

# ALEX À CONTRE-TEMPS



JEU RÉALISÉ PAR URBAN EVENTS AVEC LA COLLABORATION DE LA VILLE DE THONEX ET LE FESTIVAL PARCS EN FÊTE.

CHEMIN DE LA MOUSSE

VOIE VERTE

ROUTE DE JUSSY

B

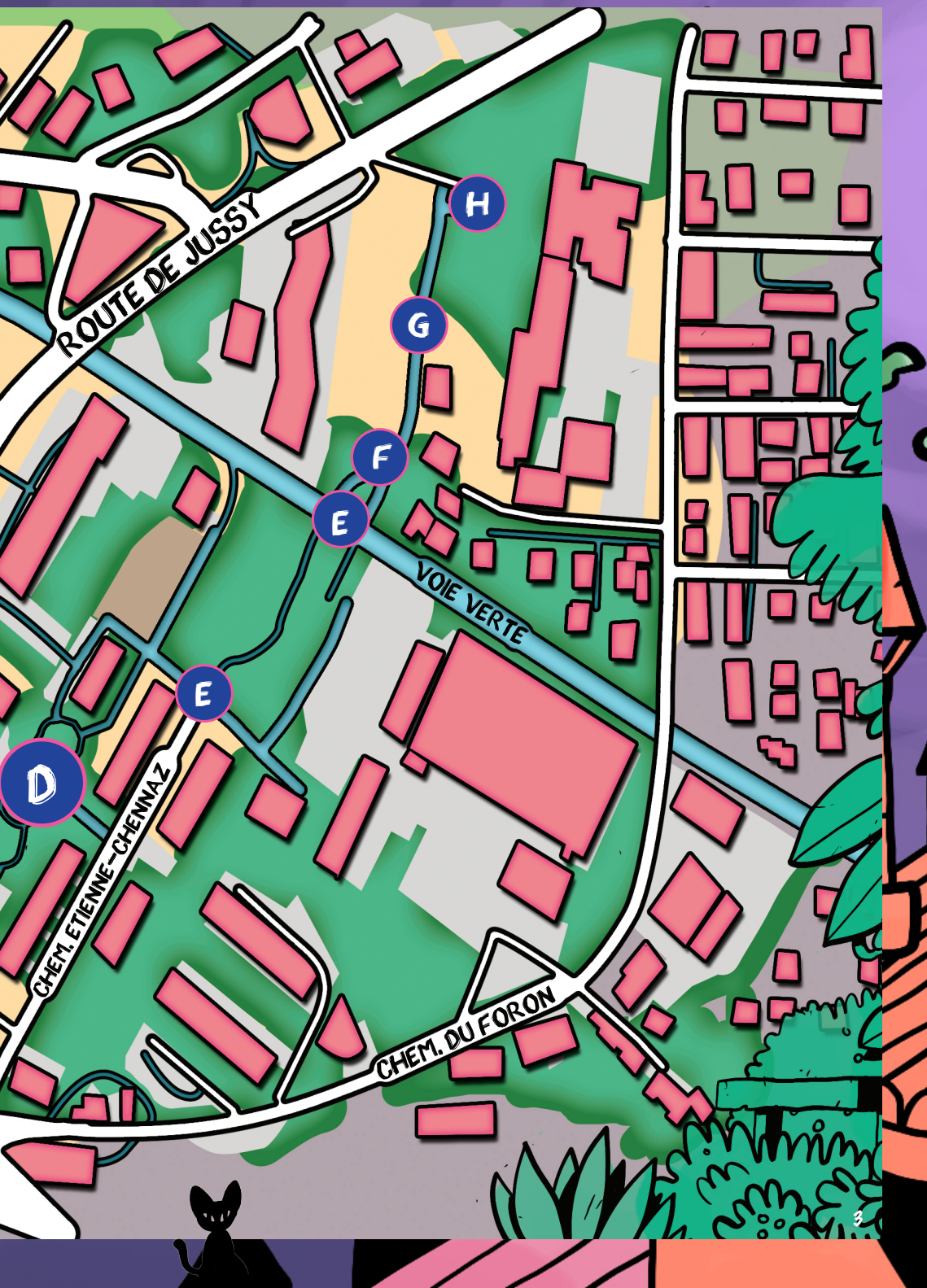
A

C

AVENUE TRONCHET

RU Y GENÈVE





# LA MISSION



Je suis Alex, jeune artiste venant de l'an 1438. Un jour, sans comprendre comment ni pourquoi, j'ai traversé un étrange portail... Et me voilà dans une époque qui n'est pas la mienne.

Partout autour de moi, des lumières scintillent et des machines rugissent filant à toute vitesse sur d'étranges routes noires. J'erre dans cette ville inconnue, tentant de donner un sens à ce chaos moderne.

Très vite, je découvre des œuvres d'art contemporaines, si différentes de tout ce que je connais... et pourtant si intrigantes ! Malgré cette curiosité, une chose est claire pour moi : je dois retourner à mon époque.

En explorant davantage, je tombe sur une sorte de machine temporelle. Elle pourrait me ramener chez moi... mais je n'ai aucune idée de comment la faire fonctionner.

**Et c'est là que j'ai besoin de toi.** Peux-tu m'aider à activer cette machine et me permettre de rentrer chez moi ?

Dans mes recherches, j'ai trouvé cette étrange note qui correspondrait à un code... mais je n'en comprends pas sa signification.

Peut-être peut-il nous aider à connaître le code d'accès pour activer la machine ?

*revoir la mise  
en page.*

B E D G C A



À toi de résoudre toutes les énigmes afin de trouver le code d'accès !



# RÈGLES DU JEU



## TA MISSION

Aide Alex à retourner à son époque, la Renaissance. Pendant **environ 1h30**, tu devras résoudre des énigmes en te baladant dans Thônex pour trouver le code d'accès de la machine temporelle.



## DIRECTION ET CARTE

La carte en pages 2 et 3 te permettra de t'orienter facilement et de connaître les emplacements des énigmes. Il n'y a pas d'ordre pour les résoudre, tu es libre de commencer par celle que tu veux. Pour savoir quelle énigme correspond à quel emplacement, il te suffit de te repérer avec les lettres (A,B,C etc.) qui sont également présentes sur les titres de la brochure.



## ÉNIGMES

Les énigmes sont adaptées aux enfants **dès 8 ans**. Elles sont basées sur l'observation, la culture générale et l'orientation. Tu peux les identifier grâce aux lettres indiquées sur les titres et les réaliser dans l'ordre que tu veux.



## LE SAVIEZ-VOUS ?

Tout au long de ton aventure, tu pourras découvrir et apprendre des détails importants sur les lieux visités. Ceux-ci ont pour but de te donner des informations sur les œuvres et l'histoire de Thônex ainsi que sur les efforts mis en place par la ville pour l'embellir et la rendre plus verte et agréable.

# COMMENT ANALYSER UNE ŒUVRE ?



## L'HISTOIRE

D'après mes recherches, elle a été créée lors du festival Parcs en fête de 2023.

Durant mon voyage temporel, j'ai découvert une œuvre particulière située au **parc François-Auguste-Châtrier**, en face de la mairie de Thônex. Voici mon analyse.

## LA TECHNIQUE

Cette œuvre semble avoir été sculptée en partie à la tronçonneuse.

## L'ARTISTE

J'ai appris que Maxime Cadoux est un luthier-sculpteur passionné par la musique et le travail du bois.

Il s'est installé dans le Massif des Bauges, en Savoie.



## LE MESSAGE

Selon moi, cette œuvre s'intitule Dame Nature.

Ses jambes représentent les samares (feuilles hélicoptères), sa tête a la forme d'une graine et ses bras sont de jeunes pouces.





# TON NOM D'ARTISTE

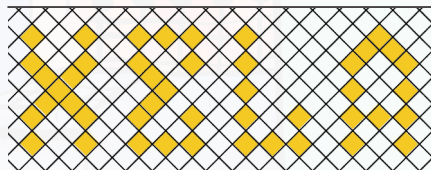


Avant de débiter l'aventure, trouve ton nom d'artiste !  
Pour cela, rien de plus simple, écris ton prénom à l'envers.  
Par exemple, mon prénom est Alex, à l'envers je m'appelle Xela. C'est joli, non ?

**Ton nom d'artiste :** \_\_\_\_\_

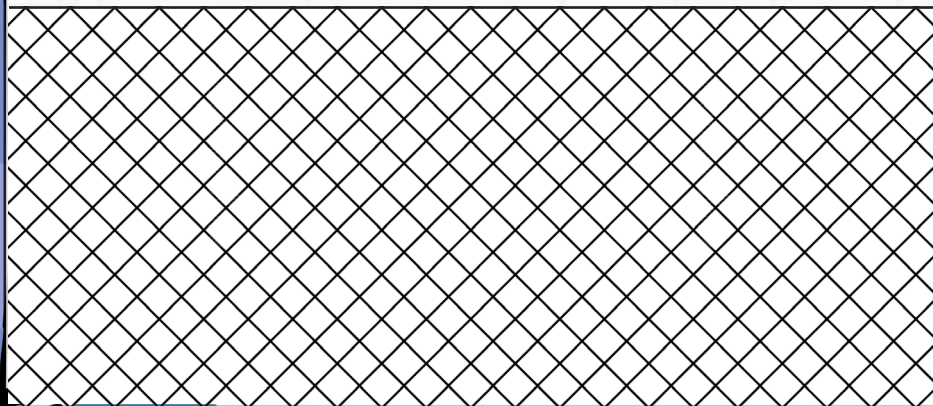
Maintenant que tu as découvert ton nom d'artiste, c'est à toi de te lancer dans l'art contemporain !

Ygrek réalise des œuvres dans Genève en utilisant les grillages comme moyen de support. Tu trouveras l'une d'entre elles le long de la voie du tram.



Comme je l'ai fait, essaie toi aussi de dessiner ton nom d'artiste sur ce quadrillage en t'aidant de l'alphabet de Ygrek.

**L'ALPHABET DE YGREK** →



## Place Graveson



Sur cette photo, tu peux voir une partie d'un ancien aqueduc romain qui était autrefois sur la place Graveson. C'est un tuyau très solide que les Romains utilisaient pour transporter de l'eau, il y a plus de 2 000 ans ! Avant, cet aqueduc était protégé par une sorte de coque en béton. Cela servait à le garder en bon état pendant longtemps. Mais cette coque cachait aussi le tuyau original. Alors, pour que tout le monde puisse mieux le voir, on a enlevé cette protection.

Aujourd'hui, l'aqueduc n'est plus là. Mais grâce à cette photo, tu peux imaginer à quoi il ressemblait !



Un peu plus loin, j'ai découvert le parc des Deux-Communes, avec une place de jeu et même des animaux !

C'est là que j'ai rencontré un âne... un drôle d'animal, il a absolument tenu à ce que je découvre son nombre porte-bonheur.

Voici ce qu'il m'a dit :

*«Compte le nombre d'oiseaux et retire le nombre de renards présents dans le parc. Tu trouveras ainsi mon numéro fétiche !»*



Numéro fétiche :



B

# UNE NOUVEAU PARC

Un nouveau parc et donc un nouveau terrain de jeu et de rencontre qui a été inauguré lors du festival Parcs en fête de 2025.



Malgré les festivités, un élément en particulier a retenu mon attention.

FIGÉE EN HIVER MAIS POPULAIRE UNE FOIS L'ARRIVÉE  
DES BEAUX JOURS,  
J'ABRITE LA RESSOURCE LA PLUS PRÉCIEUSE EXISTANTE,  
ON ME TROUVE ICI SCULPTÉE,  
AILLEURS, JE PRENDS D'AUTRES FORMES, PARFOIS MÊME  
CELLE D'UN SYMBOLE GENEVOIS ÉCLATANT.

QUI-SUIS-JE ?

Élément trouvé :



\_\_\_\_\_





# SUR LES TRACES

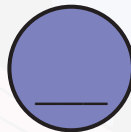
Dans le parc Munier, d'étranges empreintes de pas semblent être figées dans le sol. Pourquoi sont-elles là? Quel message cachent-elles? Personne ne le sait. Je ne m'attarde pas sur leur signification. Ce qui m'intrigue, c'est plutôt comment et avec quoi ces traces de pas ont pu être conservées si longtemps.

Peux-tu m'aider à trouver de quelle matière ces empreintes ont été faites?



Cette sculpture a été faite en : \_\_\_\_\_

Quel est le nombre de lettres de ce mot ? \_\_\_\_\_



## Desire Line



Cette sculpture s'appelle *Desire Line* et a été créée en 2019 par un artiste nommé Nicolas Muller. Elle est très spéciale, car elle représente des empreintes de pas laissées dans le sol, comme si les personnes qui se promenaient ici avaient marqué leur passage pour toujours! Pour la réaliser, l'artiste a demandé à des enfants et des habitants de Thônex d'imprimer leurs pieds dans une pâte spéciale. Ensuite, ces empreintes ont été transformées en un métal solide.

Son idée vient d'un phénomène appelé *Desire Path* (ou chemin du désir en anglais). Ce sont les petits sentiers que les gens créent en marchant à force de prendre un raccourci au lieu du chemin principal. Alors, la prochaine fois que tu verras un chemin tracé dans l'herbe, tu sauras que c'est peut-être une Desire Line !

L'adverbe "peut-être" n'est pas séparable. À vérifier.





# MISE EN SCÈNE



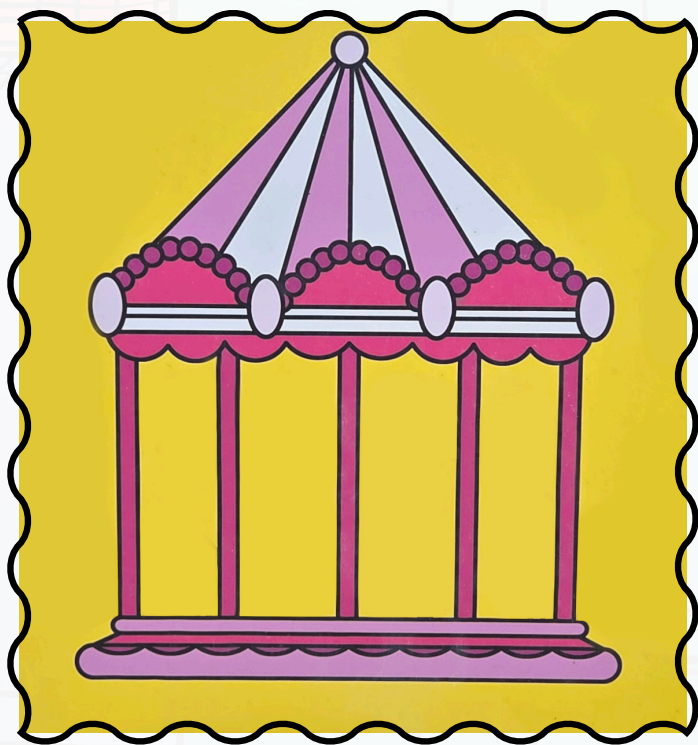
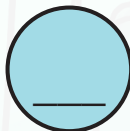
En me baladant dans Thônex, j'ai vu des arlequins aller dans un parc et modifier l'image d'une célèbre mise en scène.

On y retrouve habituellement des petits chevaux en bois mais malheureusement ils sont absents sur cette image.



Aide-moi à retrouver l'image d'origine dans le parc pour savoir combien de chevaux manquent. Utilise la carte pour te rendre sur les lieux de la "Mise en scène".

Nombre de chevaux :



Et si tu dessinais les chevaux sur le manège ?

# E

# CECI N'EST PAS UN HÉLICOPTÈRE

Dans cette forêt, j'ai croisé un insecte vraiment particulier... un peu costaud, avec une drôle de tête. Enfin, ce qui m'a surtout frappé, ce sont ses énormes « pinces » ! On aurait dit des bois de cerf ! Mais ce ne sont pas des cornes. Non, c'est une partie de sa bouche.

Plutôt impressionnant, tu ne trouves pas ?

En continuant mon chemin à travers la forêt jusqu'au cirque, j'ai remarqué des petits écus au sol... Ils semblent représenter ce curieux petit être.

Mais quel est cet insecte ? Peut-être que toi, tu trouveras son nom en avançant... regarde bien autour de toi !



**Compte le nombre de pattes de cet insecte.**

*Attention, sur certains écus elles ne sont pas très visibles*



**À toi maintenant d'essayer de le représenter avec ses grandes pinces !**

## L'hélicoptère vivant



Il aime vivre dans les endroits calmes, surtout là où il y a du bois mort. C'est là que les bébés de cet insecte grandissent... pendant plusieurs années ! Ensuite, une fois qu'ils deviennent adultes, ils ne vivent que quelques semaines, juste le temps de profiter de l'été.

Le mâle a de très grandes « pinces » pour impressionner ses rivaux, mais il est totalement inoffensif pour nous. Il vole parfois maladroitement, avec un gros « brrrr » dans l'air, mais ne t'inquiète pas, il préfère les arbres aux humains !



## F

## LE TCHOU TCHOU PARC

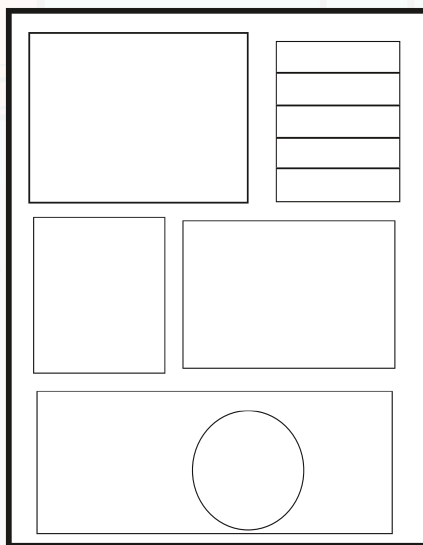
En regardant sur la carte, tu trouveras un parc qui partage son nom avec un peintre très célèbre ainsi que d'un cousin du Leman Express.

Retrouve le nom du peintre, pour t'aider, c'est le deuxième mot du parc qui compose le nom du parc.



Nom de l'artiste : \_\_\_\_\_

Maintenant, à toi de jouer l'artiste ! Créé une œuvre avec cette représentation de l'hôtel à insectes, qui se trouve au fond du parc, tout en gardant le style si particulier de l'artiste que tu as trouvé. ✓



## Un véhicule pas comme les autres

Ce parc porte le nom d'une locomotive appelée comme le fameux artiste que tu cherches à cause de sa cabine de conduite placée de travers, comme un tableau de l'artiste ! C'est un lieu où l'histoire, l'art et la nature se rencontrent pour s'amuser et apprendre en même temps.



# ON VA PAS EN FAIRE UN CIRQUE

C'est fou... À mon époque, il y avait déjà des gens qui faisaient ce genre de choses. On les appelait des saltimbanques.

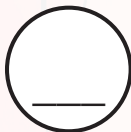
Peut-être que j'aurais pu m'y essayer, mais j'ai préféré regarder les autres jouer les acrobates.

En m'approchant du cirque, j'ai remarqué quelque chose d'étrange... un indice suspendu qu'il faut dévoiler en tirant sur sorte de corde. Je crois qu'il peut nous aider à trouver le dernier caractère du code d'accès de la machine.



Maintenant, c'est à toi de jouer. Tu peux le retrouver, j'en suis sûr!

La réponse semble être un mot composé d'un animal et d'un adjectif. Mais dis-moi... combien de lettres compose le nom de cet animal ?



## Un peu de vitamines



Coup de chance, non loin de là se trouve une petite forêt nourricière. Ces forêts nourricières sont des espaces où poussent des plantes comestibles, des arbustes à baies, des herbes, et même des légumes !

Elles sont créées pour ressembler à une forêt naturelle, mais où tout se mange (ou presque). On y apprend comment la nature peut nous nourrir sans abîmer la planète. À Thônex, ces forêts sont ouvertes à tous. On peut s'y promener, découvrir les plantes, et parfois goûter leurs fruits. C'est un endroit magique pour comprendre d'où vient la nourriture.

**Mais attention : Mange que ce que tu es certain(e) d'être comestible.**

# LE PORTAIL SPACIO-TEMPOREL

On dirait bien qu'on touche enfin au but... Grâce à toi !

D'après ce que tu as trouvé, il y a une lettre, des chiffres... une combinaison. Peut-être celle qui permet d'activer le portail ?

Mon cœur bat à toute vitesse. J'ai cette suite en tête, celle que tu as décodée.



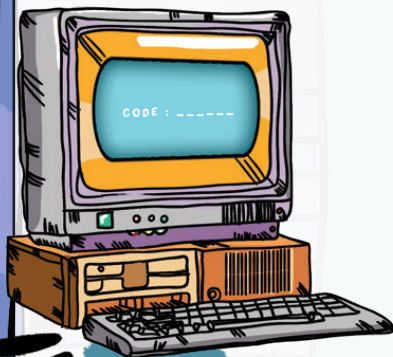
Dis-moi... tu l'as déjà entrée dans la machine ? Est-ce que c'est ça, la clé qui va me ramener en 1438 ?

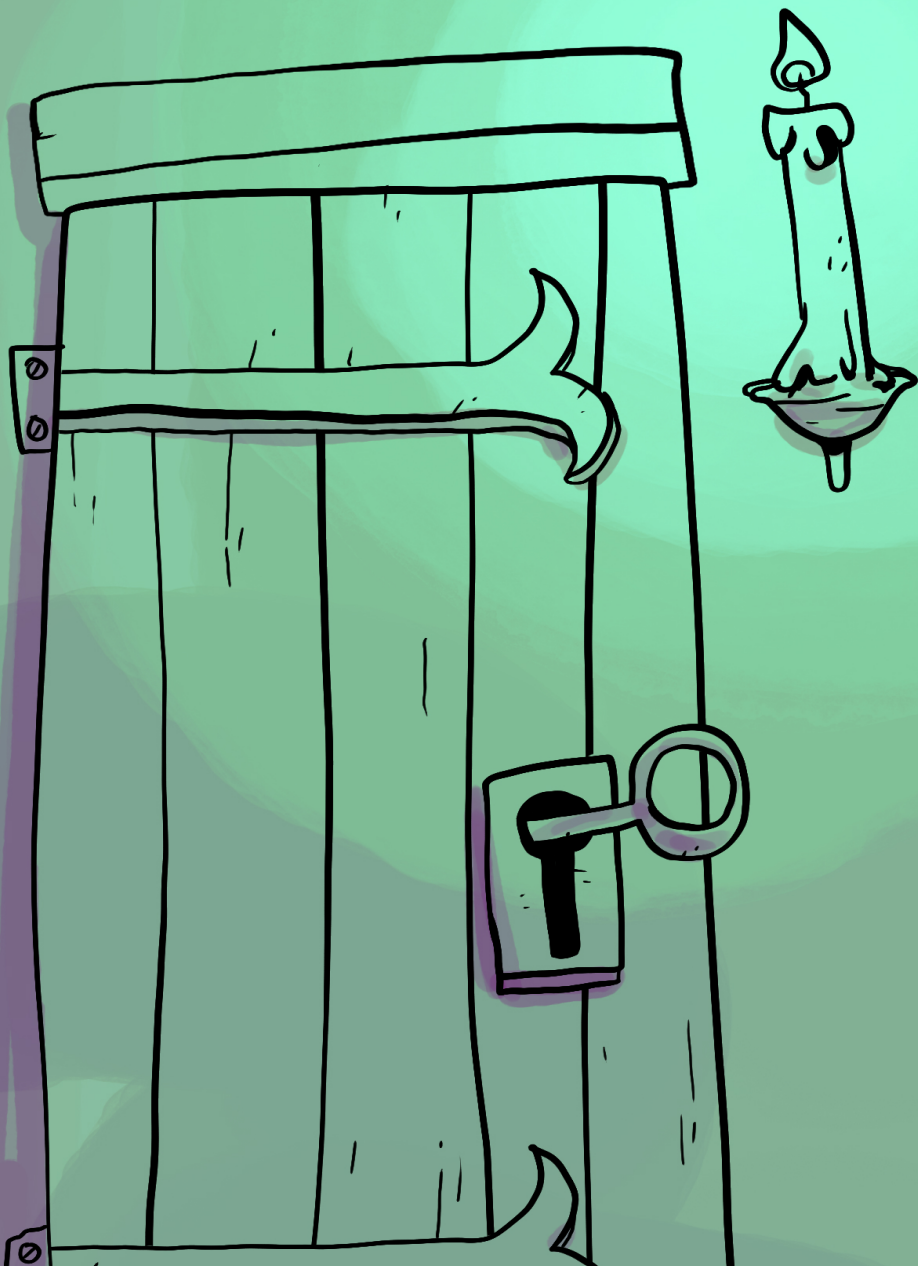
Je suis prêt. Enfin, je crois...

Alors... tu es prêt aussi ? Allons-y. Essayons.

**B E D G C A**

CODE : \_\_\_\_\_





Urban Events, Route de Colovrex 16,  
1218 Grand-Saconnex (GE), Tel : +41(0)22.760.03.06  
[www.urban-events.ch](http://www.urban-events.ch)

