

# Colmar



**DÉPART : Office de Tourisme,  
Place Unterlinden,  
68000 Colmar**

**DURÉE : Environ 1 h 30 (2,5 km)**

⇒ *Emportez une lampe de poche si vous partez en soirée !*

Bienvenue à Colmar. Une vraie arche de Noé, une chasse au trésor sur les traces des animaux ! À chaque étape pensez à noter votre indice dans le mot à trous ci-après. Il se remplira au fur et à mesure de votre chasse et vous servira de trésor.

.....  
4 9 10 6 7 2 5 6 8

.....  
3 8 10 4 2 1 2



**1** En sortant de l'Office de Tourisme, partez sur la gauche et arrêtez-vous tout de suite devant le bâtiment qui jouxte l'Office de Tourisme. Levez les yeux en direction des animaux sous le balcon. **L'indice n° 1** est la lettre notée sous le dessin représentant ces animaux.



H



L



M

**2** Continuez à gauche, face au musée Unterlinden. Longez le cours d'eau (côté droit). Entrez dans le petit square à droite des quatre platanes. Arrivé sur la rue, partez sur la gauche. Empruntez la rue des Clefs, à gauche, entre le magasin Monoprix et la banque. Arrêtez-vous ensuite devant la façade de l'Hôtel de Ville. Levez les yeux pour observer le fronton. On peut voir l'arme qui figure sur le blason de la ville. **L'indice n° 2** est la lettre notée sous le dessin de cette arme.



E



N



A

**3** Continuez, puis à l'angle avec la rue Étroite, levez les yeux pour observer les animaux fantastiques sous le balcon. Prenez cette rue Étroite puis tournez sur la première rue à droite, rue de l'Ange. Faites attention, ce n'est pas un cul-de-sac, il faudra trouver le « passage secret »... Vous arrivez ensuite près de l'entrée de la maison d'un des vignerons-récoltants de Colmar. **L'indice n° 3** est noté sous la boule de Noël contenant les mêmes lettres que le nom de ce vigneron.



D



S



T

**4** Continuez dans la même direction. Laissez sur la gauche la rue du Triangle. Au bout, tournez à gauche rue Vauban. Continuez jusqu'au musée du Jouet et cherchez l'alphabet codé. **L'indice n° 4** est la lettre correspondant à l'animal à bascule.

**5** Faites demi-tour. Laissez la rue de l'Ours à gauche. Arrivé au croisement avec la rue des Clés, prenez alors à gauche. Arrêtez-vous devant la façade principale du boulanger-pâtissier Kraetz. **L'indice n° 5** est la lettre correspondant au nombre de fenêtres du premier étage (ex. : 1 → A ; 2 → B...).

**6** Partez en face de la boulangerie puis prenez, à gauche, la rue du Chasseur. Arrivé sur la première petite place, prenez à droite (direction Collégiale St-Martin). Arrêtez-vous devant le panneau d'information n° 14 de l'ancien hôpital et intéressez-vous au texte écrit en blanc. Recopiez les lettres correspondant au code suivant pour trouver **l'indice n° 6** :

**4-6 ; 6-3 ; 1-9 ; 5-5 ; 9-14 ; 3-3 ; 1-2 ; 5-2**

où le chiffre **en rouge** indique le **n° de la ligne** et le chiffre **en bleu** la **position de la lettre** dans la ligne.

Ex. : **3-2** = o

**L'indice n° 6** est la lettre correspondant au nombre de pattes de l'animal trouvé.



**7** Vous arrivez ensuite sur la place du 2 février où se trouve le Pôle média-culture Edmond Gerrer. Longez-le tout droit pour rejoindre la rue de la Montagne Verte et son aire de jeux. Avez-vous vu l'abeille ? Poursuivez votre chemin en passant à côté du parcours sportif. Vous arrivez à l'arrière du marché couvert. Prenez tout de suite à gauche le long du cours d'eau. Vous arrivez quai de la Poissonnerie. Tournez à droite. Continuez sur le quai. Arrêtez-vous devant le restaurant « Wistub de La Petite Venise ». **L'indice n° 7** est la dernière lettre du nom de l'animal qui orne son enseigne.

**8** Au bout, tournez à droite sur le pont Turenne puis tournez encore à droite dans la rue Saint-Jean. Un peu plus loin, face à l'école, remarquez la maison dite des chevaliers de Saint-Jean. À l'intersection avec la rue des Écoles, tournez à gauche pour arriver sur la Grand'rue, en face au n° (45 + 15 = ...). Passez devant le square du monument Pfeffel. Vous arrivez devant le Tribunal de grande instance. Devant

l'entrée principale, observez le blason de droite. Quel animal y est représenté ? **L'indice n° 8** est la dernière lettre de son nom..

**9** Sur la place du marché aux fruits, à droite du tribunal, se trouve le salon de thé Jadis & Gourmande. Remarquez, en haut, un homme qui sort de la fenêtre ronde pour vous observer. Tournez à gauche dans la rue des Augustins. Prenez la première rue à droite, rue Schongauer. Passez devant la maison dite de Martin Schongauer puis traversez la rue des Marchands. Vous êtes dans la rue Mercière. Remarquez un peu plus loin à droite l'enseigne de l'ancien restaurant Luxhof. Un animal est visible sur son enseigne. Quel est-il ? **L'indice n° 9** est la deuxième lettre de votre réponse.

**10** Tournez à gauche et remarquez la maison Adolf, l'une des plus anciennes de Colmar. Tournez à gauche dans la rue des Tourneurs. Arrivé rue des Marchands, tournez à droite. Amusez-vous à imiter le son de l'animal visible sur l'enseigne de St-Martin en face du n° 12. Allez jusqu'à la place de l'École puis prenez à droite, en face de l'école Jean-Jacques Rousseau. Tournez ensuite à gauche, rue des Boulangers. Cherchez l'animal sculpté à l'angle et celui au-dessus du magasin Bloch-Gensburger. Imitz aussi leur cri ! Tournez ensuite à droite, rue des Têtes. Arrêtez-vous devant le musée Hansi. Cherchez l'affiche Noël en Alsace. **L'indice n° 10** est la dernière lettre du nom de l'animal visible sur cette affiche.

Continuez et observez la façade de la maison des Têtes. Amusez-vous à compter les petites têtes humaines qui ornent l'oriel et les meneaux des fenêtres. Vous en avez trouvé 106 ? Bravo ! Continuez encore un peu pour rejoindre le parcours du début de votre balade. Prenez à gauche pour retourner à l'Office de Tourisme et donner votre mot trésor. Une récompense vous y attend !



**OFFICE DE TOURISME  
COLMAR ET SA RÉGION**

Adresse et horaires :

