

The background features a complex, abstract geometric pattern composed of various shapes and lines. A prominent feature is a large, stylized red shape resembling a question mark, positioned in the upper center. Below it, there are several dark blue shapes, including a large 'T' shape on the left and a vertical bar on the right. The overall design is minimalist and modern, using a palette of grey, red, and blue against a white background.

GRAND JEU
DE PISTE
N°3

J E U N ° 3

LE FANTÔME DE LA GALERIE MARCHANDE

Véritable vitrine du savoir-faire architectural lyonnais et joyaux de l'oeuvre de Soufflot, la grande façade et son dôme magnifique donnant sur le Rhône font la fierté des Lyonnais depuis des siècles ! C'est d'ailleurs pour épater la galerie des visiteurs se rendant dans la ville que les recteurs de l'hôpital (les directeurs de l'époque) décident de faire appel à l'architecte Soufflot au 18^e siècle. Ainsi né le projet d'une façade sur 2 étages et plus de 300 mètres de long...

Monumentale !

Contrairement aux idées reçues, les boutiques ne font pas leur apparition dans le Grand Hôtel-Dieu en 2018. L'architecte Soufflot a déjà prévu dans ses dessins de nombreux emplacements de commerces au rez-de-chaussée donnant sur le Rhône. Ces boutiques ont alors vocation à financer l'hôpital.

Si l'envie vous prend, amusez-vous à parcourir la façade le long du Rhône à la recherche des anciens numéros de commerces au-dessus des arcades



GRAND HÔTEL-DIEU
INFINIMENT LYON

BIENVENUE EN 1978

En cet après-midi de mai 1978, c'est ce que le petit Paul s'amuse à faire. Sautillant, son cartable à la main, il chante à haute voix les numéros en remontant le long du Rhône. Quand soudain... Oh! Il s'arrête, figé, blême. Un petit monsieur, rond, aux joues roses vient littéralement de traverser le mur de la façade, quelques mètres devant lui, pour se diriger rue Childebert. Paul se frotte les yeux, hébété. Ce drôle de bonhomme, apparemment pressé, prend cependant le temps de se retourner vers Paul qui l'observe avec curiosité.

« Eh bien jeune homme, on dirait que vous avez vu un fantôme ! »
s'exclame-t-il.

« Mais, mais... Mais vous êtes un fantôme ! »

lui répond avec inquiétude Paul.

« Il est vrai mon garçon. J'ai parfois tendance à l'oublier... Normalement, personne ne me voit ! Tu m'as l'air d'être un sacré petit garçon toi. Tant mieux, tu vas pouvoir m'aider.»

Ni une, ni deux, le fantôme prend Paul par le bras et disparaît en un claquement de doigts. Quelques secondes plus tard, nos deux personnages réapparaissent comme par enchantement sur la place de la République, au milieu des passants qui ne s'étonnent pas une seconde de cette irruption soudaine.

C'est ici que votre aventure commence !



GRAND HÔTEL-DIEU
INFINIMENT LYON

L'AVENTURE COMMENCE PLACE DE LA RÉPUBLIQUE

« Vous auriez pu me demander avant de m'emmener avec vous ! » s'écrit Paul.

« Navré, j'en perds mes bonnes manières à force d'être seul. Vois-tu mon garçon, il se trouvait dans cette rue (pointant du doigt la rue Childebert en direction du Rhône) une grande galerie de boutiques qui venaient compléter les commerces le long du Rhône. Plusieurs générations de ma famille s'y sont succédées. Je suis le premier d'entre eux. Curieux, peut-être trop, j'avais pour habitude de veiller à ce que les affaires de famille tournent bien, même après ma disparition. Mais je comptais bien prendre ma retraite un jour ou l'autre ! ».

Il s'arrête, portant un regard plein de nostalgie sur la rue.

Depuis le début du XXe siècle et jusque dans les années soixante, l'hôpital possède une galerie marchande, traversante, sur le modèle du passage de l'Argue, qui parcourt toute la largeur du bâtiment, du Rhône jusqu'à la rue de la République, côté Nord. Les commerces sont avant tout spécialisés dans la bijouterie et les produits de luxe. Elle a été démolie suite à l'élargissement de la rue Childebert.



VOTRE AVENTURE CONTINUE

« Mais à la destruction de ce passage, alors que je veillais consciencieusement à ce que rien n'ait été oublié, mon esprit est resté enfermé dans l'un des coffres d'une boutique...

Si mon ectoplasme peut s'en échapper, mon âme y est bloquée pour l'éternité.

- Ne soyez pas triste mon bon monsieur. Maman me dit qu'il y a toujours une solution pour tout, glissa naïvement Paul.

- Elle est pleine de bon sens ta maman. Mais voilà des décennies que j'erre comme une âme en peine sans trouver la combinaison du coffre qui me retient. J'ai besoin d'aide, de repos et surtout, du code secret de ce coffre ! Dit le fantôme d'une voix étranglée.

- Oh eh bien mes parents rentrent tard ce soir, personne ne va s'inquiéter si je traîne un petit peu... Je veux bien t'aider » lâche Paul avec un sourire.

Explosant de joie, le fantôme prend Paul par le bras et s'éclipse aussitôt. Notre duo se retrouve comme par enchantement devant la porte verte du Grand Cloître.

Rendez-vous au 1 Place de l'Hôpital et pénétrez dans le cloître. Dans les lignes qui suivent vous seront données les premières instructions.



GRAND HÔTEL-DIEU
INFINIMENT LYON

VISION TROUBLE DANS LE CLOÎTRE

« Le coffre a appartenu à l'un de mes neveux qui a créé la combinaison de son code secret en comptant des éléments au coeur de l'Hôtel-Dieu. Malheureusement, dès que je rentre dans l'enceinte de ces bâtiments, ma vue m'empêche

de compter quoi que ce soit :

je vois triple et pas à plus de 5 mètres !

- Quelle drôle de malédiction, dit Paul d'un ton moqueur. Je vais vous aider à compter dans ce cas.
- Très bien ! Excellent ! Parfait ! Si mes souvenirs sont bons, le premier chiffre du code correspond au nombre d'arbres à l'intérieur de ce cloître. Combien en vois-tu ? 2, 4, 8 ? Y a-t-il seulement des arbres ? »
s'interroge le fantôme en grimaçant.

Vous avez la réponse ?

Complétez la première case de la grille à la fin de ce document.



GRAND HÔTEL-DIEU
INFINIMENT LYON

LES VISAGES DES MÉDAILLONS

« Bien. Maintenant que nous avons ce premier chiffre, passons au deuxième morceau du code. Tu te débrouilles comme un chef mon garçon ! Vois-tu des visages le long de ces galeries ?

Le chiffre correspond au nombre de visages apparaissant sur des médaillons.

Attention, il y a un piège.

Je me souviens que seul les visages avant le portail en fer forgé comptent. »

Vous avez trouvé le nombre de visages apparaissant sur des médaillons ?

Indiquez ce chiffre dans la 2^e case de la grille à la fin de ce document.



DIRECTION COUR SAINT-HENRI

«C'est plutôt facile pour l'instant» s'exclame Paul d'un ton enjoué.
«Viens avec moi jeune ami, ça se complique un peu par la suite» lui dit le fantôme
en tendant sa main vers le jeune garçon.

Traversant le portail en fer forgé, ils se dirigent vers la cour
St Henri, emplacement du grand réfectoire et du majestueux dôme de Soufflot.

« Vois-tu cette colonnade ? Demande l'ectoplasme à Paul.

Eh bien moi pas !

- Oui bien-sûr, je compte d'ailleurs [...] colonnes.

- Ah ! En voilà au moins un qui a les yeux en face des trous ! » s'écrit le fantôme,
déclenchant un rire chez Paul.

Vous avez trouvé le nombre de colonnes ?

**Reportez-le dans la 3^e case de la grille en bas
de ce document.**



LE GRAND DÔME

« Vois-tu ce grand dôme qui se dresse devant nous ?

Interroge l'esprit. C'est une pièce d'architecture qui a connu bien des péripéties!

- Oui ça je le sais, dit Paul d'un ton narquois.

- Ah oui ? Et tu sais peut-être que dès sa construction, il a fait l'objet d'un scandale !

- Oui, maman me l'a dit.

- Soupirant. Et tu sais peut-être qu'à l'origine, ce grand dôme a été dessiné par Soufflot. Mais que faute d'argent, il n'a jamais pu finir lui-même les travaux ?

- Ça aussi je le sais.

- ...Et que la direction du chantier a été déléguée quelques années plus tard à deux jeunes architectes qui seront accusés par Soufflot d'avoir trahi le projet original en construisant un dôme plus petit ?

- Oui, mais maman m'a dit que le dôme a été détruit par un incendie à la libération et que cette histoire est partie en fumée avec lui.



- Oui mais moi j'étais là et j'ai tout vu. Quel chaos ! C'est un tir qui a mis le feu au dôme. Et sais-tu que celui que tu vois au-dessus de toi est beaucoup plus fidèle à celui imaginé par Soufflot ?
- Mais maman me dit que c'est du béton, qu'il est trop grand et que du coup, ce n'est pas pareil qu'avant.
- Et qu'en penses-tu toi ?
- Oh... Je l'aime bien » dit Paul en haussant les épaules.

Placez-vous devant le Grand Dôme, entre les colonnes et prenez le temps d'admirer ce grand bâtiment.



GRAND HÔTEL-DIEU
INFINIMENT LYON

LES POTS À FEU DU GRAND DÔME

« Bien, revenons à nos moutons. Vois-tu les pots à feu sur le dôme ?

- Les quoi ? lança Paul d'un air interrogateur.

- Les pots à feu. Ce sont les vases verts en ronde bosse surmontés d'une flamme qui entourent le grand dôme. Tu les vois ?

- Ah oui, je les vois. Ils sont hauts !

- Personnellement, je suis bien incapable de voir quoi que ce soit, marmonna avec dépit le fantôme. Bien, il te faut compter seulement les pots qui font face aux colonnes. Pas les autres » expliqua le fantôme avec insistance.

Auparavant verts, les pots à feu ont été restaurés durant la rénovation et arborent désormais une magnifique couleur dorée qui leur donne un éclat unique. Vous avez compté le nombre de pots qui surmontent la partie tournée vers le réfectoire et ses colonnes ?

Reportez le compte dans la 4e case de la grille ci-dessous.



DIRECTION COUR SAINTE-ELISABETH

L'esprit sort un petit carnet de sa poche et note quelques chiffres sur un papier vieilli.

« Bon, on continue ? On y est presque mon garçon ! Le dernier chiffre pour compléter la combinaison est plutôt une devinette. »

Il se met à tapoter son veston.

« Attends-moi dans la cour suivante, je te rejoins. »

Le fantôme disparaît dans le sol, comme aspiré par une force invisible. Paul marche en direction de la cour Ste Elisabeth selon les indications de l'ectoplasme.

Celui-ci réapparaît quelques minutes plus tard comme il a disparu.

« C'est bon. Je l'ai trouvé, dit-il en brandissant un petit bout de papier jauni. Les cursives sont un vrai labyrinthe là-dessous. Sur ce papier se trouve ma liberté ! C'est la dernière énigme. Mais je n'arrive pas à la lire, comme tu t'en doutes. »

Que vois-tu d'inscrit ?



- Je lis :

- Un puit = **2**
- Une fontaine = **4**
- Une baignoire = **7**

Qu'est-ce que ça veut dire ?

- Eh bien, si mes souvenirs sont bons, cela correspond à un élément présent dans cette cour.
- Si je trouve l'un de ces éléments, le chiffre qui lui correspond sera le dernier de la combinaison du coffre ?
- C'est bien cela mon jeune ami », dit l'esprit d'un ton satisfait.

Et vous, avez-vous deviné lequel de ces 3 éléments est présent dans la cour Ste Elisabeth ?



GRAND HÔTEL-DIEU
INFINIMENT LYON

Félicitations !

Vous venez de terminer la grille et de débloquer la combinaison du coffre qui renferme l'âme du commerçant.

« Je suis liiiiiibre ! Merci, merci pour tout. Avec un large sourire, le fantôme s'éclaircit peu à peu jusqu'à devenir transparent et disparaît d'un « Woof » étincelant.

Ainsi s'achève votre petite aventure avec le fantôme de la galerie marchande.

Merci d'avoir participé à ce petit jeu en sa compagnie.

Voir réponse page suivante.

COFFRE

--	--	--	--	--



GRAND HÔTEL-DIEU
INFINIMENT LYON

RÉPONSE

COFFRE

2	2	6	8	4
---	---	---	---	---