

Hauts de Flandre

OFFICE DE TOURISME

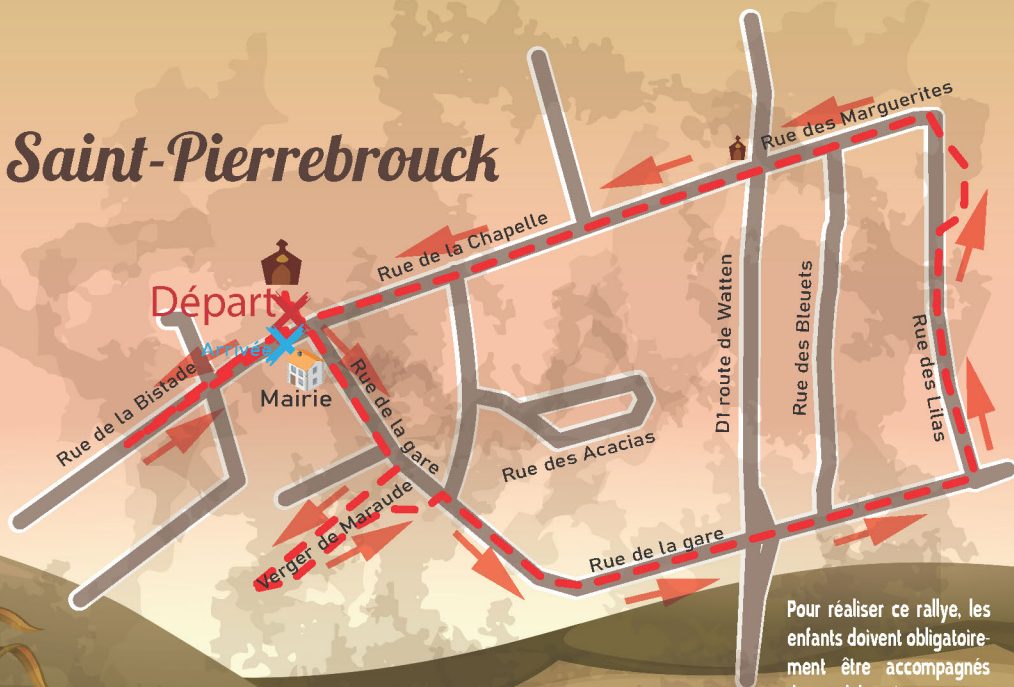


*Salut ! Je m'appelle Arthur.
Aide-moi à répondre aux questions grâce aux
indices que tu trouveras en visitant le village.
Observe bien et pars à l'aventure !*

**Saint
Pierrebrouck**
2 Km



Saint-Pierrebrouck



Pour réaliser ce rallye, les enfants doivent obligatoirement être accompagnés d'un adulte. Le parcours vous fera, parfois, emprunter des routes à circulation et sans trottoir. Vous devez donc circuler de manière prudente sur le côté gauche de la chaussée pour voir et être vu. La CCHF déclinera toute responsabilité en cas de problème.

Départ : Parking de la mairie.

Dos au parking, emprunte la rue de la Bistade par la droite.

Poursuis sur la rue de la gare.

Parcours le verger de maraude.

Reprends la rue de la gare à droite et continue tout droit.

A l'intersection, emprunte la rue des lilas et parcours également le parc.

Au bout de la rue, tourne à gauche sur la rue des marguerites.

Continue tout droit sur la rue de la chapelle.

Tu reprendras la rue de la Bistade et continueras ton chemin après le parking de la mairie pour aller jusqu'au N°176 puis rejoindre ton point de départ.



Le saviez-vous ?



Le village tient son nom de celui que lui donnèrent les moines qui l'ont créé : Sancti Petri Brocho signifiant « le marais de Saint-Pierre ».

L'église du village est dédiée à Saint-Pierre aux liens. Elle est de style gothique .



Le village de Saint-Pierrebrouck s'est construit au milieu des marais asséchés par le travail de l'Homme. Il faut savoir que ses terres sont situées en-dessous du niveau de la mer. Elles ont subi les inondations dues aux crues de l'Aa, le ruissellement des eaux des villages voisins situés en hauteur et les transgressions dunkerquiennes (inondations marines lors des fortes marées et tempêtes).

Plusieurs fiefs nobles existaient sur Saint-Pierrebrouck. Les deux plus importants étroitement liés étaient la seigneurie du Wez et celle de La Motte.

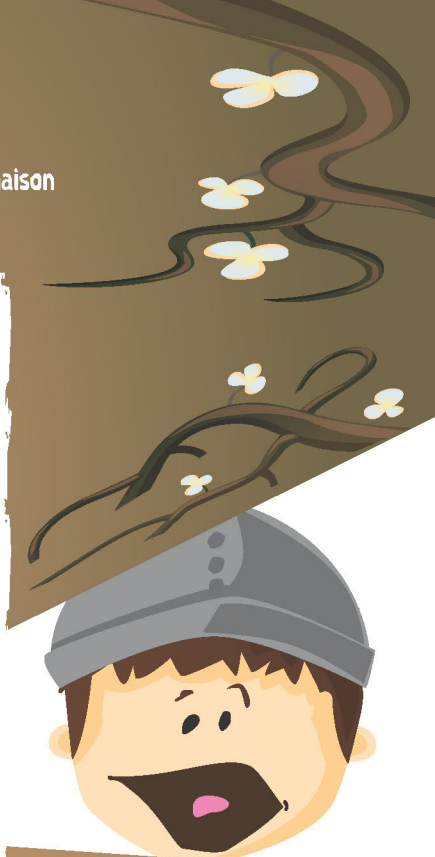
Saint-PierreBrouck et la 1^{ère} Guerre Mondiale : Le camp de Zenneghem est lié au château du Wez qui était le dépôt de munitions du village de Zenneghem.

Les troupes anglaises choisissent en effet d'installer un camp de dépôt de munitions sur la commune : le château se situe, sur l'Aa, face au canal de Calais, et donc face à l'Angleterre ; ainsi on construit un port près du château.

C'est également au château du Wez que le comte Charles de Broqueville, ministre de la guerre de Belgique demeure en 1915-1916. De ce fait, le village a vu défilé nombre de hautes personnalités, tant belges que des pays alliés . . .

Des au parking, emprunte la rue de la Bistade par la droite.

1. Peux-tu reproduire les formes au-dessus des fenêtres de la maison au N°50 ?



2. Comment appelle-t-on ce type de construction ?
Déchiffre ce rébus pour le savoir.



A



2

?
**JANVIER
FEVRIER
MARS
AVRIL ...**



Poursuis en suite la rue de la gare.

3. Combien de carrelages sont utilisés pour faire les 3 dessins sur la façade au N°1 de la rue de la gare ?

Entoure la bonne réponse.



3



12



16



4. Selon toi, à quoi sert cette grille ? Entoure la bonne réponse.



Entreposer du foin pour les animaux



Attacher les chiens



Faire un feu avec des bûches

5. Les lettres ont été emmêlées. Peux-tu réécrire l'inscription correcte du N°45 ?

TELEGRAFFE

TELEFAUNE

BATEAU DU PISTE

LAIN VIERGE TROUEE

CHIQUES COSTALE

ESSCAI NACIONAL

EPARNIE





6. Comment s'appelle l'école mixte ?

■

7. Comment s'appelle les deux poteaux qui encadrent la barrière au N° 88 ?
Résous cette charade pour le découvrir.

Mon premier, ... ou face ?
Mon deuxième est souvent la plus forte carte.
Mon troisième est le son de la lettre "T".
Mon quatrième est un préfixe signifiant : "faire à nouveau".



8. En quelle année a été construite la chapelle ?



9. Quel est cet étrange arc de cercle bleu ?
Retrouve les lettres manquantes pour connaître son nom.

- Maré_
- _anal
- F_andre
- ea_
- Fos_é
- Anguill_
- Déche_
- _erre
- Libellul_



10. Dans quel contenant a-t-on planté des fleurs ? Entoure la bonne réponse.



un chariot



un pot à lait



une botte



Parcours le verger de maraude.

11. Dans cet espace, sont plantés des arbres fruitiers.

On appelle arbres fruitiers, les arbres qui produisent des fruits comestibles et sont cultivés pour cette raison. Inscris le nom de l'arbre sous le fruit adéquat.

Pour information, tu pourrais retrouver dans ces vergers des pommiers, poiriers, cerisiers et pruniers.



Reviens sur tes pas pour reprendre la rue de la gare.

12. Quelle borne kilométrique indiquant le « nom » de la route rencontres-tu ? Entoure la bonne réponse.



D110



D110



D112



Reprends la rue de la gare à droite et continue tout droit.

13. Quelle est l'inscription sur la façade au N°347 ?



14. Au N° 454, une garniture orne le dessus des fenêtres.
De quoi s'agit-il ? Entoure la bonne réponse.



Une fleur de lys



Un lion des Flandres



Un coq gaulois

À l'intersection, emprunte la rue des lilas et parcours également le parc.

15. Ces arbres ont été plantés dans l'aire de jeux, sauf un. Trouve l'intrus et barre le.



Au bout de la rue, tourne à gauche sur la rue des marguerites.

16. Quelle couleur a-t-on utilisé pour égayer la façade de la maison au N° 61 ?
Entoure la bonne couleur.



Bleu



Rouge



Vert



Continue tout droit sur la rue de la chapelle.

17. A qui est dédiée cette chapelle ?



18. Combien a-t-on utilisé de briques pour faire un losange sur le muret de la maison N°260 ?
Entoure la bonne réponse.



IV



IX



XVI



X=10 V=5 I=1

19. Comment peut-on traverser le fossé ?
Entoure la bonne réponse.



Grâce à un pont en fer



Grâce à un pont en pierre



Grâce à un pont en bois

20. Comment se termine le toit de l'ancienne école ?
Résous le rébus pour le savoir.



Tu reprendras la rue de la Bistade et continueras ton chemin après le parking de la mairie pour aller jusqu'au N°176 puis rejoins ton point de départ.

21. Devant l'entrée de l'église, un ouvrage (une imitation de rocher) est surmonté d'un élément. Peux-tu le dessiner ci-dessous ?



22. Au N°138, qu'a-t-on utilisé pour décorer la façade ?
Entoure la bonne réponse.



Des carrelages



Des lions de Flandre



Des cigales



23. Attarde-toi devant la maison au N°176, c'est ce qu'on appelle une maison bourgeoise ; en voici quelques caractéristiques :
Retrouve les lettres manquantes.

Tu peux ainsi voir un grand bâtiment de forme rectangulaire. Le fait qu'il soit grand suppose la réussite de son propriétaire : ici habitait un ancien médecin. Un cabinet médical était accolé à la maison de maître sur la droite, prolongé par un garage.

On reconnaît une maison de maître grâce à différents éléments extérieurs dont entre autres :

Un nombre important de _____  de même taille.

La présence de lu _ arn _ _  sur le toit.

Elle peut être entourée de grands _____  ou de parcs aux a _____  centenaires.


La maison peut être accolée à d'autres bâtiments mais n'en partage pas le t _____ 

Une _____  ancienne en fer forgé indique généralement l'entrée de la maison.

Par ailleurs, on peut également s'attarder sur les fenêtres, ces ouvertures dans le mur qui laissent pénétrer la lumière.

Leurs châssis (le tour) sont en bois et peints car on avait, ici, les moyens et du goût.

Les couleurs souvent utilisées sont le  _____  sombre ou le _____  mais également le _____  ou le _____  ocre comme cette maison.

En effet, les couleurs égayaient et rendent les façades ; souvent assombries par l'utilisation des briques et des _____  ; plus jolies.

L'intérieur est constitué de vitraux, des morceaux de verre de différentes couleurs, entourés de plomb. A l'origine, ils servaient à boucher une fenêtre tout en laissant passer la lumière (beaucoup de vitraux représentaient des histoires souvent liées à la religion chrétienne, comme dans les églises).

Ici, le propriétaire a utilisé cette technique pour habiller ses fenêtres de fleurs de la région.

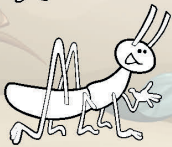
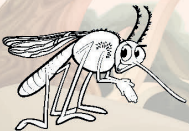
24. Comment se nomme la Place où tu termines ton aventure ?



En reportant les lettres colorées, devinées au fil de cette aventure, tu trouveras le nom d'un quartier de Saint-Pierrebrouck, en référence à l'objet qu'utilisait un officier anglais pour appeler ses hommes.



Retrouve les ombres.



Entoure le bon nombre.



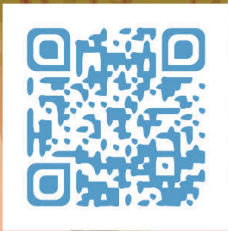
3 4 5



3 6 9



15 16 17



Découvrez les solutions en
scannant le QR code !



Jeux des 7 différences.