



# DIEFFENBACH

Les premières mentions écrites se trouvent dans un document de 1336 et dans un acte de vente de 1359, mais l'origine de l'existence du village n'est pas exactement connue. Une charte de 1369 nous permet de penser que le village existait déjà au XIIIème siècle. Faisant partie de la seigneurie de Frankembourg, il en partage le destin, change de propriétaire au cours des siècles.



Au départ de la salle des fêtes, 2 rue des Pins, suis les flèches de ce plan pour trouver les différents indices qui te permettront de résoudre l'énigme finale & découvrir les secrets de ce charmant village !



**L'OFFICE**  
TOURISME COMMERCE ARTISANAT VIE LOCALE

14 place du marché, 67220 Villé  
+33 (0)3 88 57 11 69  
info@valleedeville.fr







Reviens sur le chemin en terre principal puis emprunte un sentier en face de toi. Une centaine de mètres plus loin le chemin bifurque à gauche pour rejoindre la rue de la Montagne. Prends à gauche et descends la rue.

3

Observe la maison du n°8 rue de la Montagne. Retrouve quelle silhouette d'oiseau est présent sur la façade de la maison à côté de son numéro. Reporte le mot correspondant dans la grille finale !



CIGOGNE



ROUGE-GORGE



HIRONDELLE



Descends le long de la rue du Frankenburg à droite.

4

A la maison n°6 observe le toit de la maison voisin, celle-ci a un élément architectural particulier ! En effet, il y a une pièce placée au sommet de la cheminée, pour empêcher l'eau d'y pénétrer et qui permet d'améliorer le tirage.

Pour connaître son nom, choisis parmi les 3 images suivantes celle qui correspond, et reporte le résultat dans la grille finale.



Chapeau



Casque



Mitre



Continue à descendre la rue jusqu'à l'église.

5

Te voilà maintenant à l'église du village ! Observe bien le clocher, un élément manque. Résous la charade pour t'aider et reporte ton mot dans la grille finale !

Mon **1** er est un métal précieux.

On gagne mon **2** ème lors d'une tombola

Si mon **3** ème est de mains alors il est de vilains.

& mon tout est un instrument de mesure du temps qui donne l'heure.



Descend la rue de l'Eglise. En bas de la rue, vas sur la droite.

6

Après la descente, tu trouveras à l'angle de la rue une ancienne chapelle. Celle-ci avait été gravement endommagée au début du 20ème siècle par un taureau durieux, puis reconstruite et rénovée en 1975 par une famille du village. Observe les décorations qui encadrent le texte gravé.

Choisis dans la liste ci-dessous de quoi il s'agit et reporte le bon mot dans la grille finale.

ARBRES - OISEAUX - CROIX - FLEURS - CLOCHES - ANIMAUX



Continue ton chemin à gauche par la route de Neuve-  
Eglise jusqu'au chemin de Saint-Maurice. Prends ce chemin  
jusqu'à l'aire de jeux de la Batteuse.

Te voilà devant la Batteuse ! Ce bâtiment est aujourd'hui régulièrement loué pour des occasions festives, mais avait autrefois une toute autre fonction. En effet celui-ci abritait un outil partagé entre les habitants !

Choisis parmi les 2 définitions suivantes celle qui correspond à cet outil, et reporte-le mot correspondant dans la grille finale.

Machine qui sert à égrener des céréales : **BUREMARIK**

Ustensile ménager pour battre, mélanger : **GIESSEN**

8

Dans le parc qui entoure le bâtiment de la Batteuse, tu trouveras une pierre gravée en l'honneur d'un pacte d'amitié entre le Club des Jeunes de Dieffenbach-au-Val et une école sénégalaise. Observe bien les inscriptions et trouve la date de ce pacte.

Reporte le mot correspondant dans la grille finale !

1988 **CROIX**

1986 **FRUIT**

1985 **DISTILLERIE**

9

Retourne vers la route de Neuve-Eglise, traverse la route pour descendre rue du Faubourg. Observe sur ta gauche, tu passeras bientôt près d'une croix le long d'un long muret. Celle-ci a un coeur en son centre. Sauras-tu trouver la date à laquelle elle a été érigée ? Choisis la date correspondante et reporte la dans la grille finale.

1800 **GRENOUILLE**

1900 **CRAPAUD**

1910 **SALAMANDRE**



Continue toujours tout droit. Au bout de la rue, à gauche  
de la maison n°19 en face de toi, emprunte le sentier entre  
les maisons, qui remonte vers le haut du village.

10

Le long du sentier, le mur est recouvert en partie par une plante grimpante ! Arriveras-tu à deviner son nom ?

Reporte le mot dans la grille finale !



Continue sur la droite, impasse des Jardins, puis rue des  
Écoles jusqu'à retrouver le parking.