

Au fil du temps Gembloux



Carnet de découverte 16 - 18 ans



Le message perdu de Gembloux

Un message important a été perdu à Gembloux.

Depuis des siècles, il aurait traversé la ville, passant de mains en mains : soldats, abbés, agriculteurs, habitants... Mais personne ne sait aujourd'hui où il se trouve.

Ton objectif est de retrouver ce message en parcourant la ville et en résolvant les énigmes qui se trouvent sur ton chemin.

Au fil de ton aventure, tu voyageras à travers plusieurs périodes importantes de l'histoire de Gembloux : le Moyen Âge, la Révolution industrielle et la Première Guerre mondiale.

Observe bien les bâtiments, les statues, les plaques et les monuments : les indices sont partout autour de toi.

Comment jouer ?

Dans ce carnet, tu trouveras des énigmes. Chaque énigme te donnera un **code**.

Lorsque tu trouves un code, cherche ce nombre dans le **document codé** qui se trouve **page 3**.

Lis le message correspondant au code que tu as trouvé et rends-toi à la page indiquée pour continuer ta mission.

Attention : les pages du carnet ne sont pas dans l'ordre. Il faudra suivre les codes pour trouver le bon chemin.

Au cours de ton aventure, tu trouveras des messages codés.

Pour les comprendre, utilise le tableau ci-dessous qui associe des lettres à des nombres.

A = 7	K = 11	U = 19
B = 3	L = 4	V = 15
C = 12	M = 16	W = 23
D = 1	N = 8	X = 26
E = 9	O = 21	Y = 17
F = 20	P = 6	Z = 22
G = 5	Q = 25	
H = 14	R = 10	
I = 2	S = 13	
J = 18	T = 24	

Pour commencer ta mission, trouve dans la ville une plaque qui rend hommage à un maréchal de Napoléon passé par Gembloux.

Ton point de départ est l'Office du Tourisme de Gembloux.



Rendez-vous page 12.

Ton aventure commence maintenant !

Document codé

15 : Bravo ! Tu as trouvé ton premier code. Un lieu de pouvoir t'attend.

Rendez-vous page 10

16 : Rends-toi dans un endroit rempli de couleurs.

Rendez-vous page 16

40 : Tu es doué(e) ! Ils ne sont jamais revenus, mais leurs visages restent gravés dans la pierre.

Rendez-vous page 15

42 : Bien joué. Un arbre très ancien venu d'Asie se trouve près de l'institut.

Rendez-vous page 11

44 : Tu as réussi ! Découvre le message perdu.

Rendez-vous page 9

72 : C'est bientôt la fin... Pars à la découverte de ce monument classé au patrimoine mondial de l'UNESCO

Rendez-vous page 6

86 : C'est la dernière étape, ne lâche rien ! Le feu, le métal et la pierre faisaient vivre de nombreux artisans.

Rendez-vous page 7

520 : Bravo. Pour surveiller la ville et donner l'alerte, les habitants avaient besoin d'une tour.

Rendez-vous page 13-14

1984 : Direction la prochaine étape. Le savoir se transmet de génération en génération.

Rendez-vous page 4

2516 : Tu te débrouilles bien. Rends-toi dans la cour de l'abbaye.

Rendez-vous page 8

8546 : Continue comme ça ! Dans la pierre se cache une trace du passé, bien plus ancienne que la ville elle-même.

Rendez-vous page 5



Afin de résoudre ta prochaine énigme, suis les instructions.

Fais demi-tour et rends-toi à la statue devant laquelle tu es passé.



Observe la statue.

La personne tient dans ses mains ce qui permet de transmettre le savoir.

Transforme les lettres de cet objet grâce au code.

Lorsque tu as trouvé les nombres correspondants au mot complet, additionne-les.

Code = _____

Le savais-tu ?

Cette statue rend hommage aux premiers directeurs de l'institut agricole de Gembloux.

Au 19^e siècle, l'État belge décide de former les agriculteurs afin d'améliorer les techniques et éviter les famines.

Gembloux est choisi pour plusieurs raisons : la présence du chemin de fer, des terres fertiles, une ferme pour la pratique et des bâtiments disponibles dans l'abbaye vidée suite à la Révolution française.



Afin de résoudre ta prochaine énigme, suis les instructions.

Avance de quelques pas vers les marches du seuil de l'abbaye.

Devant le palais abbatial, il y a de nombreux fossiles différents sur le parvis, mais celui que tu recherches se trouve sur les marches.

Trouve-le, observe-le et prends-le en photo pour garder une trace de ta découverte !
Grâce au document codé, retrouve le nom de ce fossile :

3 - 9 - 4 - 4 - 9 - 10 - 21 - 6 - 14 - 21 - 8

Une fois le mot trouvé, observe le fossile.

Si la spirale tourne vers la droite à partir du milieu, ajoute 5.

Si la spirale tourne vers la gauche à partir du milieu, ajoute 3.

Ajoute ce nombre au nombre de lettres du mot trouvé.

Le résultat est ton code.

Code = _____

Le savais-tu ?

On peut observer ici un fossile de mollusque à coquille en spirale, proche des escargots et des bigorneaux.

Ce fossile date d'environ 335 millions d'années, à l'époque du Carbonifère. Il est donc bien plus ancien que l'abbaye et que la ville de Gembloux.

La pierre dans laquelle se trouve ce fossile est appelée « pierre de Meuse ». Cette roche calcaire provient de carrières souterraines de la région namuroise et est encore utilisée aujourd'hui pour restaurer certains bâtiments anciens.

(Source : Projet Fossiles en ville , ULiège)



Afin de résoudre ta prochaine énigme, suis les instructions.

Tu es dos à la Tour. Dirige-toi vers la gauche. Avance jusqu'à la place. Tourne à gauche et prend le petit chemin qui se trouve à ta gauche.

SOLDAT,

SI TU LIS CETTE LETTRE, C'EST QUE TU ES ARRIVÉ À GEMBOUX.

L'ENNEMI SE DÉPLACE AUTOUR DE LA VILLE ET NOUS DEVONS SURVEILLER LES ROUTES ET LES ALENTOURS DEPUIS LA TOUR ET LE BEFFROI.

MAIS NOUS AVONS PERDU LA POSITION EXACTE DE L'ENNEMI.

AVANT DE QUITTER MON POSTE, J'AI NOTÉ PLUSIEURS POSITIONS SUSPECTES SUR LA CARTE SOUS FORME DE COORDONNÉES :

D3 - B1 - F3 - G6 - B2 - A6 - E1

UTILISE LA CARTE ET LE TABLEAU POUR RETROUVER LES LETTRES CORRESPONDANTES.

CES LETTRES FORMENT UN MOT.



	A	B	C	D	E	F	G
1	M	O	P	T	T	A	L
2	R	E	B	S	U	N	S
3	A	V	V	N	I	R	E
4	D	O	L	L	T	E	S
5	U	R	A	M	O	O	T
6	S	E	E	V	I	L	D

Quel est la position ? : _____

Transforme ce mot grâce au document codé et additionne les nombres.

Ce nombre te donnera ton code.

Code = _____



Le savais-tu ?

Le beffroi de Gembloux était à l'origine le clocher de l'église Saint-Sauveur. L'église a disparu avec le temps, mais la tour a été conservée et transformée en beffroi. Endommagée par un incendie en 1905, elle est reconstruite en 1907. Aujourd'hui, elle est classée au patrimoine mondial de l'UNESCO.



Afin de résoudre ta prochaine énigme, suis les instructions.

Tu es face au beffroi, dirige toi vers la droite. Continue jusqu'à l'intersection, tourne à droite, puis continue tout droit jusqu'à la Grand'Rue. Tourne à gauche et avance vers le numéro 52.

Le feu, le métal et la pierre font partie de mon travail.
Mon métier est écrit devant toi.

Sur la vitrine, tu trouveras deux traces de mon histoire : un prénom et une année.

Le prénom doit être transformé,
l'année ne doit plus faire qu'un seul nombre.

Lorsque les deux formeront un seul résultat,
tu trouveras ton code.

Code = _____



Le savais-tu ?

La Révolution industrielle transforme le travail et les villes.

À Gembloux, les ateliers et les petites industries se développent, notamment la coutellerie.

La ville était connue pour ses couteaux et ses outils en métal. La fabrication demandait un grand savoir-faire : chauffer le métal, le forger, puis aiguiser la lame avec une pierre.

On disait même autrefois qu'un bon couteau s'appelait « un Gembloux », preuve de la réputation de la ville dans le domaine de la coutellerie.



Franchis l'entrée, avance jusqu'aux quatre colonnes situées en face de toi et arrête-toi devant celles-ci.

Au-dessus de la porte, quatre symboles au centre du fronton racontent l'histoire de l'abbaye et de ceux qui l'ont dirigée.

À chaque symbole correspond un mot.

Trouve ces mots grâce aux devinettes ci-dessous.

Le code est le nombre de lettres de chaque mot, dans l'ordre des symboles sur la façade en commençant par l'objet le plus haut.

- Je représente le pouvoir du comte. _____
- Je représente le pouvoir religieux. _____
- Je représente le symbole de la ville de Gembloux. _____
- Je me mets à travailler quand le vent souffle. _____

Code = _____

Le savais-tu ?



Le fronton de l'abbaye rappelle le pouvoir des abbés de Gembloux, qui étaient à la fois chefs religieux et seigneurs de la ville.

Le blason de la ville s'inspire encore aujourd'hui de ces symboles.

Au Moyen Âge, Gembloux était géré par l'abbé-comte qui avait les pleins pouvoirs laïcs et religieux.

Félicitations !



Tu as retrouvé le message perdu de Gembloux.

« Gembloux est une ville de savoir, de mémoire et de protection. »

Aujourd'hui encore, la ville continue de vivre grâce à ses habitants, ses étudiants et tous ceux qui la font vivre chaque jour.

Au fil de ton aventure, tu as parcouru la ville et découvert plusieurs périodes importantes de son histoire.

Tu as suivi les traces des soldats, compris le rôle des abbés, découvert le développement de l'agriculture et de la science à l'époque de la révolution industrielle, et observé les traces laissées par la Première Guerre mondiale.

Le message perdu n'était pas seulement un message militaire. C'était un message sur l'histoire et l'importance de la ville à travers le temps.

Fin de mission.

Découvre d'autres activités disponibles à l'Office du Tourisme et disponibles sur notre site internet.



La balade des Agronautes
par Vivasciences



Fossiles en
ville



Carnet de
découverte (12-15
ans) : Gembloux au
Moyen-Âge



Afin de résoudre ta prochaine énigme, suis les instructions.
Dirige-toi vers la gauche et arrête-toi à l'entrée de l'abbaye.



"Le bronze garde la mémoire des hommes.

La pierre rappelle le temps où le bâtiment abritait un haras national de chevaux.

L'année du début de la guerre marque le temps."

Répartissez les hommes entre les chevaux pour obtenir un premier nombre. Ajoutez ensuite l'année de la déportation.

Ce nombre te donnera ton code pour la page suivante.

Code = _____

Le savais-tu ?



Pendant la Première Guerre mondiale, des milliers d'hommes de la région ont été déportés pour du travail forcé (dans des champs, des usines) en Allemagne.

Dans cette cour, un tri était organisé selon les professions : d'un côté les hommes exerçant un métier administratif, de l'autre les agriculteurs.

Ces derniers étaient ensuite dirigés vers la voie ferrée, située à l'emplacement de l'actuelle ligne 147 du RAVeL, afin d'être envoyés en Allemagne, malgré l'opposition de Monseigneur Heylen, évêque de Namur, qui s'est rendu à Gembloux lors de cet événement.



Afin de résoudre ta prochaine énigme, suis les instructions.

Tu es face au monument. Avance un peu. Tu te trouves dans l'arboretum de la faculté d'agronomie. Balade-toi dans celui-ci.

Trouve un arbre similaire à celui de la photo.

Sur sa plaque est inscrit son nom scientifique complet.

Ce nom te donnera deux nombres :
le premier se cache dans ses consonnes,
le second dans ses voyelles.

Multiplie ces deux nombres.

Puis multiplie le résultat par le nombre de
lettres du nom scientifique.

Le résultat final te donnera ton code.



Code = _____



Le savais-tu ?

Si le Ginkgo biloba est un arbre très ancien originaire de Chine, c'est au Japon que les botanistes européens l'ont rencontré pour la première fois au XVII^e siècle. Aujourd'hui, on le retrouve dans de nombreux parcs et jardins.

Cet arbre possède aussi un intérêt scientifique et médicinal. Depuis des milliers d'années, il est utilisé dans la médecine chinoise. Les feuilles de ginkgo contiennent des substances qui aident à améliorer la circulation sanguine, et elles sont encore utilisées aujourd'hui dans certains médicaments.

(Source : La balade des Agronautes VivaSciences)



Afin de résoudre ta première énigme, suis les instructions.

La plaque commémorant le passage du maréchal Grouchy se trouve à côté de l'Office du Tourisme lorsque l'on se tient dos au bâtiment.

Le Maréchal Grouchy est passé par Gembloux, mais quelque chose s'est perdu lors de son passage...

Un message important destiné à Napoléon n'est jamais arrivé. Pour le retrouver, vous devez suivre ses traces.

Trouve l'année du passage de Grouchy à Gembloux. Additionne les chiffres de cette année.

Le résultat vous donnera la page où continuer votre mission.

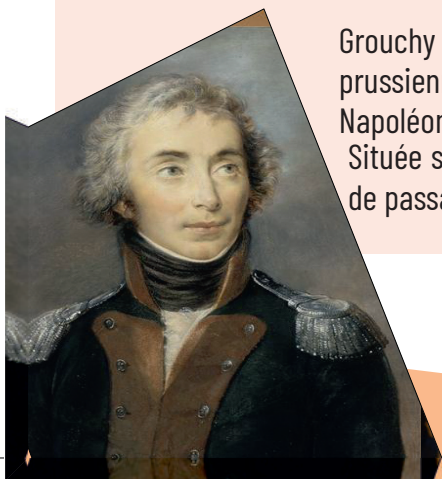
Code = _____

Le savais-tu ?

Emmanuel de Grouchy était un maréchal de Napoléon, l'un des plus hauts gradés de l'armée. Il commande principalement la cavalerie, composée de soldats à cheval, et participe aux campagnes napoléoniennes.

Grouchy passe par Gembloux en poursuivant l'armée prussienne après la bataille de Ligny, la dernière victoire de Napoléon.

Située sur un axe stratégique, Gembloux constituait un point de passage important pour les troupes.





Afin de résoudre ta prochaine énigme, suis les instructions.

Tu es face à la plaque qui se trouve sur l'arbre. Dirige toi vers le chemin à ta droite. Tourne à droite à l'intersection. Prends les escaliers vers la rue du Moulin. Tourne à gauche et pars à la rencontre du Roi Chevalier.

Un soldat a laissé un message codé.
À toi de le décrypter pour trouver la première partie du code.

Ensuite, transforme une lettre sur deux en commençant par le première lettre, puis additionne les nombres.

.- / .-. / . / .- / - / . / -... / - - - / - -

/ -... / .- / .- / -.. / . / - - - / . / - / - / ...

Mot : _____

Morse :

D	-. .	I	..
E	.	V	...-
L	..-	P	..-
R	.- .	J	...-
S	...	Q	..--
O	---	C	-. .
G	-- .	M	--
T	-	N	-. .
A	.-	B	...-

Code partie 1 = _____

Le savais-tu ?

La construction des remparts de Gembloux remonte au XIIe siècle, lorsque la ville cherchait à se protéger des attaques extérieures avec les nombreuses luttes qui se déroulaient entre le Comté de Namur et le Duché de Brabant dans lequel se trouvait Gembloux.

Aujourd'hui, il reste encore quelques vestiges, comme la tour du Nord (ou tour des Sarrasins) et la tour du Sud.

Ils témoignent du passé fortifié de la ville.

Attention, rends-toi à la page 14 pour trouver le code complet de cette mission.

En plus du soldat, le roi a laissé un message.

Mais seuls ceux qui déchiffrent le message Pigpen, aussi appelé code francmaçon, pourront lire le message et trouver la partie manquante du code.

Le code est le nombre de consonnes présentes dans la phrase.

□□□□□.□□□□□
□□□□□

□□ □□□□□

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	

S	T	U
V	W	X
Y	Z	

Message : _____

Code partie 2 = _____

Afin de trouver le code complet, additionne les 2 parties et rends-toi dans le document codé pour trouver la prochaine page.

Code partie 1 + partie 2 = _____

Le savais-tu ?

Albert Ier devient roi des Belges en 1909, avant de diriger le pays pendant la Première Guerre mondiale.

Pendant le conflit, il refuse de fuir : il reste en Belgique et commande son armée depuis le front sur l'Yser, aux côtés de ses soldats.

Jour après jour, il partage leurs conditions de vie et devient un symbole de courage et de résistance.





Afin de résoudre ta prochaine énigme, suis les instructions.

De la statue, tu aperçois le monument qui se trouve à quelques pas.
Avance vers ce monument.

Sur ce monument, un mot résume ce que la guerre a été pour toute une génération.

3.6 - 1.10 - 4.15 - 2.35 - 1.16 - 1.11 - 3.3 - 2.18

Le mot se trouve sur la partie gauche du monument. Sous les bas-reliefs des élèves.

Grâce à ces numéros trouve le mot qui te donne le code.

Prends le mot que tu as trouvé, garde ensuite une lettre sur deux en commençant par la première, puis transforme ces lettres grâce au document codé : la somme te donnera ton code.

(Indice : le premier chiffre correspond à la ligne)

Code = _____

Le savais-tu ?



Ce mémorial a été érigé pour rendre hommage à des étudiants morts pendant la Première Guerre mondiale. Chaque détail du monument a une signification : les visages représentent les personnes disparues, tandis que la figure de la paix rend hommage à leur mémoire.

Le sculpteur Jules Lagae a réalisé cette œuvre en souvenir de son propre fils, mort durant le conflit. Aujourd'hui encore, ce monument rappelle l'importance de ne pas oublier ces événements.

Afin de résoudre ta prochaine énigme, suis les instructions.

Tu es dos à l'entrée de l'abbaye. Dirige-toi vers ta droite. Prends le premier chemin sur ta droite. Reste sur ta gauche. Passe derrière la statue. Ouvre la porte face à toi. Tourne à gauche. Avance de quelques pas pour trouver les vitraux.

Observe attentivement les vitraux. Chaque blason cache une information importante. Retrouve les bons vitraux et réponds aux questions suivantes :

- Je suis le blason avec 3 coqs. Quelle est ma date ? _____
Le premier chiffre marque le début du code : _____
- Je suis un célèbre blason à Gembloux avec un moulin. Quelle est ma date ? _____
Les 3 premiers chiffres ne sont pas utiles : _____
- Je suis le blason dont l'élément de base me sert à faire du vin.
Quelle est ma date ? _____
Prends le chiffre pair : _____
- Je suis le blason avec 2 chevaux. Quelle est ma date ? _____
Prends le chiffre qui se trouve en 3ème position : _____

Assemble les chiffres trouvés dans l'ordre des énigmes pour former ton code.

Code = _____

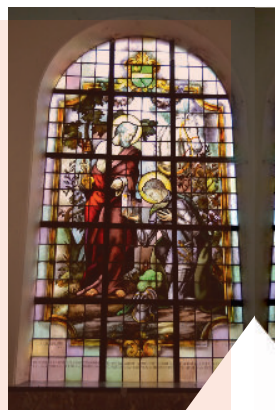
Le savais-tu ?

Les armoiries apparaissent à l'époque des croisades (XI^e - XII^e siècles).

Les chevaliers les utilisaient pour se reconnaître sur les champs de bataille et symboliser l'importance de leur famille.

À Gembloux, les abbés avaient eux aussi des blasons : une véritable signature pour les identifier.

Aujourd'hui, on peut encore les observer dans les vitraux du cloître de l'abbaye. Sur l'un de ces vitraux, on découvre l'histoire de Wicbertus, futur Saint Guibert, fondateur de l'abbaye.



(Source : cercle royal Art et Histoire Gembloux)

Solutions

Page 4 : Livre $(4 + 2 + 15 + 10 + 9) = 40$

Page 5 : Bellerophon $= 11 + 5 = 16$

Page 6 : Nord - Est $(8 + 21 + 10 + 1 + 9 + 13 + 24) = 86$

Page 7 : Leon $= 42 / 1919 = 20 = 2 + 0 = 2 / 42 + 2 = 44$

Page 8 : Couronne (8), mitre (5), clés (4), moulin (6) = 8546

Page 10 : Hommes = 1200 / Chevaux = 2 1200 répartis entre 2 = 600
Année = 1916 / 1916 + 600 = 2516

Page 11 : Consonnes = 8 / Voyelles = 5 / $8 \times 5 = 40$
Lettres = 13 / $40 \times 13 = 520$

Page 12 : 1815 $(1 + 8 + 1 + 5) = 15$

Page 13-14 : Alerte bombardements $(7 + 4 + 24 + 3 + 16 + 7 + 1 + 16 + 8 + 13) = 104$ / Ennemis en approche $= 9 / 104 + 9 = 113$

Page 15 : Tragédie $(24 + 7 + 9 + 2) = 42$

Page 16 : 1500 (1), 1759 (9), 1378 (8), 1649 (4) = 1984



Tous les audio-guides sont accessibles en scannant ce QR code afin d'obtenir davantage d'informations sur certains lieux.





VISIT
Gembloux

Terra Curiosa

Rue Sigebert, 3 – 5030 Gembloux

+32 (0)81/62.69.66

info@terracuriosa.be

www.terracuriosa.be

 TerraCuriosa



Visit GEMBLoux

Rue Sigebert, 1 – 5030 Gembloux

+32 (0)81/62.69.60

info@visitgembloux.be

www.visitgembloux.be

 VisitGembloux



GEMBLoux

