

Rallye *Famille* découverte



Distance : 3 km



Durée : 1h



À partir de 8 ans



spirit of
Dunkerque

Bonjour cher **Pirate**.

Nous avons appris ta venue à Dunkerque grâce aux mouettes. Elles sont de grandes navigatrices, tout comme toi. Elles racontent également que tu souhaites devenir Corsaire ?

Pour le devenir, il faut que tu trouves la combinaison du coffre qui se trouve à l'Office de Tourisme. Avec ce livret à travers son parcours et ses énigmes, tu pourras devenir un Corsaire.

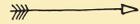
DUNKERQUE



Dunkerque



Malo-les-Bains



d Point de départ



Parcours

1 Étapes

P Parking

1

Retour à terre, Pirate ! Tu fais escale à Dunkerque, suis-nous à travers les rues de la ville.

Petits défis pour tout bon marin :

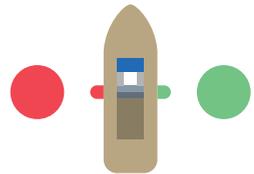
Côté **tribord**, c'est le côté **droit** du bateau en regardant vers l'avant.

Côté **bâbord**, c'est le côté _____  du bateau en regardant vers l'avant.

Astuce

Dans le mot **tribord**, il y a la lettre **i**, tout comme dans le mot **droite** : **tribord-droite**

Dans le mot **bâbord**, il y a la lettre **a**, tout comme dans le mot **gauche** : **bâbord-gauche**



En sortant de l'Office de Tourisme, tu tournes à ●, puis de suite à ●, pour te rendre sur la place où se situe la statue d'un célèbre corsaire Dunkerquois.

Un peu d'histoire

En 1694 Louis XIV achète 120 navires de blé norvégien. En route vers la France, la flotte de navires marchands est capturée par des vaisseaux de guerre hollandais.

C'est entre le Texel et la Meuse que le corsaire Jean Bart, après un combat acharné, parvint à reprendre la flotte et la ramena en France.

Ainsi Jean Bart «... sauva la France en lui donnant du pain » (Cantate à Jean Bart). Pour cet exploit, Jean Bart fut anobli par Louis XIV.

? Que tient Jean Bart dans la main droite ? _____ 



Sois observateur, au pied de la statue, sur les grilles, découvre les noms de bateaux sur lesquels il a navigué. Observe le blason de la ville de Dunkerque.

Combien y-a-t-il de noms? _____ 

Relève deux noms qui te plaisent :

_____  et

Quels sont les animaux représentés sur le blason de la ville :

_____  et _____ 

Le sais-tu?

La différence entre un pirate et un corsaire : le pirate était celui qui gardait le butin pour lui. Le corsaire est un pirate qui a un ordre de mission (lettre de marque du roi).

Il doit diviser son butin en 3 : 1 partie pour le roi, 1 partie pour l'armateur, et 1 pour l'équipage. Lorsque le corsaire est fait prisonnier, il est échangé avec d'autres prisonniers de guerre.



Reviens un peu sur tes pas. Face à l'église, passe à ●, si tu regardes bien, il y a 8 grandes fenêtres de ce côté.

Tu passes dans une rue bien connue des Dunkerquois. C'est la Rue _____ 

Déchiffre le nom avec le code de La Buse en dernière page.

Dans cette rue, relève 4 prénoms visibles sur les devantures des magasins

_____ 



À la 3^{ème} intersection, tourne à ●

2

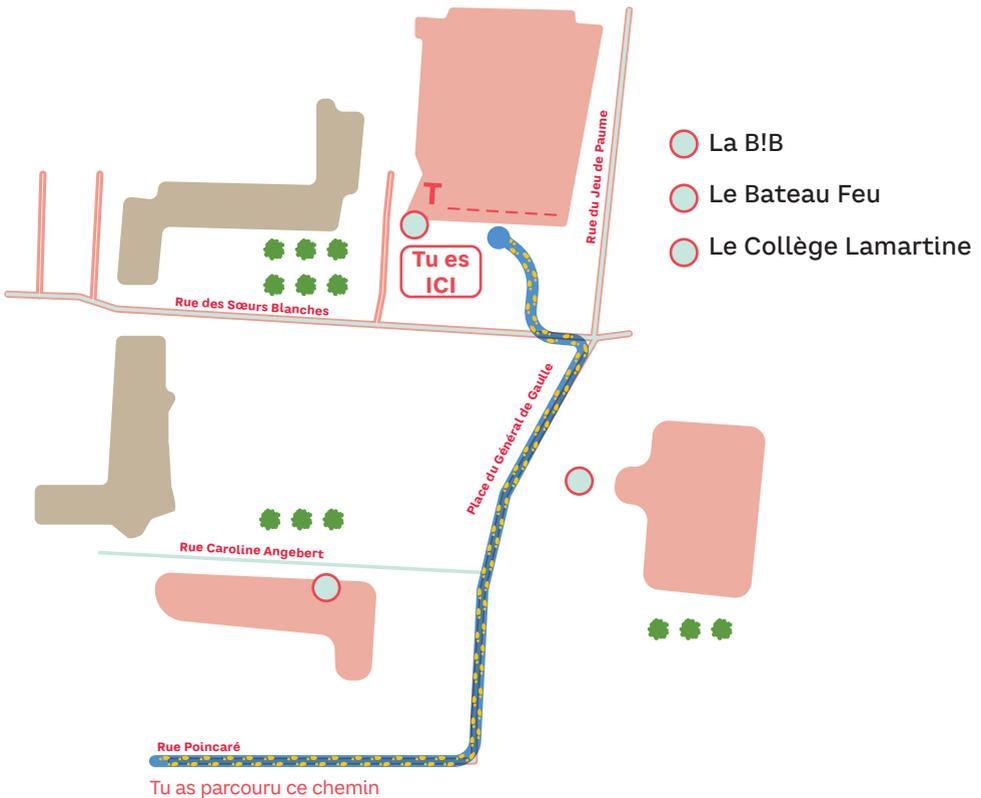
Tu t'éloignes du port. Sans boussole... repère-toi et ne perds pas ton objectif de vue.

Si c'est samedi ou mercredi matin, il y a le marché, mais ce n'est pas bien grave, avance jusqu'à un bâtiment qui se nomme « Bateau Feu ».

Positionne-toi juste en dessous de la lettre A de théâtre.

Depuis ce point, observe la place et remets le nom des bâtiments au bon endroit.

○ Relie les noms aux bâtiments



Le sais-tu?

Le Bateau Feu est le théâtre de Dunkerque. La B!B, est la bibliothèque.

Inauguré en 1914, le Collège Lamartine était autrefois un collège pour jeunes filles. Il est aujourd'hui un lieu universitaire.

Poursuis ton aventure de futur corsaire. Dos au théâtre, et sous le A, tourne d'un quart de tour sur ●.

3 Rends-toi chez les notables de la ville pour obtenir ton ordre de mission.



Dirige-toi vers la rue des Sœurs Blanches, c'est la rue des colonnes blanches. Reste bien sur les trottoirs.

? Combien y a t-il de colonnes ?



Quand tu as inscrit le nombre de colonnes, traverse et prends la rue à ● Marche un peu, et dans une des rues à ●, retrouve la *rue Faulconnier*.



Au numéro 15 de cette rue, se trouve la maison de l'Armateur. Attention pirate, il y a un piège ! Cette grande demeure se nomme aussi : l'Hôtel de Chosal.

? Quelle est la date de sa construction ?

Sois observateur pour répondre à la question.



Bravo pirate, l'armateur a pu t'aider à obtenir quelques contacts !

Reviens un peu sur tes pas, et trouve la *place Charles Valentin*.

Installe-toi face à ce grand bâtiment rouge.



C'est la Mairie de Dunkerque.

? **Combien de statues comptes-tu ?**

_____ 

? **et combien de statues équestres ?**

_____ 



La statue équestre représente Louis XIV en souvenir de l'achat de la ville aux Anglais en 1662 (5 millions de livres).



Bon, il faut avancer ! Un pirate ne monte pas à cheval, mais navigue sur les océans, ça fait un bon moment que tu n'as pas vu la mer.

Quitte la place en te dirigeant vers **une** 

Elle a 21 étages ! Tu la vois ? Avance vers elle. _____ 



Poursuis ton chemin au bord de l'eau jusqu'à l'embarcadère sur ●.

? **Quel est le nom de ce bateau ?**

Le _____ 

Attention, ce bateau propose des visites du port, il est possible qu'il ne soit pas à quai. Mais tu peux retrouver son nom qui est celui de la fameuse bataille remportée par Jean Bart que l'on t'explique ci-dessous.

Un peu d'histoire

La bataille pendant laquelle Jean Bart a repris les navires de blé aux Hollandais a eu lieu en juin 1694 au large de l'île néerlandaise du Texel.



Avance encore un peu, tu dois apercevoir une autre **tour de pierres**. Dirige-toi jusqu'à elle.

Fais-en le tour et compte le nombre de pas.

J'ai marché — — — pas



? Combien d'horloges vois-tu?



Chiffre à reporter à la fin du livret.

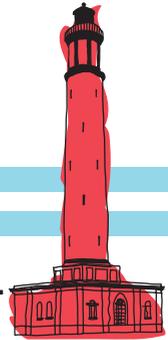


La Tour du Leughenaer (en néerlandais leugenaar = menteur) est une tour octogonale de 30 mètres de haut. Érigée vers 1450, cette tour est le monument le plus ancien de la ville.

4

Cap sur l'horizon, il est temps de retrouver le port.

Tout bon pirate a un œil qui porte à l'horizon. Cherche du regard un phare Noir et Blanc.



Ça y est, ça sent la mer, le port et ses bateaux. Allons en « citadelle », comme l'appellent les gens d'ici. Il faut finir le parcours, et trouver les autres chiffres pour devenir corsaire.



Reviens un peu sur tes pas, puis quand tu aperçois des bateaux avec des mâts, approche-toi. Tu devrais passer devant les *aubettes*.



Les pêcheurs pêchent durant toute la nuit. Au petit matin ils viennent vendre leurs poissons dans les aubettes.

La pêche change avec les saisons.



? Peut-être en connais-tu déjà certains ?

Relie les poissons et crustacés à leurs noms



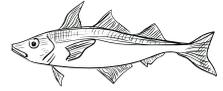
hareng



moule



crevette



maquereau



Joyeux pirate ! Après le bâtiment vitré sur ●, qui se nomme « L'Édito », tu prends à ●, longe le port de plaisance. Ne t'approche pas trop près du bord.

Ouvre les yeux et cherche un panneau sur lequel tu trouveras le code des pavillons. Voilà un indice :

A	B	C	D	E	F	G	H	I
Alpha	Bravo	Charlie	Delta	Echo	Foxtrot	Golf	Hotel	India
..

Profite pour déchiffrer



C'est un joli bord de port, entre les bancs et les pins. Avance jusqu'aux bateaux, nomme-les en les retrouvant selon les silhouettes dessinées ci-dessous.

? Quels sont les noms de ces silhouettes de bateaux ?



L' _____



Le _____

? **Le bateau rouge se nomme** *Le* _____ ✎



C'est un bateau-phare de 1952. Il était implanté sur le banc de sable du même nom. À bord, un équipage de 8 marins se relayaient tous les 15 jours.

? **Le grand Trois mâts se nomme** *Le* _____ ✎



Il s'agit du premier voilier-école allemand. Il n'a jamais transporté de marchandises. Il était aménagé pour héberger 130 à 200 cadets. En 1932, il cessa de naviguer, et demeura ancré dans le port de Hambourg. En 1981, Dunkerque rachète le bateau 1 franc symbolique, il est aujourd'hui classé Monument Historique.



**Admire la sculpture à l'avant de ce magnifique 3 mâts.
Pour qualifier l'avant d'un bateau, on dit la proue.**



Le Sais-tu ?

Renseigne-toi au Musée Portuaire.

Découvre l'activité du port de Dunkerque avec Le Port Center au cœur du musée.

L'entrée est gratuite

Ouvert tous les jours sauf le mardi.

Il semblerait que
l'on ait joué un tour
à notre Duchesse !



Repère les erreurs qui se sont glissées dans la photo en te plaçant à la proue du Trois Mâts.

? **Comment se nomme la péniche, située à l'avant du voilier?**

La _____ ✎

5

Bravo Pirate, ton objectif touche au but. Tu seras bientôt un corsaire.



Sors ta longue vue, et essaie de trouver au loin un canon ! Son jumeau est posé de l'autre côté. Pour te rendre au second canon, tu dois d'abord aller jusqu'au pont de la «Citadelle».



Tu passes sur ce *pont*, puis tu montes jusqu'aux drapeaux.

Combien de colonnes comme celle-ci y a-t-il ?



Reporte le numéro à la fin du livret



Cherche maintenant du regard un bateau très différent des précédents. Celui-ci à une « roue ». Il se nomme le :



Un peu d'histoire

C'est un bateau à vapeur à roues à aubes, d'origine britannique, construit en 1927. Il s'est illustré pendant la Seconde Guerre mondiale, lors de l'Opération Dynamo (juin 1940) en réalisant 4 allers-retours jusque la côte anglaise pour évacuer 1673 soldats ! Il a été baptisé en l'honneur de l'actuelle reine d'Angleterre.



Sans monter sur ce canon, réalise la plus belle photo qui fera de toi un corsaire. Prends la pose !



Reviens un peu sur tes pas, et cette fois-ci traverse sur le passage piéton. *Vois-tu le beffroi de Saint-Eloi ?*
Alors remonte la rue jusqu'à l'Office de Tourisme qui se trouve dans le beffroi.

Rends visite à l'équipe de l'Office de Tourisme. Compte le nombre de marches.

Reporte le numéro à la fin du livret



Petit Curieux : si tu le souhaites, tu peux entrer dans l'église. Tout en respectant les lieux (enlève ton chapeau). Tout au fond tu pourras lire les informations concernant Jean Bart, notre célèbre corsaire Dunkerquois.



Levasseur, dit «La Buse»
(~1680 (?) - pendu le 7 juillet 1730)

a b c d e f g h i j k
l m n o p q r s t u v
w x y z

Cryptogramme «Alphabet» de La Buse

Avant d'être pendu à St-Paul, le pirate La Buse lança ce message chiffré dans la foule en criant: «mes trésors à qui saura comprendre!»
Même traduit, ce texte reste mystérieux.

Bravo, découvre maintenant ta récompense. Essaie les chiffres que tu as trouvés sur le cadenas du coffre-fort.

Ouvre le **COFFRE !**



so Dk Infos

ACCUEIL DE DUNKERQUE

Le Beffroi | Rue de l'Amiral Ronarc'h | 59140 Dunkerque
Tel. +33 (0)3 28 66 79 21 | dunkerque@dunkerque-tourisme.fr

Retrouve d'autres rallyes pour t'amuser à découvrir notre littoral et partage ton expérience sur les réseaux !

#visitdunkerque
www.dunkerque-tourisme.fr



Document réalisé par l'Office de Tourisme et des Congrès Communautaire - Edition 2021
Crédits photos : Office de Tourisme et des Congrès Communautaire - Ville de Dunkerque - Adobe Stock. Illustrations : C.Hermel - Adobe Stock.

En raison des conditions actuelles et la fermeture de certains accueils, les récompenses ne sont pas disponibles.