

RALLYE DE L'ESCALADE
DANS LA VIEILLE-VILLE
PARCOURS N°1



DECEMBRE 2020

trouvez d'abord l'endroit où vous devez vous rendre, ensuite lisez les questions, vous trouverez toutes les réponses en chemin, il suffit d'ouvrir les yeux.

Restez prudent·es, ne vous élanchez pas sur les routes, faites attention aux voitures et aux vélos.

Suivez les instructions indiquées sur ce livret, le livret des indices vous aidera si vous êtes un peu perdu·es ou impatient·es.

Si vous êtes vraiment en perdition, le plan dans l'enveloppe fermée vous remettra sur le bon chemin.

Gardez le livret des réponses pour la fin... enfin faites comme vous voulez mais c'est moins drôle de regarder les réponses en cours de route !

Alors, vous êtes prêt·es ?

1. Le premier endroit est une fameuse place avec des fameuses terrasses... enfin en temps normal !

1.



Sans compter les humains et les véhicules, faites une croix sur les 3 différences entre ce que vous voyez et cette photo.

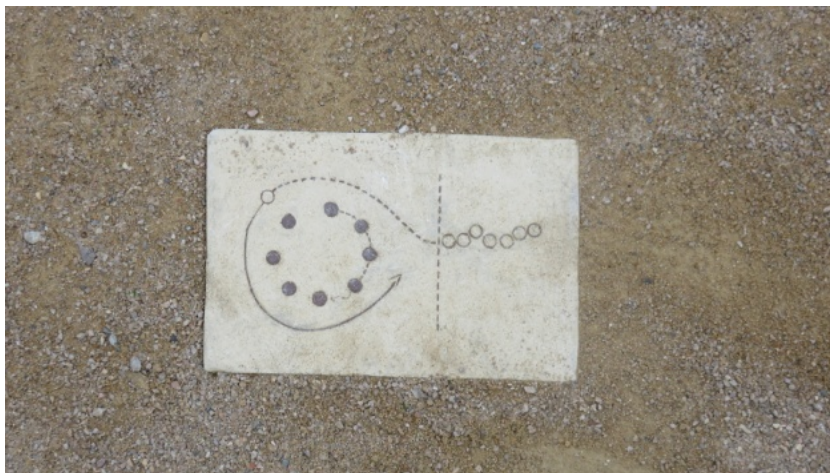
2. En route pour le préau de l'école des petits

2 a. De quelle heure à quelle heure le préau n'est pas ouvert aux personnes non autorisées ?

2 b. Qu'est-ce exactement le pédibus ?

3. En route pour le préau des jeunes

Une artiste a installé des plaques en céramique, en voila une



Pouvez-vous trouver les autres ?

3 a. Combien il y en a-t-il ?

3 b. Quelle est le nom de l'artiste ?

4. Traversez le passage en longueur...pas loin d'ici.

D'ailleurs comment s'appelle ce passage ?

Passage _____

5. En face de la sortie, il faut gravir un autre passage, une fois en haut,

6. pouvez-vous trouver ce lieu étrange ?



Qu'est-ce que c'est ?

Il est temps d'aller compter les canons, mais attention..

7. en chemin il faut répondre à quelques questions....

8. Que trouve-t-on comme jeux dans la cour en face de ce musée ?



9. Un autre arrêt s'impose dans une autre cour, celle d'un bâtiment emblématique de Genève.

9 a. A quel numéro de la place trouve-t-on cette direction ?



9 b. Qui a vécu dans cette maison ?



10. Continuez en direction des canons.

11. Avant d'arriver aux canons, à quel numéro est cette tête ?



12. Maintenant que vous êtes aux canons...

Combien de canons ?

Combien de lampes comme celle-ci ?



13. Besoin de repos ? Le plus long banc du monde n'est pas loin.



13 a Qui suis-je ?

13 b. En quelle année se terminera le chantier qui empiète sur la Promenade ?

Grâce à ce chantier, il y a une magnifique œuvre d'art.



13 c. Quel est le titre de cette œuvre ?

13 d. Nomme les 2 associations qui ont participé ?

N° 1

N° 2

14. Revenez sur vos pas et dirigez-vous vers l'église la plus proche.

14 a. En faisant son tour, cherchez « une horloge » particulière, comment s'appelle cet objet ?

15. Prenez la rue dont le nom pourrait donner faim....

15 b. A quel numéro trouve-t-on ceci ?



16. descendez la rue à côté du « A » et n'oubliez pas d'ouvrir les yeux

16 a. A quel numéro trouve-t-on cette lampe ?



17. Une fois en bas des escaliers, dirigez-vous vers un endroit tellement utile pour les histoires...et trouvez cette place :

18.



Désolée la plaque est un peu endommagée !

A votre arrivée, observez l'endroit et mettez une croix sur les 3 différences d'architecture entre cette photo et ce que vous voyez.



19. Il est temps de repartir, rapprochez vous de l'entrée supérieure du bâtiment utile pour les histoires....
depuis là haut, se rendre dans un fameux parc avec un fameux mur...

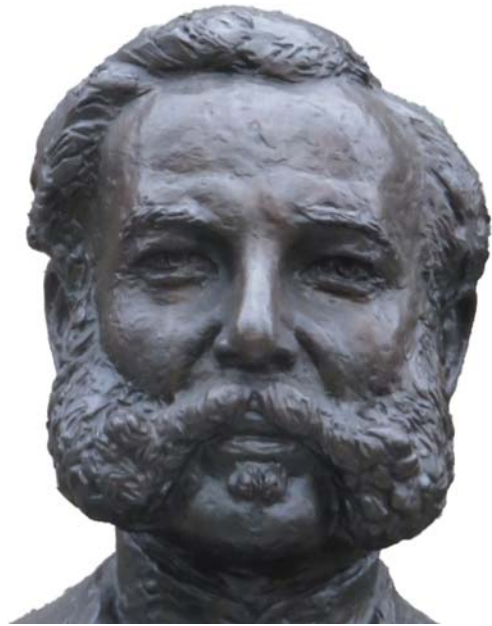
20... en prenant le chemin le plus court.

20 a. Quelque part dans cette rue, un homme est tombé pour sa patrie la nuit de l'Escalade, c'était qui ?

20 b. Qu'est-ce qui est interdit devant cette porte ?



20 c. En bas de la rue, tu
croiseras M. Dunant,
pourquoi est-il connu ?



21. Il est temps de rentrer dans ce fameux parc !

21 a. Qu'est-ce que c'est que ceci ?



21 b. Dans ce parc, il y a une marmite de l'Escalade...mais combien d'ingrédients différents dans cette marmite ?

Il est temps de retourner d'où tout est parti, mais en chemin...

21 c. trouvez 2 chiffres gravés dans la pierre...

Chiffre n° 1 _____

Chiffre n° 2 _____

22. A votre arrivée, vous trouverez un dernier mot à inscrire ici :
