

20  
TERRE  
DE JEUX  
24

**Découvre**  
**Stiring-Wendel**  
**De manière**  
**olympique**



***Bienvenue à Stiring-Wendel,***

*Tu vas partir à la découverte de la ville de manière olympique mais qu'est-ce que cela veut dire ? Et bien tout simplement que **tu vas t'amuser en essayant de résoudre des énigmes tout en pratiquant une activité physique et sportive** pour parcourir la commune et trouver les lieux qui te seront utiles pour répondre aux questions.*

*Tu peux te déplacer à pied, en trottinette, à vélo, en rollers mais pas en voiture ou tout autre engin motorisé (donc pas de trottinette ou vélo électrique), c'est notre conseil pour réaliser ce rallye olympique.*

*Ce livret t'est offert par la Ville pour t'encourager à faire du sport tout en t'amusant. En suivant les pages, tu vas découvrir l'histoire de la Ville mais aussi des anecdotes à travers des symboles artistiques présents un peu partout dans la commune.*

***Tu trouveras sur la dernière page de ce livret le plan et parcours à suivre pour répondre à toutes les énigmes.***

*Lorsque tu auras terminé, viens faire vérifier tes réponses en mairie au bureau n°7 (Sports et Culture) lors des jours et heures d'ouvertures (du lundi au vendredi de 8h à 12h et de 14h à 17h).*

*Tu repartiras peut-être avec une petite récompense.*

***C'est parti, en route pour l'aventure ! Bonne chance à toi !***

## **Départ du Rallye Olympique (Place De Wendel)**

*Avant de partir en mode olympique, observe bien la première page de ce livret, à quoi correspondent les couleurs du titre ?*

*Réponse :*

### **Le Puits Ste Marthe**

**Rejoins le Puits St Marthe en suivant le plan fourni.**

*Sais-tu que ce puits est un monument historique protégé ? Le puits St Marthe est un des plus anciens chevalements houillers maçonnés encore existant en France. Il a une profondeur de 110 mètres et un diamètre de 3,47 mètres. Il fut nommé ainsi en l'honneur de l'épouse de Charles De Wendel. Il n'a jamais fonctionné car inondé par de fortes irrptions d'eau et ne servit que de réservoir d'eau. Il est aujourd'hui un lieu de culture notamment d'expositions.*

***Jeu d'observation :***

- ***Observe bien le wagonnet et note le nombre inscrit dessus :***
- ***Trouve l'année gravée dans la pierre :***

***Jeu : Peux-tu dessiner à ton tour ce puits ci-dessous ?***

### 3. Le Mini-Golf

En cette année de Jeux Olympiques, je te mets au défi de *compter le nombre d'obstacles présents sur ce parcours.*

*Réponse :*

*Jeu d'observation : sur l'aire de jeu située juste à côté du mini-golf, il y a plusieurs jeux pour enfants avec des formes d'animaux, peux-tu me donner les noms de ces animaux ? Réponse :*

### 4. L'église Ste Marie

Direction l'église Ste Marie dans le quartier du Habsterdick.

*Jeu d'observation : observe les alentours et dis-moi combien de wagons sont présents ?*



*Réponse :*

### 5. L'école du Vieux-Stiring

Tu peux ensuite te diriger vers l'école du Vieux Stiring. Les murs de la clôture de cet établissement scolaire sont originaux.

*Que peux-tu observer sur ces murs ? Réponse :*

*Peux-tu me donner un exemple ?*

*Jeu d'observation : Fais le tour de l'école, observe bien et dis-moi combien et quels animaux tu peux voir dessinés sur les murs?*

## 6. La Route du Charbon (Borne Historique)

Il est temps de revenir direction le pont situé aux alentours de la Poste mais il faut s'arrêter avant de traverser la route, là où tu trouveras le panneau (borne historique) qui indique cette route.

*Questions : Qui a offert ce panneau et pourquoi ce nom de Route du Charbon ?*

*Jeu : Peux-tu dessiner le symbole présent sur le panneau ?*

## 7. La Route du Charbon (Puits Simon)



Et si maintenant, tu empruntais le même chemin que les mineurs dans le passé ? Ce n'est pas pour rien que cette route porte ce nom. Tu arriveras devant le monument aux morts érigé en souvenir d'un terrible accident au fond de ce puits. *Observe-le bien et peux-tu me dire combien il y a de casques de mineurs dessinés ? Réponse :*

*Et à ton avis, que peuvent représenter ces casques ?*

## 8. La Caserne des Pompiers

Il est maintenant temps de se rendre à la caserne des Pompiers où tu pourras découvrir le numéro à appeler en cas de besoin mais aussi un dessin qui symbolise les pompiers.

*Réponse : Quel est le numéro que tu peux lire ?*

*Jeu : Peux-tu dessiner le symbole ci-dessous ?*

## 9. Ecole de Verrerie-Sophie

Rendez-vous devant l'école de Verrerie Sophie où vous pouvez découvrir des drapeaux peints sur la façade du mur de l'école.

*Que représentent ces drapeaux ?*

- 
- 
- 
- 

## Rue Nationale

Remontez la rue Nationale et un peu avant la rue St Henri, vous découvrirez deux maisons un peu particulières, ressemblant à des villas dont l'une d'elle porte d'ailleurs ce nom gravé dans la pierre mais *quel est le prénom* associé à cette villa ? *Réponse :*

## 11. La Cour d'Honneur de la Mairie

*Questions :*

*Quels sont les symboles des Sauveteurs de la Ville ?*

- 
- 

*Quelle est la date de libération de la Ville ?*

## 12. Arrivée sur la Place De Wendel

Cette dernière étape te ramène au point de départ, Place De Wendel. Sais-tu pourquoi elle porte ce nom ? Observe bien la place et tu trouveras un indice qui te permettra d'y répondre!

Sais-tu que l'école du Centre, que tu peux apercevoir sur cette même place, était à l'origine le collège de la ville ? Il a ensuite été transféré à son emplacement actuel, rue Georges Bizet, et dénommé le 21 novembre 1970 « Collège Nicolas Untersteller » en référence à un peintre reconnu natif de la commune, ayant été sacré « Grand Prix de Rome » et qui fut directeur de l'Ecole Nationale des Beaux Arts de Paris.

*Questions :*

*Quels sont les 2 personnes à l'origine de la commune (fondateurs de la commune) ?*

- 
- 

*Quelle est la date de la création de la Ville en tant que telle ?*

