

DÉCOUVREZ LES

59 AUTRES PARCOURS
EN ALSACE !

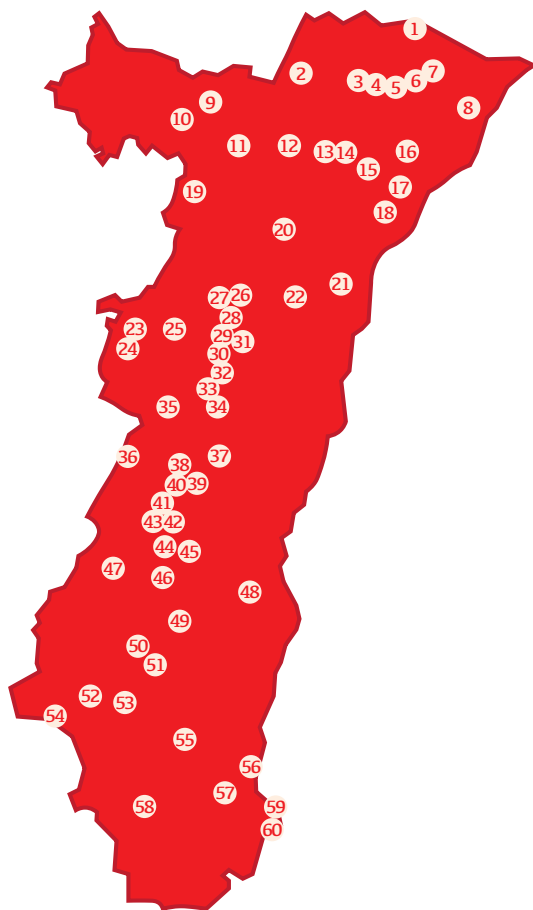
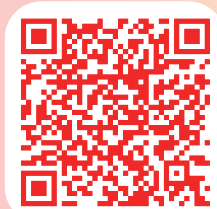
ET SI *l'esprit de Noël*
VOUS EMMENAIT
ENCORE PLUS LOIN ?

DÉCOUVREZ TOUS LES ITINÉRAIRES
ENCHANTEURS D'ALSACE
ET LAISSEZ-VOUS GUIDER DE VILLAGE
EN VILLAGE À LA RECHERCHE DE
MERVEILLES...

LIVRET EN VENTE À

2€

AUPRÈS DES PARTENAIRES PARTICIPANTS



Noël en **ALSACE**

60 CHASSES AUX TRÉSORS

IMAGINÉES PAR LES OFFICES DE TOURISME

pour jouer du
25 nov. 2025
au
4 jan. 2026

LIVRET COMPLET
EN VENTE À
2€



**visit
alsace**

Munster



DÉPART : Office de Tourisme,
1 rue du Couvent,
68140 Munster

DURÉE : Environ 1 h (2 km)

⇒ *Emportez une lampe de poche si vous partez en soirée !*

Bienvenue à Munster pour une chasse au trésor sous le signe de l'imaginaire ! Cette année, des lutins farceurs ont décidé de transformer le Noël de Munster en un véritable cirque ! Ils vous lancent le défi de deviner le nom de leur personnage préféré du folklore alsacien. Résolvez des énigmes pour découvrir quel lutin a la bonne réponse et sauvez la ville d'un vrai chaos !



1 En sortant de l'Office du Tourisme, partez à droite puis tourner de nouveau à droite sur la voie piétonne pour rejoindre là parking à l'arrière du bâtiment. Allez jusqu'aux vestiges de l'ancienne abbaye puis à gauche pour vous rendre devant l'ancien moulin. Cherchez le panneau d'information « Au fil de l'eau ». Sur le schéma de droite une échelle est mentionnée. Quel mot lui est associé ? Notez votre réponse dans la grille ci-dessous.

--	--	--	--	--	--	--

Avec cet **indice n° 1** vous pouvez éliminer le lutin avec un nom qui commence par la lettre de la case colorée.

2 Revenez sur vos pas et continuez sur la voie piétonne en direction de la place du Marché, rendez-vous devant la fontaine de la place. Quel animal domine la fontaine ?

Animal en français	Animal en alsacien
Ours	BÄR
Lion	LEEB
Cigogne	STORICH

Cet **indice n° 2** vous permet de **rayé le lutin avec un nom qui commence par la même lettre que votre réponse en alsacien.**

3 Poursuivez en passant à droite de l'église. Juste après le n° (5 + 2 + 3 = ...) de la rue, traversez prudemment pour vous rendre devant la façade de la Laub. Cherchez et lisez la plaque la concernant. Quelle information, à décoder, est fausse ?

☐ **RÜBEZAHL** : L'anéne de conrtustcion de la Luab est inscrit sur la pিরe d'agnle.

☐ **PECKERSELE** : Ce bâtmiient a été érgié sur la palce du Macrhé en 1503.

☐ **HANS TRAPP** : Démoñnée vres 1750 la Luab fut reconrtuie à l'emlacepment atucel.

Cet **indice n° 3** vous permet de **rayé le lutin avec le nom inscrit devant la fausse information.**

4 Cherchez les spécialités régionales sur une façade et continuez dans cette direction. Au bout de cette rue, prenez la direction du grand hôtel du côté opposé à votre ♥. Traversez prudemment. À l'angle de la rue Sébastopol et de la rue de la Gare se trouvait un bâtiment du temps de la famille Hartmann. Quelle était sa fonction ? Vous pouvez éliminer un nouveau lutin grâce à cet **indice n° 4** ! **Rayez le lutin dont le prénom commence par la lettre P si c'était un hôtel ; mais si c'était une salle de concert, éliminez le lutin dont le prénom commence par la lettre M.**

5 Ressortez du parc par là où vous êtes entrés et répondez à cette charade pour savoir où continuer :
mon 1^{er} est la troisième lettre de l'alphabet,
mon 2^d est le contraire de haut,
mon 3^e est le bruit du serpent,
mon 4^e est le contraire de tard,
au nord et au sud de mon 5^e il fait très froid,
mon tout est le nom de la rue à traverser.

Continuez dans la rue R____ W_____. Au bout de la rue, tournez à... (synonyme de maladroit). Marquez une pause devant le portail de la cour de l'école. **L'indice n°5** est visible sous l'horloge. De quoi s'agit-il ? **Si c'est lion vous pouvez éliminer le lutin avec le nom DRAC, si c'est château éliminez ELSA et si c'est un visage éliminez CHRISTKINDEL.**

6 Traversez prudemment devant le deuxième portail et engagez-vous dans la rue principale de l'église. Engagez-vous dans la rue de...



Au bout de la rue, observez l'auberge des 4 saisons. Quelle description lui correspond ?

☐ **DRUFENFUSS** : On dirait que l'oriel a deux toits pointus : un de chaque côté de la façade.

☐ **HUGO** : L'oriel est au centre de la façade.

☐ **ELSA** : Des visages sont sculptés sous les fenêtres de l'oriel.

Cet **indice n° 6** vous permet de **rayé le lutin avec le nom inscrit devant la bonne description.**

7 Traversez prudemment la Grande Rue et continuez tout droit. Après avoir traversé la Waseplätz, engagez-vous à droite dans la rue de la Fecht. Observez la résidence de la rue qui fait l'angle et cherchez sa plaque informative pour répondre à la question. Ce bâtiment était surnommé « die àlt Krajh », à quel animal cela fait-il référence ? Cet **indice n° 7** vous permet de **rayé le lutin avec un nom se finissant par la première lettre de votre réponse.**

8 Reprenez votre route en passant devant l'Instant Zen et continuez tout droit. Au bout de la rue, tournez du côté opposé à votre ♥. Au croisement suivant cherchez la maison Dischinger avec la façade jaune. Sur un côté de la façade vous pouvez lire Auberge du... du quoi ? Cet **indice n° 8** vous permet de **rayé le lutin avec un nom commençant exactement comme votre réponse.**

9 Continuez en passant devant l'Hôtel de ville puis longez le Brin de Folie et l'hôtel Cigogne. Marquez une pause devant l'ancienne grange dimière devenue une banque. Quelle largeur fait la baie vitrée de la façade ? Si elle mesure environ 5 petits pas, cet **indice n° 9** permet d'éliminer le lutin avec un **CHAPEAU BLEU, si elle mesure presque 15 petits pas éliminez celui avec un CHAPEAU ROSE et si c'est quasiment 30 grands pas éliminez celui avec un CHAPEAU JAUNE.**

10 Continuez tout droit et traversez prudemment pour vous rendre devant l'église catholique. Faites le tour de l'église et cherchez quel détail est visible au-dessus de deux de ses portes.



O



E

Cet **indice n° 10** vous permet de découvrir une lettre qui n'est pas présente dans le nom du personnage imaginaire préféré des lutins. Vous pouvez donc **supprimer de la liste le lutin avec cette lettre dans le nom.**

Vous devez savoir désormais quel est le personnage adoré des lutins. Ils vont enfin se calmer et arrêter de faire du bazar !

Continuez la balade en passant devant la pâtisserie Willy. Traversez prudemment après le n° (12 + 4 = ...) de la rue. Entrez dans le parking et traversez tout droit pour retourner à l'Office du Tourisme, annoncez fièrement le nom du personnage légendaire pour récupérer votre récompense !

HORAIRE DE L'OFFICE DE TOURISME DE MUNSTER



À FAIRE TAMPONNER ICI

