

# Rallye *Famille* découverte



Distance : 3 km



Durée : 1h30



À partir de 8 ans



spirit of  
**Dunkerque**

Bonjour, je suis **Joseph**, pêcheur de crevettes à Malo-les-Bains. Hier, en rentrant de ma pêche, j'ai trouvé un cerf-volant. Une petite fille vient souvent observer mon seau rempli de crevettes, avant de faire voler son cerf-volant.

Un jour, elle m'a dit son nom, mais j'ai oublié. J'aimerais lui rendre son cerf-volant. Pourrais-tu m'aider à la retrouver ?

MALO-LES-BAINS

# Malo-les-Bains



Point de départ



Parcours

1

Étapes



Parking

**1**

Avant de partir à la recherche de cette petite fille, j'aimerais te présenter ma ville.

## Un peu d'histoire

En 1858 : Gaspard Malo achète 641 hectares de dunes. Il plante des saules, des pins et de la luzerne mais rien ne pousse.

Avec le développement des bains de mer, il décide de vendre ses terrains par parcelles. En 1891, ce territoire situé entre terre et mer deviendra une station balnéaire qui s'appellera :

**WAGO-BOG-BOING**

Zut les lettres sont écrites en miroir !

Mets les lettres à l'endroit



En sortant de l'Office de Tourisme, dirige-toi vers la mer, observe cette plage qui s'étend sur plusieurs kilomètres.



On pratique beaucoup de sports sur cette plage et sur la digue. Note deux loisirs sportifs que tu pourrais observer.



Si ta promenade est printanière ou estivale, tu apercevras les premiers kiosques de plage qui jalonnent le sable.

## Un peu d'histoire

Au XIX<sup>ème</sup> siècle, les « bains de mer » sont sous le contrôle de la police locale afin de respecter les règles de décence et de « bonne éducation ». Une plage est destinée aux femmes, une autre aux hommes. Il n'est pas question de se déshabiller sur la plage : il faut utiliser une cabine roulante louée par les établissements privés.

Tirée par un cheval, la cabine emmène le baigneur jusqu'à la mer. Le bain terminé, le cheval remonte la voiture : on ressort ainsi tout habillé.

Les bains de mer ayant rapidement un grand succès, les particuliers sont autorisés à installer des cabines fixes, moyennant un droit de location.

La première apparaît en 1886. Baptisées « kiosques », elles remplacent progressivement les cabines roulantes et se répandent sur toute la plage.



Avance sur la digue en ayant la mer à ta gauche.



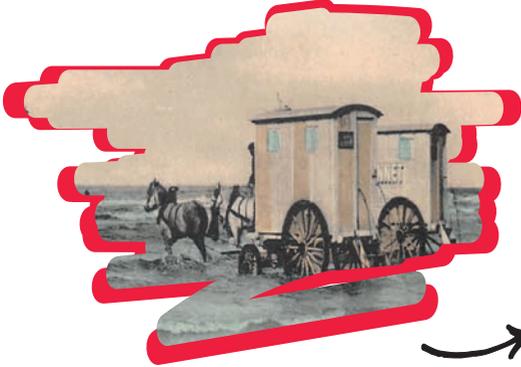
Cette digue-promenade fut construite pour permettre aux dames de montrer leurs robes, fin XIX<sup>ème</sup>, début XX<sup>ème</sup>.

Petit regard vers la mer, enfin c'est surtout pour Joseph. Il aime savoir si la mer est haute ou basse.

Actuellement elle est



Continue toujours dans le même sens : *la mer à ta main gauche.*



Arrête-toi devant le «bistrot de la plage». Observe bien sur le côté gauche, il y a une porte cochère assez monumentale qui permettait l'entrée des voitures à chevaux.

*Cabines roulantes tirées par des chevaux sur la plage vers 1920*

2

Sur la digue tous les styles se côtoient, regarde les détails des façades.

Cherche une villa comme celle-ci. Sache que c'est une des plus anciennes de la digue.



Joseph va te montrer une villa de style néo-flamand.



Néo, veut dire « nouveau » et flamand puisque l'architecture s'inspire du style flamand.

Cette villa se nomme « Mon plaisir », dessine l'autre moitié pour la compléter.



Bravo, tu peux devenir architecte, tu viens de dessiner un pignon à pas-de-moineau !





Avance de quelques mètres jusqu'à apercevoir cette tourelle de la villa des sourires.



Son architecture évoque les voyages : la toiture rappelle les chalets de montagne, le bulbe de la tourelle d'angle évoque le style mauresque.



Regarde la forme des **toits de la villa «des sourires»**. C'est un 1<sup>er</sup> indice, quelle lettre est formée par l'espace vide entre deux toitures ?



Note la lettre, c'est l'initiale du prénom que Joseph recherche.



Joseph est admiratif, tu as des qualités d'architecte insoupçonnées ! Il faut absolument te montrer une villa Art Nouveau !



**Cherche une villa avec des formes arrondies et motifs floraux. Comment se nomme cette villa ?**

Q \_ \_ \_ V \_ \_ \_



## Un peu d'histoire

Cette villa conçue par Jules Potier a été construite entre 1894 et 1905. Son nom en latin signifie « Où vas-tu ? ».

Elle s'inscrit dans le courant Art Nouveau, sa particularité sont les courbes et le décor original qui se réfère à la faune et la flore.



Reviens sur tes pas jusqu'au croisement de la digue des **trois villas identiques**.

Prends la rue ...

**LACHEMAR CHOF**

Zut c'est écrit à l'envers !



Mets les lettres dans l'ordre



En remontant la rue, tu peux admirer plusieurs maisons et remarquer que les villas ne se ressemblent pas. Les propriétaires souhaitaient se démarquer pour montrer leur réussite sociale par de belles façades.

## Le sais-tu?

Il était de tradition de nommer sa villa balnéaire. Ainsi tu trouveras des noms en référence au monde marin (les Pingouins, les Flots, les Mouettes...) des prénoms de personnes de la famille (Isabelle, Alfred, Juliette...), des évocations champêtres (Mimosa, les Tamaris...) ou encore des noms caractérisant la famille (Villa Des Sourires, Bon accueil...)



Les villas aux numéros 19 et 21 sont semblables ? Il s'agit en réalité de deux maisons construites sur une même parcelle.

L'architecture est parfaitement symétrique. Il y a un porche commun et la date de construction de ces villas est inscrite au milieu.



\_\_\_\_\_

Note la date de construction.



Avance jusqu'à une place (il y a un monument aux morts, avec une belle sculpture de Maurice Ringot).

Sur cette place un animal est bien caché, en hauteur, sur les toits. Tu t'imagines un chat ? une mouette ? Eh bien non !!!

C'est un :

ese \_\_\_\_\_



Joseph te conseille de noter le nombre de lettres de ce mot, afin d'obtenir les 3 chiffres du code.



Traverse la place, et prends la rue *Gustave Lemaire*, sur la droite.

Remonte la rue Gustave Lemaire, jusqu'au numéro 72 bis. Cette villa est impressionnante par sa taille. Ce qui doit attirer

ton attention ici, c'est la multiplication des matériaux : brique, bois et fer forgé. Les briques sont de plusieurs couleurs.



Continue sur la rue Gustave Lemaire, jusqu'au numéro 51.

## Un peu d'histoire

Réalisée par le sculpteur Maurice Ringot, cette villa est de 1910 (la façade est une sculpture en ciment simili-pierre).

À gauche, on trouve des éléments qui symbolisent la nuit : un hibou, un visage de femme endormie, des fleurs fermées.

À droite, c'est le jour qui est représenté : un coq, un visage de femme éveillée, des fleurs ouvertes.

Cette villa est inscrite aux Monuments Historiques.

Indique les animaux que tu observes:

\_\_\_\_\_ 

\_\_\_\_\_ 



3

Joseph perd patience il n'a que trois lettres du prénom de la petite fille.



Reviens sur tes pas, et prends la première rue à droite.  
Longe l'église pour aller vers la place Turenne.  
Va jusqu'au **kiosque à musique** au milieu de la place.



Combien il y a-t-il de clefs de sol  sur ce kiosque. \_\_\_\_\_ 

Tu dois déchiffrer pour trouver le nom de la prochaine rue où tu dois te rendre. Si A=1 ; B=2 ; C=3... **Note le nombre de lettres.**

2	5	12	12	5	-	18	1	4	5
					-				



4

Joseph nous conseille de faire un tour par le parc Malo.  
Tu peux faire une pause, aller jouer ou visiter l'aquarium.



Remonte l'avenue Faidherbe et dirige-toi dans cette rue à droite.  
Ou va jusqu'au Parc un peu plus loin sur l'avenue.



En remontant cette rue cherche le numéro 23,  
la **Villa Cécile**



**Note son année de construction.**



Continue jusqu'au bout de la rue pour retrouver le bord de mer.  
Tu remontes la digue vers la gauche.

En reprenant les lettres dans l'ordre, tu trouveras le début du prénom de la petite fille ! Il manque encore beaucoup de lettres pour que Joseph trouve mais il a entendu dire que c'était également le **prénom de la géante de Malo**, c'est aussi le point commun entre ces deux indices :



As-tu trouvé ? Bravo !!!

Joseph va pouvoir lui déposer son cerf-volant !



Essaie les chiffres que tu as trouvés sur le cadenas du coffre-fort à L'Office de Tourisme



**Ouvre le COFFRE !**



## 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](http://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.  
Illustrations : C.Hermel - Adobe Stock.

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