

Enquête à DAOULAS



AVEC LES
JUMEAUX
NOLWENN
ET YANN !

À partir
de 7 ans

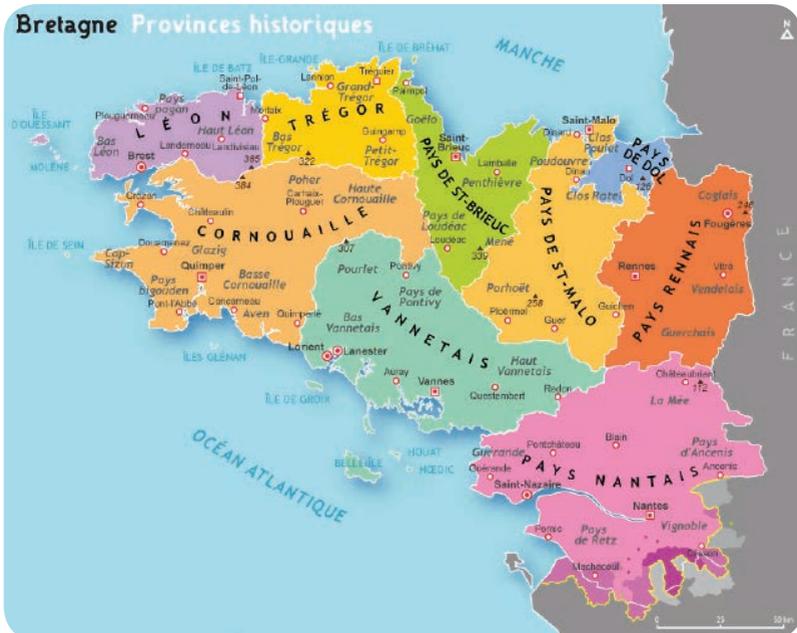
PETIT AVANT-GOÛT DE DAOULAS

La commune de Daoulas est traversée par deux rivières : la Mignonne et le Lézuzan.

Le nom de Daoulas tient son origine du mot breton **daou** (deux) et du gallois **lazz** (rivières).

Cette commune est à la frontière entre la **Cornouaille** (au sud) et le **Léon** (au nord). Ces deux pays forment la pointe Finistère.

Un proverbe breton dit: «Etre ar Faou ha Landerne, n'emaoc'h ket nag e Leon, nag e Kerne» ce qui signifie « Entre Le Faou et Landerneau, vous n'êtes ni en Léon, ni en Cornouaille ».



QUE L'AVENTURE COMMENCE !



Ce carnet te permet d'inscrire **les réponses aux différentes questions** que tu rencontreras sur ta route. Certaines énigmes te donnent des **indices** sous la forme de **lettres**. Pour chaque énigme, ton indice sera généralement une lettre soulignée en **rouge**.

À la fin du jeu, il te suffira de les reporter dans l'ordre pour obtenir la réponse finale !

Voici l'énigme qu'il te faut découvrir : ***D'APRÈS LA LÉGENDE, QUI ÉTAIT L'ARCHITECTE DU PREMIER MONASTÈRE DE DAOULAS ?***

Aide Nolwenn et Yann dans leur enquête et perce ce mystère !

Bonne chance !

ÉNIGME 1 : LE MOULIN

En sortant de l'accueil du point d'information touristique, approche-toi du muret, à droite. Lève ensuite les yeux vers le moulin et sois attentif...

Le visage d'un petit personnage se cache à l'angle d'une maison.
Où pose-t-il ses mains ?



- A. Sur sa bouche
- B. Sur son nez
- C. Sur ses oreilles

Entoure la bonne réponse.



LE SAVAIS-TU ?

Le château, le moulin et la chapelle Saint-Nicolas se situaient sur une motte féodale de plusieurs mètres de haut, dans une zone marécageuse.

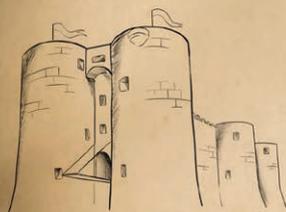
Cette implantation stratégique permettait au seigneur local de se protéger des attaques de ses ennemis !

ÉNIGME 2 : L'ÉTANG

Près du pont surplombant La Mignonne, derrière le moulin à l'entrée du parc, une vieille cheminée en brique rouge tient encore en place. À ce même endroit se trouvait au Moyen-Age un château féodal. Il était placé sur un îlot entouré d'eau et se composait de grandes tours massives et d'un pont-levis.

Parmi ces trois images, sauras-tu reconnaître le bon château ? Entoure la lettre qui correspond au bon château, c'est ton premier indice !

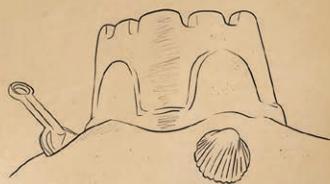
Note ici ton indice : ____



A



B



C

ÉNIGME 3 : LA VENELLE ST NICOLAS

Une venelle est une petite rue généralement courte qui relie deux rues plus importantes.

Emprunte le petit chemin sur ta gauche au bout de l'étang dans le parc qui monte vers le champ de foire. Observe bien autour de toi, car sur ta route, tu dois trouver la petite statue de **Saint Nicolas**.

Demande à tes parents de te **prendre en photo avec la statue** et à ton retour au moulin, montre-la à l'agent d'accueil ! C'est la preuve que tu as réussi ce défi.



ÉNIGME 4 : PLACE DU CHAMP DE FOIRE

Te voici à la place du Champ de Foire. Au XVème siècle, Daoulas était un port de commerce très important. À la place du Champ de Foire, dans la rue de la Grande Cohue, on y trouvait un grand marché.

À partir de ces définitions, retrouve le mot qui désignait ce marché médiéval.

1. Je suis un animal de compagnie: C_AT
2. Je suis la ville que tu visites en ce moment: DAOUL_S
3. Je m'appelle Ouessant et je suis une: I_E
4. Je suis l'endroit où on fabrique de la farine: MOU_IN
5. Je vis dans un monastère, je suis un: MOIN_
6. Je suis un petit rongeur: _OURIS

Note ici ton indice (lettre soulignée en rouge) : ____

Assemble toutes les lettres que tu as trouvées, le marché s'appelait :

LES _ _ _ _ _

ÉNIGME 5 : LE CARREFOUR DES SEPT SAINTS

Te voici au croisement de la rue Pen an Guer, de la venelle des Orfèvres, de la rue de l'Église et de la rue du Pont. Cet endroit s'appelait **le carrefour des Sept Saints** en référence aux sept saints bretons qui sont aujourd'hui les noms des villes-étapes du Tro Breizh, le grand pèlerinage de Bretagne.

Démêle ces mots mêlés et découvre les noms des 7 saints.



ÉNIGME 6 : LA RUE DE L'ÉGLISE



Dans cette rue qui monte vers l'abbaye depuis la rue Pen ar guer, observe bien les maisons autour de toi.

Sur l'une d'entre elles se trouvent encore les vestiges d'une ancienne cheminée. En bas à gauche, un petit animal est dessiné.

Arrives-tu à déterminer lequel ?

UNE _____

Note ici ton indice (lettre soulignée en rouge) : ____

ÉNIGME 7 : LA RUE DE L'ÉGLISE

Tu arrives en haut de la rue, sur ta gauche se trouve un grand bâtiment. Regarde bien les inscriptions tout en haut.

Que parviens-tu à lire ?

EC __ _ E
M _ I _ IE
PR _ TO _ R _

Note ici ton indice (lettre soulignée en rouge) : ____



ÉNIGME 8 : À TOI DE JOUER !



AIDE-MOI À
DÉCHIFFRER CE RÉBUS
POUR CONNAÎTRE LA
PROCHAINE ÉTAPE

D'après le rébus de Nolwenn, où se trouve
la prochaine étape ?



S'1'T



ÉNIGME 9 : LA CHAPELLE

Tu te trouves à présent devant la Chapelle Sainte-Anne dans la rue de l'église en contrebas du cimetière. Ce lieu était auparavant un hospice pour accueillir les pèlerins sur la route de Saint-Jacques de Compostelle.

Place-toi devant l'entrée et observe bien les statues. En haut, il s'agit de Saint-Anne et en bas, on y voit son mari.

Remet les lettres dans l'ordre et découvre comment il s'appelle.

A C I H O J M

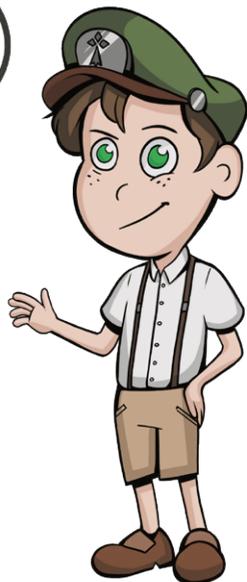
— — — — —

Note ici ton indice
(lettre soulignée en rouge) : ____



ÉNIGME 10 : LE PORCHE

COMPTEZ LES
STATUES DES APÔTRES
SUR LES MURS À
L'INTÉRIEUR DU
PORCHE



Combien y a-t-il de statues ?
Entoure la bonne réponse.

- A. Il y a 12 statues
- B. Il y a 13 statues

L'un des apôtres est le célèbre Jacques Le Majeur, Saint Patron des pèlerins.

Il porte un grand bâton et son attribut est une coquille. Sauras-tu le retrouver ?

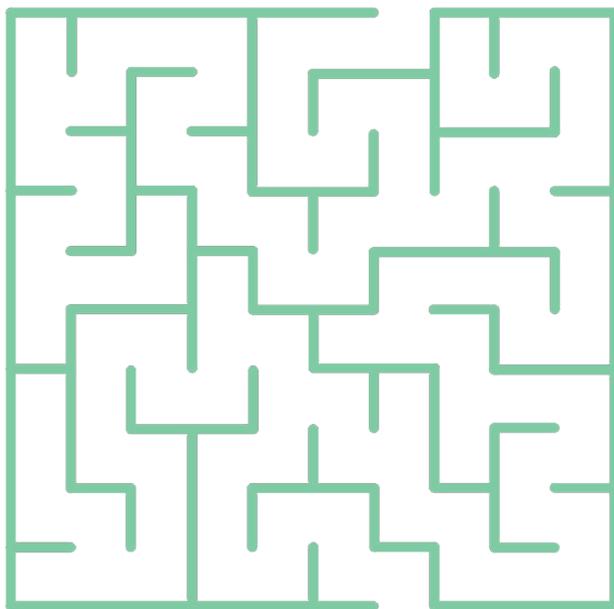
Prends Saint Jacques Le Majeur en photo et montre-la à l'agent d'accueil au moulin !

ÉNIGME 11 : L'ABBAYE

Un nouveau moine vient d'arriver à Daoulas mais, ne connaissant pas encore la ville, il s'est perdu sur la route.



AIDE LE MOINE À
RETROUVER SON
CHEMIN VERS
L'ABBAYE



ÉNIGME FINALE : L'ARCHITECTE

TU AS COMPLÉTÉ
TOUS LES DÉFIS.
FÉLICITATIONS !

MAIS IL RESTE UN
DERNIER MYSTÈRE À
RÉSoudre!



Assemble à présent toutes les lettres soulignées en rouge et résous le mystère de l'architecte du premier monastère de Daoulas !

LE MOINE _ _ _ _ _ DE LANDÉVENNEC

TAMPON DE
VALIDATION

BILAN : LES RÉPONSES

Énigme 1 : réponse C

Énigme 2 : réponse A

Énigme 3 : les halles

Énigme 6 : une chouette

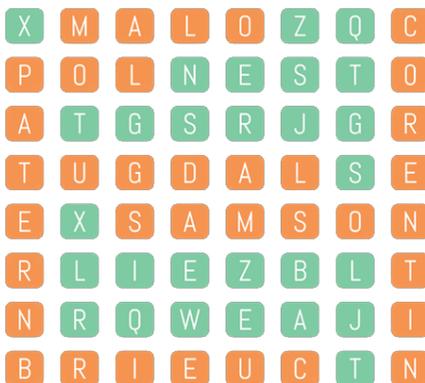
Énigme 7 : École Marie Prétoire

Énigme 8 : chapelle Sainte-Anne

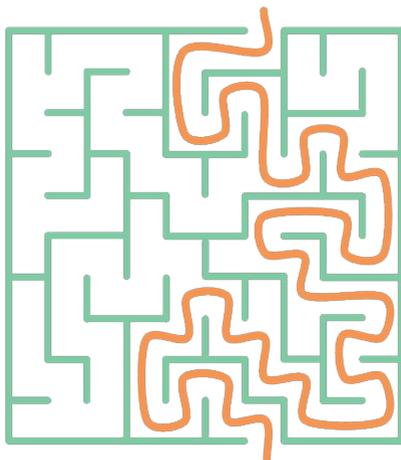
Énigme 9 : Joachim

Énigme 10 : réponse A

Énigme 5 :



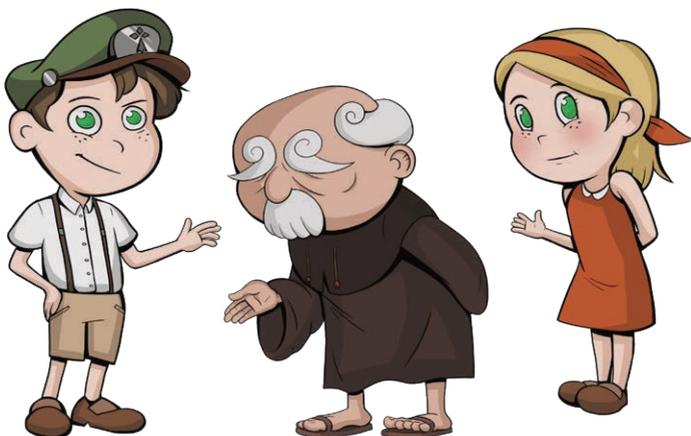
Énigme 11 :



Énigme finale : le moine Jaoua de Landévennec

MERCI D'AVOIR PARTICIPÉ À CE JEU !
nous espérons que cela t'a plu

À BIENTÔT À DAOULAS !



Création du jeu	JULIE TESSIER
Mise en page	PIERRE-YVES CAYLA
Graphisme & illustrations	THIBAUT CHEN SI PIN

OFFICE DE TOURISME DU PAYS DE LANDERNEAU-DAOULAS

16, place du Général de Gaulle - 29800 Landerneau

Tél. 02 98 85 13 09 - tourisme@ccpld.bzh

www.tourisme-landerneau-daoulas.fr

 [Tourisme Landerneau Daoulas](#)

 [tourismelanderneaudaoulas](#)