

Et maintenant que tu as résolu toutes les énigmes et que tu as retrouvé l'étole de Saint-Vigor, viens à l'accueil, une récompense t'attend.

Saint-Vigor a remarqué la graine d'enquêteur qui est en toi et il a une dernière chose à te demander.

L'ultime énigme

Lorsque tu sortiras de l'abbaye, dirige-toi vers l'étang et retrouve la statue ci-dessous.



Site internet : www.abbaye-de-cerisy-la-foret.jimdo.com

2

À la recherche de l'étole* de Saint-Vigor

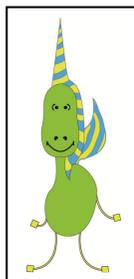


Il y a fort longtemps, un énorme dragon terrorisait Cerisy la Forêt. Saint-Vigor, d'un signe de croix, mit à terre le dragon, lui attacha son étole autour du cou et le dragon fut noyé. Pour le remercier, Volusien lui fit don d'une terre sur laquelle fût bâtie plus tard l'abbaye de Cerisy.

**Une étole est un accessoire du vêtement d'un prêtre qu'il porte autour du cou.*

Saint-Vigor est revenu du passé poursuivi par Bertulphe (ennemi de saint-Vigor). Il est à la recherche de son étole qu'il a perdue après avoir tué le dragon. Il faut qu'il la retrouve avant Bertulphe qui pourrait s'en servir pour faire le mal.

Aide Saint-Vigor à retrouver son étole.



Partie réservée au 6-12 ans 😊

Partie réservée au 3-5 ans 🐉

Plan de l'abbaye au Moyen-Age

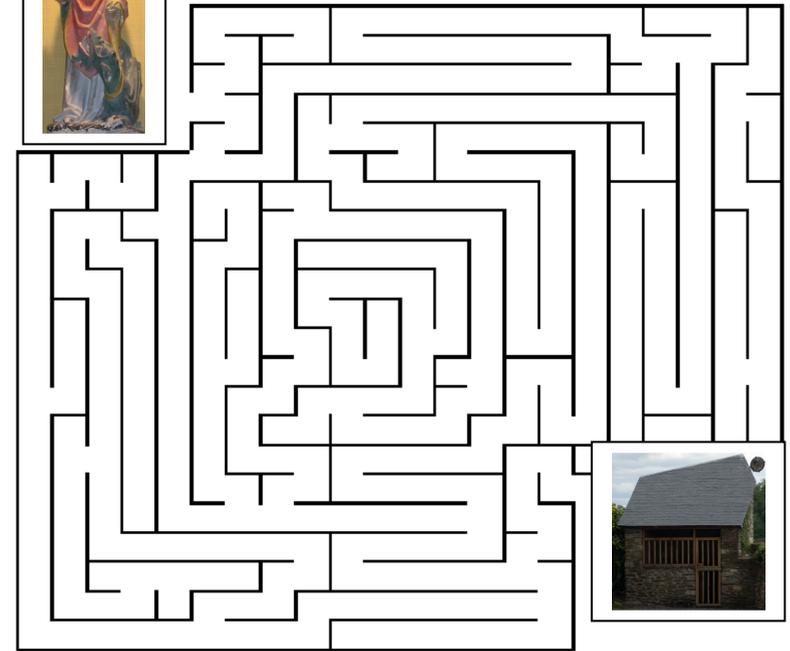


Enigme 1 🐞😊

Saint-Vigor a un plan qui date du Moyen-âge, retrouve les parties existantes et entoure-les sur le plan.

Enigme 10 🐞

Saint-Vigor s'est perdu en cherchant l'étoile, aide-le à retourner à la maison du souterrain.



La Maison donne accès au souterrain, je suis passé par là pour échapper à Bertulphe, va voir, il doit rester un indice.

Enigme 9 ☺

Relie le nom qui correspond à la photo :

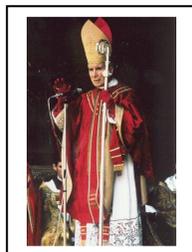
Guillaume le Conquérant ●

Robert le Magnifique ●

Moine ●

Evêque ●

Saint Vigor ●



Enigme 2 ☺

Saint-Vigor est passé par la chapelle pour échapper à Bertulphe. Ces 3 photos représentent des détails de l'architecture. A toi de les retrouver dans la chapelle et donne-leur un nom.



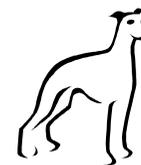
.....

.....

.....

Enigme 3 ☺

Regarde bien le blason de l'Abbaye qui est au dessus et entoure les objets qu'il contient.



Saint-Vigor s'est enfui par la porte de la chapelle qui mène à l'abbatiale. Rejoins-le dans l'abbatiale.

Enigme 4 ☞😊

Muni du plan ci-dessous, indique les différentes parties de l'église : 1 Abside, 2 Nef, 3 Chœur, 4 Transept, et place les images sur le plan.



A



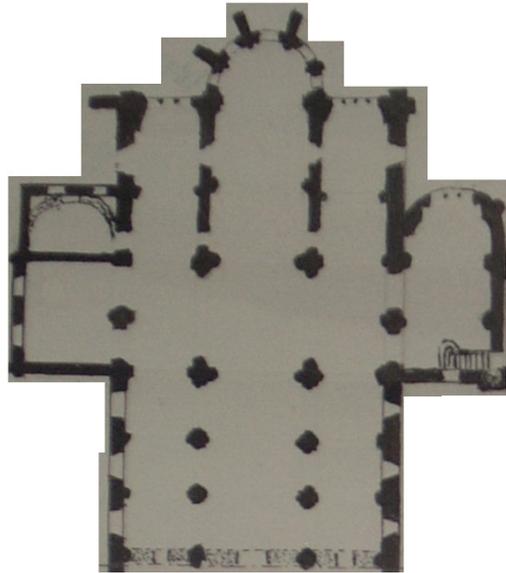
B



C



D



E



F

Enigme 5 ☞😊

Un abbé a été enterré dans le chœur, retrouve sa tombe et dessine-la sur le plan.

Enigme 6 😊

Les sièges en bois qui sont dans le chœur sont des stalles ; à quoi servaient-elles ?

.....
.....

Saint-Vigor a pris la fuite, il est devant l'abbatiale. Va le rejoindre.

Enigme 7 😊

Va au bout du sentier, descend sur la pelouse, place-toi devant l'abbatiale et si tu regardes bien sur la droite de l'abbatiale, il y a une fenêtre qui est déformée. Devine pourquoi ?

.....
.....

A l'endroit où tu te situes était l'ancien cimetière des moines, appelé « le vieil enfer ».

Enigme 8 ☞

Relie les points et découvre le dessin. ☞

