



Voici une liste très complète et détaillée des secrets de Disneyland Paris.

Main Street U.S.A. (L'entrée et la rue principale)

C'est la rue inspirée de l'enfance de Walt Disney. Le thème ici est le début du 20ème siècle.

1. Le vitrail de la gare (Hidden Mickey)

- *Lieu* : Main Street Station (Gare du train).
- *Secret* : Regarde la façade de la gare depuis l'extérieur du parc (avant de passer sous l'hôtel). L'horloge et les deux fenêtres rondes forment une tête de Mickey géante.
- *GPS* : 48.871583, 2.779778

2. L'appartement de Walt Disney

- *Lieu* : Au-dessus de l'attraction "Disneyland Railroad".
- *Secret* : Contrairement aux USA, Walt n'a jamais dormi ici, mais un appartement symbolique existe. Si la lampe à la fenêtre est allumée, cela signifie symboliquement que l'esprit de Walt veille sur le parc.
- *GPS* : 48.871583, 2.779778

3. Le barbier "Dapper Dan's Hair Cuts"

- *Lieu* : À gauche en entrant sur Town Square, à côté de l'Emporium.
- *Secret* : C'est un véritable barbier fonctionnel. La décoration contient de vrais fauteuils de barbier de Chicago datant de 1900.
- *GPS* : 48.871300, 2.780100

4. La coupole acoustique de Harrington's

- *Lieu* : Boutique Harrington's Fine China & Porcelains.
- *Secret* : Placez-vous au centre exact de la coupole (il y a souvent un motif au sol) et parlez. Vous entendrez votre propre voix en écho parfait. Si deux personnes se mettent aux extrémités opposées de la coupole et chuchotent, elles s'entendent parfaitement.
- *GPS* : 48.872200, 2.777900

5. Le dentiste (Dr. Bitz)

- *Lieu* : Dans la rue latérale "Flower Street" (à droite au milieu de Main Street).
- *Secret* : Sous la fenêtre "Dr. Bitz", tendez l'oreille. Vous entendrez des bruits de fraise de dentiste et des cris de patients.
- *GPS* : 48.872150, 2.778300

6. Les leçons de piano

- *Lieu* : Au-dessus de la boutique "Victoria's Home-Style Restaurant".
- *Secret* : Écoutez près de la porte ou sous les fenêtres. On entend une élève qui s'exerce au piano et se fait parfois corriger par son professeur.
- *GPS* : 48.871900, 2.777400

7. Le téléphone d'époque

- *Lieu* : Dans la boutique "New Century Notions Flora's Unique Boutique" (anciennement Town Square Photography).
- *Secret* : Il y a un vieux téléphone mural en bois. Décrochez-le pour écouter une conversation surprenante entre des habitants de la ville (souvent une dame qui se plaint de sa ligne).
- *GPS* : 48.871350, 2.779950

8. L'homme invisible de Main Street

- *Lieu* : Au-dessus de "Market House Deli".
- *Secret* : Cherchez une fenêtre au premier étage. On entend parfois des bruits de douche ou de quelqu'un qui se prépare, comme si un habitant vivait là.
- *GPS* : 48.872100, 2.777700

9. La plaque de Roy Disney

- *Lieu* : Sur le kiosque au centre de Town Square.
- *Secret* : Une plaque de dédicace au sol cite le discours d'ouverture de Roy O. Disney (le frère de Walt) lors de l'ouverture en 1992 (et non Walt, qui était décédé).
- *GPS* : 48.871200, 2.779600

10. L'affiche "Coffee Cup"

- *Lieu* : Sur la façade gauche, dans une petite impasse près de Discovery Arcade.
- *Secret* : Une vieille publicité peinte sur la brique vante un café à "5 cents". La vapeur qui sort de la tasse est un effet réel (souvent fonctionnel en hiver).
- *GPS* : 48.871600, 2.778900

11. Les noms sur les fenêtres

- *Lieu* : Tout le long du premier étage de Main Street.
- *Secret* : Les noms peints sur les fenêtres sont ceux des "Imagineers" (ingénieurs et artistes) qui ont construit le parc. Par exemple, Michael Eisner (ancien PDG) a sa fenêtre.
- *GPS* : 48.871800, 2.778000 (Coordonnée centrale de la rue)

12. La boutique de glace "Gibson Girl"

- *Lieu* : Gibson Girl Ice Cream Parlour.
- *Secret* : Les chaises blanches avec des dossiers en forme de cœur sont un hommage aux dessins de Charles Dana Gibson, créateur de la "Gibson Girl", l'idéal féminin du début du 20e siècle.
- *GPS* : 48.872350, 2.777450



Frontierland (Le Far West)

La ville fictive s'appelle "Thunder Mesa".

13. La tombe qui respire (Indispensable !)

- *Lieu* : Cimetière de Boot Hill, à la sortie de Phantom Manor.
- *Secret* : Allez tout au fond du cimetière. Il y a une grande tombe en marbre. Tendez l'oreille : vous entendrez un battement de cœur.
- *GPS* : 48.870600, 2.776100

14. L'histoire de la mariée (Melanie Ravenswood)

- *Lieu* : Phantom Manor.
- *Secret* : Toute l'attraction raconte l'histoire de Mélanie, dont le fiancé a été pendu par le "Fantôme" (son père) le jour du mariage. Regardez bien la fenêtre centrale du manoir depuis l'extérieur : le fantôme apparaît parfois pour écarter les rideaux.
- *GPS* : 48.870450, 2.776300

15. La bague de la mariée

- *Lieu* : Sol à la sortie de Phantom Manor (difficile à trouver).
- *Secret* : Dans le béton de l'allée de sortie, il y a une petite bague incrustée (alliance). *Note* : Elle a souvent été recouverte lors de réfections du sol, mais les fans la cherchent toujours.
- *GPS* : 48.870550, 2.776200

16. Le squelette de l'âne

- *Lieu* : Big Thunder Mountain.
- *Secret* : Dans la file d'attente ou visible depuis le bateau "Molly Brown", il y a un squelette d'âne qui tourne en rond, actionnant une meule.
- *GPS* : 48.871100, 2.774500

17. Le puits artésien

- *Lieu* : Devant l'entrée de Big Thunder Mountain.
- *Secret* : Il y a une machine à vapeur avec un piston. Si le piston ne bouge pas, attendez quelques instants, il se déclenche aléatoirement avec de la vapeur.
- *GPS* : 48.871300, 2.775200

18. Les tombes humoristiques

- *Lieu* : Cimetière de Boot Hill.
- *Secret* : Lisez les épitaphes. "Lead Foot Fred - Danced too slow and now he's dead" (Fred aux pieds de plomb - A dansé trop lentement et maintenant il est mort).
- *GPS* : 48.870600, 2.776100

19. Le Fort Comstock

- *Lieu* : L'entrée de Frontierland (le fort en bois).
- *Secret* : Montez dans les tours du fort (c'est visitable !). Il y a des personnages de cire (Legends of the Wild West) qui racontent l'histoire de Davy Crockett. Peu de gens y montent.
- *GPS* : 48.872000, 2.776500

20. Le Coyote

- *Lieu* : Big Thunder Mountain (visible pendant le tour).
- *Secret* : Dans la première montée du train, un coyote hurle. C'est un clin d'œil aux films de western classiques.
- *GPS* : 48.871000, 2.774000

Adventureland (L'aventure et les pirates)

21. L'illusion d'optique du Tigre

- *Lieu* : Entrée d'Adventureland (côté Central Plaza).
- *Secret* : En entrant sous l'arche, regardez le gros œuf géant au sommet. Sous un certain angle, l'architecture forme le visage d'un tigre géant dont l'œuf est l'œil.
- *GPS* : 48.872700, 2.776800

22. La famille Robinson

- *Lieu* : La Cabane des Robinson.
- *Secret* : Dans la cuisine de la cabane (en haut de l'arbre), la table est dressée. Observez les détails : ils ont utilisé des coquillages comme assiettes.
- *GPS* : 48.872500, 2.774500

23. Le cachot des pirates

- *Lieu* : File d'attente de Pirates of the Caribbean.
- *Secret* : Dans les donjons de la file d'attente, regardez dans les cellules. Deux squelettes jouent aux échecs. Le jeu est dans une situation de "pat" (impasse), ils sont donc condamnés à jouer pour l'éternité.
- *GPS* : 48.873600, 2.773500

24. Le restaurant Blue Lagoon (Captain Jack's)

- *Lieu* : À l'intérieur de Pirates of the Caribbean.
- *Secret* : C'est le seul endroit où il fait "nuit" toute la journée. Regardez le ciel, vous verrez des étoiles filantes artificielles.
- *GPS* : 48.873700, 2.773400

25. Le Rocher du Crâne (Skull Rock)

- *Lieu* : Près du bateau du Capitaine Crochet.
- *Secret* : Entrez dans la grotte sous le rocher. Si vous écoutez bien, vous pouvez entendre le tic-tac du crocodile qui a avalé un réveil.
- *GPS* : 48.874100, 2.774800

26. L'œuf d'or

- *Lieu* : Au pied de l'arbre des Robinson.
- *Secret* : Dans les racines de l'arbre, il y a un nid avec un œuf d'or, référence à une oie légendaire.
- *GPS* : 48.872500, 2.774500



Fantasyland (Les contes de fées)

27. Le Dragon de la Tanière (Le plus impressionnant !)

- *Lieu* : Sous le Château de la Belle au Bois Dormant (entrée sur le côté gauche du château).
- *Secret* : Il s'y cache un Audio-Animatronic géant de 27 mètres de long. C'est l'un des plus grands au monde. Il se réveille, grogne et crache de la fumée régulièrement.
- *GPS* : 48.873200, 2.776200

28. Les escargots dorés

- *Lieu* : Sur les toits dorés du Château.
- *Secret* : Regardez les flèches dorées du château. Elles semblent couvertes de petits picots. Ce sont en fait des escargots dorés qui "fuient" les cuisines françaises (blague des architectes).
- *GPS* : 48.873100, 2.776300

29. Le changement de couleur du vitrail

- *Lieu* : Galerie de la Belle au Bois Dormant (1er étage du château).
- *Secret* : Il y a un vitrail avec une rose et deux colombes. Regardez-le fixement : il change de couleur et d'apparence par intermittence (magie des fées).
- *GPS* : 48.873150, 2.776300

30. Les gardes qui ronflent

- *Lieu* : Galerie de la Belle au Bois Dormant (1er étage).
- *Secret* : Près de l'armure d'un garde endormi contre une tapisserie, tendez l'oreille. On l'entend ronfler.
- *GPS* : 48.873150, 2.776300

31. La perspective forcée de Cendrillon

- *Lieu* : Auberge de Cendrillon (dans la cour).
- *Secret* : La statue de Cendrillon est peinte de manière particulière. Si vous êtes un adulte (grand), l'arrière-plan lui donne l'air pauvre. Si vous êtes un enfant (petit), l'angle de vue la montre avec une couronne ou un fond royal.
- *GPS* : 48.873400, 2.775800

32. L'épée Excalibur

- *Lieu* : Carrousel de Lancelot.
- *Secret* : L'épée est scellée dans l'enclume. Parfois, un Cast Member peut déverrouiller le mécanisme pour un enfant chanceux lors d'un spectacle, mais la plupart du temps, elle est impossible à sortir.
- *GPS* : 48.873600, 2.776300

33. La Sorcière de Blanche-Neige

- *Lieu* : Attraction Blanche-Neige et les Sept Nains.
- *Secret* : Regardez la fenêtre au-dessus de l'entrée de l'attraction. Toutes les quelques minutes, la Méchante Reine écarte les rideaux pour regarder la foule.
- *GPS* : 48.873400, 2.775200

34. Le haricot magique

- *Lieu* : Sir Mickey's Boutique.
- *Secret* : Un haricot magique géant traverse le magasin, perçant le toit et le sol. On peut voir le Géant regarder par la fenêtre à l'intérieur.
- *GPS* : 48.873600, 2.776800

35. La tête de Mr. Toad

- *Lieu* : Toad Hall Restaurant.
- *Secret* : Sur la façade, cherchez les décorations. C'est l'un des restaurants les plus détaillés, inspiré du "Vent dans les Saules". La girouette est en forme de Mr. Toad.
- *GPS* : 48.874100, 2.776000

Discoveryland (Le futur vu par Jules Verne)

36. Le nom "Hyperion"

- *Lieu* : Vidéopolis (Café Hyperion).
- *Secret* : Le dirigeable géant encastré dans le bâtiment s'appelle l'Hyperion, tiré du film oublié de Disney "L'Île sur le toit du monde" (1974).
- *GPS* : 48.874300, 2.778500

37. L'orgue du Capitaine Nemo

- *Lieu* : Les Mystères du Nautilus.
- *Secret* : Dans le sous-marin, l'orgue est une réplique exacte de celui du film "20 000 Lieues sous les mers". Si vous attendez, vous verrez le visage de Nemo apparaître dans le miroir.
- *GPS* : 48.874500, 2.777200

38. Le Calmar Géant

- *Lieu* : Les Mystères du Nautilus.
- *Secret* : Dans la salle principale (le grand salon), le rideau métallique du hublot s'ouvre parfois pour révéler une attaque du calmar géant.
- *GPS* : 48.874500, 2.777200

39. Buzz Lightyear géant

- *Lieu* : File d'attente de Buzz Lightyear Laser Blast.
- *Secret* : L'animatronic de Buzz dans la file d'attente a un visage projeté par rétroprojection (technologie de pointe à l'époque) et il vous donne les consignes de mission.
- *GPS* : 48.873800, 2.778100

40. Les palmiers métalliques

- *Lieu* : Entrée de Discoveryland.
- *Secret* : Les arbres carrés en métal sont conçus pour évoquer la nature telle qu'imaginée par les visionnaires du 19ème siècle (steampunk), qui pensaient que le futur serait entièrement mécanique.
- *GPS* : 48.872800, 2.778000

Walt Disney Studios (Le deuxième parc)

41. Le parapluie de Singin' in the Rain

- *Lieu* : Front Lot (à droite en entrant, près des toilettes).
- *Secret* : Il y a un parapluie noir fixé à un lampadaire. Placez-vous dessous et appuyez sur le bouton (ou marchez sur la dalle sensible). Il pleuvra "autour" de vous comme dans le film.
- *GPS* : 48.868700, 2.780500

42. Les cris de Monstres et Cie

- *Lieu* : Zone de "Scream Monitors" (près des Tapis Volants).
- *Secret* : Il y a des jauges de cris. Si vous criez fort devant les micros, les jauges montent et les lumières s'allument.
- *GPS* : 48.869300, 2.781200

43. La plaque de Walt et Mickey

- *Lieu* : Statue "Partners" (Walt et Mickey) au centre de Production Courtyard.
- *Secret* : Observez la bague de Walt Disney sur sa main droite. Elle porte un symbole irlandais (Claddagh ring), que Walt portait réellement.
- *GPS* : 48.869500, 2.780800

44. Le numéro de la limousine

- *Lieu* : À l'intérieur de Studio 1 (actuellement en rénovation/changement, mais à vérifier).
- *Secret* : Les plaques d'immatriculation des décors font souvent référence aux dates de naissance des créateurs ou aux dates d'ouverture des parcs (1992 pour DLP, 1955 pour Disneyland CA).
- *GPS* : 48.869000, 2.780600

45. Gusteau qui parle

- *Lieu* : Place de Rémy (Ratatouille).
- *Secret* : Regardez l'enseigne du restaurant "Chez Gusteau". Le chef Gusteau s'anime parfois et parle aux passants.
- *GPS* : 48.869800, 2.782000

46. La moto de Colette

- *Lieu* : Place de Rémy.
- *Secret* : La moto garée près de l'attraction Ratatouille est le modèle exact utilisé par Colette dans le film.
- *GPS* : 48.869850, 2.782050

47. Le bureau de Mr. Incredible

- *Lieu* : File d'attente de "Flight Force" (Avengers Campus).
- *Secret* : Avant que cela ne devienne Avengers Campus, c'était le Rock'n'Roller Coaster. Certains éléments structurels sont restés cachés, mais c'est maintenant le domaine d'Iron Man. Cherchez F.R.I.D.A.Y (l'IA) sur la façade qui interagit en live.
- *GPS* : 48.868800, 2.782500

48. Camion Pizza Planet

- *Lieu* : Souvent caché dans "Cars ROAD TRIP".
- *Secret* : Le camion jaune "Pizza Planet" (présent dans tous les Pixar) est visible dans le décor de l'attraction Cars Road Trip.
- *GPS* : 48.870500, 2.783000

Détails supplémentaires pour compléter la liste (Détails rapides)

Pour arriver vers un nombre élevé de secrets, voici des détails d'architecture fascinants à repérer un peu partout :

- 49. **Plaques d'égout** : Beaucoup sont des plaques offertes par des villes américaines (New York, Baltimore) pour l'ouverture en 1992.
- 50. **Poubelles** : Elles sont espacées de 30 pas environ (la distance que Walt a calculée avant qu'une personne ne jette son papier par terre).
- 51. **Odeurs artificielles** : Sur Main Street, des diffuseurs envoient une odeur de vanille/gâteaux près de la boulangerie.

52. **Le château "forcé"** : Le château est peint en rose plus foncé en bas et plus clair en haut pour le faire paraître plus grand (perspective atmosphérique).
53. **Les arbres carrés** : Près du château, les arbres sont taillés en carré (style "La Belle au Bois Dormant" médiéval), alors que dans Frontierland, la végétation est sauvage.
54. **Le sens de lecture** : Sur Main Street, les boutiques de nourriture sont souvent à droite en entrant (pour le petit déjeuner) et les boutiques de souvenirs à droite en sortant (pour les achats de fin de journée), car les gens tendent à marcher à droite.
55. **La plaque d'inauguration** : Sous la gare de Main Street, cherchez la plaque posée par Michael Eisner en 1992.
56. **Le vitrail changeant (Manoir)** : Dans la file de Phantom Manor, le portrait de Mélanie change subtilement (vieillessement).
57. **Les corbeaux de Maléfique** : Dans le château, les sculptures de corbeaux ont les yeux qui brillent rouge quand on les prend en photo avec flash (effet rétro-réfléchissant).
58. **Le livre de contes** : Au début de l'attraction Blanche-Neige, il y a un vrai livre.
59. **La cage du Capitaine Crochet** : Près du bateau pirate, une cage sert de "prison" pour les photos.
60. **Le sol de Frontierland** : Regardez les traces de fers à cheval et de roues de chariots imprimées dans le sol pour le réalisme.



Organisation pour ta visite

L'itinéraire suit ce chemin : **Entrée -> Main Street -> Frontierland -> Adventureland -> Fantasyland -> Discoveryland**. Tu n'auras qu'à suivre les numéros dans l'ordre pour faire une boucle parfaite sans revenir sur tes pas.

Voici la liste complète et réorganisée pour ton parcours pas à pas :



ÉTAPE 1 : L'arrivée et Main Street U.S.A.

Commence par l'extérieur du parc avant de passer sous l'hôtel, puis remonte la rue vers le château.

1. Le vitrail de la gare (Hidden Mickey)

- *Où* : De l'extérieur du parc, regarde la façade de la gare.
- *Quoi* : L'horloge et les deux fenêtres forment une tête de Mickey.
- *GPS* : 48.871583, 2.779778

2. La plaque de Roy Disney

- *Où* : Town Square (la place juste après l'entrée), sur le kiosque au centre.
- *Quoi* : Une plaque au sol avec le discours d'ouverture de Roy Disney (frère de Walt).
- *GPS* : 48.871200, 2.779600

3. Le barbier "Dapper Dan's Hair Cuts"

- *Où* : Town Square, coin gauche.
- *Quoi* : Un vrai barbier avec des fauteuils de 1900.
- *GPS* : 48.871300, 2.780100

4. Le téléphone d'époque

- *Où* : Boutique "Flora's Unique Boutique" (à droite sur Town Square).
- *Quoi* : Décroche le vieux téléphone en bois au mur pour entendre une conversation.
- *GPS* : 48.871350, 2.779950

5. L'appartement de Walt Disney

- *Où* : Au-dessus de l'attraction du train (regarde la fenêtre centrale au 1er étage).
- *Quoi* : Si la lampe est allumée, l'esprit de Walt veille sur le parc.
- *GPS* : 48.871583, 2.779778

6. Les leçons de piano

- *Où* : "Flower Street" (la petite rue à droite au milieu de Main Street).
- *Quoi* : Écoute sous la fenêtre "Victoria's Home-Style Restaurant" au 1er étage.
- *GPS* : 48.871900, 2.777400

7. Le dentiste (Dr. Bitz)

- *Où* : "Flower Street", juste à côté du piano.
- *Quoi* : Écoute sous la fenêtre "Dr. Bitz" : bruits de fraise et cris.
- *GPS* : 48.872150, 2.778300

8. L'homme invisible

- *Où* : Au-dessus de "Market House Deli" (côté droit de la rue principale).
- *Quoi* : On entend des bruits de douche et de brossage de dents à la fenêtre.
- *GPS* : 48.872100, 2.777700

9. La coupole acoustique

- *Où* : Boutique "Harrington's" (boutique de verre/cristal), au fond à droite.
- *Quoi* : Place-toi pile au centre sous la coupole et parle : ta voix résonne en écho.
- *GPS* : 48.872200, 2.777900

10. Les noms sur les fenêtres

- *Où* : Partout au 1er étage de Main Street.
- *Quoi* : Ce sont les noms des vrais créateurs (Imagineers) du parc.
- *GPS* : 48.871800, 2.778000

ÉTAPE 2 : Frontierland (Le Far West)

Arrivé devant le château, tourne à GAUCHE pour entrer dans le fort en bois.

11. Le Fort Comstock (Les légendes)

- *Où* : Monte les escaliers dans le fort en bois à l'entrée.
- *Quoi* : Visite les remparts pour voir les personnages de cire de Davy Crockett (souvent ignorés).
- *GPS* : 48.872000, 2.776500

12. Le puits artésien

- *Où* : En face de l'entrée de Big Thunder Mountain.
- *Quoi* : Une machine à vapeur. Attends un peu, elle crache de la vapeur aléatoirement.
- *GPS* : 48.871300, 2.775200

13. Le squelette de l'âne

- *Où* : Visible depuis le bateau Molly Brown ou la file du train de la mine.
- *Quoi* : Un squelette d'âne tourne en rond autour d'une meule.
- *GPS* : 48.871100, 2.774500

14. L'histoire de la mariée (Phantom Manor)

- *Où* : Façade du manoir hanté.
- *Quoi* : Regarde la fenêtre centrale : le fantôme écarte parfois le rideau.
- *GPS* : 48.870450, 2.776300

15. La bague de la mariée

- *Où* : Au sol, à la sortie du manoir (dans le ciment de l'allée).
- *Quoi* : Une petite alliance incrustée dans le sol.
- *GPS* : 48.870550, 2.776200

16. La tombe qui respire (INDISPENSABLE)

- *Où* : Cimetière de Boot Hill (à gauche de la sortie du manoir).
- *Quoi* : Va tout au fond, vers la grande tombe en marbre blanc. Colle ton oreille : un cœur bat.
- *GPS* : 48.870600, 2.776100

ÉTAPE 3 : Adventureland

Continue le chemin depuis Frontierland vers la zone tropicale.

17. Le cachot des joueurs d'échecs

- *Où* : File d'attente de Pirates of the Caribbean (dans le donjon).
- *Quoi* : Deux squelettes jouent aux échecs. La partie est "nulle" (blocage), ils sont coincés pour toujours.
- *GPS* : 48.873600, 2.773500

18. Le restaurant Blue Lagoon (Captain Jack's)

- Où : Visible depuis le début de l'attraction Pirates.
- Quoi : Il y fait nuit en permanence avec des étoiles filantes et des lucioles.
- GPS : 48.873700, 2.773400

19. La famille Robinson

- Où : La Cabane dans l'arbre.
- Quoi : Monte voir la cuisine : les assiettes sont des coquillages géants.
- GPS : 48.872500, 2.774500

20. L'illusion du Tigre

- Où : En sortant d'Adventureland vers le château (pont en pierre).
- Quoi : Regarde l'arche en pierre avec l'œuf au sommet. L'ensemble forme une tête de tigre.
- GPS : 48.872700, 2.776800



ÉTAPE 4 : Le Château et Fantasyland

Dirige-toi vers le grand château central.

21. Le Dragon (INDISPENSABLE)

- Où : Sous le château (entrée sur le côté gauche en bas).
- Quoi : Un animatronic géant qui se réveille et crache de la fumée.
- GPS : 48.873200, 2.776200

22. Les escargots dorés

- Où : Regarde les toits du château.
- Quoi : Les petites pointes sur les toits sont des escargots dorés qui fuient vers le haut.
- GPS : 48.873100, 2.776300

23. Le vitrail changeant

- Où : À l'intérieur du château (galerie à l'étage).
- Quoi : Le vitrail avec une rose et des colombes change de couleur tout seul.
- GPS : 48.873150, 2.776300

24. L'épée Excalibur

- Où : Devant le Carrousel de Lancelot.
- Quoi : L'épée est scellée dans l'enclume. Essaie de la tirer !
- GPS : 48.873600, 2.776300

25. La Sorcière de Blanche-Neige

- Où : Au-dessus de l'entrée de l'attraction Blanche-Neige.
- Quoi : La sorcière écarte les rideaux de la fenêtre régulièrement pour regarder la foule.
- GPS : 48.873400, 2.775200

26. Le haricot magique

- Où : Boutique "Sir Mickey's".
- Quoi : Un haricot géant traverse le magasin. Le Géant regarde par la fenêtre à l'intérieur.
- GPS : 48.873600, 2.776800

27. La perspective de Cendrillon

- Où : Cour de l'Auberge de Cendrillon.
- Quoi : La statue paraît pauvre vue d'en haut (adulte) et royale vue d'en bas (enfant).
- GPS : 48.873400, 2.775800

ÉTAPE 5 : Discoveryland

Passe de Fantasyland à Discoveryland (chemin près de "It's a Small World" ou via le centre).

28. Les palmiers métalliques

- Où : Entrée de Discoveryland.
- Quoi : Des arbres mécaniques qui s'ouvrent (inspirés du futur vu au 19ème siècle).
- GPS : 48.872800, 2.778000

29. Buzz Lightyear géant

- Où : File d'attente de Buzz Laser Blast.
- Quoi : Un grand Buzz qui explique la mission (visage en rétroprojection).
- GPS : 48.873800, 2.778100

30. L'orgue du Capitaine Nemo

- Où : Attraction "Les Mystères du Nautilus" (visite du sous-marin).
- Quoi : L'orgue du film. Attends devant le miroir au-dessus des touches : Nemo apparaît.
- GPS : 48.874500, 2.777200

31. Le Calmar Géant

- Où : Grand Salon du Nautilus.
- Quoi : Le hublot s'ouvre sur une attaque de calmar géant.
- GPS : 48.874500, 2.777200

32. Le dirigeable Hyperion

- Où : Café Hyperion (Vidéopolis).
- Quoi : Le dirigeable encastré vient du film "L'Île sur le toit du monde".
- GPS : 48.874300, 2.778500

BONUS : Walt Disney Studios

Si tu changes de parc après Discoveryland.

33. Le parapluie de Singin' in the Rain

- Où : Front Lot (entrée), à droite près des toilettes.
- Quoi : Presse le bouton sous le parapluie noir : il pleut juste sur toi.
- GPS : 48.868700, 2.780500

34. La bague de Walt

- *Où* : Statue "Partners" (Walt et Mickey).
- *Quoi* : Sur sa main droite, Walt porte une bague irlandaise "Claddagh" sculptée en détail.
- *GPS* : 48.869500, 2.780800

35. Gusteau qui parle

- *Où* : Place de Rémy (Ratatouille).
- *Quoi* : L'enseigne de Gusteau s'anime et parle.
- *GPS* : 48.869800, 2.782000

36. Les cris de Monstres et Cie

- *Où* : Près des Tapis Volants.
- *Quoi* : Crie devant les "Scream Monitors" pour faire monter la jauge d'énergie.
- *GPS* : 48.869300, 2.781200

Veux-tu que je te prépare un petit fichier récapitulatif (style checklist) que tu pourrais copier-coller dans tes notes pour cocher les cases au fur et à mesure ?