

PARCOURS-JEU

DES ANIMAUX DANS LA VILLE

Entre l'île de la Cité et l'île Saint-Louis, pars à la découverte d'un des plus vieux quartiers de Paris. Au fil de tes pas, le long de petites rues bordées de vieux immeubles, tu vas découvrir tout un bestiaire de pierre et de bronze. Sauras-tu les repérer ?



DÉPART

Au 33, rue des Deux-Ponts, on voit un drôle de marmiton.

QUE TROUVE-T-ON SUR LA TÊTE DU COQ ?

- a. Une toque
- b. Une coque
- c. Une bicoque

2

Au coin de la **rue des Deux-Ponts** et de la **rue Saint-Louis en l'île**, on trouve l'*Îlot Vache* – un clin d'œil à l'un des anciens noms de l'île Saint-Louis, « l'île aux vaches », au temps où ce coin de Paris était essentiellement constitué de prairies où brouaient des troupeaux.

EN REGARDANT À L'INTÉRIEUR, ON DÉCOUVRE QU'IL EST PEUPLÉ :

- a. De cuisiniers grincheux
- b. De naufragés hargneux
- c. De vaches sympathiques

Tourne à droite dans la **rue Saint-Louis en l'île**. Au 51, repère les spectaculaires créatures de pierre sous le balcon. Elles évoquent les griffons, ces animaux mythologiques et hybrides.

EN LES OBSERVANT, TU DIRAIS QU'ILS SONT :

- a. Un quart héron et trois-quarts poisson
- b. Un tiers cheval et deux-tiers hérisson
- c. Moitié aigle et moitié lion

4

Un peu plus loin, au **numéro 69**, se dresse une porte incroyable : très vieille, en bois patiné.

LE HEURTOIR EN MÉTAL, USÉ PAR LE TEMPS, LAISSE DEVINER :

- a. Une baleine
- b. Un chien de garde
- c. Un lion

5

En traversant le **pont Saint-Louis**, on découvre l'arrière de la **cathédrale Notre-Dame**, encore en plein travaux. Prends la **rue du Cloître Notre-Dame**. Au coin de la **rue Massillon**, une boutique arbore une belle vitrine de souvenirs.

SUR LE MIROIR GRAVÉ LE LONG DU MUR, LA JEUNE ESMERALDA, L'HÉROÏNE DU ROMAN NOTRE-DAME-DE-PARIS, DE VICTOR HUGO, DANSE AVEC UN ANIMAL. LEQUEL ?

- a. Un hamster gris
- b. Une chèvre blanche
- c. Un mouton noir

6

Tourne **rue Chanoinesse**. Au 17 et au 18, presque en face l'une de l'autre, tu peux observer des fenêtres ovales, typiques de l'architecture des XVII^e et XVIII^e siècles. Elles portent un curieux nom désignant une partie d'animal.

COMMENT LES APPELLE-T-ON ?

- a. Des œils-de-bœuf
- b. Des culs-de-poule
- c. Des pieds-de-biche

7

Marche jusqu'à la **rue de la Colombe**. Au **numéro 4**, se trouve, gravée dans le mur, une colombe aux ailes déployées.

ELLE S'APPELLE AINSI EN SOUVENIR :

- a. de colombes qui nichaient là au XIII^e siècle
- b. d'une jeune fille héroïque nommée *Colombe*
- c. de Christophe Colomb, qui a décidé dans cette rue de parcourir le monde.

8

On rejoint la **rue d'Arcole**, jusqu'au **parvis de Notre-Dame**. Traverse le pont, entre dans le **square René Viviani**. Regarde bien la fontaine de bronze au centre du square.

QUEL ANIMAL DISTINGUES-TU ?

- a. Un crapaud
- b. Un poisson rouge
- c. Un cerf

9

Prends la **rue de la Bûcherie**, traverse la **rue du Petit Pont**, prends la **rue de la Huchette**. Au bout de quelques pas, tu croiseras une toute petite rue avec un drôle de nom.

D'APRÈS CE NOM, QUE FAIT LE CHAT ?

- a. Il ronronne
- b. Il joue avec une pelote
- c. Il pêche

ARRIVÉE

Le parcours est terminé ! Mais tu peux continuer d'essayer de repérer, dans les rues et les jardins de Paris, toutes les représentations d'animaux qui égaient la ville.

