



BOURMONT

en énigmes



JOUE AVEC UGO

Jeux de découverte (à partir de 6 ans)

Règles du jeu

Bonjour,

Je suis Ugo, ton guide pour cette visite.

Tu as entre les mains l'un des 5 livrets pour découvrir les **Petites Cités de Caractère®** de Haute-Marne (Bourmont, Châteauvillain, Joinville, Montsaugéon et Vignory).

Es-tu prêt pour cette aventure ?



Pour commencer, voici quelques règles. Tu vas devoir répondre aux énigmes et trouver la solution aux petits jeux du livret, il y en a neuf à découvrir. La dixième est une des cinq parties de l'énigme finale. Pour la résoudre, tu devras effectuer la visite des cinq **Petites Cités de Caractère®** de Haute-Marne.

Maintenant que nous sommes prêts, en avant pour la visite !

Le savais-tu ?

Bourmont est la plus petite ville de France, c'est Charles X qui le déclare pendant sa dernière année de règne. Son histoire est très riche, elle a appartenu au Comte de Champagne au XII^e siècle puis au Comte et Duc de Bar, et même au Duc de Lorraine en 1431.

C'est seulement en 1766, à la mort de Stanislas, le dernier Duc de Lorraine qu'elle devient une cité française. Elle a accueilli la seconde division d'Infanterie américaine pendant la première guerre mondiale et pendant la seconde de terribles combats ont eu lieu en juin 1940 entre français et allemands.

Bourmont

- 1 Place de la Mairie
- 2 Maison Renaissance
- 3 Eglise Notre-Dame
- 4 Dratoire de la Vierge
- 5 Promenade du Cône
- 6 Parc des Roches
- 7 La rue du Général Leclerc
- 8 Le puits
- 9 Les portes amoureuses



A Le mur troué

Pendant 3 jours en juin 1940, les tirailleurs sénégalais du 14^e régiment ont résisté aux Allemands. Regarde bien le mur on voit encore les traces des combats.

B L'escalier des 104 marches

Il s'agit d'un escalier reliant la promenade de Cône et la rue du Général Leclerc tu pourras compter ses marches.

C Le Parc des Roches

Un lieu à visiter avec ta famille pour partir à l'aventure.



Énigme 1

Regarde la façade de la mairie ¹ pour commencer ta visite et trouve la réponse de la première énigme.

J'avance tout le temps et pourtant je suis immobile, qui suis-je ?

Énigme 2

Un peu plus loin dans la rue tu arrives devant la Maison Renaissance ². Découvre son histoire en regardant le panneau accroché à la maison et répond à la deuxième énigme.

Quelle date n'est pas la bonne ?

- 1779 - 1618
- 1571 - 1512

Réponse :



Énigme 3

Après avoir remonté la rue et la petite allée te voici sur le parvis de l'église Notre-Dame ³

Profite de la vue de Bourmont et trouve

la prochaine réponse.

Regarde sur les toits, une date s'y cache.

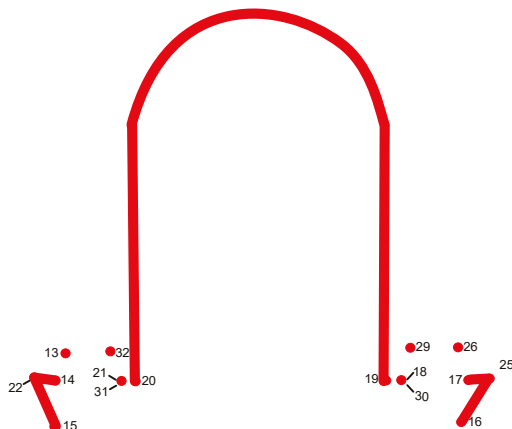
Quelle est-elle ?

Énigme 4



Points à relier...

Avance sur la promenade du Cône ⁵ et fais une petite pause, le temps de découvrir ce que montre le dessin en points.



Énigme 5

Te voici arrivé à un carrefour, le temps de déchiffrer les dates en chiffres romains. A l'époque romaine, on n'avait pas encore découvert les chiffres arabes (ceux qu'on utilise aujourd'hui). Les Romains utilisaient un assemblage de bâtons et de lettres pour former les chiffres.

Trouve les dates

MDCCCLX =

MCMXXXIII =

MDCXLV =

I=1 II=2 III=3 IV=4
V=5 VI=6 VII=7
VIII=8 IX=9 X=10
XL=40 L=50 LX=60
C=100 D=500 M=1000

Ex : 1984: MCMLXXXIV
M : 1000 CM: 900
LXXX: 80 IV: 4

Énigme 6

En descendant la route vers le village, tu vas passer devant un endroit qui mérite une petite pause.

Arriveras-tu à trouver son nom ?

LA,.....,LES



Réponse :

Énigme 7

Jeux des 5 différences

Bourmont
comme toutes les
cités possède
son blason.

Ici 5 erreurs
se sont cachées.

Sauras-tu les
retrouver ?



Énigme 8



Te voilà dans la
rue du Général Leclerc, ⁷
tu y trouveras un puits qui servait
autrefois aux habitants à avoir
de l'eau.

Trouveras-tu le bon
chemin pour y aller ?



Énigme 9

Continue dans la rue et regarde les portes. Trouve combien d'entre elles sont amoureuses (avec un petit coeur) ?

Réponse :



Énigme finale

Voici la première partie de l'énigme finale :
Il te faut percer le code :
Si $A = 7$, $B = 8$, ... 18 et $11 =$

Retrouve la suite de l'énigme finale dans les livrets des **Petites Cités de Caractère®** :
Châteauvillain, Joinville, Montsaugéon et Vignory.



Réponses :
Enigme 1 : Une Horloge, Enigme 2 : 1512, Enigme 3 : 1933, Enigme 4 : une Statue, Enigme 5 : 1860, 1933, 1645, Enigme 6 : Le parc des roches, Enigme 7 : les différences sont dans le soleil, la lune penchée, Ugo présent sur un blason, un poisson d'une autre couleur, et un triangle bleu. Enigme 9 : il y a 2 portes.
Enigme finale, première partie : Le

