

MYSTÈRE & BOULE DE POILS

PARCOURS DÉCOUVERTE POLAR
À DESTINATION DES FAMILLES

N°1



VILLES
& PAYS
D'ART &
D'HISTOIRE



PARCOURS DÉCOUVERTE POLAR À DESTINATION DES FAMILLES

Visiter Concarneau en s'amusant, c'est ce que vous propose ce guide, conçu par le service Éducation Jeunesse en collaboration avec l'association Le Chien Jaune, organisatrice du festival du polar à Concarneau depuis 1993.

Afin de joindre le ludique à l'agréable, il vous permet de découvrir les lieux emblématiques du centre-ville et de la Ville-Close pour résoudre un mystère spécialement conçu pour les familles et testé par des enfants concarnois avec leurs parents dans le cadre du dispositif Lab'oussole.

MYSTÈRE & BOULE DE POILS

Sur le quai d'Aiguillon, un drôle de petit chien s'élançe vers toi et se met à te mordiller le bout du pied ! C'est certain, il cherche à attirer ton attention...



À son cou, brille un médaillon gravé : le chien s'appelle Lupin et appartient à un certain M. Auris. De son collier dépasse un papier soigneusement plié : c'est un plan de Concarneau sur lequel différents lieux

sont marqués d'une croix rouge. Étrange... et Lupin qui ne cesse de japper à tes pieds !

Tu as beau regarder partout autour de toi, personne ne semble à la recherche de son chien. Tu ne peux pourtant pas laisser le pauvre animal ainsi !

Tu décides donc de te rendre avec Lupin dans les différents lieux marqués sur le plan en espérant y retrouver la trace du mystérieux M. Auris.





Visite les lieux marqués d'une croix dans l'ordre de ton choix en te rendant aux pages dont les numéros sont indiqués sur le plan dans les ronds jaunes. À ton arrivée sur chaque lieu, commence par résoudre l'énigme écrite en rouge grâce à ton sens de l'observation. La solution t'aidera à décrypter les indices semés par M. Auris. En cas de blocage, passe à un autre lieu et reviens en arrière plus tard ; au besoin, tu trouveras la solution à l'aide d'un miroir.



VILLE CLOSE

**PORT DE
PLAISANCE**

Lorsque tu auras récolté toutes les informations, va à la page 18 et inscris le résultat de ton enquête dans les emplacements dédiés pour savoir si tu as percé le mystère.



HÔTEL DE L'AMIRAL

L'hôtel de l'Amiral rappelle une enquête du commissaire Maigret, *Le Chien jaune*, qui se déroule à Concarneau. Le roman fut écrit par Georges Simenon suite à son séjour aux Sables-Blancs durant l'hiver 1930. Le quartier-général de Maigret était l'hôtel de l'Amiral, en réalité Grand-Hôtel, qui fut rebaptisé par Simenon. Suite au succès du film de Jean Tarride, tourné à Concarneau en 1932, l'hôtel a conservé ce nom.

La place Jean-Jaurès sur laquelle donne la terrasse de l'Amiral a toujours été un lieu animé, notamment par la présence du marché et des halles. De nombreux peintres l'ont ainsi représentée comme Lucien-Victor Delpy ou Sydney Lough Thompson.



Le café restaurant L'Amiral
© Muriel Jeanne



Les remparts protègent Concarneau depuis le XV^e siècle. Concarneau et font aujourd'hui figure d'emblème de la ville : majestueux, ils imposent leur fier profil face au vent et à la mer.

Ils affichent de solides mensurations : 3 mètres d'épaisseur pour 980 mètres de long, les imposants murs en granite de la Ville-Close rappellent le rôle défensif de la cité au cours de l'histoire. Véritable place forte stratégique, elle subit des remaniements successifs au fil du temps et des évolutions des techniques de guerre : pont-levis, tours, éperons, créneaux, magasin à poudre, arsenal, batteries, caserne...



Vue aérienne en 2013 © FLYHD

Sur le banc près de la maison du Gouverneur, tu trouves un plan anoté. Une note écrite en rouge t'aidera à retenir la bonne information.



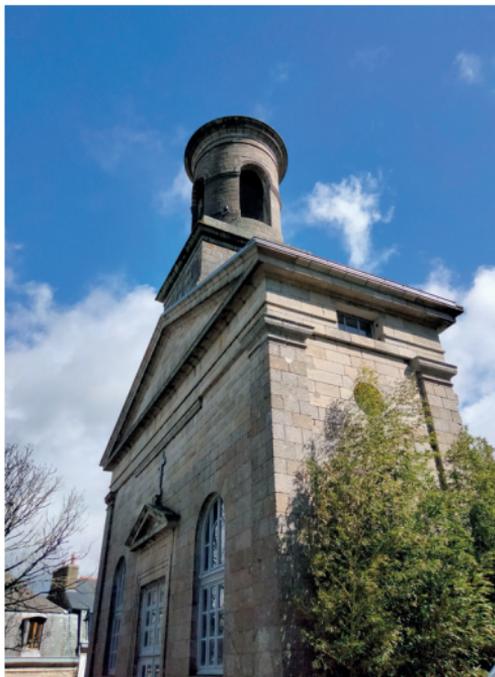


ÉGLISE SAINT-GUÉNOLÉ

Jusqu'en 1929, l'église paroissiale était établie en Ville-Close. Un premier bâtiment, implanté près du prieuré, datant du XV^e siècle, n'est plus que ruines au début du XIX^e siècle. En 1830, on construit une nouvelle église dont il ne reste aujourd'hui que le pignon-clocher avec sa haute tour cylindrique. Très critiqué lors de sa construction, ce bâtiment « moderne » était, à l'origine, surmonté d'un dôme métallique.

En 1937, l'église est désaffectée et transformée en hospice pour vieillards. Cet établissement fonctionnera jusque dans les années 1980.

L'église actuelle (1996) est désormais au « faubourg », l'hôpital-hospice a été transféré dans le quartier du Porzou.



Fronton de l'ancienne église Saint-Guénolé © Muriel Jeanne

Près du pignon de l'ancienne église, tu trouves une feuille de carnet sur laquelle apparaît un ensemble de lignes et de points. Résous l'énigme puis relie les points en suivant l'ordre des lettres qui composent le mot solution. Pour découvrir le nouvel indice, pars de la première lettre du mot et relie les lettres de la gauche vers la droite, puis pose à nouveau ton crayon sur la première lettre et relie les lettres de la droite vers la gauche.

Sous une rose
qui ne fane jamais
se dessine celle
que l'on cherche





BAC DU PASSAGE

Le bac du Passage permet la traversée du chenal vers la Ville-Close.

Il existe depuis la fin du XI^e siècle, époque durant laquelle il était géré par les moines du prieuré de Saint-Guénolé en Ville-Close. Il servait au transport des hommes et des marchandises.

Depuis l'époque des barques mues à la godille, le bac s'est bien modernisé et est, depuis 2015, équipé d'un moteur électrique.



Bac du Passage « Le Vachic » © Solène Durosset

Sur le banc face au ponton, tu trouves une feuille de carnet sur laquelle apparaît un message. Problème : des gouttes de pluie ont fait baver l'encre de certaines lettres. Une étrange série de traces de gouttes attire ton attention au pied de la feuille...



L O T S

C C P T T

MISSION :

P T I T

R C O M P S

T' T T D!

Sur la vieille cale, ils sont le signe
que des bateaux amarraient là.





QUAI DE LA CROIX

Autrefois, les marins se repéraient le long de la côte grâce aux clochers des églises. La chapelle de la Croix date du XVI^e siècle et est dédiée à Notre-Dame-du-Bon-Secours. Cette dernière est invoquée par les marins pour revenir sains et saufs au port lors des tempêtes.

En 1848, on élève le phare de la Croix. Avec le phare de Beuzec, il forme un alignement qui permet aux marins de se repérer lors de leur entrée dans le port.

La sculpture du Cormoran est l'œuvre de Jean Lemonnier qui est un peintre de la Marine.



Le quai de la Croix © Solène Durosset

Sur le muret face à la mer, tu trouves un journal abandonné à la page des mots croisés. Une note à l'encre rouge a été entourée. En reportant la solution de l'énigme dans la grille de mots croisés, tu pourras décrypter le message chiffré qui accompagne le journal.

LE JOURNAL

MOTS CROISÉS

	7	8	9	10	11	12
6	C	H	E	F	S	
5	R		T			J
4	I	N			D	U
3		T	A			R
2	M	E		I		E
1	I	S	O	L	E	

*Au pied du
Grand Cormoran,
elle suit le nom
de l'artiste.*

5.12	,	8.5	2.10		4.11	1.12	3.10	1.7	4.11	1.12		4.11	1.12		2.7	,
	,															,

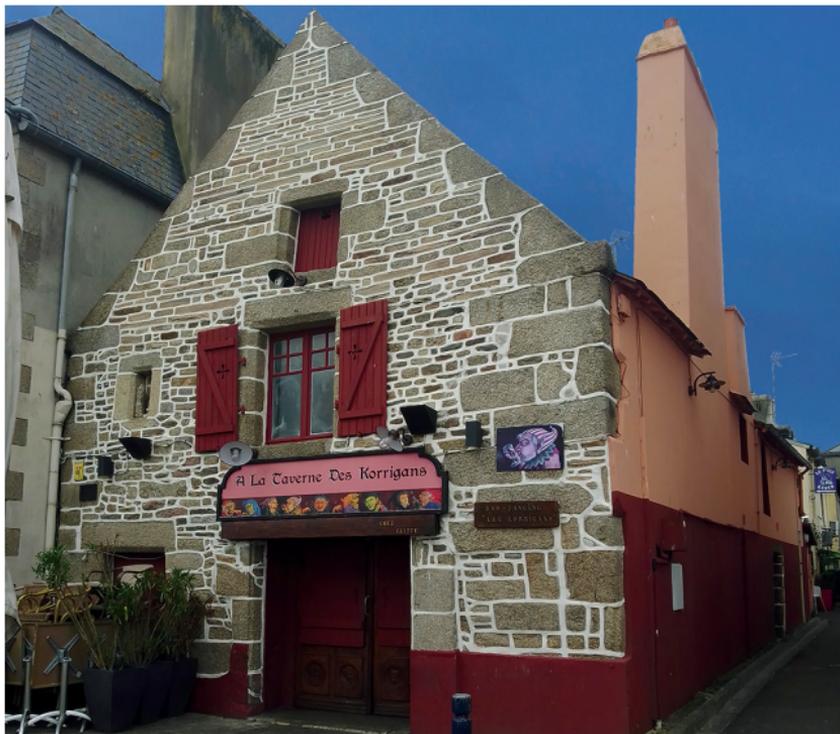
1.7	4.9	8.1	3.8	8.5	1.10	1.10	1.12	2.11		8.5

3.10	1.9	4.9	2.10	8.5	2.11	4.9	1.12	8.5	4.12



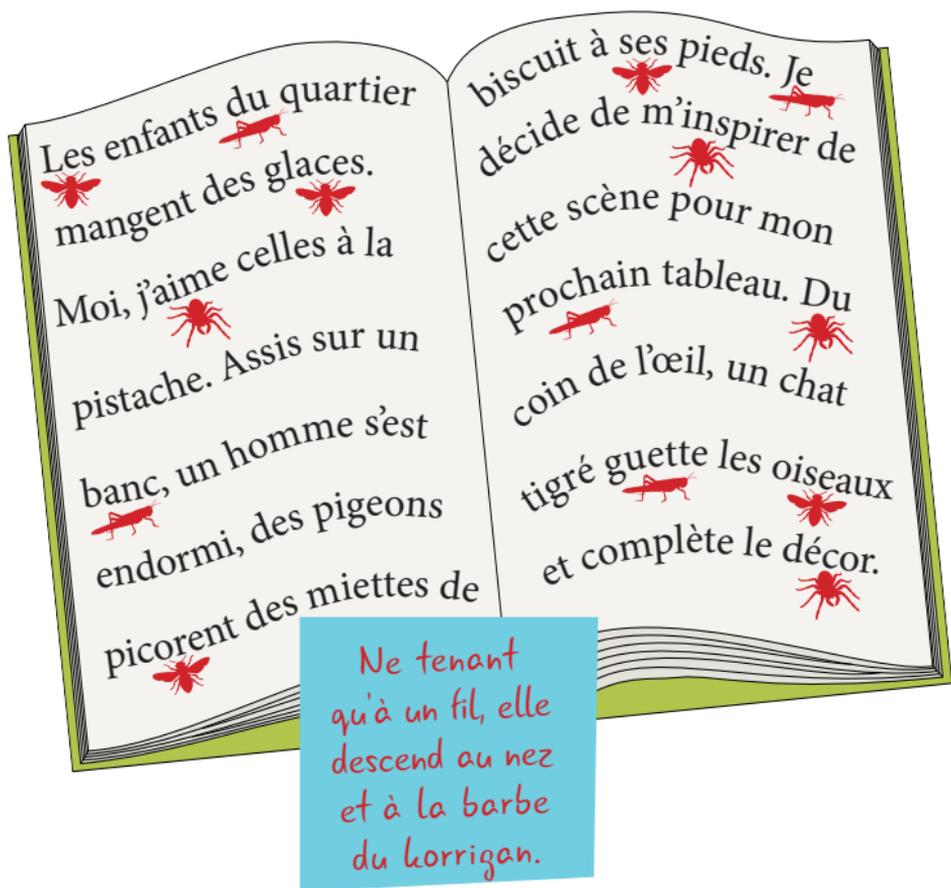
TAVERNE DES KORRIGANS

Construite au XVII^e siècle, cette maison à façade en pignon est la plus ancienne dans cette partie de la ville. À l'étage, un évier mural côté sud témoigne de la tradition médiévale de la construction, mais la grande cheminée latérale et l'escalier de pierres à volée droite montrent la modernité de la construction. À l'intérieur, le Concarnois Robert Le Baccon, a peint les fresques figurant des korrigans en 1944.



La Taverne des Korrigan © Solène Durosset

Sur le pas de la porte de la Taverne des korrigans,
tu trouves un livre ouvert. Sous certains mots un petit
insecte a été dessiné. Un papier s'échappe du livre : y est
griffonnée à l'encre rouge une énigme dont la solution
t'indiquera lequel des trois insectes te révélera un nouvel
indice...





HALLES

Dès 1660, les premières halles furent construites dans les faubourgs, à proximité de l'emplacement du bâtiment actuel. En 1801, elles furent détruites.

Un autre édifice fut construit à l'emplacement actuel en 1855-1856. Son architecte, Joseph Bigot, a utilisé du granite de Trégunc pour la construction. Cet architecte était aussi l'auteur de l'ancienne mairie – 20, place du Général-de-Gaulle – construite en 1859. En 1864, une horloge fut installée sur les halles. En 1922, elles furent surélevées par une série de baies en plein cintre.

L'édifice fut rénové en 2000-2001. Les halles sont aujourd'hui un marché couvert où l'on vend notamment du poisson.



Les halles © Bernard Galéron

Sur les marches du parvis des halles, tu trouves un magazine de jeux ouvert. La solution du message énigmatique écrit à l'encre rouge te donnera peut-être la clé pour décrypter le message caché dans la grille.

Au-dessus des têtes,
trois sœurs font savoir
que le temps passe.

	1	2	3	4	5	6	7
P	6	N	D	A	N	T	N
6	M	3	N	4	5	1	3
D	6	7	U	R	7	6	T
A	R	7	6		A	N	R
2	1	7	1	A	2	2	6
A	T	A	N	I	P	U	D
B	6	R	6	I	N	R	6



COLONNES SCULPTÉES

Église de style néo-byzantin ouverte au culte en 1929, l'église du Saint-Cœur-de-Marie fut très fragilisée par l'ouragan de 1987 et fut détruite en 1995.

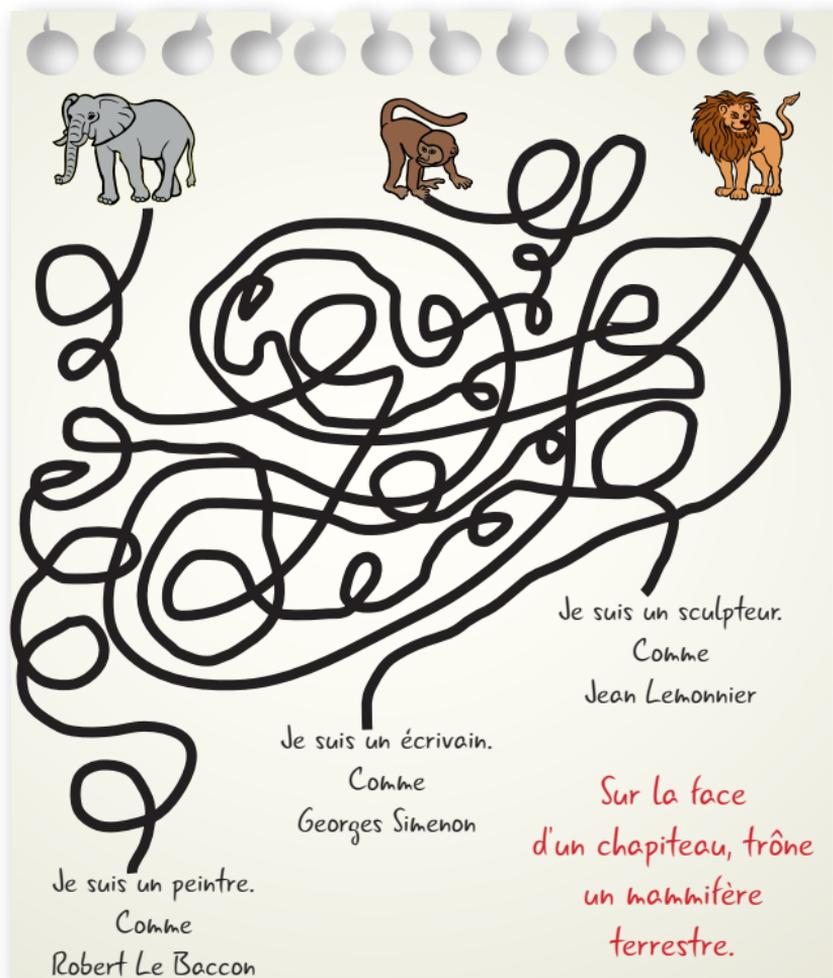
La tour clocher de 1913 et les colonnes sculptées sont les seuls éléments conservés.

Les chapiteaux des colonnes de l'entrée sont ornés de bas-reliefs puisant leur inspiration dans le bestiaire marin : poissons, crabes et homards reposent sur un lit de galets.



Église du Saint-Coeur-de-Marie
© Bernard Galéron

Au pied des colonnes près de la tour clocher, tu trouves une feuille de carnet sur laquelle apparaît un étrange gribouillis... Le message écrit à l'encre rouge va sans doute t'aider à démêler un nouvel indice.



Grâce à ton enquête, tu peux élucider le mystère de M. Auris.
Reporte aux bons endroits les indices que tu as décodés :

19

13

7

pour _____

15

17

et est parti à la poursuite

9

d'un _____.

5

11

Soudain, Lupin se met à japper comme un fou. Un homme assis sur un banc lève le nez du carnet dans lequel il griffonnait et affiche un large sourire.

Il siffle alors Lupin qui accourt, t'entraînant à sa suite.

– Eh bien, jeune détective ! t'apostrophe le fameux M. Auris.

On dirait que tu as réussi à résoudre toutes mes énigmes...

Félicitations car elles n'étaient pas faciles ! Je crois que cette ville peut compter sur toi pour percer ses mystères...

avec ou sans le flair de mon fidèle Lupin !

CARNET D'ADRESSES

Maison du Patrimoine

1, rue Vauban – Tour du Gouverneur – Ville-Clouse
29900 Concarneau

Marinarium

Place de la Croix – 29900 Concarneau
www.mnhn.fr/fr/marinarium-de-concarneau

Médiathèque de Concarneau

1, place de l'Hôtel de Ville – 29900 Concarneau
www.mediatheques.cca.bzh/ma-mediatheque

Musée de la Pêche

6, rue Vauban – Ville-Clouse – 29900 Concarneau
www.musee-peche.fr

MENEZ L'ENQUÊTE EN FAMILLE AU CŒUR DE CONCARNEAU!

Ce livret jeu a pu voir le jour
grâce à une collaboration
entre les services
de la Ville de Concarneau
et l'association Le Chien Jaune.



Illustration de couverture : Mohamed Camara

Textes documentaires : service du Patrimoine (p.4, p.10, p.14, p.16, p.18 source *Parcours du patrimoine à Concarneau* ; p.6 source <https://concarneau.fr/ville/sillage-histoire/1777-les-remparts-chronique-d-une-destruction-evitee> ; p.8 source *plaque patrimoine* ; p.12 source *Livret découverte 7-12 ans Concarneau et la mer*)

Plan de la ville : service du Patrimoine

Création intrigue et jeux : association Le Chien Jaune

Maquette : Solène Durosset

Impression : xxx

