



## La Mémoire de Bruz

**Thématique du trésor :** Urbain

**Type de cachette :** multicache

**Difficulté :** 1/5

**Durée :** 1 h



Bienvenue à Bruz, à quelques kilomètres de Rennes, pour une multicache nous faisant traverser les grandes périodes de l'histoire de la ville... Queen Aman est certainement dans les parages...



Fidèle au poste !! Il y a tellement de choses à raconter ici : saviez-vous par exemple que Bruz a été marquée par de terribles bombardements durant la 2<sup>de</sup> guerre mondiale ?



Tout à fait, même si de nombreuses communes ont été frappées par cette guerre, Bruz l'a été particulièrement et garde aujourd'hui encore des traces de ce passé dans son architecture et ses monuments. Découvrez les sites clés de ce douloureux passé grâce à ce parcours inédit.

### Etape 1 : Départ (N 48°1.4580000' / W 1°44.7810000')



Ne m'oubliez pas les amis ! Pour débuter ce parcours d'une heure à travers la ville : rendez-vous sur l'Esplanade de la Mairie Place du Docteur Joly.



Attention, le parking est en zone bleue



Pas de temps à perdre donc, dirigeons-nous vers la première énigme.

### Etape 2 : Date (N 48°1.4900000' / W 1°44.8140000')



Cette rue marque la date des tragiques bombardements de Bruz.



**Ajoutez le chiffre de la date à celui du mois et additionnez les deux chiffres du nombre que vous trouverez.**

Saisissez le chiffre obtenu.

Notez ce chiffre qui vaut A. A = \_\_\_\_\_

Indication: Par exemple, si la date est le 2 octobre (2/10), alors  $2 + 10 = 12$  et  $1 + 2 = 3$ .

La réponse à l'énigme est 3.



Vous avez trouvé ? Allons tout de suite répondre à la deuxième énigme de ce parcours.

### Etape 3 : Maire (N 48°1.4820000' / W 1°44.8610000')



Vous y êtes ? Cherchez la plaque indiquant le nom de cette avenue qui porte le nom du Maire chargé de la reconstruction de Bruz.



Elu Maire en 1950, on lui doit la reconstruction de la ville sinistrée, l'achèvement de l'électrification rurale, la réalisation du premier réseau d'assainissement et la construction de presque tout le réseau d'adduction d'eau.



**Combien y a-t-il de fois la lettre J dans le nom et le prénom de celui-ci ?**

Notez ce chiffre.

Notez ce chiffre qui vaut B. B = \_\_\_\_\_



Continuez sur l'avenue et remarquez au passage la présence importante de la pierre de schiste violette sur les murs et murets. Matériau local (extrait des carrières de Pont-Réan), il est caractéristique de la région et a été très utilisé pour la reconstruction.



Il faut préciser que le bourg de Bruz a été totalement anéanti, presque rayé de la carte en 25 minutes. 183 personnes dont 51 enfants disparus : une dure épreuve pour une agglomération de 800 habitants à l'époque !



Impressionnant en voyant ce que c'est devenue aujourd'hui ! Poursuivez votre balade pour rejoindre la prochaine étape !

### Etape 4 : Clocheton (N 48°1.4880000' / W 1°45.0660000')



Vous vous tenez à l'entrée du parc ; face à vous, le clocheton de l'ancienne mairie, symbole de la reconstruction de la ville de Bruz point de repère du cœur de la commune de 1950 à 1993.



En lisant la plaque commémorative vous comprendrez l'histoire de ce clocheton et le choix de son emplacement.



**Combien comptez-vous de lettres en majuscule dans le texte ?**

Inscrivez le chiffre des unités.

Notez ce chiffre qui vaut C. C = \_\_\_\_\_



Dirigez vous maintenant vers l'allée du souvenir aux coordonnées suivantes.

## Etape 5 : Bombes (N 48°1.4360000' / W 1°45.0320000')



Une fois sur place, soyez observateurs !



**Combien d'impacts de bombes sont relevés la nuit du 7 au 8 mai ?**

Retenez uniquement le chiffre des dizaines, puis ajoutez 1 à ce chiffre.

Notez ce chiffre qui vaut D. D = \_\_\_\_\_



Continuez ensuite jusqu'au panneau aux coordonnées suivantes.

## Etape 6 : Blason (N 48°1.4440000' / W 1°45.0130000')



**Combien d'hermines complètes peut-on apercevoir sur le Blason de Bruz ?**

Saisissez la réponse.

Notez ce chiffre qui vaut E. E = \_\_\_\_\_



Poursuivez votre parcours et admirez en passant « Isabelle », une bombe anglaise prénommée ainsi par les démineurs après sa mise à jour en 2007 lors des travaux de création de l'allée du souvenir. Son désamorçage aura nécessité l'évacuation d'une partie du centre ville.



Soyez observateurs ! Continuez en suivant des yeux le clocher jusqu'à l'étape suivante.

## Etape 7 : Poissons (N 48°1.4560000' / W 1°44.9070000')



Admirez l'Eglise Saint-Martin qui allie harmonieusement le béton armé et la pierre violette marbrée de vert.



Classée « Patrimoine du XXème siècle », l'architecture intérieure de l'église est surprenante : l'absence de piliers, la déclivité du sol, la légèreté des arceaux et les magnifiques vitraux du maître verrier Gabriel LOIRE. Un chef d'œuvre architectural !



**Combien de poissons ornent la façade de l'église en venant du parc (façade Nord) ?**

Additionnez les deux chiffres du nombre trouvé et retirez 1 au résultat pour saisir votre

réponse.

Notez ce chiffre qui vaut F. F = \_\_\_\_



Sachez que le poisson est l'un des symboles du Christ. En effet, l'ensemble des cinq initiales des mots "Jésus Christ Fils de Dieu Sauveur" forme en langue grecque le mot "ICHTHUS" qui signifie poisson.



Tu en sais des choses ! Pour ceux et celles qui veulent en savoir plus, des visites guidées gratuites sont proposées tout au long de l'année. N'hésitez donc pas à pousser la porte !



Et avant de vous laisser y aller, sachez que cette église a été inaugurée en mars 1954 après 7 ans de reconstruction. Elle a été pensée par l'architecte rennais Louis Chouinard.

## Etape 8 : La cache !



Youpiiiiiii ! Vous avez toutes les réponses aux énigmes ! Reste à trouver le trésor... Attention plusieurs chemins sont possibles. La lecture de l'indice vous sera précieuse.



Nul besoin de détériorer l'environnement pour trouver le trésor. Votre recherche doit rester sans incidence sur le terrain. Merci de respecter les lieux.



**Saperlipopette, il est temps d'y aller ! Vous avez toutes les réponses aux énigmes, non ?**

Amusez-vous bien !

Indication: A la grille du manoir de la guinguette

Coordinates: N 48°0(F).(B)(C)(D)' / W 1°(A)(E+F).(F)(0)(E+3)'



Et à bientôt pour de nouvelles aventures !

Scannez ce code  
et téléchargez  
notre application mobile gratuite



**Trésors de Haute Bretagne**  
Chasse aux trésors en Ille-et-Vilaine !