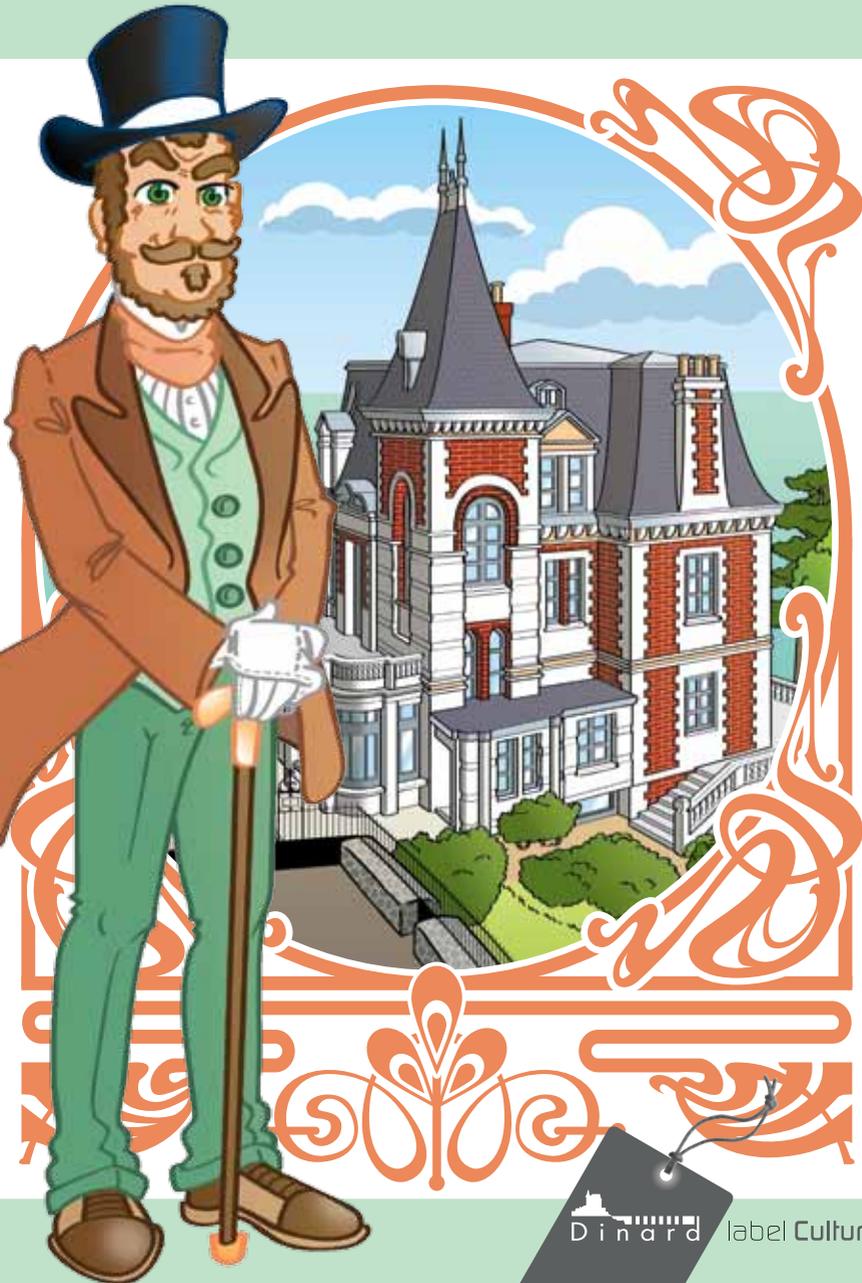


LA POINTE DE LA MALOINE



VILLES
& PAYS
D'ART &
D'HISTOIRE

- 1 VILLA KEROZAR P.4
- 2 VILLA ROCHE PLATE P.5
- 3 VILLA "LES ROCHES BRUNES" P.6 & 7
- 4 VILLA KER ANICK & KER VELOX P.8
- 5 VILLA CÉZEMBRE P.8
- 6 VILLA LES HEVEAS P.9
- 7 VILLA HAUT REGARD LE PUIITS P.10
- 8 VILLA BEL ESBAT P.10
- 9 VILLA BAMBINO P.11



AUGUSTE POUSSINEAU

L'ARCHITECTURE AVEC UNE... POINTE DE LUXE !



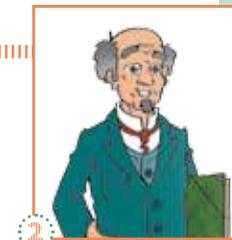
Quand **Auguste Poussineau** arrive à Dinard en 1879, il tombe sous le charme du domaine de la Malouine, à tel point qu'il l'achète.

Il confie à son frère Emile, sa célèbre maison de couture et de coiffure, lieu de rendez-vous des célébrités parisiennes : la boutique Félix. La sachant entre de bonnes mains, il quitte la capitale pour réaliser son rêve dinardais.

Une fois sur place, il demande à l'**architecte Alexandre Angier** d'y construire les plus belles villas jamais créées pour faire de ce lieu un paradis sur terre ! Un travail d'équipe qui leur prit environ 20 ans...

QUI EST-CE ?

Poussineau ne retrouve pas son architecte. **En te basant sur les descriptions, aide-le à le reconnaître**



Alexandre Angier est chevelu. Il porte sa planche à dessin et est habillé d'un gilet sans manche. Il a un bouc au menton mais pas de moustache. Sa cravate est rouge.

POINTE DE LA MALOUINE :

AVANT

En 1865, le duc d'Audiffret Pasquier achète cette pointe rocheuse pour y construire son château appelé "la Malouine", les six hectares de terrain deviennent son domaine de chasse.



APRÈS

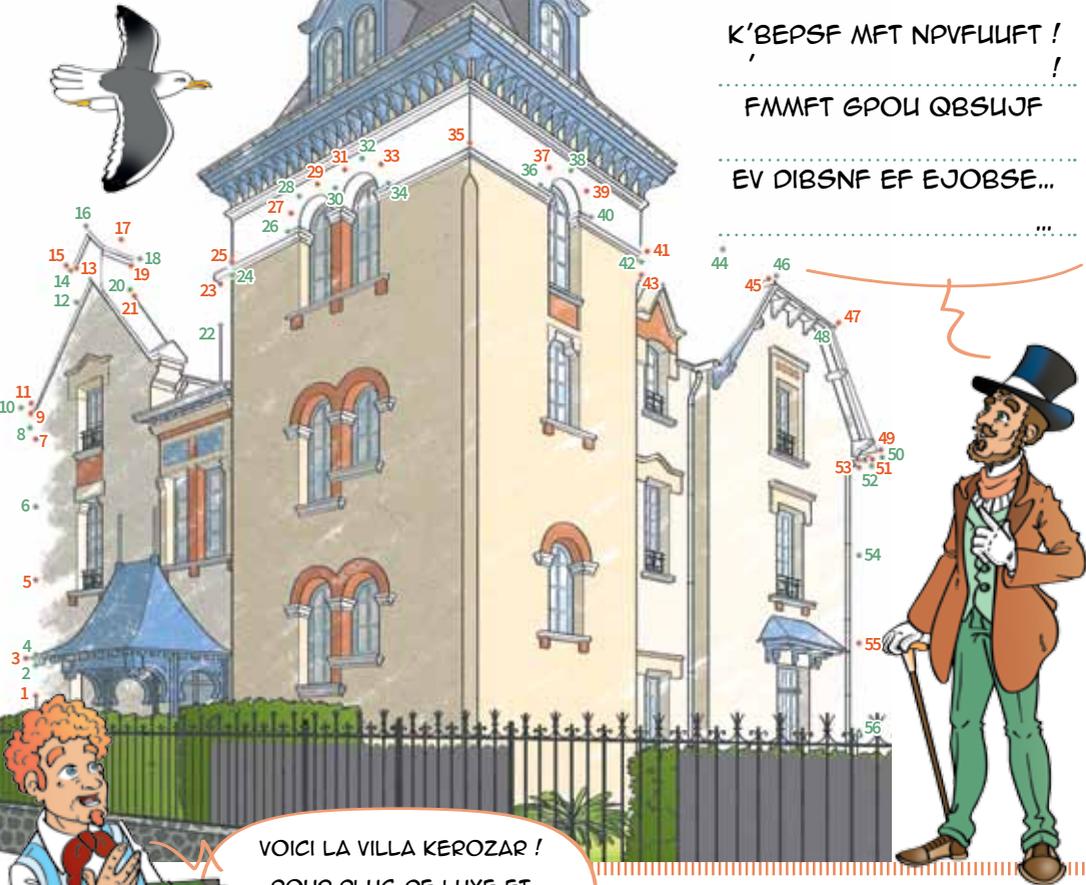
En 1879, le riche investisseur Auguste Poussineau rachète ce domaine et le transforme en quartier résidentiel haut de gamme construit par l'architecte Alexandre Angier de Saint-Brieuc.



LA VILLA KEROZAR

UN POINT C'EST TOUT !

Reconstruis la villa Kerozar en reliant les points dans l'ordre donné par les chiffres.



VOICI LA VILLA KEROZAR !
POUR PLUS DE LUXE ET MODERNITÉ, J'AI DÉCIDÉ QUE TOUTES LES VILLAS DE CE QUARTIER AURAIENT :

RÉBUS...

Résous les rébus pour comprendre ce que dit l'architecte.

DU DÉSORDRE DANS L'ALPHABET

Déchiffre ce que nous dit Poussineau. Pour y arriver remplace chaque lettre par celle qui la précède (ex. B = A, C = B, etc.)

K'BEPSF MFT NPVFLUFT !

FMMFT GPOU QBSUJF

EV DIBSNF EF EJOBSE...

DES
ET UNE

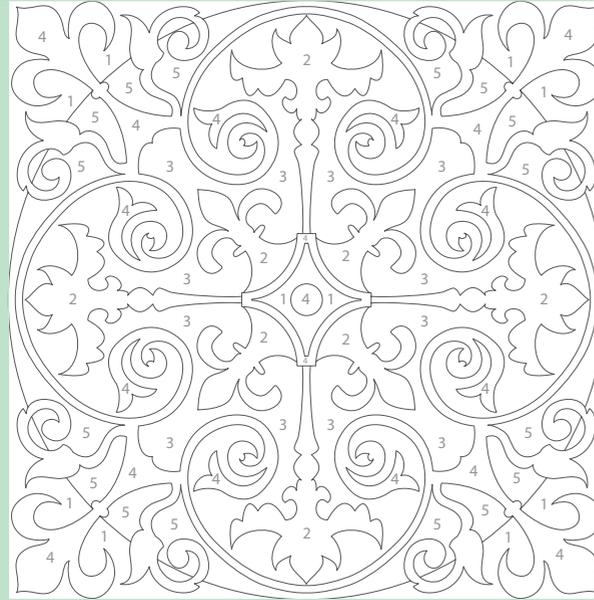


LA VILLA ROCHE PLATE

À TES CRAYONS...

Cette villa Roche Plate est exceptionnelle grâce à son riche décor en briques de toutes les couleurs et à ses carreaux de ciment.

Retrouve ce carreau de ciment sur la façade, et remplis la légende avec les bonnes couleurs pour pouvoir le colorier chez toi.



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

JARGON TECHNIQUE

Sers-toi du code pour décrypter la réponse d'Alexandre Angier.



COMMENT APPELLE-T-ON CETTE PIÈCE DE BOIS QUI SOUTIEN LE TOIT ?

ON APPELLE ÇA UN



VILLA "LES ROCHES BRUNES"

À L'OMBRE DE LA VILLA...

La villa "Les Roches Brunnes" est la plus remarquable : elle se trouve à l'extrémité de la pointe de la Malouine. Toutes les fenêtres offrent une vue sur la mer, qu'elles soient au nord, au sud, à l'est ou à l'ouest. Parmi ces trois silhouettes, peux-tu entourer celle qui correspond à la villa "Les Roches Brunnes" ?



- 1
- 2
- 3
- 4

UN PEU PERDU...

Poussineau est perdu dans son jardin. Aide-le à rejoindre l'architecte Alexandre Angier dans son salon de plein air.

VISER JUSTE POUR RÉUSSIR SES AFFAIRES...

Dans cette salle à la vue imprenable sur la Côte d'Émeraude, les hommes se retrouvaient pour discuter de leurs affaires commerciales et se détendre autour d'un jeu à la mode : le billard !

Sur ce billard, la boule jaune doit rejoindre le trou n°3, sans toucher aucune autre bille, peux-tu choisir le bon tracé ?

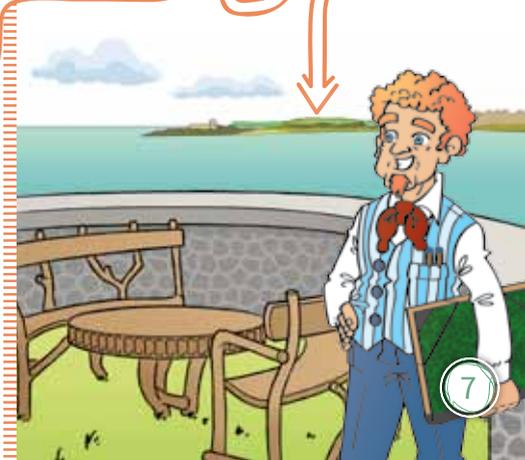


LA PETITE BÊTE...

Une araignée s'est cachée dans cette image, arriveras-tu à la retrouver ?

ANACHRONISME...

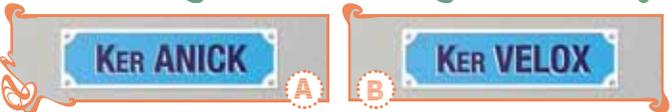
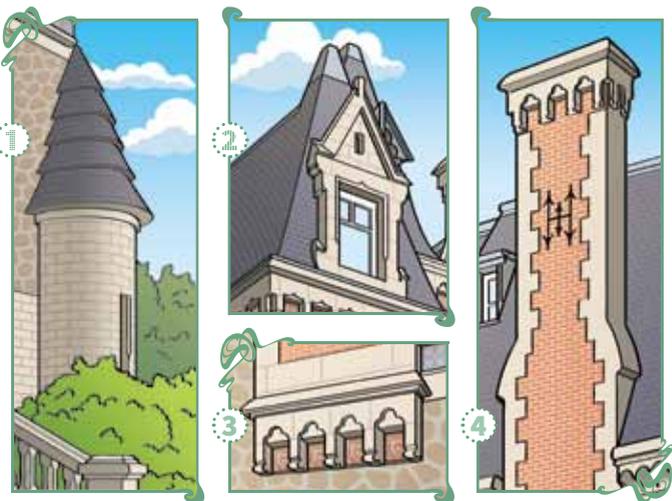
Un objet qui ne pouvait pas exister en 1896 est présent dans cette image, sauras-tu le retrouver ?



VILLAS KER ANICK & KER VELOX

VOCABULAIRE GOTHIQUE

Ces deux immenses villas sont de style néo-gothique, leur architecture s'inspire des châteaux forts du Moyen Âge. **Retrouve le nom de chaque élément (numéros) et cherche de quelle villa ils sont extraits (lettres).**



CHEMINÉE

N°..... et lettre

TOURELLE

N°..... et lettre

TOITS POINTUS

N°..... et lettre

MÂCHICOU LIS*

N°..... et lettre

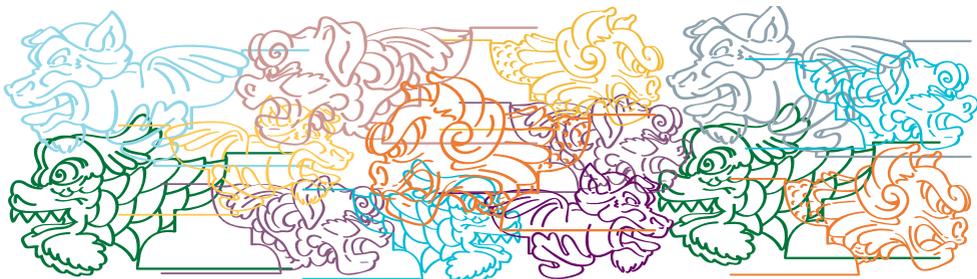


*machicolis : Ouvertures dans le haut des murailles permettant de laisser tomber des projectiles sur l'ennemi.

VILLA CÉZEMBE

MÉLI-MÉLO DE GARGOUILLES

Cette villa est de style néo-chalet avec tous ces éléments en bois peint, elle ressemble à un chalet de montagne. **Dans le méli-mélo ci-dessous, saurais-tu dire combien il y a de gargouilles au total ?** Pour t'aider, tu peux les retrouver sur la villa...



VILLA LES HEVEAS

LES 7 DIFFÉRENCES...

Cette villa est de de style néo-flamand, parce qu'elle reprend la façade en pignon à redans, typique des pays flamands : elle monte vers le ciel en forme d'escalier.

L'architecte Alexandre Angier a fait 7 erreurs* sur ce croquis par rapport à la villa que tu as devant toi. Peux-tu les retrouver ?



*Attention : Les volets (ouverts ou fermés selon les jours) ne comptent pas comme des différences.

VILLA HAUT REGARD LE PUIS

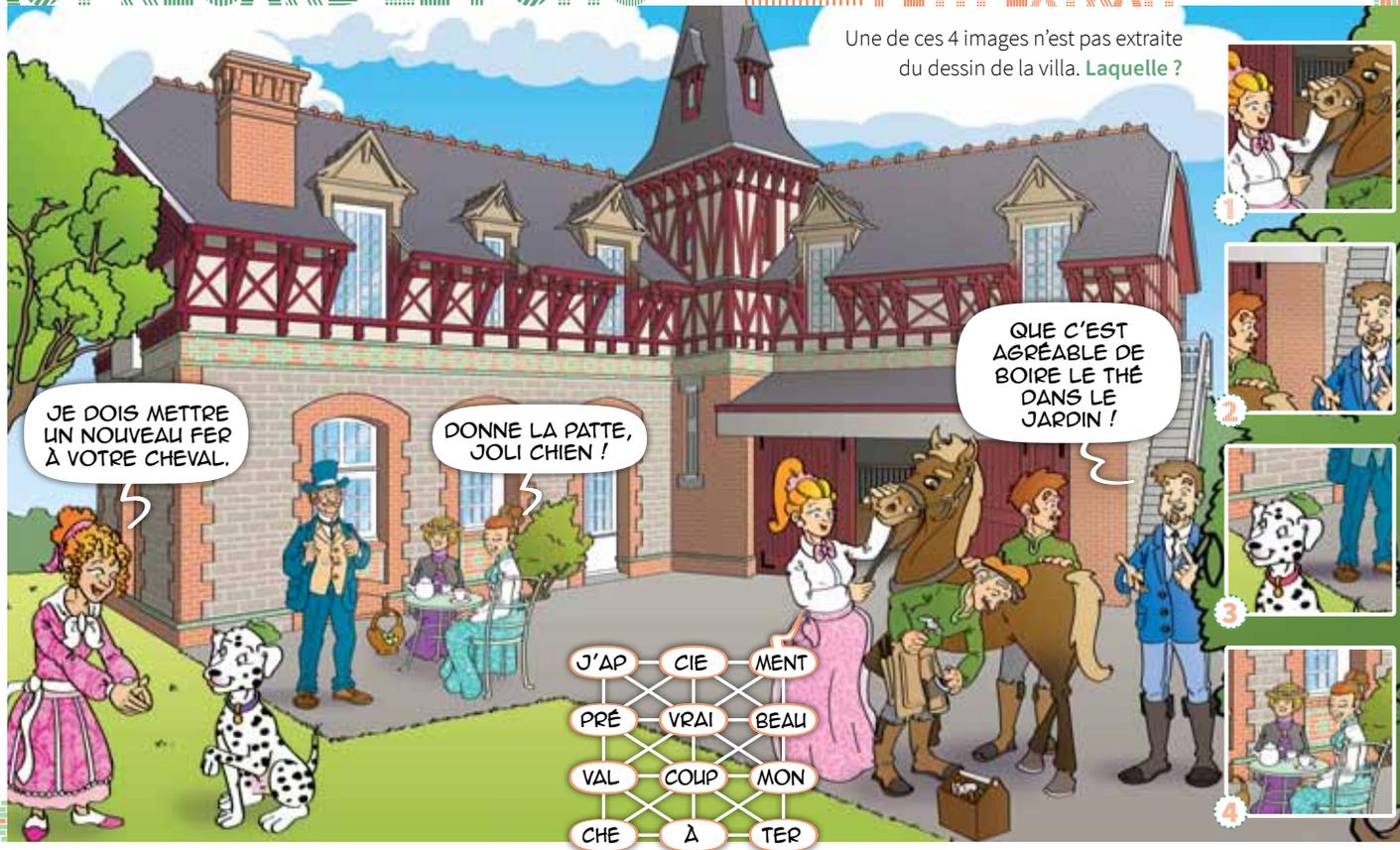
Cette villa est de style néo-normand, elle reprend l'architecture des maisons traditionnelles normandes avec sa façade en pan de bois : c'est un assemblage de poutres de bois rempli par un enduit. Autrefois, ce bâtiment accueillait des écuries.

UN BON MÉLANGE

Les bulles se sont mélangées. Aide les personnages à les retrouver.

SYLLABES EN VRAC

Relie les syllabes dans le bon ordre pour comprendre ce que dit cette demoiselle.



PETIT EXTRAIT

Une de ces 4 images n'est pas extraite du dessin de la villa. Laquelle ?



SOLUTIONS

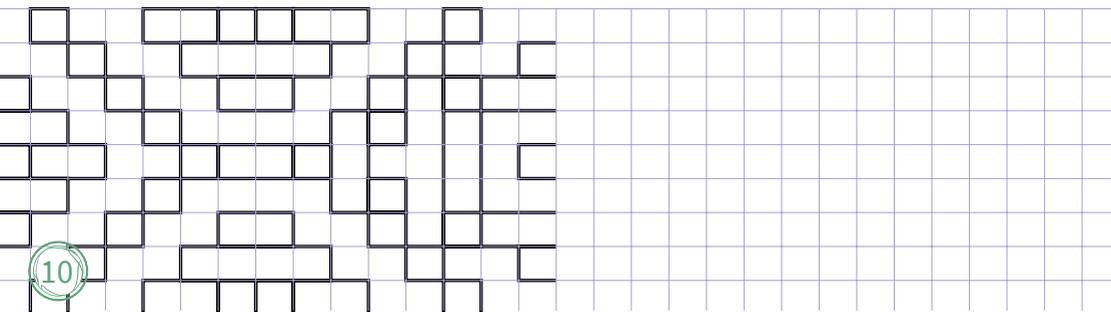
- P.3 : Qui est-ce ?** Le personnage n°4.
- P.4 : Du désordre dans l'alphabète :** J'adore les mouettes ! Elles font partie du charme de Dinard... Rébus : porche d'entrée - bates jumelées - tour d'escalier.
- P.5 : Jargon technique :** Aisselier.
- P.6 : À l'ombre de la villa :** Silhouette n°2.
- P.7 : La petite bête :** L'araignée se trouve sous la fauteuil du personnage buvant un verre. **Anachronisme :** l'hélicoptère, visible par la fenêtre, ne pouvait pas exister à l'époque d'Auguste Poussineau. **Un peu perdu :** Passage n°3.
- P.8 : Vocabulaire gothique :** Cheminée n°4 et B - Tourrelle n°1 et A - Toits pointus n°2 et A - Mâchicoulis n°3 et B. **Méti-méto de gargouilles :** Il y a 14 gargouilles.
- P.9 : Les 7 différences :** Fenêtre haut gauche remplacée par un mur de brique - Pignon triangulaire (au lieu d'arrondi) de la fenêtre bas gauche - Ajout d'une cheminée décorative sur la toiture au centre - Porte d'entrée bleue au lieu de marron - Suppression de 2 sorties de cheminées sur le pignon principal - disparition du premier pignon de toiture sur la face de droite - Décoration du balcon blanc modifiée.
- P.10 : Un bon mélange :** Bulles dans l'ordre de gauche à droite : "Donne la patte, joli chien !", "Je dois mettre un nouveau fer à votre cheval", "Syllabes en vrac : J'apprécie vraiment beaucoup monter à cheval. Nom de la villa : Villa Bel Estab.
- P.11 : Petit extrait :** Image n°3. Une grille de mots.

VILLA

Retrouve le nom de cette villa sur la façade pour compléter le titre

POUR FRISER SANS BIGOUDIS

Cette villa présente un magnifique décor en briques de toutes les couleurs, c'est le style polychrome (poly = plusieurs, chrome = couleur). Peux-tu faire la symétrie de cette frise suivante en t'aidant de la grille ? Tu pourras également la colorier une fois chez toi !

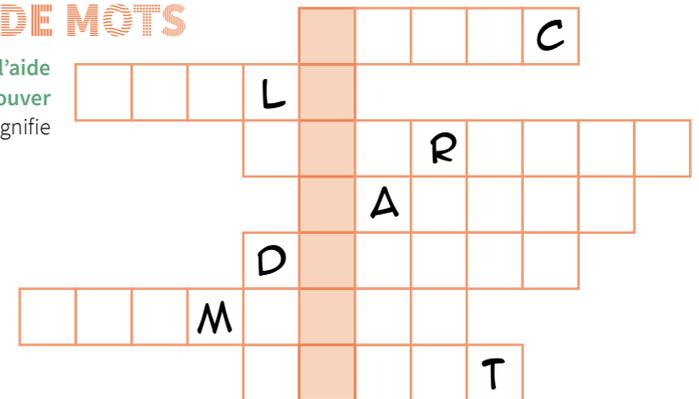


UN DERNIER POUR LA ROUTE.

UNE GRILLE DE MOTS

Complète cette grille à l'aide des mots de la liste pour trouver le nom de cette villa qui signifie "enfant" en italien.

- BALCON - CHEMINÉE - DINARD - BLANC - VOLET - VILLA - EMERAUDE



« LE PETIT HAMEAU SANS IMPORTANCE DE DINARD, A CÉDÉ LA PLACE À DE SOMPTUEUX CHÂTEAUX ET DE COQUETTES VILLAS, À DE LUXUEUX ET DE TRÈS CONFORTABLES HÔTELS BORDÉS DE MAGNIFIQUES AVENUES OMBRAGÉES »

“Guide thermes et plages”, 1912.



Laissez-vous conter Dinard, Ville d'art et d'histoire...

Le guide vous accueille. Il connaît toutes les facettes de Dinard et vous donne les clefs de lecture pour comprendre l'histoire de la ville, son développement au fil des quartiers au travers de son patrimoine bâti et paysager.

Si vous êtes en groupe :

Dinard vous propose des visites toute l'année sur réservation. Des brochures conçues à votre attention sont disponibles à l'Office de Tourisme. Demandes : visites@emeraudetourisme.com

Le service Animation de l'architecture et du Patrimoine

coordonne les initiatives de Dinard, Ville d'art et d'histoire. Il propose toute l'année des animations pour la population locale, les estivants et pour les scolaires. Il se tient à votre disposition pour tout projet.

Renseignements :

0 821 235 500

Service 0,12 € / min
+ prix appel

Dinard appartient au réseau national des Villes et Pays d'art et d'histoire

Le Ministère de la Culture et de la Communication, attribue l'appellation Villes et Pays d'art et d'histoire aux collectivités locales qui animent leur patrimoine. Il garantit la compétence des guides-conférenciers, des animateurs de l'architecture et de patrimoine et la qualité de leurs actions. Aujourd'hui, un réseau de 190 villes et pays vous offre son savoir-faire sur toute la France.

A proximité... Concarneau, Dinan, Fougères, Quimper, Pays de Morlaix, Lorient, Vannes, Vitré et Rennes métropole bénéficient du label Ville d'art et d'histoire.

VILLES
& PAYS
D'ART &
D'HISTOIRE

