croisée des chemins située près de l'indice 4 et tourner cette fois-ci à droite. Emprunter le second chemin à droite qui passe entre deux bornes de



délimitation de parcelles et continuer jusqu'au prochain croisement où se trouve un calvaire ⑧.

Prendre le premier chemin à gauche. Rester sur le chemin et poursuivre sur le chemin de gauche au carrefour suivant. À la jonction suivante, descendre sur la droite jusqu'à la route. Prendre à droite et profiter encore des merveilleuses façades du village ⑨ ⑩.

Retour à la mairie. Fin de la balade.



Retrouvez encore  
plus de balades  
partout en France sur  
[www.randonland.fr](http://www.randonland.fr)



## 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](mailto:info.tourisme@pays-de-barr.com)  
[www.pays-de-barr.com](http://www.pays-de-barr.com)

## Avant de partir

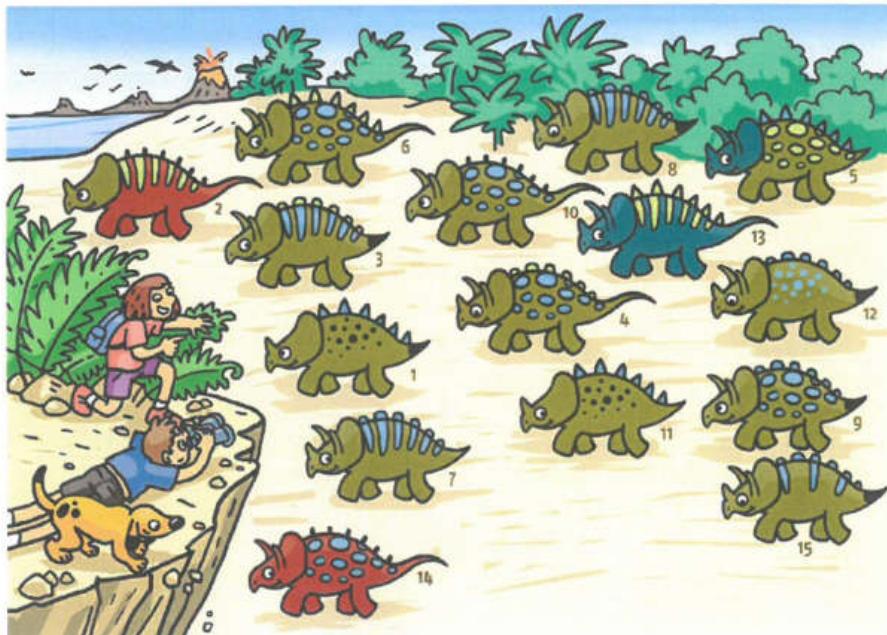
À l'aide de ta check-list, vérifie qu'il ne te manque rien. Coche les objets que tu emmènes avec toi pour la balade.



## 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;
- un appareil photo (pour garder des souvenirs!).

Lors d'une fouille, Axel a découvert une vertèbre de dinosaure. Très curieux, il désire savoir à quelle espèce elle appartient et se rend sur l'île Rajussic. Des indices sont à découvrir tout au long de ta balade. Utilise les informations fournies sur la page suivante pour retrouver le dinosaure recherché par Axel. En fin de parcours, note son numéro dans la case prévue pour la réponse.

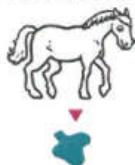




### 1 La mairie

Quel dessin correspond à celui que tu peux voir, devant la mairie, sur la borne du 25<sup>e</sup> anniversaire du jumelage ?

Tu vas découvrir la couleur de la tête du dinosaure recherché.



couleur de la tête



couleur du corps



### 2 La Route des Vins, n° 96

Quel pinceau a servi à peindre la façade avec les oiseaux blancs, au niveau du n° 96 de la rue ?



### 3 L'église

Comment sont les yeux du personnage gravé sur le socle de la croix, à gauche de la porte d'entrée de l'église ?



forme des épines



### 4 Le panneau Michelin

Quel nuage de chiffres te permet de reconstituer la date gravée au dos du panneau ?



type de cornes



### 5 La table d'orientation

Sur la table d'orientation ronde, quel nuage de lettres te permet de reconstituer le mot écrit en grand, à côté de la montre.



position des yeux



### 6 Le calvaire

Combien de têtes peux-tu compter sur le socle du calvaire ?



forme de la queue



### 7 La Route d'Efig, n° 4

Quel son entends-tu lorsque tu prononces le nom du fruit gravé au-dessus de la porte du garage de la maison au n° 4 ?



forme des taches



### 8 La Route des Vins, n° 26

Quel colombage correspond à celui de la façade de l'hôtel (n° 26) qui fait le coin de rue ?



nombre de taches





## Itterswiller

### ÉNIGME

Dans les années 1960, le restaurateur AR-NOLD a creusé sa cave pour faire une extension de la winstub. C'est ainsi qu'il a découvert 3 œufs de dinosaures. Le premier a été coupé en deux et se trouve au-dessus de la cheminée du restaurant, encastré dans le mur. Les deux autres œufs se trouvent à Strasbourg, à l'abri dans un musée.

Lors des travaux pour l'assainissement, au moment de creuser près du ruisseau La Schernetz, un viticulteur a trouvé une autre partie d'un dinosaure...

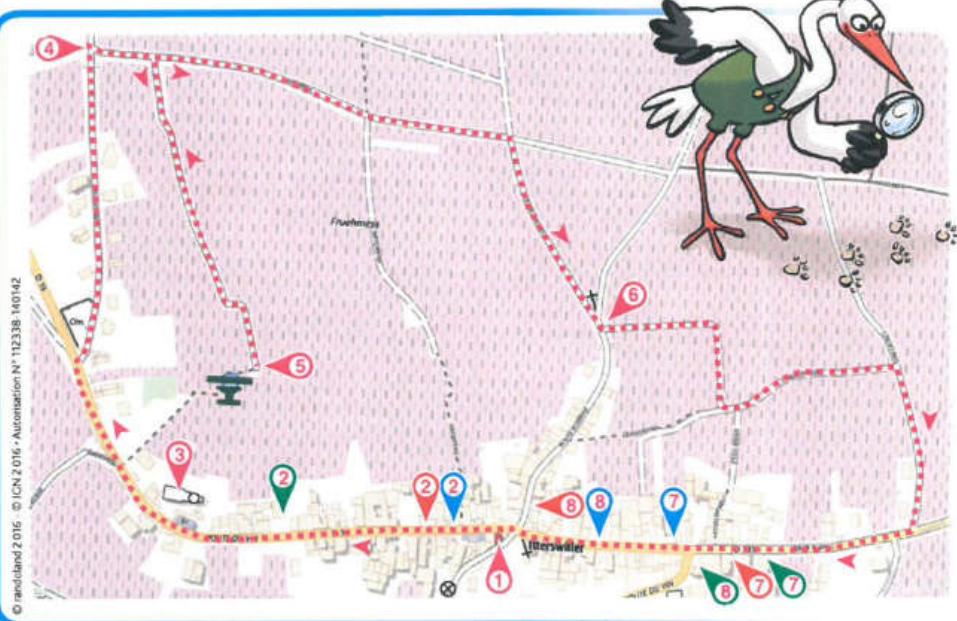
Sauras-tu retrouver ce dont il s'agit ?

Tu dispose des plan ci-dessous.

À l'emplacement des points rouges, lis les indications qui te permettront de résoudre l'éénigme principale.

À la fin de ta balade, rends-toi à l'Office de Tourisme ou sur le site [www.randolund.fr](http://www.randolund.fr) pour vérifier ta réponse.

7/9  
ans





Pour toutes les activités de cette fiche, reporte dans la grille de bas de page les réponses trouvées en face des nombres correspondants.

### 1 La mairie

L'inspecteur a demandé à des enfants de décrire le personnage au sommet des panneaux directionnels devant la mairie. Voici leurs réponses :

**ALRIK** : Il a une hotte sur le dos et une barbe.

**JULES** : Il porte un seau dans une main et une serpette dans l'autre.

**TANIA** : Il porte une hotte dans son dos et a une casquette.

Reporte, dans la grille, le prénom de l'enfant qui dit vrai.

### 2 La Route des Vins, n° 74

Trouve le bâtiment, face au n° 73, et reporte, dans l'ordre alphabétique, les lettres gravées juste au-dessus du grand porche d'entrée, sous la rambarde en bois.

Note ta réponse dans la grille.

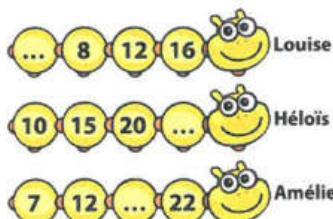
Ex. : FRANCE → ACEFNR

### 3 L'église

Trouve les pierres tombales derrière l'église. Le chiffre des dizaines de l'année de décès inscrite sur une de ces tombes est 9. Reporte le prénom de cette personne dans la grille.

### 4 Le panneau Michelin

Trouve l'année inscrite au dos du panneau et additionne tous les chiffres entre eux. Dans quelle chenille peux-tu logiquement noter ta réponse. Reporte son nom dans la grille.



### 5 La table d'orientation

Note, dans la grille, le nom de la ville inscrit sous le dessin de la chope de bière.

### 6 Le calvaire

Un mot a été masqué sur cette photo. Calcule la valeur de ce mot au scrabble® et reporte ta réponse, en lettres, dans la grille.



#### UN PEU D'AIDE

#### Les points au scrabble®

C = 3 ; E = 1 ; A = 1 ; V = 4 ; L = 1 ; K = 10 ; R = 1 ; T = 1

### 7 La Route des Vins, n° 36

Trouve le n° 36 de la rue. Remplace les lettres du nom du viticulteur par celles placées juste avant dans l'alphabet. Note ta réponse dans la grille.

Ex. : DUPONT → CTONMS

### 8 La Route des Vins, n° 50

Observe l'animal gravé en haut, au milieu de la façade rouge à gauche du n° 50 de la rue.

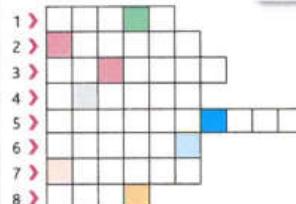
Que produit cet animal ?

Note ta réponse dans la grille.



#### Grille réponse

Circuit n° 6722701M



Remets en ordre les caractères des cases colorées pour retrouver la partie de dinosaure.

Ta réponse :



## Itterswiller

### ÉNIGME

**S**itué sur la Route des Vins, Itterswiller est un magnifique petit village s'étirant en longueur au pied d'une colline appelée "Emmebuckel" qu'on pourrait traduire par "Mont des abeilles".

Les abeilles aimant les fleurs, Itterswiller a su mettre en valeur son patrimoine en décorant et en fleurissant ses maisons à colombages, ce qui lui a valu la plus haute distinction pour le concours des villages fleuris, soit quatre fleurs.

Avec l'aide de l'inspecteur Cigo, sauras-tu retrouver le nom du gagnant du concours de la maison fleurie de cette année ?

+10  
ans

### LISTE DES PARTICIPANTS

- ▶ Sarah Pelle née en 25/03/1962
- ▶ Jessica Do née le 13/10/1985
- ▶ Manu Cure né le 25/09/1954 *27/09*
- ▶ Paul Hussion né en 13/01/1955
- ▶ Camille Onète née en 13/04/1974
- ▶ Eva Luassion née le 17/07/1977
- ▶ Jean Sérien né en le 25/05/1980
- ▶ Larry Bambelle né le 9/08/1968
- ▶ Théo Courant né le 2/05/1976

Tu disposez du plan ci-contre. À l'emplacement des points rouges, lis les indications qui te permettront de résoudre l'énigme principale. À la fin de ta balade, rends-toi à l'Office de Tourisme ou visite le site [www.randonland.fr](http://www.randonland.fr) pour vérifier ta réponse.

© Randonland 2016 - © IGN 2016 - Autorisation N° 112336-140142



Lors du passage devant chacun des indices lis attentivement les indications fournies. Elles te permettront de résoudre l'éénigme principale posée au verso de cette fiche.

## 1 La mairie

Trouve le n° 64 de la rue. Additionne les chiffres pairs qui composent la date gravée au-dessus de la fenêtre du rez-de-chaussée.

Le vainqueur du concours n'avait pas l'âge de ton résultat en 1994.

## 2 La Route des Vins, n° 76

Trouve le n° 76 de la rue. Traduis, en anglais, le dernier chiffre qui compose la date gravée au-dessus du porche ?

L'initial de gagnant du concours ne commence pas par la même lettre que ta traduction.

## 3 L'église

Trouve les pierres tombales au dos de l'église. L'inspecteur Cigo a demandé à des enfants d'écrire une anagramme du prénom de la personne décédée en 1890.

Voici leurs réponses

LARRY : ACIDULE

CAMILLE : LACHERS

EVA : CREPITA

Le gagnant du concours n'a pas le même prénom que l'enfant qui a juste.

### UN PEU D'AIDE

#### Anagramme

Mot formé en changeant de place les lettres d'un autre mot. (Une anagramme de gare est rage.)

## 4 Le panneau Michelin

Observe le dos du panneau. À quel mois correspond le chiffre des unités ?

La personne recherchée n'est pas née au cours de la saison dont ce mois fait partie.

### UN PEU D'AIDE

#### Les saisons

Printemps : du 21 mars au 20 juin ;

Eté : du 21 juin au 20 septembre ;

Automne : du 21 septembre au 20 décembre ;

Hiver : du 21 décembre au 20 mars.



## 5 La table d'orientation

Arrivés à la table d'orientation, Noa, Marcel et Jenny ont pris des photos. Le mois de naissance du gagnant, ne commence pas par la même lettre que le prénom de l'enfant qui s'est trompé de photo.



Noa



Jenny



Marcel



## 6 Le calvaire

Additionne tous les chiffres de la date gravée sur la calvaire et multiplie ton résultat par 2. Romain habitué des stands de tir s'est aperçu que ce calcul était égal à l'un de ses scores.

Le nom du vainqueur n'a pas le même nombre de lettres que le mois où Romain a réalisé ce score.



36



Mars



Octobre



## 7 La Route d'Epfig

Pour cette éénigme la valeur des consonnes est + 6 et celle des voyelles - 3. Calcule la valeur des 6 dernières lettres de la signature du sculpteur, sur le cadre de la vitrine « In vino veritas » de l'Hôtel Faller. Elle est gravée en bas à droite. Le gagnant n'est pas né le jour correspondant à ta réponse.



## 8 La Route Romaine, n° 16

Tourne à droite dans la route Romaine en face de la mairie. Observe la fresque en bois sculpté du n° 16. Compte tous les personnages que tu vois.

Le jour de naissance du vainqueur est inférieur à ton résultat.

*SuperRémi*



Tu devrais avoir retrouvé le nom du gagnant.

Circuit n° 6722701G

Ta réponse : .....