

A LA DÉCOUVERTE

de Ferney-Voltaire avec plumette

Réponses

1. Le parc de la Tire

A vos pieds, vous pouvez lire des citations de Voltaire. Il vous faudra chercher des lettres dans ses fameuses citations.

Voici un exemple : C1 : 1/1 = dans la 1^{ère} citation cherchez la 1^{ère} lettre du 1^{er} mot. Maintenant à vous de jouer (il faut commencer par la citation devant vous) !

- C1 : 1/9
- C3 : 2/8
- C2 : 5/8
- C4 : 5/4
- C5 : 7/3
- C6 : 2/10

Vous découvrirez le nom d'un dôme réputé des Alpes que les enfants mangent souvent.

G O U T E R

2. L'hôtel de ville

Approchez-vous de la façade ancienne de la mairie, près des 2 cèdres centenaires. Montez les quelques marches du perron. Au-dessus de la porte, recherchez les 2 lettres sculptées dans la pierre et notez-les ci-dessous.

F V

3. La Ferme du Châtelard

Propriété communale, elle accueille aujourd'hui deux activités culturelles :

Un T H E A T R E

Une M E D I A T H E Q U E

4. La fontaine du Patriarche

A vous de déchiffrer le nom de cet ami, à l'aide des indices ci-dessous.

- 3+5 = I
- 1-3 = E
- 6x2 = R
- 8/2 = W
- (7+6)x2 = G
- N° des pompiers = A
- X de 3 villes = N : Troyes foix sète (3x7) = 21

4	18	26	21	8	5	12	5
W	A	G	N	I	E	R	E

5. Eglise

Faites le tour de la statue et recherchez le nombre de maisons qu'il a fait construire en près de 20 ans :

C E N T

6. L'ancien théâtre de Voltaire

Comptez et écrivez en toutes lettres le nombre de volets sur le corps central de l'ancien théâtre de Voltaire (donc sans les 2 ailes) :

V I N G T - S I X

7. Eglise Notre-Dame et Saint-André

Notez l'inscription en latin sur la façade de ce monument historique, et reportez les lettres suivantes :

- 3^e lettre du 1^{er} mot
- 1^{ère} lettre du 2^e mot
- 3^e et 4^e lettres du 4^e mot

O O C R

Réponse :

D E O O P T I M M A X I M

S A C R U M

8. Château de Voltaire

Sur la façade en hauteur, se trouve une plaque avec écrit "DEO EREXIT VOLTAIRE" et une date au-dessous. De quelle langue s'agit-il ?

L A T I N

Arriverez-vous à déchiffrer la date de sa construction ?

1 7 6 1

C'est le moment de relier les pièces de l'histoire !

Récupérez maintenant toutes les lettres des cases colorées de vos différentes étapes pour trouver le véritable nom du Seigneur de Ferney.

F R A N C O I S

M A R I E A R O U E T