

LES AVENTURES DE ROSE ET LOUIS À SAINT-MAURICE SUR MOSELLE



SUR LES TRACES DU MAGICIEN D'EAU

Rose et Louis ont trouvé un vieux livre racontant l'histoire du Magicien d'Eau.

Il y a très très longtemps, le Magicien d'Eau est venu dans la région.

En voyant la jolie vallée de Presles, il a décidé de la couvrir de plusieurs de ses bienfaits. Après son passage, elle est devenue la vallée la plus arrosée de France : l'eau est partout et a de multiples usages.

Rose et Louis, très curieux, décident de partir sur les traces du Magicien d'Eau et à la découverte des différents territoires imaginés par le magicien.

Accompagne-les dans cette aventure !

PRÉCISIONS AVANT DE PARTIR

POINT DE DÉPART

Le parcours débute à l'étang de Presles.

Depuis l'Office de Tourisme de Saint-Maurice-sur-Moselle, prendre la route nationale en direction de Le Thillot et prendre la rue de Presles à gauche après le bâtiment des spa Phéniciens. Poursuivre sur cette route jusqu'au stop et prendre à gauche. Se garer sur le parking en face de l'étang de Presles (pour info : 920 m depuis l'Office de Tourisme). Laisser la voiture au parking près de l'étang.

CONSIGNES DE JEUX

Le picto  signifie que la carte peut t'aider à trouver ou vérifier que tu es sur le bon chemin.

Munis-toi aussi d'une feuille et d'un crayon, qui te serviront plus tard dans le jeu...

PARCOURS DE 4 KM – DURÉE APPROXIMATIVE : 2 H

L'itinéraire ne présente quasiment pas de dénivelé et de difficulté particulière. Ce jeu est accessible toute l'année, hors temps humide et neige. Tu traverseras, à un moment du parcours, un passage dans une zone humide. Il faudra te munir de bonnes chaussures et de vêtements adéquats pour arpenter cette jolie vallée.

LE TERRITOIRE DE L'EAU QUI COULE

À TOI DE TROUVER !

En t'aidant de la carte, rejoins le canal.

Le Magicien d'Eau a aidé les hommes à fabriquer le canal que tu aperçois sur ta droite mais, selon toi, à quoi sert-il ?

Aide Rose et Louis pour savoir si ce canal est utilisé pour :

- faire voguer les petits bateaux des enfants sages
- produire de l'électricité
- faire voyager les poissons

LE SAVAIS-TU ?

L'eau coule dans le canal. Au bout du canal, elle tombe dans une conduite forcée. C'est grâce à la vitesse de l'eau que la turbine peut tourner pour produire de l'électricité.

CLIN D'OEIL !

Tu as peut-être rigolé en lisant la proposition de faire voyager des poissons. Sache que ce n'est pas si ridicule que ça. En effet, il existe dans certains cours d'eau des passes ou échelles à poissons. Une passe à poissons est un dispositif permettant aux poissons de franchir un obstacle créé par l'Homme sur un cours d'eau, tel qu'un barrage ou un seuil.



LE TERRITOIRE DE LA PORTE DE L'EAU

À TOI DE TROUVER !

En poursuivant ton chemin, sauras-tu retrouver le prochain indice grâce à cette photo ?

Rose et Louis se demandent ce que c'est. Ils ont l'impression d'avoir déjà vu cela quelque part.

Remplis les mots croisés ci-contre et reporte ensuite les lettres trouvées dans les cases colorées. Une fois assemblées, elles te donneront le nom de cet indice.

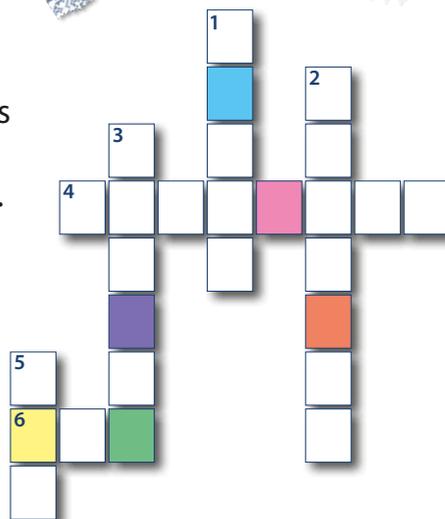


Vertical

1. Qui tombe du ciel
2. Qui vit dans l'eau salée ou douce
3. Qui flotte et transporte des marchandises

Horizontal

4. Qui fait de la magie
5. Etendue d'eau salée
6. Qui se boit



LE SAVAIS-TU ?

Celle-ci sert à réguler le débit de l'eau. Lorsqu'il y a suffisamment d'eau, l'écluse est ouverte. Il y a plusieurs sortes d'écluses. Celle-ci est toute petite, mais certaines servent à faire passer de gros bateaux sur des fleuves.



LE TERRITOIRE DE L'EAU QUI SE BOIT ^{1/2}

À TOI DE TROUVER !



En t'aidant de la carte, dirige-toi à présent vers un bâtiment. Rose et Louis se demandent qu'est ce que c'est ?

À ton avis ?

- La maison de Monsieur Boileau
- Une usine de traitement de l'eau
- Un lavoir souterrain



LE SAVAIS-TU ?

Cet endroit est un lieu qui permet de filtrer l'eau. L'eau arrive d'un puits, que tu verras plus loin, par deux gros tuyaux. Cette eau passe ensuite dans deux bassins remplis de calcaire, ce qui permet de filtrer l'eau et de l'enrichir en calcaire. Après traitement, l'eau est stockée dans des réservoirs et analysée afin de distribuer une eau de bonne qualité aux habitants. En effet, le Syndicat

des Eaux de Presles est une organisation qui a en charge la production et la distribution de l'eau potable dans la vallée.

CLIN D'OEIL !

Sauras-tu retrouver sur la plaque qui se trouve sur les murs du bâtiment, le nom du créateur du Syndicat des eaux de Presles ?

Réponse : Monsieur Boileau, n'est autre que le créateur du Syndicat des eaux de Presles. Drôle de coïncidence non !



LE TERRITOIRE DES ARBRES EN FEUILLES



À TOI DE TROUVER !

Grâce à toute l'eau apportée par le Magicien d'Eau, de nombreuses espèces d'arbres peuvent pousser dans cette vallée. Rose et Louis ont trouvé toutes sortes de feuilles.

Selon la saison, sur le chemin après la ferme, sauras-tu à ton tour collecter une feuille de chacun de ces arbres ?

Attention, un intrus se cache parmi ces propositions, ne tombe pas dans le piège !



Noisetier



Sapin



Chêne



Olivier

LE SAVAIS-TU ?

Depuis toujours, le bois de noisetier est reconnu à travers le monde pour ses vertus thérapeutiques. Autrefois, les druides l'utilisaient déjà dans leurs préparations. Les indiens d'Amérique en faisaient des bijoux et s'en servaient pour ses bienfaits contre leurs douleurs et maux. De nos jours encore, des bijoux sont fabriqués en noisetier naturel pour atténuer les maux. Le noisetier est aussi le bois utilisé par les sourciers.



LE TERRITOIRE DE L'EAU ET DE LA TERRE

À TOI DE TROUVER !

Le Magicien d'Eau, en arrosant la vallée, a permis aux Hommes de cultiver la terre. Mais parfois les Hommes laissent la nature reprendre le dessus...

Retrouve d'où a été prise cette photo.

Ne trouves-tu pas que la végétation est différente de celle que tu peux voir à droite dans la prairie suivante ?



LE SAVAIS-TU ?

Les hommes ont cessé de cultiver cet endroit car cela était trop compliqué avec l'humidité que l'on trouve ici. Mais, autrefois, toutes les prairies autour de toi étaient cultivées et entretenues. Comme tu peux l'observer, différents types de végétations de zones humides se retrouvent dans cette prairie : des renoncules, du jonc...



LE TERRITOIRE DE L'EAU QUI SE BOIT 2/2

À TOI DE TROUVER !

Grâce à cet indice photo, aide Rose et Louis à retrouver dans le paysage la zone de captage. Dirige-toi à l'endroit d'où cette photo a été prise.



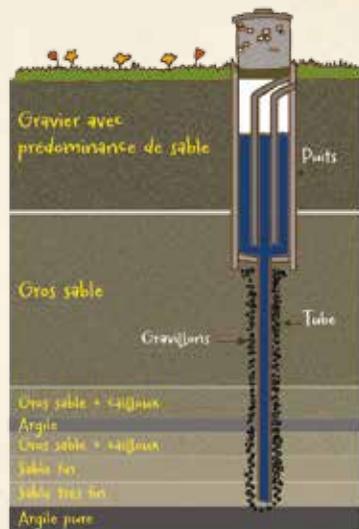
Le Magicien d'Eau a offert ce puits aux hommes pour capter l'eau et ensuite la traiter dans le bâtiment que tu as vu précédemment.

LE SAVAIS-TU ?

Le puits a été creusé pour capter une eau très naturelle dans une nappe phréatique, située à une profondeur de 25 mètres, soit l'équivalent de la longueur d'une piscine ! Une nappe phréatique est une réserve naturelle d'eau peu profonde.

Le puits est raccordé à deux tuyaux d'une longueur de 800 mètres, le reliant à la station de traitement que tu as vu précédemment.

Ce dessin t'explique comment il fonctionne.



LE TERRITOIRE DES FOURMIS

À TOI DE TROUVER !



En t'aidant de la carte, retrouve la fourmilière. Cette forêt existe grâce au Magicien d'Eau. L'un de ses principaux habitants sont les fourmis. Elles entretiennent la forêt en la nettoyant. Mais, selon toi pourquoi les fourmilières sont toujours installées à la lisière de la forêt, donc sur le bord des chemins ?

- Pour regarder les gens passer
- Pour mieux profiter du soleil
- Pour partir en vacances plus facilement

Dans la suite du parcours, en observant bien, tu verras peut être d'autres fourmilières.



LE SAVAIS-TU ?

Les fourmilières sont en général orientées sud-est pour capter de la chaleur dès le matin. Les fourmilières sont reliées entre elles. Il y a une fourmilière mère et des satellites. Les fourmilières sont réalisées avec un mélange de matériaux variés (terre et débris végétaux).

Les fourmis sont très costaudes ! En effet, elles peuvent porter jusqu'à 60 fois leurs poids...



LE TERRITOIRE DE L'ŒIL DE LA FORÊT

À TOI DE TROUVER !

Prends le premier chemin sur la droite après la ferme (parcours VTT 11 et 16). Tu vas traverser une zone humide. Aide Rose et Louis à trouver l'œil de la forêt, qui est en fait un arbre mort.

Voici un indice photo pour t'aider à le retrouver.



À ton avis, pourquoi le Magicien d'Eau a tenu à laisser l'œil de la forêt à cette place ?

- Parce qu'il sert de refuge aux insectes et que les insectes sont très importants pour la vie de la forêt.
- Pour embêter les promeneurs et les obliger à faire un détour
- Pour laisser un endroit au cœur de la forêt où les sorcières peuvent se réunir et faire la fête sans déranger personne.

LE SAVAIS-TU ?

Un arbre mort est aussi utile dans l'écosystème qu'un arbre vivant. Certains insectes viennent dedans, il s'agit d'insectes lignivores (qui mangent le bois). Les rongeurs viennent également s'y abriter. Il finit finalement par pourrir et faire de l'humus, afin de permettre à d'autres arbres de se développer.



LE TERRITOIRE DES TERRES HUMIDES

À TOI DE TROUVER !



En t'aidant de la carte, dirige-toi à présent vers le petit pont de bois. Le ruisseau que tu traverses est le ruisseau de Presles.



LE SAVAIS-TU ?

Mais où donc va ce ruisseau ? Le ruisseau de Presles se jette dans la Moselle, qui se jette dans le Rhin (à Coblenche en Allemagne), qui se jette à son tour dans la mer du Nord. De là où tu te trouves jusqu'à Coblenche en Allemagne, l'eau aura parcouru 560 kilomètres environ !

CLIN D'ŒIL !

Si tu jettes un petit bout de bois dans le ruisseau, peut-être atteindra-t-il la mer du Nord !



LE TERRITOIRE DE L'EAU QUI RÊVE

À TOI DE TROUVER !

En t'aidant de la carte, rejoins un endroit où l'eau, la végétation, les pierres et les hommes ont façonné ensemble un paysage extraordinaire. En lisant le livre, Rose et Louis découvrent le nom qu'a donné le Magicien d'Eau à cet endroit. À ton avis lequel est-il ?

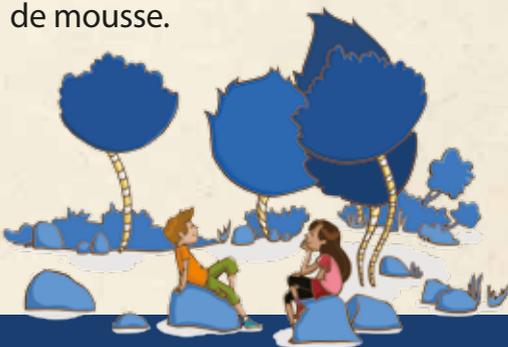
- Le territoire des pierres qui moussent ?
- Le territoire des pierres qui poussent ?
- Le territoire des pierres qui gloussent ?

À ton tour d'inventer des noms de territoires !

LE SAVAIS-TU ?

Au début du XX^e siècle, il n'y avait pas encore de forêt et cette terre était cultivée. Les parcelles agricoles étaient délimitées par des murets en pierres. Afin de retenir la terre fertile, les paysans édifièrent des murs avec les pierres qui les gênaient pour labourer, ou faucher. Ces pierres servaient également à délimiter les champs tout en laissant le passage pour que

les troupeaux et eux-mêmes puissent circuler. Aujourd'hui, du fait de l'humidité de la vallée et de l'absence totale d'ensoleillement à cet endroit, les pierres sont recouvertes de mousse.



LE TERRITOIRE DE L'ANIMAL MYSTÉRIEUR

À TOI DE TROUVER !

En t'aidant de la carte et de la photo, tu pourras peut-être apercevoir un animal étrange. C'est le cadeau le plus secret fait par le Magicien d'Eau à la vallée. Rose et Louis, grâce à leur sens de l'observation et à leur imagination ont trouvé cet animal.

Et toi, l'as-tu trouvé ?



LE SAVAIS-TU ?

Il s'agit des restes d'un gros résineux qui a poussé sur cette paroi rocheuse. Les racines vont chercher l'eau en profondeur. Sais-tu quel arbre a les racines les plus profondes? Il s'agit d'un figuier sauvage situé en Afrique du Sud. Elles mesurent 120 m soit l'équivalent d'un immeuble de 40 étages !

À TOI DE CRÉER !

Rose et Louis ont retrouvé dans le livre du Magicien d'eau, un poème de Paul Eluard qu'il aimait tant :

« POISSON »

« Les poissons, les nageurs, les bateaux
Transforment l'eau.
L'eau est douce et ne bouge
Que pour ce qui la touche ».

En famille, amuse toi sur le chemin du retour à inventer la suite du poème en écrivant sur la feuille blanche.

DES TEINTURES NATURELLEMENT COLORÉES

À TOI DE TROUVER !



En t'aidant de la carte, dirige-toi vers la dernière étape du jeu en rejoignant le pont vert. Le Magicien d'Eau a construit ce pont pour permettre de franchir le ruisseau de Presles. Sauras-tu retrouver la grosse pierre plate ?

Rose et Louis se demandent pourquoi cette grosse pierre plate se trouve dans la rivière. **À ton avis :**

- pour que les grenouilles se reposent
- pour retenir l'eau
- pour que les poissons aient une piste de danse.

LE SAVAIS-TU ?

La grosse pierre polie est un barrage naturel. Elle est faite de granit et de sable : c'est le verrou de granit de la vallée de Presles ! Elle permet de retenir l'eau et donc de conserver le ruisseau de Presles.



LE TERRITOIRE DE L'EAU SOUS PRESSION

À TOI DE TROUVER !



L'aventure touche bientôt à sa fin ! Rose et Louis aperçoivent un gros tuyau et se demandent à quoi il sert.

En t'aidant de la carte, dirige-toi vers l'usine et retrouve le gros tuyau en question.



LE SAVAIS-TU ?

Ce gros tuyau que tu vois là est une conduite forcée transportant l'eau sous pression. Comme tu peux le voir, le tuyau est en pente pour donner de la vitesse à l'eau : on appelle cela la force hydraulique ! Ce n'est pas un hasard si l'usine

se trouvait à proximité de l'eau. Cette usine, qui était une usine de textile avait en effet besoin de cette énergie hydraulique pour fonctionner. Aujourd'hui, cette conduite forcée produit de l'électricité pour alimenter de nombreux foyers.



VOILÀ, NOTRE AVENTURE TOUCHE À SA FIN...

Rose et Louis sont contents d'être allés sur les traces du Magicien d'Eau en ta compagnie.

L'eau que tu as pu découvrir sous différents aspects lors de cette aventure est un bien précieux qu'il faut préserver. Toi aussi tu peux participer à sa préservation par des petits gestes quotidiens, comme par exemple, fermer le robinet pendant que tu te laves les dents, que tu prends ta douche...

Enfin, le Magicien d'eau aurait été très heureux d'entendre le poème que tu as écrit. N'hésite pas à le partager avec l'Office de tourisme de Saint-Maurice sur Moselle ! Rapporte-le à la fin du parcours ou envoie-le à l'adresse email suivante :

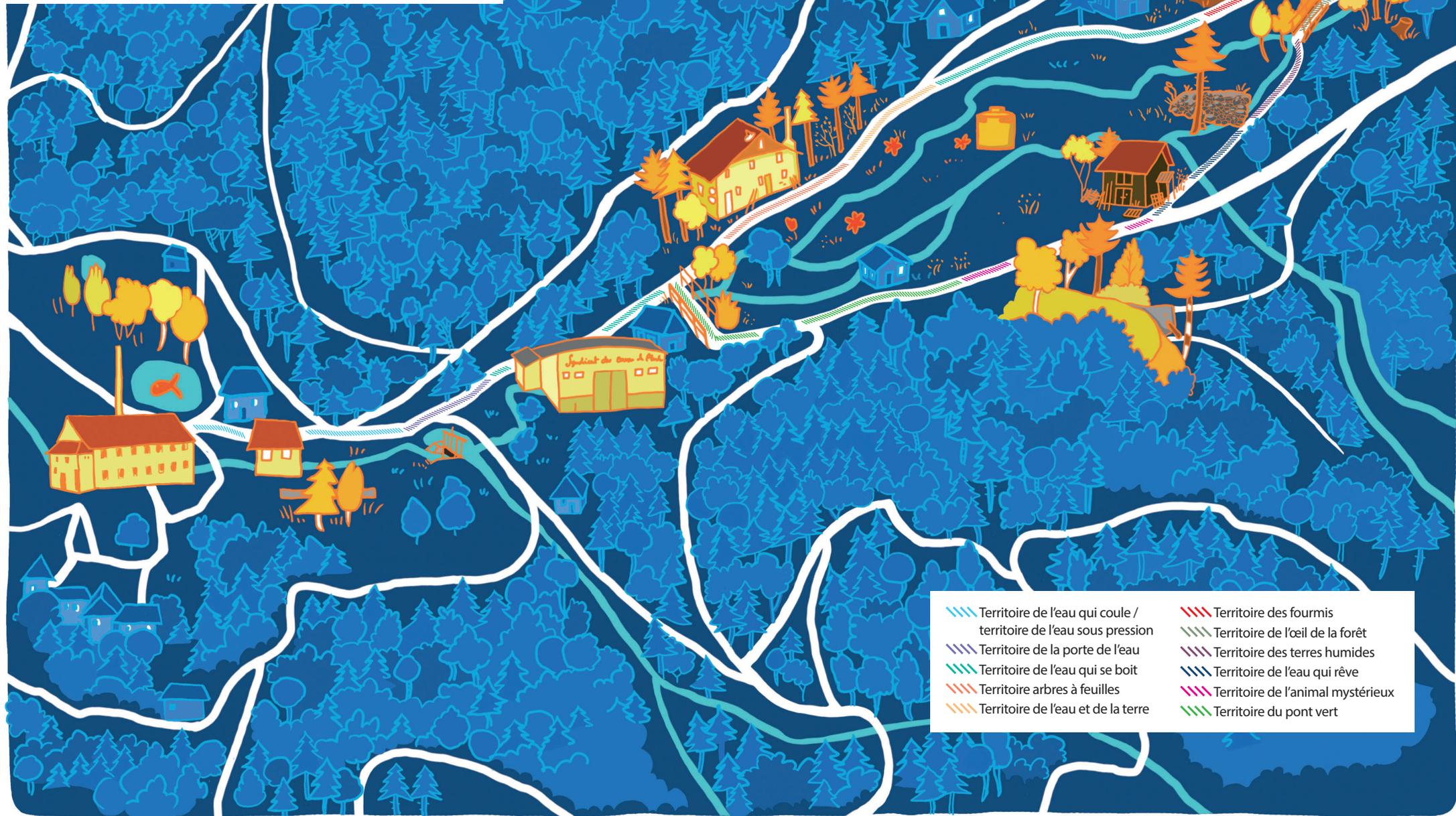
stmaurice@ballons-hautes-vosges.com



OFFICE DE TOURISME INTERCOMMUNAL DES BALLONS HAUTES VOSGES
28 bis, rue de Lorraine - 88560 Saint Maurice sur Moselle
03 29 24 53 48 - stmaurice@ballons-hautes-vosges.com - <http://www.ballons-hautes-vosges.com>



LES AVENTURES DE ROSE ET LOUIS À SAINT-MAURICE-SUR-MOSELLE



- | | |
|--|-----------------------------------|
| Territoire de l'eau qui coule /
territoire de l'eau sous pression | Territoire des fourmis |
| Territoire de la porte de l'eau | Territoire de l'œil de la forêt |
| Territoire de l'eau qui se boit | Territoire des terres humides |
| Territoire arbres à feuilles | Territoire de l'eau qui rêve |
| Territoire de l'eau et de la terre | Territoire de l'animal mystérieux |
| | Territoire du pont vert |