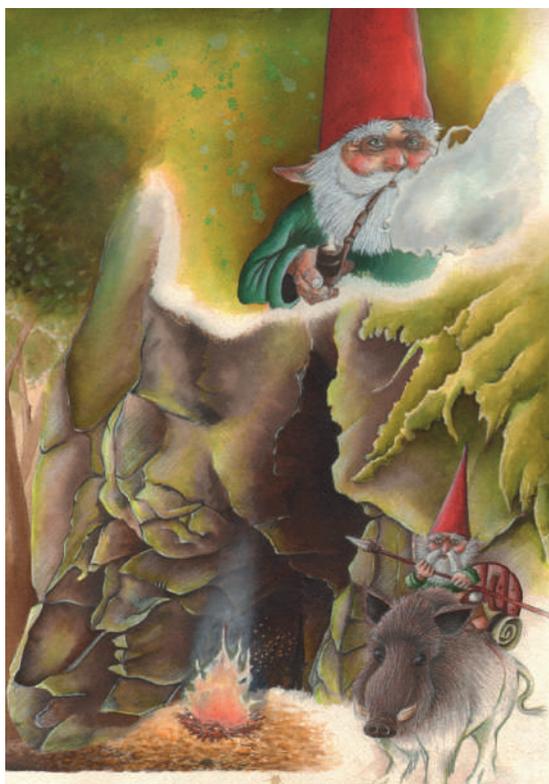


# NUTON À GIVET

SAURAS-TU RÉSOUDRE L'ÉNIGME?





Du coucher au lever du soleil, les nutons travaillent laborieusement. Leur travail consiste à réaliser les souhaits des humains contre du pain et du froment....Ils réparent les chaussures, les serrures...

Mais jamais au grand jamais, les villageois ne doivent les voir !

Un peu las de ce dur labeur dans l'obscurité, notre ami NUTON s'est échappé ce matin...

Le voici arrivé à Givet où il va de découverte en découverte. Mais, comme le dit la légende, il doit absolument retourner chez lui avant la nuit tombée.

A toi de l'aider...

Pars à la découverte de Givet et à l'aide d'indices trouvés lors de tes différentes missions, tu retrouveras le lieu où NUTON doit rentrer au plus vite.

## MISSION 1



Sur quel monument de Givet, NUTON a-t-il pu observer ce détail ?

L'église Saint-Hilaire Ø  
La Tour Victoire ∩  
Le Fort de Charlemont ~



Cet édifice est lié à ma conquête de Namur en 1692  
Signé : LOUIS XIV

Note le symbole correspondant à ta réponse à la fin de ton livret

J'ai soif...il y a une fontaine près de l'église... Allons-y !

## MISSION 2



**Sur quelle place se trouve cette fontaine ?**

- Place Carnot †
- Place Méhul ¥
- Place de la Tour §

Note le symbole correspondant à ta réponse à la fin de ton livret.

Sur cette même place les armoiries de la ville tu trouveras... à toi d'observer !

## MISSION 3



❖



⌘



ž



ß

**Parmi ces armoiries, notre ami Nuton a du mal à retrouver celle de la ville de Givet. Tu les as sans doute vu sur le fronton d'un bâtiment... aides donc Nuton à retrouver les bonnes armoiries de Givet.**

Note le symbole correspondant à ta réponse à la fin de ton livret.

Un célèbre compositeur-musicien est né à Givet. Une rue porte son nom, allons-y !

## MISSION 4



Nuton passe maintenant devant une maison qui attire toute son attention, car sur celle-ci est apposée une plaque...

La plaque rend hommage à un illustre personnage. Lequel ?

Vauban ζ  
Charles Quint ÷  
Méhul η



J'ai composé « Le Chant du Départ » en 1794  
Signé : Le compositeur givetois

Note le symbole correspondant à ta réponse à la fin de ton livret  
Dans cette même rue, je peux admirer une jolie porte en bois comme autrefois...

## MISSION 5



**Combien de clous y a-t-il sur le battant gauche de cette porte ?**

- 45 £
- 75 §
- 125 II

Note le symbole correspondant à ta réponse à la fin de ton livret.

Regardes... au bout de la rue, il me semble apercevoir un ancien édifice...

## MISSION 6



**Notre ami nuton découvre sur cet édifice, cette statue appelée « La Prière ». Que représente-t-elle ?**

- Une religieuse §
- Un fantôme &
- Un chevalier ß

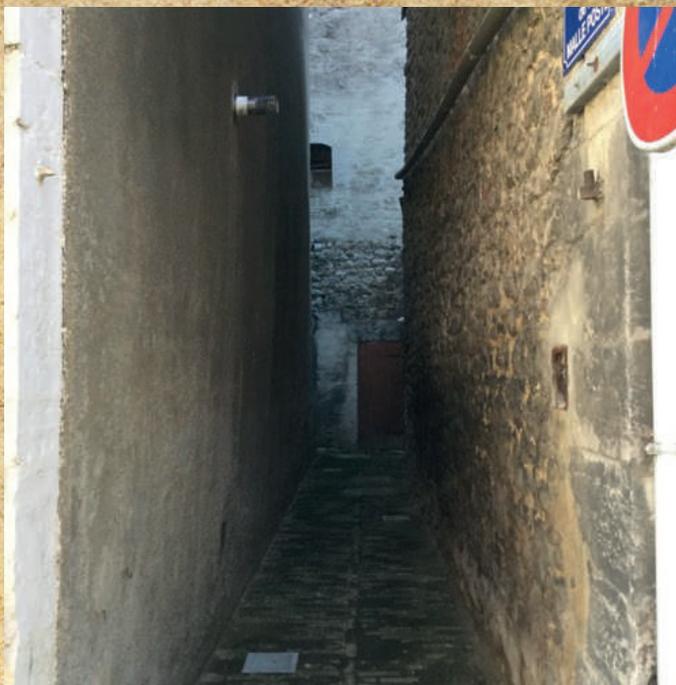


Cette statue n'est pas forcément en façade du lieu où je résidais autrefois...  
Signé : Sœur Eugénie

Note le symbole correspondant à ta réponse à la fin de ton livret.

En repartant vers le centre-ville... dans une rue en arc de cercle, une ruelle bien intrigante tu trouveras...

## MISSION 7



**Cette petite ruelle a attiré l'attention de NUTON.  
La remarqueras-tu toi aussi ? Dans quelle rue de Givet se trouve-t-elle ?**

Place Méhul ¶  
Rue des oiseaux Ÿ  
Rue du puits £



Conçu par moi, ce genre de ruelle coupe-feu évitait Les tirs en enfilade...  
Signé : VAUBAN

Note le symbole correspondant à ta réponse à la fin de ton livret.

Vite, vite le temps passe, il me faut rentrer avant la nuit ! Tel un passage secret, la rue de la fausse porte me permettra de regagner mon antre au plus vite...

## MISSION 8



**Voici donc la rue de la fausse porte. Elle passe sous un édifice religieux.  
Lequel ?**

- L'église Notre-Dame †
- L'église Saint-Hilaire ■
- L'église des Récollets ☿



J'ai décrit de façon humoristique le clocher de cette église...  
Signé : VICTOR HUGO

Note le symbole correspondant à ta réponse à la fin de ton livret.

Passes sous cette voûte et regagnons ensemble les quais de Meuse...

## MISSION 9



### Merci d'aider Nuton à résoudre cette charade...

Mon premier : est le petit de la vache  
Mon second : est un siège  
Mon tout : est un personnage célèbre venu à Givet

Victor Hugo ✕

Vauban ■

Etienne Nicolas Méhul ✦

Note le symbole correspondant à ta réponse à la fin de ton livret.

Regardes... il y a un peu plus loin la grosse tour Victoire ! Au-delà de celle-ci, un dernier indice doit nous être révélé...

## MISSION 10



**Ce canon est pointé en direction d'un des plus célèbres sites de Givet.  
Lequel ?**

La Citadelle de Givet, Charlemont £

Le Fort Condé ž

Le Fort de Rome ß



J'ai fait construire cet édifice en 1555  
Signé : CHARLES QUINT

Note le symbole correspondant à ta réponse à la fin de ton livret.

Prenons une photo avant de regagner ma grotte. Une photo de plus dans mon album souvenir... Envoyons-la à mes amis Nutons !

# MISSION 11



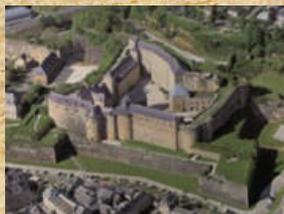
❖



†



⌘



Đ



©



†

**NUTON a envoyé des cartes postales des forteresses qu'il a visitées. En les classant, NUTON les a mélangées... Il n'arrive pas à retrouver la photo du Fort de Charlemont à Givet... sauras-tu la retrouver pour lui ?**

Note le symbole correspondant à ta réponse à la fin de ton livret.

Tu as maintenant achevé toutes tes missions et retrouvé toutes les lettres qui te permettront de trouver le lieu mystère où doit rentrer notre ami Nuton.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

oui, les Nutons ont leur propre langage...

Retranscris les lettres correspondant à chaque symbole de ta réponse dans le tableau ci-dessous et tu trouveras enfin le lieu mystère où doit rentrer Nuton.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

A	ž	B	Ÿ	C	¥	D	Đ	E	£	F	Ƴ	G	Ɔ
H	Π	I	Ϡ	J	÷	K	Ɔ	L	§	M	ℳ	N	■
O	β	P	†	Q	❖	R	†	S	©	T	~	U	&
V	þ	W	∅	X	Ɔ	Y	Ɔ	Z	z				

Tu as trouvé le lieu mystère où notre ami NUTON doit rentrer au plus vite...  
 Vas maintenant à l'office de tourisme de Givet (10 quai des Fours)

