

LIVRET DÉCOUVERTE ET JEUX
PROMENADE POUR PETITS & GRANDS

La Société Métallurgique de Normandie : La cité-jardin du Plateau...



Plan & Sommaire

- 1 Les villas de la direction p. 4 et 5
- 2 Les logements ouvriers p. 6 et 7
- 3 Le culte p. 8
- 4 Les loisirs sportifs p. 9
- 5 Les loisirs culturels p. 10
- 6 Les écoles p.11
- 7 Les Grands Bureaux p. 12 et 13
- 8 Les postes des gardes p. 14
- 9 La production p. 15
- 10 Le port p. 16
- 11 L'usine p. 17 à 19

Le départ de cette aventure se fait devant le théâtre de la Renaissance :

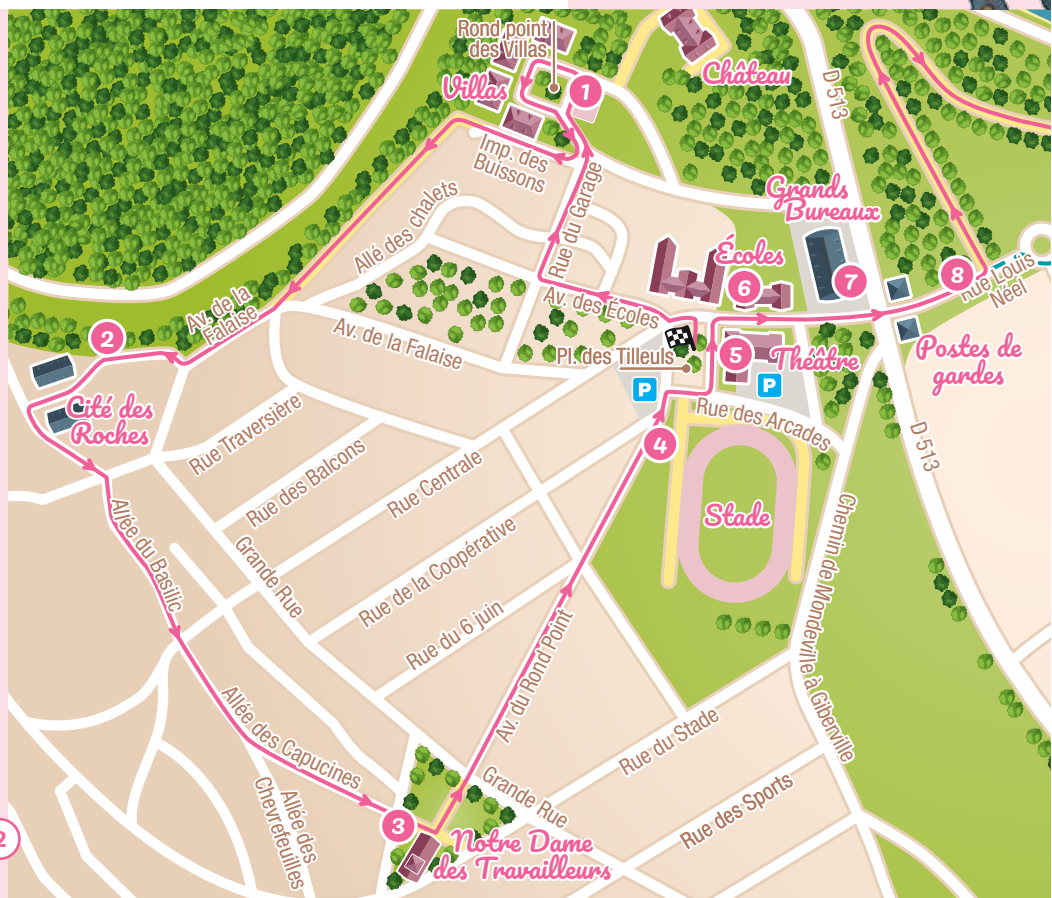
**Place des Tilleuls,
14120 Mondeville.**

Si vous venez en voiture,
le stationnement est simple
autour du théâtre.

En transports, vous pouvez
vous y rendre grâce
aux lignes de bus :

• 6A, 6B, et 11 express
Arrêt : Grands Bureaux

• 9
Arrêt : Place des Tilleuls



Découvrez le patrimoine industriel de la SMN

La **Société Métallurgique de Normandie** a été fondée le 21 mai 1910. Elle était impliquée dans diverses activités métallurgiques, notamment **la fabrication d'acier**, de produits laminés, de poutrelles en acier, etc. Elle a joué un rôle important dans l'approvisionnement en matériaux métalliques pour l'industrie régionale et nationale **jusqu'en 1993**.

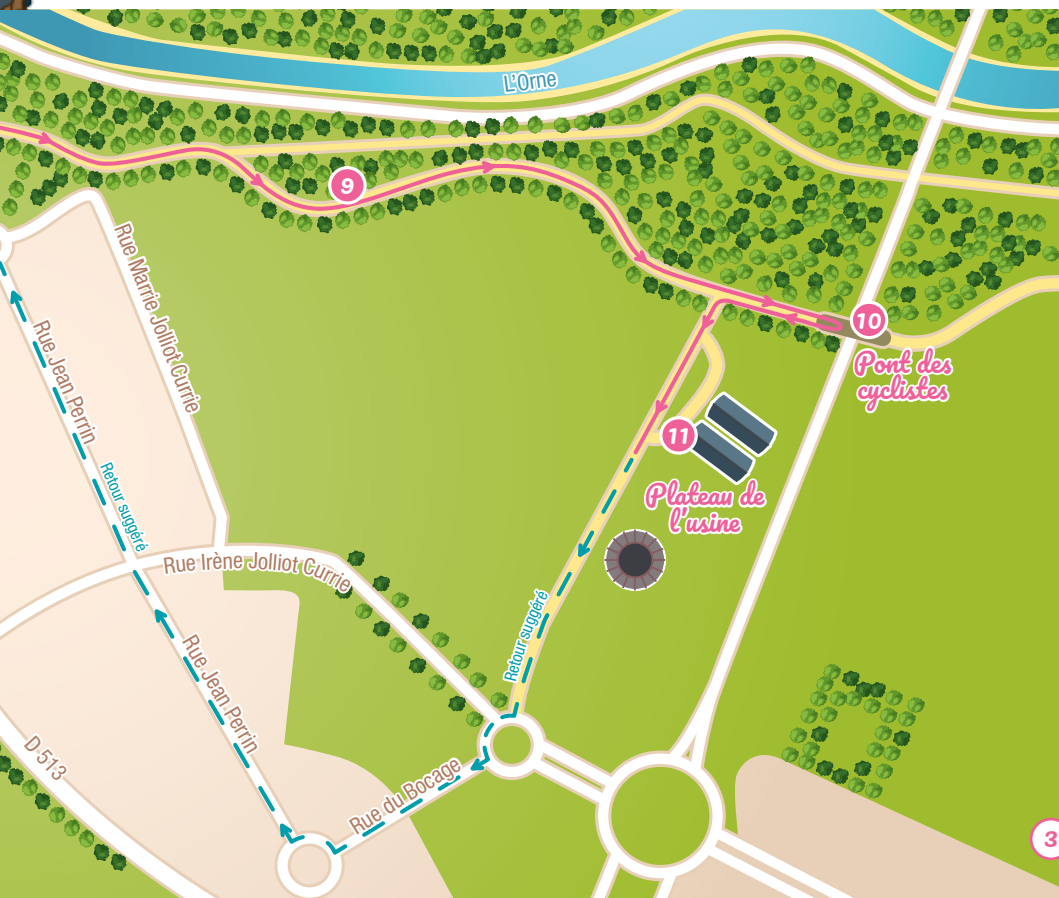
Cependant, construire une usine de métallurgie est une chose... Mais l'alimenter en savoir-faire et en main-d'œuvre en est une autre ! Pour y arriver, la SMN a dû organiser toute la vie autour du site de production.

Le tout (usine + cité ouvrière) est construit sur le Plateau s'étendant sur les communes de Mondeville, Colombelles et Giberville.

Comment tout cela s'est organisé ?

C'est ce que nous allons découvrir ensemble en remontant le temps à l'époque où l'activité de l'usine battait son plein.

Je me nomme Lingot. Je suis un ancien ouvrier de la SMN et c'est moi qui te guiderai pour cette **randonnée urbaine d'environ 7 km, soit à peu près 2h à 2h30 de temps**, parfaite à faire à pied, à vélo ou à trottinette. Évidemment, il faudra toujours faire très attention à la circulation !



1 Les villas de la direction

Depuis le point de départ, emprunte l'avenue des Écoles (sur la droite en ayant le théâtre dans le dos) pour longer le petit square.

C'est à la 2^{ème} à droite qu'il faudra tourner, dans la rue du Garage.

L'étape n°1 se trouve au bout. Tu sauras que tu y es lorsque tu seras au terrain de tennis.

Un toit volatile

L'une des villas est décorée de deux animaux en émail sur son toit. Retrouve-les et inscris ci-dessous le nom des animaux dont il s'agit :

.....



Te voici arrivé dans **le quartier des dirigeants de la SMN**.

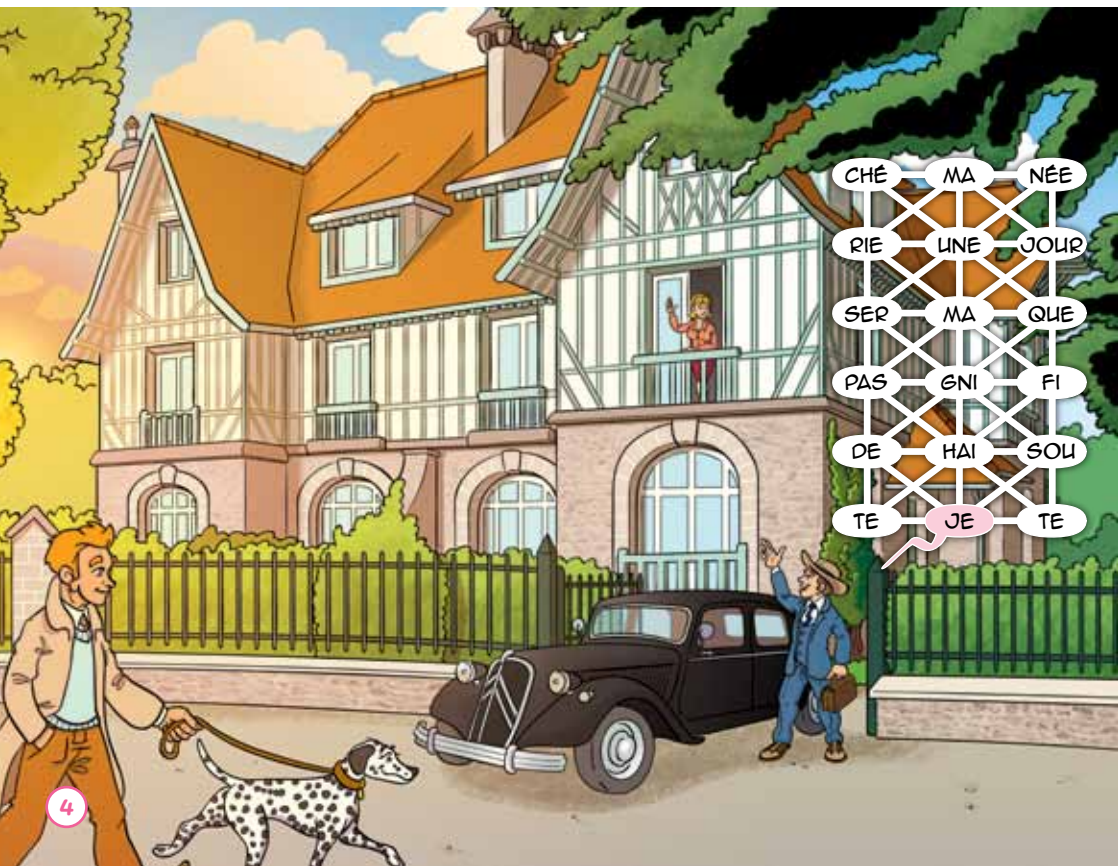
Ce sont eux qui prenaient les décisions importantes pour faire fonctionner l'usine de manière profitable pour tout le monde.

Autour de ce rond-point, **se trouvent les villas des cadres les plus importants**.

Elles sont de style **régionaliste néo-normand**. Ce style en pierre de taille jusqu'à l'étage, puis en faux colombage aux étages supérieurs, est très prisé sur la Côte Fleurie.

Mic-mac de syllabes

Pour découvrir ce que dit ce cadre à son épouse, **relie les syllabes de la bulle dans le bon ordre**.



Qui est-ce ?

Le directeur de la SMN et ses cadres profitent du week-end pour aller faire une partie de tennis.

Sers-toi de la description ci-dessous pour reconnaître le directeur.

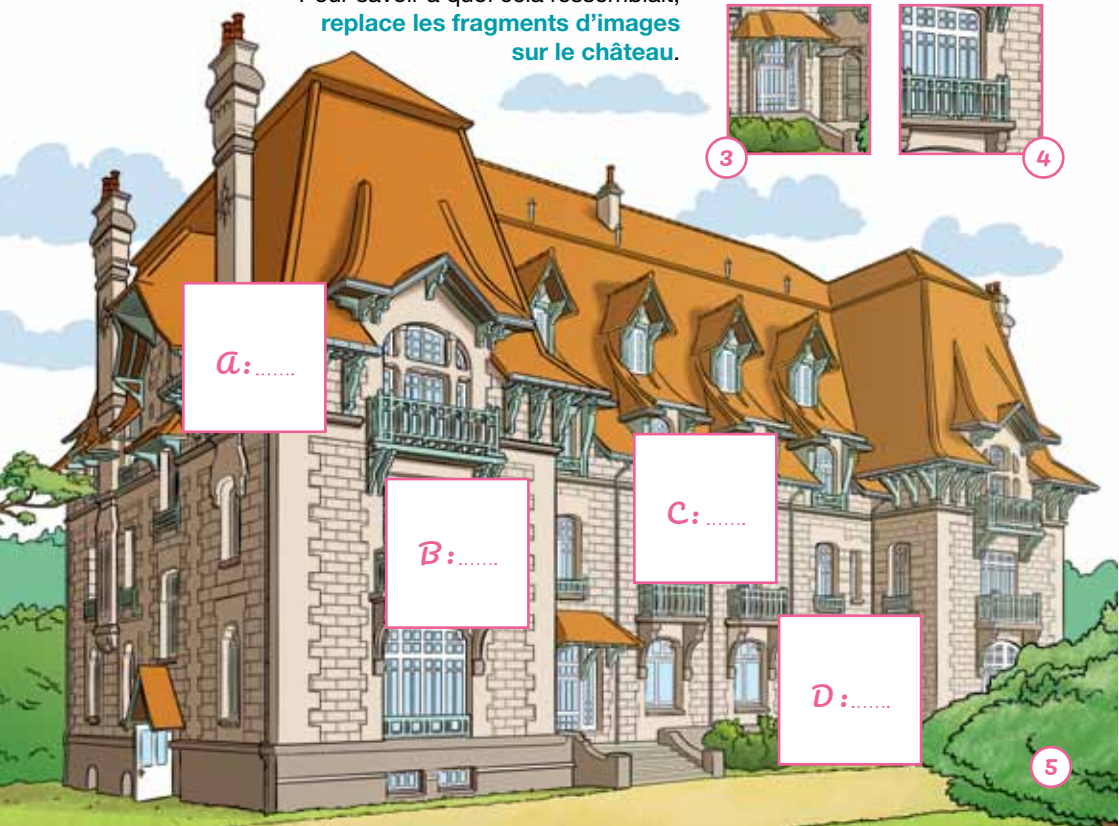
Le directeur de la SMN porte une moustache mais n'est pas blond. Il tient sa raquette en bois à la main et joue en pull col V. En revanche, il n'aime pas les shorts !



Une vie de château

Le directeur, quant à lui, avait une villa si grande qu'on l'appelait **le château**. Cette demeure existe toujours, mais elle est bien protégée par une clôture et de la végétation empêchant de la voir. Mais nous savons à quoi elle ressemble grâce aux archives de la SMN.

Pour savoir à quoi cela ressemblait, **replace les fragments d'images sur le château.**



② Les logements ouvriers

Mélange de bulles

Les bulles se sont mélangées. **Relie chaque bulle à son personnage logique.**

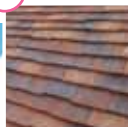
Quelques anomalies

Cinq anomalies se sont glissées dans l'image ci-dessous. **Sauras-tu les retrouver ?**

Matériaux de construction

Parmi les matériaux ci-dessous, **retrouve ceux qui ne sont PAS utilisés** pour la construction de ces maisons.

① Tuiles



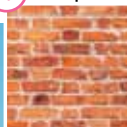
② Acier



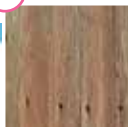
③ Pierres



④ Briques



⑤ Bois



⑥ Torchis*



*mélange de terre et de paille

①
BONJOUR CATHERINE,
JE VOIS QUE TU CUISINES
TOI AUSSI... POURRAIS-TU ME
DÉPANNER DE TROIS OEUFS
POUR MES CRÊPES ??

②
J'ADORE
MON NOUVEAU
VÉLO !!



C'était une volonté paternaliste de la SMN :
ces maisons-barres disposent de tout ce qu'il faut pour que les familles d'ouvriers s'y sentent bien !

Même si elles sont plus modestes que les villas de la direction, chaque habitation dispose de l'eau courante, d'un étage, d'une cheminée, d'un jardin, (etc.), elles étaient entièrement financées par la SMN.

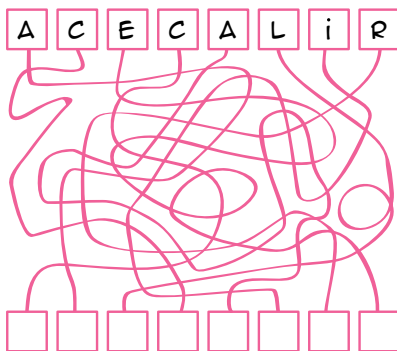
Un magasin horticole vendait des graines, des plants et de l'outillage à prix réduits, ce qui permettait aux ouvriers de cultiver leur potager pour se nourrir sainement à moindre coût.

Toutes les maisons sont construites sur ce modèle avec la pierre des environs, ce qui explique qu'elles se ressemblent toutes.

On y loge un maximum de personnes sur un minimum de surface, et cela a créé un véritable **esprit de communauté**.

Pierre et matière

La pierre qui constitue ces maisons vient de la région. **Remplace les lettres dans le bon ordre pour trouver le nom de cette pierre.**



3
LE SECRET
D'UN BEAU POTAGER :
C'EST UN ARROSAGE
RÉGULIER !

4
MA HAIE A
BEAUCOUP POUSSE
CETTE ANNÉE !
IL ÉTAIT TEMPS QUE
JE LA TAILLE !

5
VAS-Y GÉRARD...
FAIS LA PASSE !

C

D

E

7

3 Le culte

Au bout de l'axe principal de la Cité des Roches, tourne à gauche. C'est encore la Cité des Roches, mais plus pour longtemps.

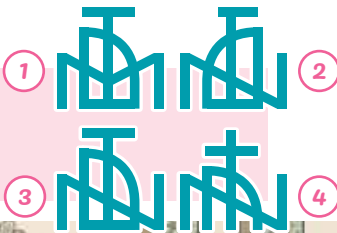
Une fois arrivé à la sortie de la cité, au croisement avec l'avenue des Érables, engage-toi en face dans l'allée du Basilic, jusqu'au bout. Au nouveau croisement qui se présentera à toi, continue toujours tout droit dans l'allée des Capucines. À l'embranchement, reste bien sur l'allée des Capucines (à gauche).

Quand tu seras sur la grande place de la Chapelle, tu seras arrivé à l'étape n°3.

La **Chapelle Notre-Dame-des-Travailleurs** a été construite après 1944, à la demande des salariés de la SMN, sur les recommandations des prêtres ouvriers. **Ce sont les ouvriers de l'usine eux-mêmes qui l'ont construite avec les matériaux payés par la SMN.**

Volontairement implantée à la jonction des trois communes de Mondeville, Giberville et Colombelles, elle était un **point de rassemblement** pour de nombreux événements liés au culte catholique (baptêmes, communions, mariages, etc.), ce qui a amplifié **l'esprit de communauté et de partage** chez tous les travailleurs, essentiellement immigrés, du plateau.

Et pour la pratique du culte orthodoxe, il existait déjà un autre bâtiment à Colombelles : l'église Saint-Serge.

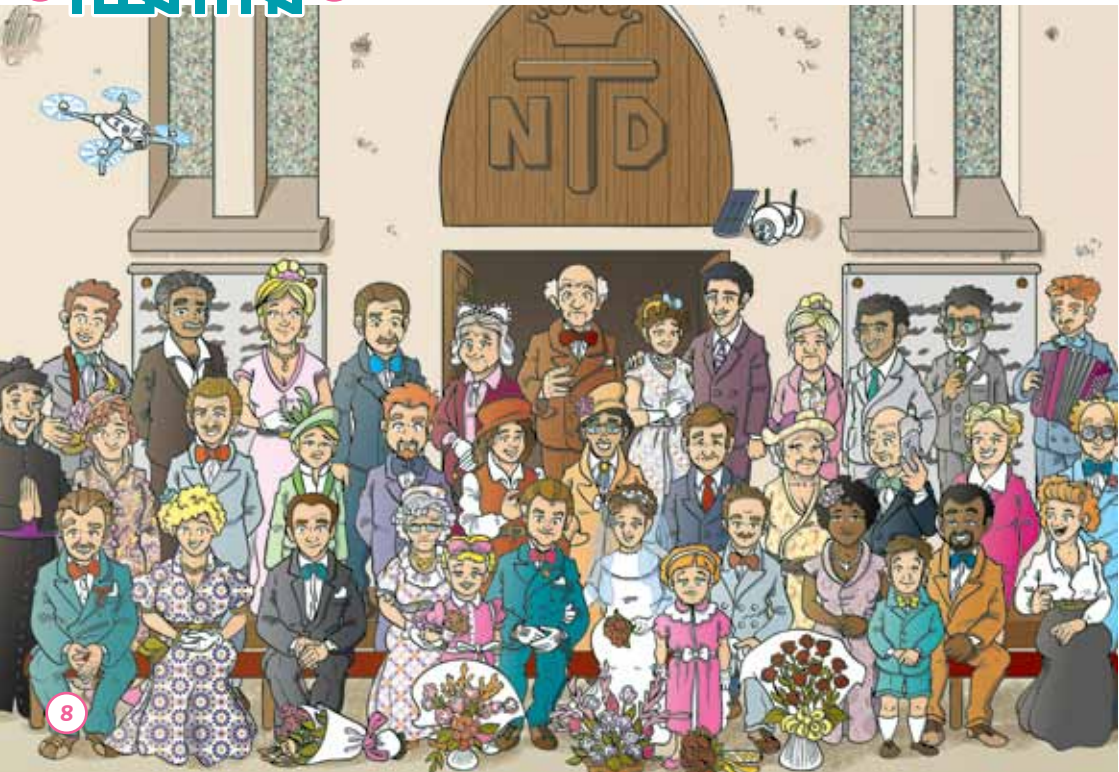


À l'ombre de l'église

Parmi les 4 ombres ci-contre, une seule correspond à l'emblème de la Chapelle visible au dessus de sa porte. **Laquelle ?**

Anachronisme

Trois éléments qui ne pouvaient pas exister dans les années 50 se sont glissés dans cette image. **Peux-tu les retrouver ?**



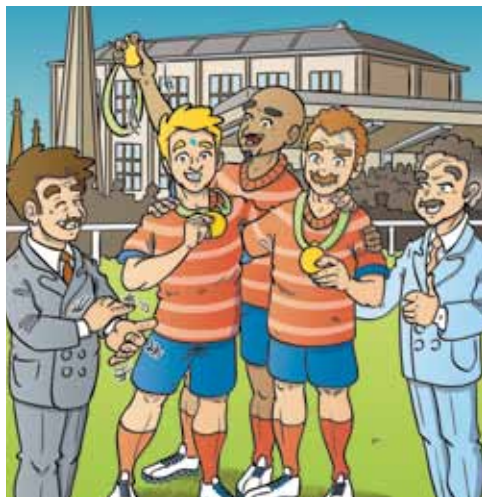
4 Les loisirs sportifs

Rejoindre l'étape n°4 depuis la n°3 est très simple. En tournant le dos à l'église, il te suffira d'aller... tout droit !

Traverse ainsi le square par le petit chemin et engage-toi sur l'avenue du Rond-Point qui te mènera jusqu'au stade.

Quelques petites erreurs

Compare ces 2 images et **retrouve les 7 différences qui s'y sont glissées.**



En 1920, un groupement sportif de la SMN propose la mise en place d'activités physiques.

Et **c'est en 1933 qu'est créé le club sportif local** (voir jeu pour son nom). La direction de l'usine encourage alors cette initiative afin **de distraire et de renforcer les liens encore davantage dans la communauté ouvrière.**

C'est à cette époque que sont créés le stade de football avec sa tribune, la piste d'athlétisme, un terrain de basket, etc.

Le code du club...

Michel Hidalgo était un grand footballeur, ayant joué dans des grands clubs nationaux avant de devenir le sélectionneur de l'équipe de France (de 1976 à 1984) et c'est grâce à lui que la France est devenue championne d'Europe en 1984. Mais c'est ici qu'il a commencé sa grande carrière.

Suis le code fléché pour retrouver le nom du club de ses débuts à Mondeville. Si les flèches te font passer par une case vide, c'est qu'il y a un espace entre 2 mots.

U	↘	↘	→	↘	↗	↗	↗	↘	→	↘	↘	→	→	↗	↗	↘	↗	→	↗	↘	↘	↗
U	A	R	A	C	H	A	P	F	L	C	A	T	H	E	E	T	J	J	A	R	A	R
M	N	S	I	N	E	S	F	O	R		U	D	K	I	N	Z	R	M	O	N		E
X	E	I	O	I		M	U	E	L	T	F	U	E		Q	O	G	E	R	L	D	V
	V	O	L	N	S	A	V	K	D	M	I	V	E	P	A	D	D	Y	F	O	R	E



5 Les loisirs culturels

Pour accéder à l'étape n°5, il te suffit de reprendre ton chemin en direction de la grande place qui t'a servi de point de départ de cette randonnée.

C'est ici que se trouve le théâtre de la Renaissance. Tu le reconnaîtras grâce à sa grande tour qui ressemble à un clocher.

Ce théâtre a été également construit à la demande de la SMN en 1938-1939.

Cela permettait à la population ouvrière d'avoir un divertissement supplémentaire grâce aux nombreuses représentations qui y étaient jouées. De plus, de 1949 à 1970, elle est utilisée comme salle de cinéma.

C'est donc resté un espace de sociabilité de premier ordre pendant de longues années, jusqu'à ce que la démocratisation de la télévision en détourne le public.

C'est également dans ce grand espace permettant d'accueillir beaucoup de public que la SMN organisait des événements divers, comme des fêtes de Noël et leurs distributions de cadeaux aux enfants des ouvriers, etc.

Où est Lingot ?

Lingot s'est caché quelque part dans cette image.

Sauras-tu le retrouver ?

Un langage décalé

Pour comprendre ce que dit cette femme, **il te faut remplacer chaque lettre par celle qui la précède dans l'alphabet** (ex B = A, C = B, etc.)

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

DFUUF TPJSFF BV UIFBUSF

FUBJU WSBJNFOL USFT

EJWFSUJTTBOUF, NPO DIFSJ !



6 Les écoles

La balade continue ! Pour rejoindre notre prochaine étape, la n°6, il sera nécessaire que le théâtre de la Renaissance se trouve sur ta droite.

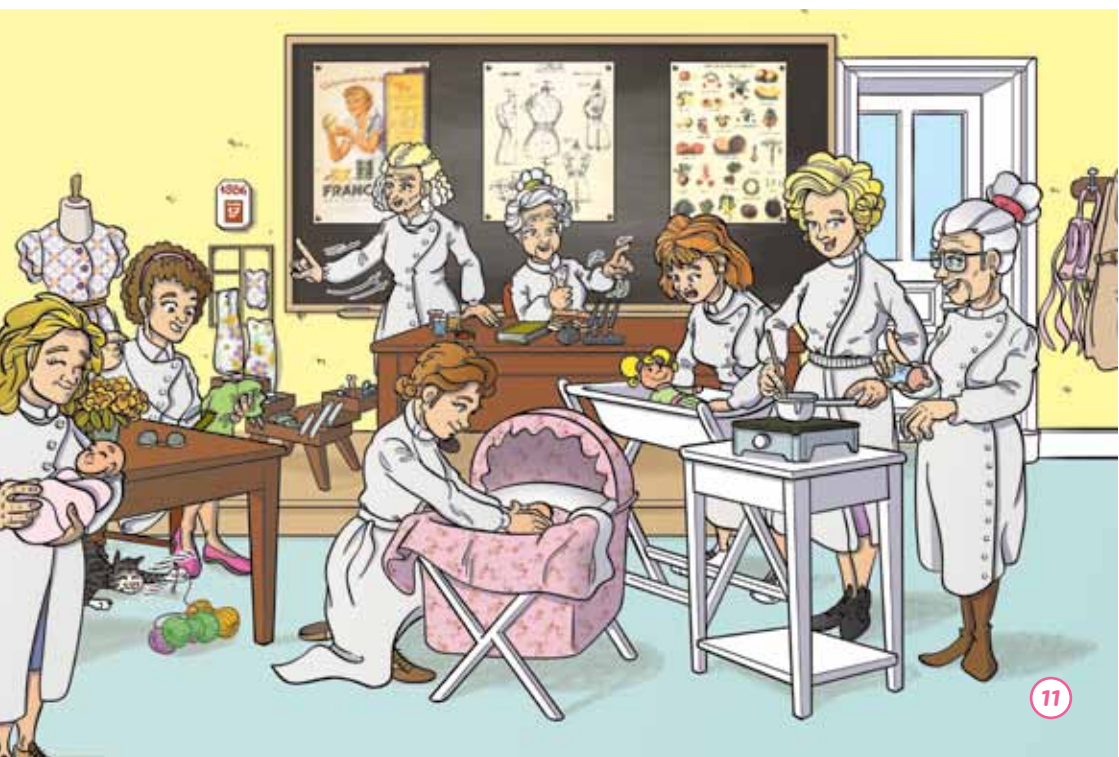
Dirige-toi alors vers l'avenue des Écoles en direction des 2 bâtiments qui sont normalement face à toi.

Pour bien profiter de cette étape, l'idéal serait de t'arrêter devant cette stèle commémorative que tu trouveras dans l'herbe à gauche du bureau de tabac.



Chasse aux trésors

Dans l'image ci-dessous, **retrouve les objets suivants** : une paire de ciseaux, une poupée, un chat, une paire de ballerines, un sandwich.



Ici, se trouvent 2 des 3 écoles du Plateau de la SMN.

Le bâtiment de gauche est l'école élémentaire.

C'est là que les enfants d'ouvriers apprenaient les matières de base jusqu'à l'année de leurs 14 ans, **pour obtenir un premier diplôme qui était nommé le Certificat d'Études.**

Les garçons intégraient alors, avec fierté, l'école d'apprentissage de la SMN (qui se trouve un peu plus loin, de l'autre côté du stade).

Ils y passaient 3 ans, jusqu'à leur C.A.P. (certificat d'aptitude professionnelle), pour apprendre des professions relatives à la bonne marche de l'entreprise : ajusteur, tourneur, fraiseur, etc.

Les filles, quant à elles, pouvaient être orientées vers l'école ménagère (bâtiment de droite face à toi). Elles y apprenaient toutes les tâches permettant le bon entretien d'une maison et la bonne gestion d'une famille (cuisine, couture, repassage, puériculture, etc).

Aujourd'hui, cela peut paraître méprisant, mais dans les esprits de l'époque, il était valorisant de devenir une "ménagère parfaite" pendant que le mari travaillait à la SMN.

7 Les Grands Bureaux

L'étape n°7 n'est pas loin. Il te suffira de traverser la rue pour te retrouver sur le trottoir des écoles que l'on vient de voir. Ensuite, tourne à droite pour descendre l'avenue des Écoles.

Après quelques dizaines de mètres, tu auras la possibilité (sur ta gauche) d'entrer sur le parking des Grands Bureaux. N'hésite pas à te promener autour de ce magnifique bâtiment, toujours en faisant attention aux voitures !

À tes crayons...

Le directeur a réuni ses cadres pour une petite réunion. **Redonne des couleurs à cette scène.**



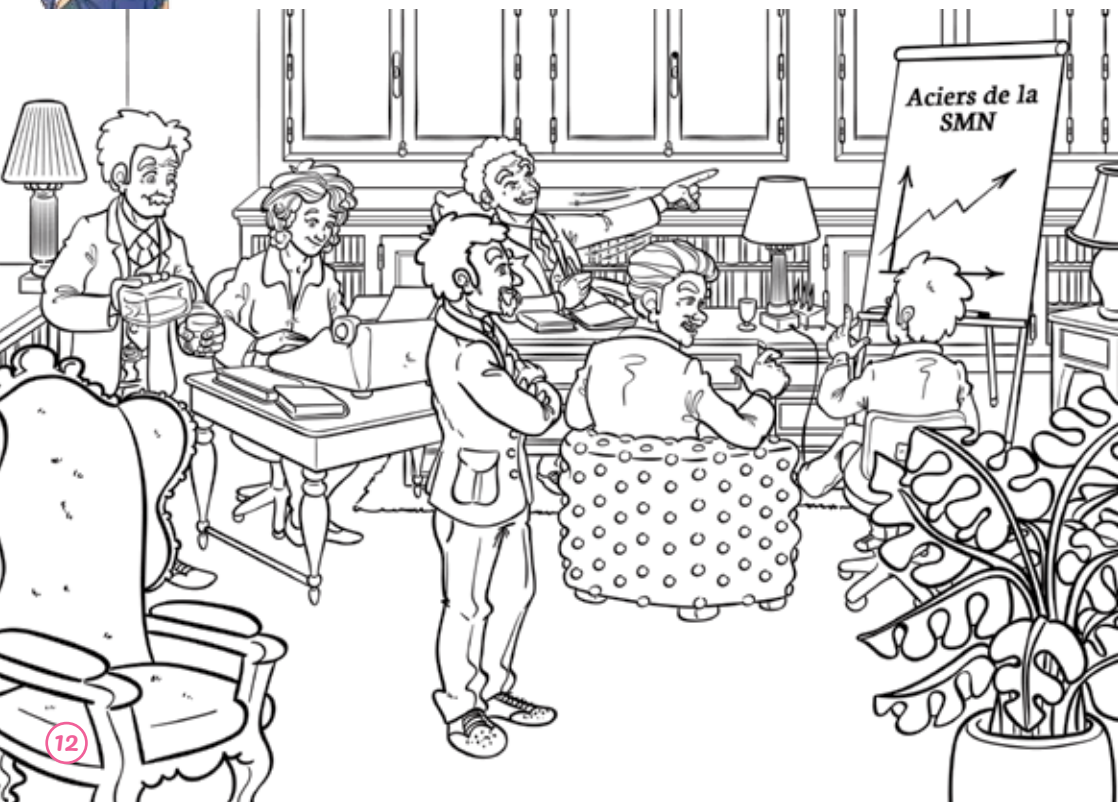
D'une architecture sobre mais élégante, proche du néoclassicisme, ce bâtiment a été achevé en 1913. **Il se nomme Les Grands Bureaux.**

C'est ici que se trouvait le centre administratif de la SMN.

À l'intérieur, une multitude de bureaux servaient à faire tourner correctement l'usine, comme les bureaux de la direction et des cadres, les services commerciaux pour la vente des métaux, les ressources humaines pour l'embauche du personnel et la comptabilité pour les salaires, etc.

C'est l'un des rares lieux de travail de la SMN où la population est presque mixte.

En effet, beaucoup de femmes, qui avaient fait le choix de travailler plutôt que d'être femmes au foyer, se retrouvaient embauchées ici en tant que dactylographes (rédaction sur machine à écrire) secrétaires (etc.) dans les services administratifs.



Une question de sigle...

Un peu partout sur le bâtiment, tu trouveras des sigles en fer forgé. Les lettres HF d'un côté et AC de l'autre. **Mais que signifie HFAC ?**

- 1 Hôtel Fantaisiste pour Associations de Clowns
- 2 Hilarante Fédération des Amateurs de Chaussettes
- 3 Hallucinante Fabrique d'Air Conditionné
- 4 Hauts Fourneaux et Aciéries de Caen
- 5 Habile Fabricant d'Acier Chauffé
- 6 Harmonieuse Fusion des Aciers Caennais

À chacun son métier !

Tu trouveras ci-dessous une liste de métiers (de 1 à 5) à chacun d'entre-eux correspond une image (de A à E).

Sauras-tu établir les correspondances ?

- 1 **L'informaticien**, sur l'un des tout premiers ordinateurs prenant toute une salle à lui tout seul.
- 2 **L'ingénieur**, pensant à la prochaine machine de l'usine.
- 3 **La dactylo**, rédigeant les courriers commerciaux.
- 4 **Le vaguemestre**, distribuant le courrier dans les différents services.
- 5 **Le comptable**, préparant les salaires de la semaine.

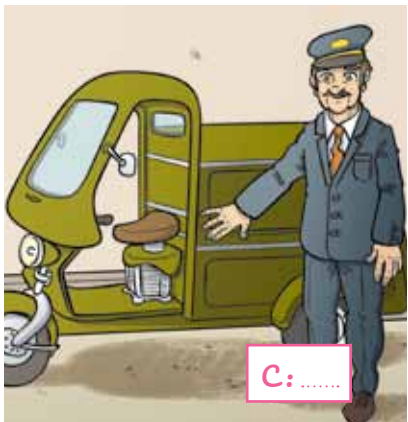
A:.....



B:.....



C:.....



D:.....



E:.....



8 Les postes des gardes

Pour la suite de la promenade, reviens sur tes pas pour sortir du parking des Grands Bureaux par là où tu es arrivé et reprends ton chemin sur l'avenue des Écoles.

Quasiment immédiatement face à toi, tu apercevras l'étape n°8 : les postes des gardes.

Comme leur nom l'indique, **les postes des gardes servaient à contrôler l'entrée de l'usine.**

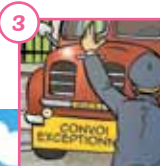
En effet, **seuls les ouvriers y travaillant et les gens préalablement autorisés pouvaient accéder à ce site** qui pouvait être dangereux.

Pour l'anecdote, ces deux bâtiments se situent... sur des communes différentes.

Ainsi, le poste de gauche (en ayant le théâtre de la Renaissance dans le dos) est à Mondeville, alors que celui de droite se situe à Colombelles.

Extrait intrus

Parmi les extraits ci-dessous, 3 sont justes et **un seul est faux. Lequel ?**



Rébus

Résous le rébus pour comprendre ce que dit ce garde.



9 La production de la SMN

Pour rejoindre les 2 dernières étapes, la solution qui consistera à emprunter la promenade arborée sera nettement plus agréable même si elle est un peu plus longue.

Depuis les postes des gardes, continue tout droit sur la rue Louis Néel. Après quelques dizaines de mètres, tu reconnaîtras sur ta gauche l'entrée de la promenade paysagère qu'il te faudra emprunter.

Ce chemin déambule jusqu'au site de production, et des bancs s'y trouvent. Profite de l'un d'eux pour faire une petite pause et faire le point sur ce qui était produit par la SMN.

Comment fabrique-t-on de l'acier ?

Pour comprendre le procédé de fabrication du métal, **reconstitue le texte ci-dessous avec les propositions qui te sont faites.**

Tout commence par la terre. On extrait du sol quelque chose appelée **A**, qui est comme de la roche ou de la terre contenant du métal. C'est cette matière première qui était livrée en énorme quantité à l'usine.

Mais cette roche n'est pas prête à devenir du métal tout de suite. Il faut d'abord **B**

Ensuite, on ajoute à cette matière du coke (= charbon) et du calcaire. On chauffe le tout très fort, pour la faire entrer en **C** et on obtient de la **D**

À cette fonte, il faut encore ajouter de la ferraille (fer usagé et recyclé) et refaire fondre tout cela. Cette étape se passe aux aciéries.

Ensuite, ce liquide obtenu est nettoyé. Cela s'appelle la **E**

Enfin, après le nettoyage, vient **F**. Le métal fondu est alors versé dans un moule pour lui donner une forme rectangulaire. Il est ensuite écrasé par d'énormes machines pour lui donner la forme souhaitée (lingots, fer rond, etc.).



L'intrus de la production

Ce qui sortait de la SMN étaient essentiellement des lingots, du fer rond, ou du fil de fer.

Bref, du métal à l'état brut qui partait vers d'autres usines pour y être transformé en objets du quotidien.

Parmi les objets ci-dessous, entoure ceux qui ne pouvaient pas être fabriqués avec le métal de la SMN.



- | | |
|-------------------|----------------------------|
| 1 La purification | 2 Le refroidissement |
| 3 fonte | 4 Minerai de fer |
| 5 la concasser | 6 fusion (la faire fondre) |

10 Le port

Continue ta promenade jusqu'à un petit pont piétonnier. En étant sur ce dernier, tu pourras observer le canal où se trouvait le port de la SMN.

La proximité du fleuve Orne et de ses nombreux canaux, dont certains ont été aménagés dès le XVIII^e siècle, présente un avantage considérable pour le site de la SMN.

En 1917, en collaboration avec la société des Chantiers navals français, **la SMN a construit des bassins privés** connus sous le nom de bassins d'Hérouville.

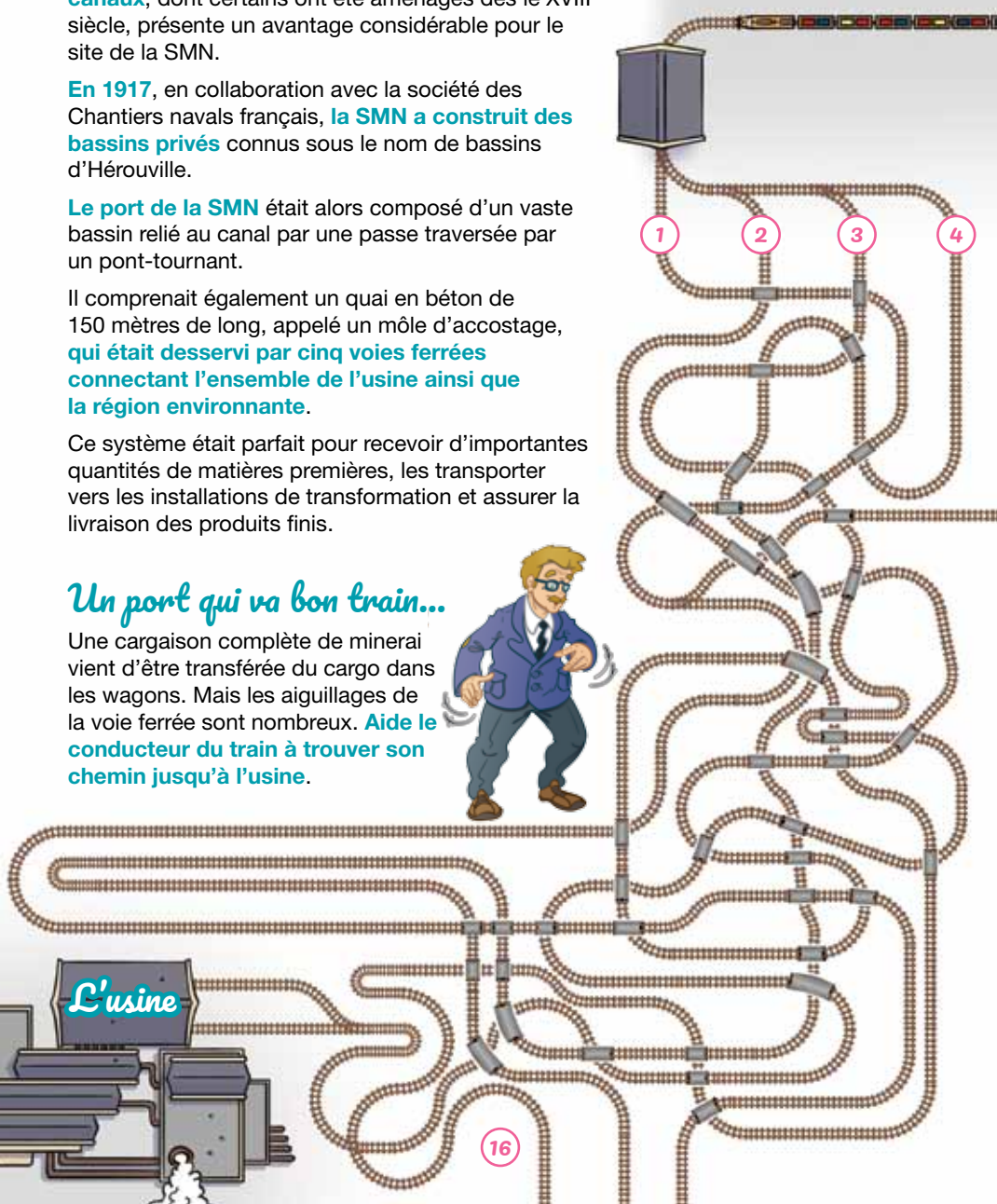
Le port de la SMN était alors composé d'un vaste bassin relié au canal par une passe traversée par un pont-tournant.

Il comprenait également un quai en béton de 150 mètres de long, appelé un môle d'accostage, **qui était desservi par cinq voies ferrées connectant l'ensemble de l'usine ainsi que la région environnante.**

Ce système était parfait pour recevoir d'importantes quantités de matières premières, les transporter vers les installations de transformation et assurer la livraison des produits finis.

Un port qui va bon train...

Une cargaison complète de minerais vient d'être transférée du cargo dans les wagons. Mais les aiguillages de la voie ferrée sont nombreux. **Aide le conducteur du train à trouver son chemin jusqu'à l'usine.**



11 L'usine

12•1•13•9•14•15•9•18•19

4

1•20•5•12•9•5•18•5•12•5•3•20•18•9•17•21•5

2

a

1

3•8•1•20•5•1•21•4•5•1•21

3

3•5•14•20•18•1•12•5•5•12•5•3•20•18

Depuis le pont sur lequel tu te trouvais, reviens un peu sur tes pas pour prendre le chemin goudronné qui se présentera sur ta gauche.

De là, continue jusqu'à l'immense cheminée, l'un des seuls vestiges de l'usine...

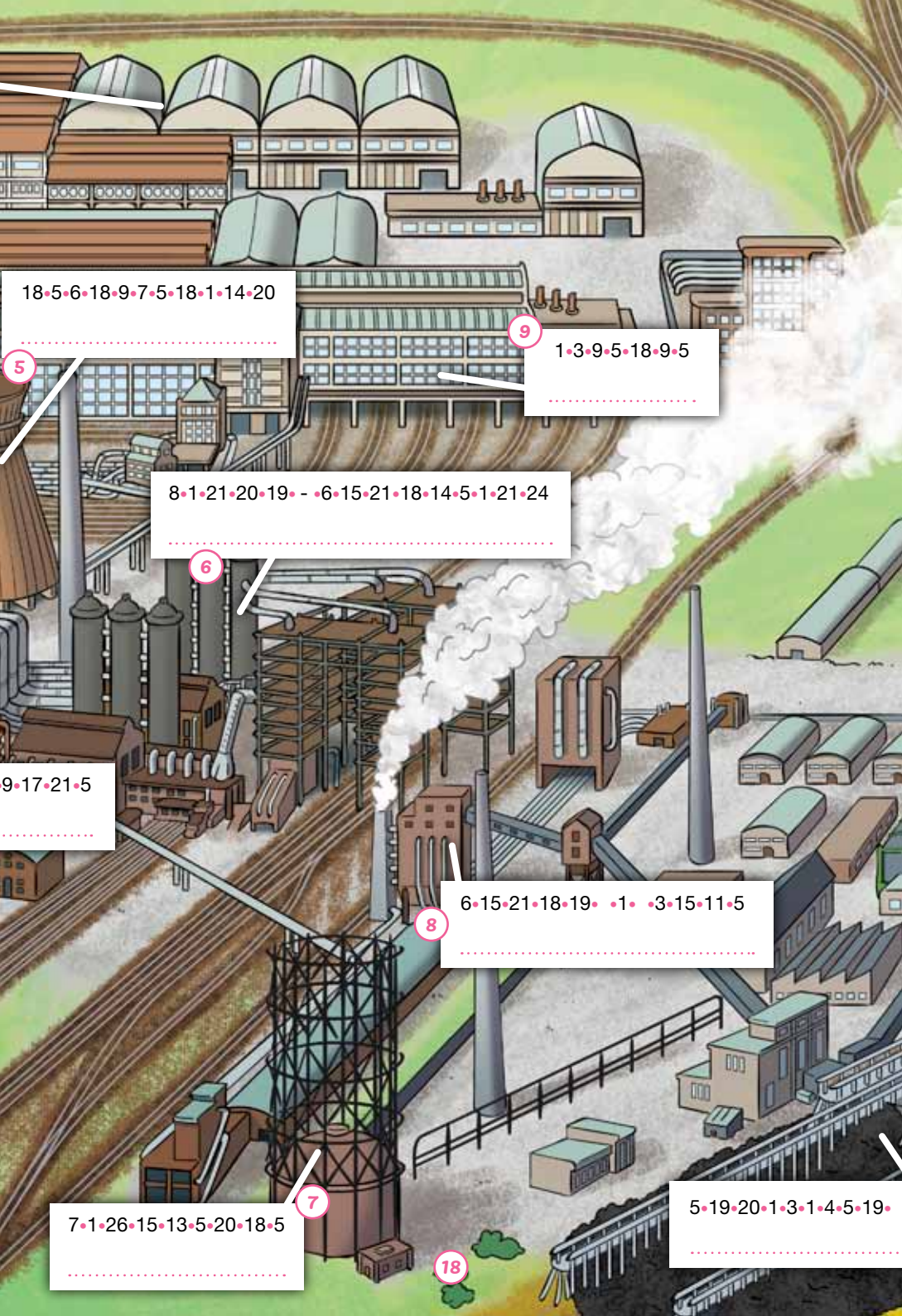
Voici deux parties de l'usine telle qu'elle existait avant d'être détruite.

Comme tu peux l'observer, elle était d'une taille immense et occupait la

totalité du plateau qui s'étend autour de toi. **En termes de superficie, elle s'étendait sur environ 160 hectares**, ce qui équivaut à... 220 terrains de football !

Les deux structures encore debout (bâtiments **a** et **B**) te donneront une idée de l'ampleur énorme de cette usine.

On peut désormais comprendre pourquoi la SMN a dû construire des villes entières pour fournir la main-d'œuvre nécessaire à ce site...



18•5•6•18•9•7•5•18•1•14•20

9

1•3•9•5•18•9•5

8•1•21•20•19••6•15•21•18•14•5•1•21•24

6

9•17•21•5

8

6•15•21•18•19••1••3•15•11•5

7

7•1•26•15•13•5•20•18•5

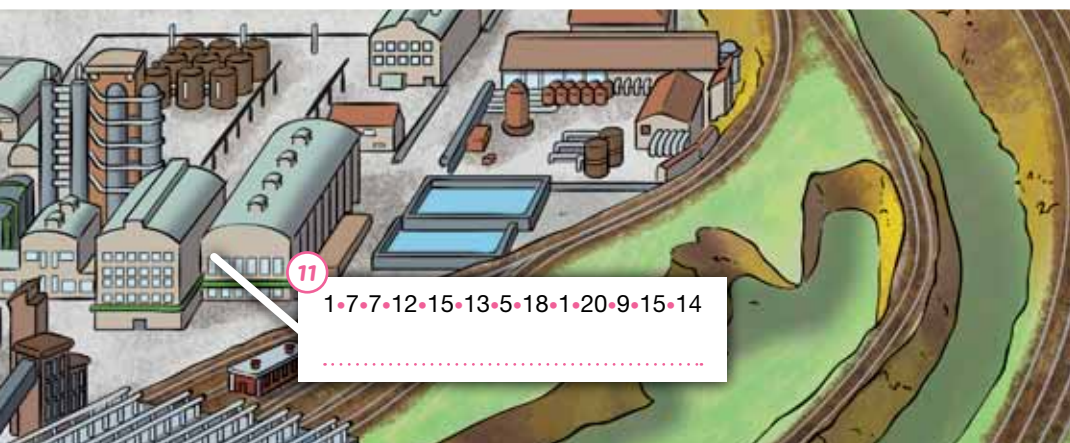
18

5•19•20•1•3•1•4•5•19•

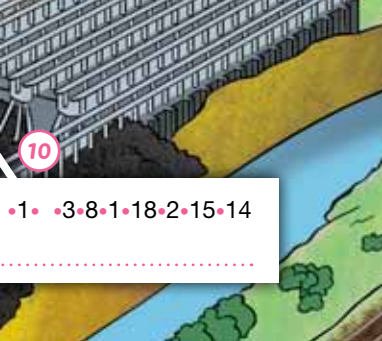
IZLR FDAVIETA COHJAHULOU
 ISCFIM CGANRR LYEVSL
 AQXCICEHZSE OFNTW BCEASROIISNA
 DL'UENREA TLEOMVPEESRAACTHUAREO
 DL'EFNPVTIUREOPND MDIELVLEE-
 CXILNARQO-CUERNBTN DHEEYRDWSI
 PUOFUCRV FTOJNRDARFEL
 EATH FSUBSUILOENRNKEMPA...

Quelques lettres en trop...

Pour comprendre ce que te dit Lingot,
 lis uniquement les lettres en rose.



1•7•7•12•15•13•5•18•1•20•9•15•14



•1• •3•8•1•18•2•15•14

Vocabulaire à déchiffrer

Sers-toi du code pour trouver le nom de chacun
 des éléments architecturaux de l'usine.

A • 1	E • 5	I • 9	M • 13	Q • 17	U • 21	Y • 25
B • 2	F • 6	J • 10	N • 14	R • 18	V • 22	Z • 26
C • 3	G • 7	K • 11	O • 15	S • 19	W • 23	
D • 4	H • 8	L • 12	P • 16	T • 20	X • 24	

Ce livret découvertes et jeux
vous est proposé par :



16 rue Rosa Parks CS 52700
14027 CAEN CEDEX 9
www.caenlamer.fr



Bureau d'informations
touristiques de Caen

12 Place Saint-Pierre
14000 CAEN
02 31 27 14 14
info@caenlamer-tourisme.fr

www.caenlamer-tourisme.fr

Conception et réalisation :



www.albums-du-patrimoine.com

Avec la participation de l'association :



SOLUTIONS

La Société Métallurgique de Normandie :
la cité-jardin du Plateau...

P. 4 - Un toit volatile Un coq et un hibou. **Mic-mac de syllabes** Je te souhaite de passer une magnifique journée, ma chérie.

P. 5 - Qui est-ce ? Le directeur est le personnage le plus à droite de l'image. **Une vie de château** A : 2 - B : 4 - C : 1 - D : 3

P. 6 et 7 - Mélange de bulles : A : 4 - B : 1 - C : 5 - D : 3 - E : 2 **Quelques anomalies** De gauche à droite : l'éléphant rose, le building, la soucoupe volante, le clown, la femme sur le toit. **Les matériaux de construction** La brique et le torchis ne sont pas visibles sur ces bâtiments. **Pierre et matière** Le calcaire.

P. 8 - À l'ombre de l'église N° 3 **Anachronisme** Le drone, la caméra de surveillance et le smartphone (10^e personnage de la 2^e ligne).

P. 9 - Quelques petites erreurs Le bouc du personnage qui applaudit, les lacets du 1^{er} footballeur, les cheveux du 2^e footballeur, la médaille du 3^e footballeur, la cravate du directeur, un nuage supplémentaire, une fenêtre en plus (bâtiment du fond). **Le code du club** Union Sportive Normande.

P. 10 - Où est Lingot Il se trouve à l'intérieur du théâtre dans la porte à gauche du poteau de gauche. **Un langage décalé** Cette soirée au théâtre était vraiment très divertissante, mon cheri !

P. 11 - Chasse au trésor Ciseaux dans la boîte de couture sur l'estrade, poupée dans les mains de la 6^e femme, chat sous la table à gauche, balerines au porte-manteau à droite, sandwich sur la table au centre.

P. 13 - Une question de sigle N°4 **À chacun son métier** A : 3 - B : 5 - C : 4 - D : 1 - E : 2.

P. 14 - Extrait intrus N°4 **Rébus** Cette livraison arrive juste à la bonne heure.

P. 15 - Comment fabrique-t-on de l'acier ? A : 4 - B : 5 - C : 6 - D : 3 - E : 1 - F : 2. **L'intrus de la production** La statue en marbre, le verre, la bouteille en plastique, la table en bois.

P. 16 - Un pont qui va bon train N°3.

P. 17 à 19 - Vocabulaire à déchiffrer 1 : château d'eau, 2 : Atelier électrique, 3 : Centrale électrique, 4 : Laminiers, 5 : Réfrigérant, 6 : Hauts-fourneaux, 7 : Gazomètre, 8 : Fours à coke, 9 : Acierie, 10 : Estacades à charbon, 11 : Agglomération. **Quelques lettres en trop** Il fait chaud ici car les aciers ont besoin d'une température d'environ mille-cinq-cent degrés pour fondre et fusionner.

REMERCIEMENTS

Pour leur participation et partage de connaissances qui ont permis la rédaction de ce livret, un grand merci à :

M. Jean Rémy, du pôle patrimoine de l'office de tourisme de Caen la mer.

M. Prokop Gérard, Président de l'Association Mémoire & Patrimoine SMN.

M. Kielbasa Gérard, membre de l'Association Mémoire & Patrimoine SMN.