



www.carte-tresor.ch

Découvre le personnage légendaire !

Utilise les cartes et géodonnées de swisstopo et découvre un personnage légendaire

Ta mission : découvrir un personnage légendaire de l'histoire suisse

Connais-tu vraiment bien la Suisse ? Qu'est-ce qui caractérise notre pays ? Quelles sont nos traditions et quelles personnalités suisses sont connues dans le monde entier ? Tu auras certainement vite fait de répondre : « Mais c'est simple : la fondue est notre spécialité, les montres sont notre tradition et Roger Federer est une star mondiale ». C'est vrai, mais la Suisse offre encore bien plus, par exemple l'histoire d'une personnalité forte dont tu suivras la trace au fil de ta quête.

Ton périple : 10 étapes à travers la culture de la Suisse

Tu découvriras de nombreux trésors et autres surprises au cours de ton périple à travers la Suisse sur les traces du personnage caché. Tu t'émerveilleras devant des exploits incroyables, des us et coutumes qui agrémentent la vie dans diverses régions helvétiques. Tu visiteras des lieux qui incarnent le patrimoine culturel de la Suisse, et tu feras parfois la connaissance de citoyennes et citoyens suisses encore vivants ou décédés. A la fin de ta quête, tu reviendras tout au début de la vie d'une personnalité remarquable.

Ta carte : swisstopo

Ton périple suisse passe par un grand nombre de cantons, plusieurs manifestations festives, de nombreux sites à couper le souffle et la rencontre de quelques personnalités marquantes.

Pour t'aider dans ton aventure, tu peux t'appuyer sur la carte et les géodonnées de la Suisse et d'autres outils pratiques que swisstopo met à ta disposition. Il existe de nombreuses fonctions et le but de cette chasse au trésor est de les découvrir de manière ludique et interactive. Avant de commencer le jeu, tu peux t'entraîner à utiliser tous ces outils dans la rubrique « Echauffement ».

Petite information : ne t'inquiète surtout pas si par moment tu te sens perdu ou bloqué à une étape de la course. C'est normal, l'adrénaline du jeu peut parfois avoir cet effet-là. Plus sérieusement : si, par moment, cela t'arrive, ne panique pas. Prends le temps de bien relire les consignes depuis le début. Les astuces peuvent aussi te donner des indices. Reprends point par point les différents éléments et, si nécessaire, demande à ton enseignante ou enseignant ou à tes camarades de t'aider.

Participe au concours et gagne de super prix !

Si tu parviens avec ta classe jusqu'à la dernière étape, vous pourrez participer au concours et tenter de gagner l'un des trois prix décernés par région linguistique.

Pour cela, il faut que votre enseignante ou enseignant télécharge la « Fiche concours swisstopo » sur www.swisstopo.ch/carte-tresor. À chaque étape, répondez aux questions. Une fois toutes les étapes trouvées, remplissez une fiche commune pour l'ensemble de la classe. Votre enseignante ou enseignant envoie ensuite par courriel à carte-tresor@swisstopo.ch. Un tirage au sort sera effectué et, avec un peu de chance, ta classe gagnera peut-être l'un des trois prix suivants :

- 1^{er} prix -> une visite de swisstopo d'une durée d'environ 2 h 30 pour découvrir les coulisses de l'Office fédéral de topographie (frais de voyage en transports publics et petite collation offerts)
Remarque : si la visite de swisstopo ne peut pas être organisée avant la fin de l'année scolaire, le 1^{er} prix sera converti en montant de CHF 750.- pour la caisse de classe.
- 2^e prix -> CHF 500.- pour la caisse de classe,
- 3^e prix -> CHF 250.- pour la caisse de classe.

Conditions du concours disponibles sur www.swisstopo.ch/carte-tresor

Date limite du concours : 15 mars 2026

Dans tous les cas, participer à la chasse au trésor et aller jusqu'au bout de l'aventure en vaut la peine : swisstopo offre à chaque élève parvenu jusqu'à la dernière étape du jeu une carte nationale 1:25'000 ou une carte mySwissMap. Ton enseignante ou enseignant peut passer une commande collective pour la classe dans son compte à la rubrique « Goodies ».

Sur la page www.swisstopo.ch/carte-tresor, des documents supplémentaires tels que les textes des énigmes, la fiche à remplir pour le concours ou la marche à suivre pour l'inscription au jeu peuvent être téléchargés et imprimés.

Les textes des énigmes dans un langage facile à lire sont également disponibles en téléchargement.

Échauffement

Pour t'aider à utiliser la carte et toutes ses fonctions dans le jeu, nous t'expliquons ici les éléments les plus importants. Ouvre une nouvelle fenêtre avec ce lien map.geo.admin.ch et commence l'exercice d'échauffement.

Champ de recherche

Le champ de recherche est l'élément central : tu peux par exemple y effectuer des recherches par localité, code postal et coordonnées. Lorsque tu saisis une recherche avec des coordonnées, reporte en premier les coordonnées Y (le nombre le plus élevé) suivies, après un espace, des coordonnées X (le nombre le moins élevé). Les coordonnées correspondant à la position du curseur s'affichent en bas de la carte à tout moment du jeu. Mais attention : les coordonnées changent dès que le curseur bouge, même de manière infime. Si tu souhaites connaître les coordonnées précises d'un emplacement, clique à l'endroit exact sur le bouton de droite. Un encadré s'affiche alors avec les coordonnées. Pour le fermer, clique sur la croix dans le coin en haut à droite.

Tu peux aussi rechercher dans ce champ les géodonnées dont tu as besoin au cours de l'énigme. Pour ce faire, saisis-les dans le champ de recherche puis clique dessus afin qu'elles apparaissent à gauche dans la liste de ta sélection de couches.

Tu peux activer et désactiver à tout moment les géodonnées que tu as sélectionnées dans le géocatalogue sous « Cartes affichées » en cochant ou décochant la petite case. Tu obtiens aussi de plus amples informations sur ces géodonnées en cliquant à droite sur la petite roue dentée, puis sur le bouton « i ».

Zoom

Tu peux zoomer en utilisant les boutons (+) et (–) à droite de l'écran. Si les instructions de l'énigme te demandent de zoomer jusqu'à un certain point, cette échelle sera précisée en bas de l'écran à gauche. Le zoom « 50 km » correspond à la plus petite échelle, et « 10 m » à la plus grande.

Fonctions

Dans les menus déroulants à gauche, tu trouves différentes fonctions comme « Dessiner & Mesurer sur la carte » ou « Comparer » (dans « Outils avancés »). Tu pourras te familiariser avec celles-ci dans l'exercice d'échauffement suivant.

Exercice d'échauffement

Pour t'exercer, tu peux taper ton adresse dans le champ de recherche, puis passer de la carte à la photo aérienne en cliquant sur la petite photo en bas à droite de ton écran (« Fond de plan »). Utilise le zoom dans le bord droit de la carte pour afficher ton école et ta maison en même temps sur l'écran.

Pour mesurer le chemin que tu parcoures pour aller à l'école, sélectionne la fonction « Mesurer », symbolisée par une petite règle, dans « Dessiner & Mesurer sur la carte ». Clique ensuite une fois sur ta maison, le point de départ, puis à chaque changement de direction. A ton point d'arrivée, ton école, fais un double-clic. Tu obtiens alors une indication précise de la distance que tu parcoures chaque jour. Sur le profil indiqué en bas de la carte, tu peux également voir si ton parcours est plat ou vallonné. Cette fonction te permet également de mesurer une surface ou l'azimut (angle mesuré dans le sens des aiguilles d'une montre entre le pôle Nord et la direction de déplacement). Tu peux ensuite effacer les objets que tu as dessinés en cliquant sur « Effacer » puis terminer en cliquant sur « Retour / Terminer dessin ».

Bien compris ?

Tu peux maintenant découvrir par toi-même ou avec ton enseignante ou enseignant ces outils et ces géodonnées. Tu peux aussi t'entraîner encore un peu et découvrir d'autres nouvelles fonctions.

Par exemple, écris « Voyage dans le temps » dans le champ de recherche. Tu as alors le choix entre deux voyages dans le temps : l'un avec des cartes topographiques de 1844 à aujourd'hui (« Voyage dans le temps – Cartes ») et l'autre avec d'anciennes images aériennes datant de 1926 à aujourd'hui (« SWISSIMAGE Voyage dans le temps »). Avec ces géodonnées historiques, tu peux observer de quelle façon l'endroit où tu habites s'est développé au fil des années. En cliquant sur le symbole de l'horloge à droite de l'écran, une barre de temps apparaît en haut. Amuse-toi à explorer et découvrir l'impressionnante évolution du territoire suisse au cours des années.

Après l'échauffement, te voilà en mesure de commencer ton périple. Quand tu penses avoir atteint la destination d'une étape, zoome très près dessus en photo aérienne ou sur la carte (zoom « 50 m »). Si tu es au bon endroit, une icône avec la croix suisse s'affiche sur laquelle tu peux cliquer : de nouveaux textes apparaissent alors à droite avec des infos sur l'étape trouvée et des indications pour la prochaine étape. Si tu as utilisé la fonction « Dessiner » juste avant, tu dois absolument terminer le dessin et le désactiver dans « Cartes affichées » avant de cliquer sur l'icône.

Si tu veux faire une pause après une étape, clique brièvement sur l'icône pour enregistrer ton avancement et pouvoir reprendre où tu en étais lors de ta prochaine connexion. Pense aussi à lire les astuces que tu trouves en bas du texte de l'énigme. Elles pourront t'aider.

Cette fois, c'est parti ! swisstopo te souhaite à toi et ta classe bonne chance et beaucoup de plaisir durant votre périple.

Le jeu

Découvre le personnage légendaire !

Voilà, il est temps de te lancer sur les traces de ce fameux personnage légendaire.

Pour le concours, imprime la Fiche concours swisstopo qui se trouve sur www.swisstopo.ch/carte-tresor et n'oublie pas de la remplir au fur et à mesure des étapes.

Bon voyage et bonne chance !

1/10 Terrasses avec vue

Le but de notre voyage ? Découvrir une personnalité fascinante de l'histoire suisse.

Nous démarrons en Suisse romande, au bord du lac Léman. Commence par centrer la photo aérienne du lac au milieu de l'écran. L'une des rives du lac revêt une importance particulière : si tu tapes « UNESCO » dans le champ de recherche, tu trouveras la carte « UNESCO sites culturels ». En la sélectionnant, une large bande rouge s'étend désormais sur la rive nord du lac. Zoome davantage dessus et saisis « swissALTI3D » dans le champ de recherche. Tu as le choix entre deux couches. Choisis l'une des deux pour voir apparaître des terrasses.

Sais-tu ce qu'on y cultive ? Non, ce ne sont pas des terrasses pour la culture du riz comme en Asie, mais...?

Pour trouver notre destination, désactive les deux couches en cliquant sur les petites croix à gauche dans « Cartes affichées ». On se retrouve au village d'Epeses, qui donne son nom à un vin bien connu. Clique au centre du village sur la carte ou la photo aérienne. Ensuite, zoome à l'échelle « 50 m ». Tu aperçois alors sûrement l'icône. Clique dessus pour enregistrer ton étape et passer à la suivante.

Astuces

- Pour trouver le village d'Epeses, affiche le fond « Cartes couleurs » en bas à droite ou tape le nom dans le champ de recherche.
- Attention : ne confonds pas l'icône rouge en forme de goutte indiquant le lieu sur la carte après une recherche avec l'icône avec la croix suisse indiquant que tu as trouvé la destination de l'étape.
- L'UNESCO est une branche des Nations Unies pour l'éducation, les sciences et la culture. Un de ses buts est de conserver les sites culturels et naturels de grand intérêt pour le patrimoine de l'humanité. La muraille de Chine, le château de Versailles ou la forêt amazonienne font parties de la liste du patrimoine mondial de l'UNESCO.

2/10 Tic-tac, tic-tac

Félicitations ! En trouvant le lieu de départ, tu viens de te qualifier pour un périple passionnant à travers notre beau pays.

Psst ! Pense à remplir la fiche pour le concours avant de continuer.

La prochaine étape t'emmène également là où le travail de l'homme fait partie du patrimoine mais l'étape s'annonce un peu plus artisanale que gourmande...

Mets ta carte à l'échelle « 10 km » et place la ville de Vevey au centre en bas. Déplace-toi alors de Vevey en direction du nord. Traverse le lac de Neuchâtel puis continue toujours dans la même direction. Tu aperçois alors le symbole d'un aérodrome.

Pour t'aider à te situer, tu peux afficher les « Frontières nationales ». Tu trouveras deux cités connues partout dans le monde à proximité de l'aérodrome et encore tout juste sur le territoire suisse. Elles sont tellement réputées qu'elles appartiennent carrément au patrimoine culturel mondial comme tu peux le voir en recherchant « UNESCO sites culturels » dans le champ de recherche. Place les deux villes au milieu de l'écran avec un zoom le plus grand possible. Tu te demandes sur laquelle des deux cliquer ? Nous avons choisi la ville située au nord-est de l'aérodrome.

Zoomes à l'échelle « 200 m » en plaçant la gare au milieu de l'écran. Passe en photo aérienne. Active les « Transports publics swissTLMRegio » et les « Objets marquants swissTLMRegio ». Prends le chemin de fer à voie étroite (indiqué en orange) sur environ 580 mètres depuis la gare. Pour cela, utilise la fonction « Mesurer » dans « Dessiner & Mesurer sur la carte ». Arrête-toi dans un parc où un symbole « M » indique que tu te trouves vers un musée. De quel musée s'agit-il ? Clique sur le symbole « M » pour le savoir.

Désactive toutes les couches dans « Cartes affichées » sauf « Carte-tresor ». Zoome à l'échelle « 50 m » et clique sur l'icône. Tu y es !

Astuces

- Sais-tu reconnaître le symbole d'un aérodrome sur la carte ? Pour découvrir les symboles qui figurent sur les cartes, tu peux afficher la couche « Carte nationale 1:25'000 », puis cliquer à droite sur la petite roue dentée, puis sur le bouton « i ».
- Pour rappel, le zoom « 50 km » correspond à la plus petite échelle, et « 10 m » à la plus grande.

3/10 Rythmes endiablés et masques colorés

Peux-tu me dire l'heure qu'il est ?

Notre périple sur la trace d'une personnalité suisse n'a malheureusement pas grand-chose en commun avec cette étape, à part le mot-clé « Montre » : Nous allons devoir remonter très loin dans le temps... Avant de poursuivre, pense à remplir la fiche pour le concours.

Affiche à nouveau la carte et diminue le zoom au maximum afin de voir toute la Suisse. Active les « Limites cantonales » et la « Forêt swissTLM3D ». Cherche maintenant le demi-canton qui possède très peu de surfaces boisées à part dans sa partie orientale. Tu verras mieux en choisissant comme « Fond de plan » le « Fond blanc ». Lorsque tu as trouvé ce demi-canton, tu peux désactiver les deux couches puis activer directement la première édition de la « Carte Siegfried » au moyen du champ de recherche. Place la vieille ville de la capitale de ce demi-canton au milieu de l'écran et zoome à l'échelle « 500 m ». Vois-tu les trois ponts ? Nous nous retrouvons sur le plus ancien des trois. Il est tellement ancien qu'il apparaît déjà sur la carte Dufour, contrairement aux deux autres. Active la « Carte Dufour » au moyen du champ de recherche. Pour bien comparer les deux anciennes cartes, active la fonction « Comparer » dans les « Outils avancés ». Déplace la ligne rouge de gauche à droite pour trouver le pont. Désactive toutes les couches dans « Cartes affichées » sauf « Carte-treasure » et recherche le lieu sur la photo aérienne. Ensuite, zoome à l'échelle « 50 m ». Clique sur l'icône pour enregistrer l'étape et passer à l'énigme suivante.

Astuces

- La Suisse est composée de 26 cantons, dont 6 demi-cantons : Bâle-Ville et Bâle-Campagne, Obwald et Nidwald, Appenzell Rhodes-Extérieures et Rhodes-Intérieures.
- Oriental, septentrional, méridional et occidental sont des adjectifs pour désigner les points cardinaux. Oriental est relatif à l'est, septentrional au nord, méridional au sud et occidental à l'ouest.
- Tu trouves les treize sites suisses actuellement inscrits au Patrimoine mondial de l'UNESCO en raison de leurs particularités naturelles et culturelles exceptionnelles sur www.bak.admin.ch/unesco.
- Dans cette étape, tu utilises des anciennes cartes. Prends un peu de temps pour voyager dans le temps, soit sur les cartes soit sur les images aériennes. Observe les changements survenus dans le paysage au cours du temps, par exemple le développement des villes, du réseau routier ou encore des glaciers.
www.swisstopo.ch/voyagedansletemps

4/10 Joindre l'utile à l'agréable

Waouh ! Te voilà déjà arrivé en Suisse alémanique.

Pense à remplir la fiche pour le concours avant de continuer. Attention, c'est la dernière fois que nous te le rappelons !

Sur la carte, place la localité de Murgenthal (AG) au milieu de l'écran, puis active « swissALTI3D » ainsi que les « Cotes d'altitude swissTLMRegio ». Est-ce que tu aperçois l'Aar tout près de la cote d'altitude 408 mètres au-dessus du niveau de la mer ? Pour t'aider, tu peux aussi activer la couche « Hydrographie swissTLM3D ». L'Aar s'écoulant en direction du nord-est, les cotes d'altitude sont toujours plus basses. Suis l'Aar jusqu'à l'altitude 370 mètres au-dessus du niveau de la mer. Si tu n'es pas sûr de suivre toujours le cours de l'Aar, tu peux cliquer sur la ligne bleue et le nom du cours d'eau apparaît.

Désactive ensuite la couche du relief, passe en photo aérienne, zoome un peu plus près et centre la cote d'altitude au milieu de l'écran. Tu te trouves maintenant au bord de la rivière, à la hauteur d'un pont. Remonte le cours de la rivière pendant quelques minutes en direction d'un terrain de football, mais tourne à gauche à mi-chemin, donc direction sud, et suis la route principale jusqu'à une place grise qui fait office de parking. Désactive toutes les couches sauf « Carte-tresor », zoome à l'échelle « 50 m » et clique sur l'icône.

Astuces

- Le carnaval est une tradition vivante bien ancrée dans plusieurs cantons suisses. Les traditions vivantes sont des traditions et des pratiques transmises de génération en génération. Connais-tu une tradition vivante de ta région ?
- L'Office fédéral de la culture a établi la Liste des traditions vivantes en Suisse en 2012 et mise à jour en 2023 en collaboration avec les cantons :
<https://www.lebendige-traditionen.ch/tradition/fr/home.html>

5/10 **Roi ou reine de de la gâchette**

Tout est bien calme ici, non ? Mais au moins une fois par an, on ne s'entend même plus parler ! Commençons plutôt par le début : nous avons affaire ici à l'une des plus sympathiques et anciennes coutumes de Suisse, le « Bachfischet ».

Nous n'avons pas trop le temps de nous attarder à la fête, car nous devons poursuivre notre quête.

Comme tu as déjà activé les limites cantonales, tu sais qu'en cliquant sur un canton, son nom s'affiche immédiatement. Cherche le point le plus à l'est du canton d'Argovie et rends-toi sur place avec des chaussures de randonnée et des provisions. Tu te trouves au bord de la forêt, et tu vas te promener jusqu'à la prochaine étape située dans le canton de Zurich.

Affiche la photo aérienne et active les « Chemins de randonnée pédestre ». Suis le chemin pédestre qui se trouve de l'autre côté de la forêt, à 400 m au nord-est. Déplace-toi en direction de l'est. A la première bifurcation, tu continues tout droit, ainsi qu'au croisement suivant et à la prochaine bifurcation. Affiche brièvement la carte et tu verras que tu te trouves au pied d'une montagne. Continue maintenant toujours tout droit dans la même direction, tu traverses ainsi une forêt. Le chemin pédestre s'arrête bientôt, et tu arrives dans un environnement urbain. Aperçois-tu le grand champ rectangulaire à 200 m au sud ? Tu peux te rapprocher lentement du champ, mais reste au bord s'il te plaît ! Désactive toutes les couches sauf « Carte-tresor », zoome à l'échelle « 50 m » et clique sur l'icône.

Astuces

- En allemand, Argovie se dit Aargau.
- Pour savoir ce que signifient les couleurs jaune, rouge et bleu des « Chemins de randonnée pédestre », clique à droite sur la petite route dentée, puis sur le bouton « i ».
- Le terme de « Bachfischet » vient de deux mots allemands : « Bach » qui veut dire le ruisseau et « fischen » qui signifie pêcher. « Bachfischet » est utilisé car il fallait à l'origine vider le ruisseau de ses poissons avant de le nettoyer.

6/10 Rouge ou blanche

Heureusement que tu es resté au bord de la place, car c'est ici qu'on tire !

La prochaine étape te conduit dans le demi-canton d'Appenzell Rhodes-Extérieures. Pour le trouver, affiche les « Limites cantonales » et place ensuite l'extrémité nord-est du canton au milieu de l'écran en photo aérienne, à l'échelle « 1000 m ».

Rends-toi à environ 7.5 km au nord-ouest (azimut 293°) du point le plus oriental du canton. Pour ce faire, tu as besoin de la fonction « Mesurer » que tu trouves à droite dans « Dessiner & Mesurer sur la carte » : active-la puis clique une fois sur le point de départ et déplace le curseur jusqu'à l'emplacement recherché. Ensuite, double-clique et souviens-toi de l'endroit. Efface le dessin en cliquant sur « Effacer » puis sur « Retour / Terminer dessin ». Active « Chemin de fer swissTLM3D » dans le champ de recherche. Un chemin de fer croise trois fois la limite cantonale.

Suis cette ligne de chemin de fer en direction du sud-est jusqu'à la gare terminus.

Pour être sûr d'être bien arrivé, active les « Arrêts tp » qui indiquent tous les arrêts des transports publics. Depuis l'arrêt de bus de la gare, mesure environ 550 m en direction du sud-ouest grâce à la fonction « Mesurer » dans « Dessiner & Mesurer sur la carte ». Tu vois alors un nouvel arrêt de bus. Clique dessus pour voir le nom de l'arrêt et te donner un indice où nous nous trouvons. Désactive toutes les couches sauf celle de la « Carte-tresor », zoome jusqu'à l'échelle « 50 m » et clique sur l'icône.

Astuces

- En allemand, Appenzell Rhodes-Extérieures se dit Appenzell Ausserrhoden.

7/10 **A main levée !**

Nous voilà au Musée Henry Dunant

Affiche la photo aérienne du lac de Walenstadt (Walensee) au milieu de l'écran et active les voies de communication historiques « IVS National ». Sur la rive sud-ouest du lac, tu peux voir que des voies descendent au sud dans une large vallée. D'autres voies viennent du nord-ouest depuis la plaine de la Linth (Linthebene) et conduisent aussi dans cette vallée nichée dans un des huit plus anciens cantons de la Confédération. Cette vallée abrite aussi le chef-lieu qui porte le même nom que le canton.

Pour t'aider, mets les « Cartes couleurs » comme « Fond de plan ». Trouvé ? Continue encore sur 500 m depuis l'extrémité sud de la voie historique qui arrive au centre de la capitale (azimut 145°). Tu arrives sur une grande place utilisée habituellement comme place de stationnement. Ensuite, zoome encore plus près à l'échelle de « 50 m » et clique sur l'icône.

Astuces

- En allemand, Glaris se dit Glarus.

8/10 Ours ou dragon ?

Mais même si cette place est bien fréquentée une fois par an, ce n'est pas ici que l'on trouvera la personne que nous recherchons.

Après t'être baladé du lac de Walenstadt à la Landsgemeinde, nous allons repasser dans un milieu un peu plus gris, mais pas moins naturel, puisque cette étape porte sur la géologie et les pierres. Affiche les « Limites de commune » et place la commune de Glaris au centre de la carte (échelle « 2 km »), puis active les « Géotopes suisses ». Le chevauchement principal de Glaris (« Glarner Hauptüberschiebung ») s'affiche à l'écran dans la zone hachurée en rouge (clique dessus pour confirmation). De Glaris ? Mais nous voulons découvrir un nouveau canton ! Nous allons donc nous occuper de la partie méridionale de cette zone.

Active les « Transports à câble swissTLM3D ». Le lieu que nous recherchons a plus ou moins la même coordonnée Y (premier nombre de la paire de coordonnées) que la station inférieure du téléphérique qui monte au Hoher Kasten (SG) et la même coordonnée X que la station inférieure du téléphérique Dallenwil-Wirzweli (NW). Sur la carte couleur à l'échelle 500 m, tu découvriras ces coordonnées en te positionnant sur les deux lieux indiqués et en cliquant chaque fois sur le bouton de droite. Note les coordonnées que tu as trouvé dans le champ de recherche. Si tu as trouvé les bonnes, tu verras que cette étape te mène à un village qui commence par «V». Zoome davantage jusqu'à bien voir le centre du village et va à l'adresse « Platz 22 », toute proche de l'église et du cimetière. Zoome jusqu'à l'échelle « 50 m » pour trouver l'icône.

Astuces

- Un géotope est un lieu naturel important où on peut observer des roches, des fossiles ou des paysages qui racontent l'histoire de la Terre. Il permet de mieux comprendre l'histoire de la Terre, comment elle s'est formée et comment elle a changé au fil du temps.

9/10 En voiture !

Le Musée du trou du dragon, devant lequel nous nous trouvons en ce moment, est un lieu de passage obligé.

A Coire, la rivière le Plessur se jette dans le Rhin. Nous allons remonter cette rivière en direction de sa source ! Pour commencer, active le « Répertoire officiel des localités », ce sont les localités avec leur code postal, puis suis le fleuve à la nage. Pssst ! Si tu as un peu de mal à voir le tracé du cours d'eau, active la couche « Hydrographie swissTLM3D ».

Le Plessur s'écoule entre Maladers et Passugg, puis entre Praden, Calfreisen et Castiel ainsi que par Lüen et Molinis. Place cette dernière commune à l'échelle « 1000 m » un peu à gauche du centre de l'écran. C'est maintenant que cela devient intéressant : désactive les couches du répertoire officiel des localités et de l'hydrographie. Active celle de l'inventaire des biens culturels (« Inventaire PBC »). Comme un seul objet s'affiche, tu le trouveras plus facilement sur la photo aérienne ou sur le « Fond blanc ». Le trouves-tu ? Nous nous retrouvons en son milieu. Désactive toutes les couches dans « Cartes affichées » sauf « Carte-tresor ». Zoome à l'échelle « 50 m » et clique sur l'icône.

Astuces

- Le Rhin se dit Rhein en allemand.
- Un bien culturel est un objet particulier et important pour l'histoire et la culture d'un pays. Il s'agit par exemple de bâtiments anciens, de paysages protégés ou encore de traditions et de coutumes.

10/10 L'ermite

Des fêtes, des paysages incroyables et des traditions très anciennes, des concours, des votations – tu en as appris des choses, bravo ! Le moment de la dernière étape est arrivé. Cette fois, nous allons découvrir le personnage de notre quête !

La dernière étape te mène au centre de la Suisse. Nous nous rapprochons de notre destination finale petit à petit.

Rens-toi au lac de Sarnen (Sarnersee) à l'échelle « 1000 m ». Arrête-toi vers une grande localité située sur les rives du lac, son nom commence par « S ». Attention, ce n'est pas celle qui porte le même nom que le lac ! Passe à l'échelle « 200 m » et affiche les « Routes et chemins swissTLM3D ».

Tu prends la route d'importance régionale indiquée en jaune qui part de « S » et va jusqu'à « F ». Cela fait un parcours d'environ 3.5 km. Place « F » au centre de l'écran, passe en photo aérienne et zoome jusqu'à l'échelle « 50 m ».

Tu vois l'icône ? Elle se trouve sur la maison où est né notre personnage historique.

Astuces

- Un viaduc est un grand pont routier ou ferroviaire qui permet de franchir une vallée ou une gorge.

Enfin au but !

Bravo, tu as atteint la destination finale de ton périple !

Toutes nos félicitations : tu as terminé ton périple helvétique. Tout au long de celui-ci, tu as découvert plusieurs lieux, biens culturels et personnages qui constituent l'histoire et le patrimoine de notre pays.

Tu es devenu maintenant une ou un spécialiste dans l'utilisation des outils et des géodonnées de swisstopo. Tu peux continuer à les utiliser gratuitement à l'école ou à la maison sur map.geo.admin.ch. Tu pourras ainsi encore découvrir bien d'autres particularités de notre pays ainsi que d'autres outils comme la 3D par exemple.

Ta récompense ?

swisstopo offre à chaque élève parvenu jusqu'à la dernière étape du jeu une carte nationale 1:25000 ou une carte mySwissMap. Ton enseignante ou enseignant peut passer une commande collective pour ta classe dans son compte à la rubrique «Goodies».

D'autre part, tu souhaites participer avec ta classe au concours et gagner l'un des trois prix décernés par région linguistique ? Pour cela, il faut que ton enseignante ou enseignant télécharge la « Fiche concours swisstopo » sur www.swisstopo.ch/carte-tresor, la remplisse avec l'ensemble de la classe puis l'envoie par courriel à carte-tresor@swisstopo.ch. Un tirage au sort sera effectué et, avec un peu de chance, ta classe gagnera peut-être l'un des trois prix suivants :

1^{er} prix -> une visite de swisstopo d'une durée d'environ 2h30 pour découvrir les coulisses de l'Office fédéral de topographie (frais de voyage en transports publics et petite collation offerts).

Remarque : si la visite de swisstopo ne peut pas être organisée avant la fin de l'année scolaire, le 1^{er} prix sera converti en un montant de CHF 750.- pour la caisse de classe.

2^e prix -> CHF 500.- pour la caisse de classe,

3^e prix -> CHF 250.- pour la caisse de classe.

Conditions du concours disponibles sur www.swisstopo.ch/carte-tresor

Date limite du concours : 15 mars 2026