Trésors de Haute Bretagne
Chasse aux trésors en Ille-et-Vilaine !

L'art de la K'ouleur

Thématique du trésor : Commerce
Type de cachette : multicache
Difficulté : 1/5
Durée : 1 h

Bienvenue à Chateaugiron les amis ! Cette Petite Cité de Caractère®, située sur les Marches de Bretagne n'est pas qu'une cité médiévale, c'est aussi une cité HPA, en clair une cité à Haut Potentiel Artistique…. C'est également notre seule chance de redonner un peu de couleurs à de vieilles k'roniques bretonnes.

Depuis près de 20 ans, Châteaugiron entretient un lien étroit avec la création artistique. Chaque année, la ville organise un Salon des Métiers d'Art recevant une sélection d'exposants professionnels de qualité. Il se déroule dans l'enceinte du château.

Couleurs, peinture…demandez l'artiste ! Salut Pluzinkopec, besoin d'un coup de main pour rehausser l'enluminure ?

Ce parcours fait partie de la grande quête 2023, l'Aventure Médiévale

En dérobant les K'roniques d'Anne de Bretagne, Pluzinkopec (votre nouveau copain) a chamboulé le Moyen-Age dans les Marches de Bretagne… Depuis son larcin, les pages se ternissent et s'effacent peu à peu… menaçant de faire disparaître ce trésor médiéval.
***Votre mission** : relever 12 défis afin de sauver les K'roniques d'Anne de Bretagne au terme d'une ultime épreuve. Chacune d'entre elles vous permettra de reconstituer tout ou partie d'une des 6 pages qui constituent ces k'roniques.*

Sacrebleu Cromatik, l'affaire est sérieuse…le temps nous est compté.

Parking gratuit en [gps]["N 48°02.775'","W 1°30.077'","48.0462500","-1.5012833"] (parking du Prieuré), parking zone bleu sur la Place de Gâtes en [gps]["N 48°02.843'","W 1°30.170'","48.0473833","-1.5028333"]. Attention, cette place accueille le marché tous les jeudis matin.

Etape 1 : La ruelle Jeanne d'Arc (N 48°02.9040000' / W 1°30.1720000')

Suis-moi Pluzinkopec, j'connais un raK'courci qui nous mènera direct à la chapelle au centre d'art Les 3 CHA. Sûrs qu'on y trouvera un indice ou peut-être même une solution à ton problème de

pages qui s'effacent…

Pour cette première étape, rendez-vous à l'entrée de la ruelle Jeanne d'Arc. Percée au 16ème siècle, elle permettait aux habitants d'accéder aux offices dans la chapelle castrale (situé dans l'enceinte du château), depuis l'ancienne « Grande rue » aujourd'hui appelée rue de La Madeleine.

Des chats ???? c'est pas vraiment le moment de jouer au chat et à la souris tu sais.

Alors j'explique ! Les 3 CHA est le nom d'un centre d'art installé au sein de la Chapelle du Château de Châteaugiron. Et tiens-toi bien, ce lieu met à l'honneur l'art contemporain à travers des expositions où les artistes sont amenés à valoriser le monument à travers leurs œuvres.

Chat'pristi !

La ruelle et la porte de la chapelle ont été percées au XVIe siècle afin de permettre aux habitants d'accéder à la chapelle castrale, puis paroissiale à partir de 1520. La ruelle porte alors le nom de "passage de l'église". Celui-ci changera au XIXe siècle pour prendre le nom d'une salle de cinéma.

En quelle année a-t-elle été installée ? Additionnez le chiffre des mil avec celui des centaines . Saisissez votre réponse.

Notez ce nombre qui vaut A. A =_____

Et nous, on arrive par le chemin le plus court, le plus étroit aussi (clin d'œil !) alors rentre ton ventre Pluzinkopec ou arrête les chou'kettes !

Etape 2 : Place du Château (N 48°02.9250000' / W 1°30.1680000')

A cette étape 3 énigmes seront à résoudre.

Whaou, ça en fait de l'artiste et de l'art au m2 ! Pour un peu on louperait la Tour !

Des créateurs, des musiciens, des artistes de la matière, des sculpteurs, surtout des sculpteurs… Tiens, j'en aperçois un qui flâne…

Eh le flâneur… on cherche de la couleur. T'as une idée ? Qu'est-ce que tu regardes ?

Le flâneur est une œuvre de Pierre Gaucher, artiste strasbourgeois nommé Maître d'art en 1996. Il travaille le fer et l'acier. Asseyez-vous là avec lui et admirez la Chapelle. Classée Monument Historique, c'est le plus ancien vestige du château (1184). Elle abrite aujourd'hui un centre d'art contemporain.

Depuis quand exactement ? Ne retenez que le chiffre des unités.

Notez ce chiffre qui vaut B. B =_____
Indication: www.les3cha.fr

Pas très causant l'bonhomme… Et si on essayait du côté de ce drôle de labyrinthe ?

Pour un voyageur du temps, tu prends un gros risk'….

Détrompe-toi ! Au Moyen Âge, ce genre de lieu était apprécié pour le jeu, la contemplation, la lecture ou le repos. C'était aussi un lieu de séduction… en clair, un lieu haut en couleur ! Et de la couleur, j'en ai besoin je te rappelle…

La cour du Château s'est dotée d'un nouveau décor… Le labyrinthe de l'artiste Guillaume Crédoz. Installé en décembre 2022, c'est une œuvre modulable créée dans son ensemble par une imprimante 3D (impression au format XXL). Elle se compose de 3 000 pièces réalisées à partir de bonbonnes à eau recyclées. Epatant, non ?

Bon, et maintenant, pouvez-vous nous dire de combien de modules est constituée cette oeuvre ?

- 3 663 alors C = 1
- 2663 alors C = 2
- 1 663 alors C = 3

Notez ce chiffre qui vaut C. C =_____

Il est possible de déambuler, jouer, lire ou simplement s'asseoir dans ce labyrinthe. Oeuvre soutenue par la Région Bretagne, réalisée dans le cadre d'un appel à projet de la thématique Tourisme et art contemporain.

Au secours Pluzinkopec ! C'est quoi ces étranges bestioles qui grimpent au Donjon ? Une invasion ? Au secours fuyons !

Cornedebouc ! La p'tite bête ne va pas manger la grosse. Ce ne sont que des fourmis.

Combien sont-elles les amis ? Et combien de pattes ont-elles chacune ? Multipliez vos réponses entre elles et saisissez votre réponse.

Notez ce nombre qui vaut D. D =_____

(Blanche comme un linge) Filons d'ici avant que je perde mes couleurs !

Etape 3 : Rue de La Madeleine (N 48°02.8950000' / W 1°30.1350000')

Empruntez la rue du Château qui passe sous le Donjon-Galerie. Direction la rue de La Madeleine. C'est l'une des rues les plus anciennes de Châteaugiron. Elle s'est développée à partir du XIIe siècle contre le château. Aujourd'hui les maisons les plus anciennes datent de la fin du XVe siècle.

Pluzinkopec, S'il te reste quelques kopecs dans le fond des poches, voici une rue pleine d'échoppes et de maisons à pans de bois.

Toi, tu connais mon sens des affaires…

J'ai une bonne adresse au N° 28. Voilà la maison du « Pot d'étain ». Sa façade est très étroite. Juste au-dessus des vitrines, avez-vous remarqué cet étrange dessin ?

Une marque de marchand, l'ancêtre de l'étiquette… On les retrouvait sur les sacs contenant des toiles de chanvre autrefois.

Et une autre au N° 20. Cette maison à pans de bois est l'un des édifices notables de la ville…. Si, si… Les pans de bois sont même disposés en feuilles de fougères. Elle porte le nom de maison du Grand Veneur.

Sur la façade de cette maison à pan de bois, un animal pointe le bout de son museau.

Saurez-vous le retrouver ? S'agit-il :

- d'un Sanglier alors E = 1
- d'un cerf alors E = 0

Notez ce chiffre qui vaut E. E =_____

Assez de shopping pour aujourd'hui, j'ai la K'ronique qui ternit de plus en plus !

T'inquiète, allons du côté de l'ancienne gare en [gps]["N 48°2.977'","W 1°30.073'","48.0496167","-1.5012167"] . On va prendre le train de l'histoire et regarder ce château sous un autre angle.

Etape 4 : Typha Latifolia (N 48°03.0670000' / W 1°30.0340000')

Traversez le Boulevard du Château prudemment en direction de l'étang de Châteaugiron.

Que dirais-tu de se mettre au vert Pluzinkopec ?

Enfin un début de solution !

Typha Latifolia.... Je plie mais ne romps point. Qui suis-je ?

Queen Aman ! Plus tenace qu'elle tu meurs... Un vrai petit cheval buté !

Perdu ! C'est une sculpture d'Olivier Valla, une sculpture figurant une plante : le roseau. Placez-vous exactement au point de géolocalisation et observez le château à travers la sculpture. Couleurs du temps et effet d'opti'k garantis !

Installée au cœur de l'étang du château, elle est composée de lames métalliques monumentales.

Combien de Roseaux comptez-vous ?

Notez ce nombre qui vaut F. F =_____

Les tiges du milieu sont vissées à 90° créant ainsi une fenêtre de visualisation ronde et offrant un point de vue unique et original sur le donjon.

Pour la suite de l'aventure les géo-voyageurs, il vous faut faire le tour de l'étang.

Etape 5 : A cloche pied (N 48°02.9660000' / W 1°29.7570000')

Vert, jaune, bleu...Y'a pas de meilleur spot pour admirer la façade nord du château !

Tout est dans les k'ouleurs du temps... Allez, on s'ferait bien une petite pause histoire d'en reprendre encore plus ?

Dis plutôt que tu m'en fais voir de toutes les couleurs avec ces allers-retours dans Châteaugiron.

Oh mais je vais finir par rentrer dans l'art de ce vieux grincheux !

Le tour de l'étang (1 400 m) comprend un parcours CRAPA pour les sportifs ainsi que deux aires de jeux, l'une pour les plus-petits et l'autre pour les plus grands.

Combien de petites haies comptent cette étape du parcours sportif ?

Notez ce chiffre qui vaut G. G =_____

Alors ces k'ouleurs ?

Une vraie palette... Reste plus qu'à appliquer !

Etape 6 : La Cache

Nul besoin de détériorer l'environnement pendant vos recherches. Une fois le trésor déniché, ne prélever qu'un badge maximum par membre de l'équipe.

Jack'pot les amis ! Ces petits sauts dans le temps vous ont permis de localiser la cache.

Reste plus qu'à la trouver maintenant !

Coordinates: N 48°(E)(B-C).(E)(AxG)' / W 1°(FxC).(E)(D-C)'

A bientôt pour de nouvelles aventures médiévales !

Scannez ce code et téléchargez notre application mobile gratuite

HAUTE BRETAGNE

Trésors de Haute Bretagne
Chasse aux trésors en Ille-et-Vilaine !