

LIVRET JEUX

Rochechouart



À partir
de 6 ans



- Curieux comme vous êtes, vous avez sûrement déjà entendu parler de Demoiselle Lestea, non ?

Basile et Camille se regardèrent, l'air étonné.

- Oh ! Je pense que ce livre va vous plaire. Il raconte la véritable histoire de Lestea, un insecte pas comme les autres qui a voyagé dans notre région et à travers le temps.

Basile et Camille se plongèrent dans le livre, impatients de découvrir l'histoire et peut-être les légendes que Lestea pourrait leur raconter sur la région. Tout comme eux, découvre l'incroyable histoire de Lestea, la libellule qui a traversé les temps !

Comme tous les mercredis, Basile et Camille se rendent dans l'un de leurs endroits préférés... la bibliothèque !

Un royaume où l'imaginaire se mêle à la réalité, où chaque livre renferme des histoires, des personnages, des aventures...

Alors qu'ils farfouillaient à la recherche d'une nouvelle histoire, la bibliothécaire, qui les connaissait bien, leur apporta un gros livre poussiéreux à la couverture rouge et dorée.

Aventurier, aventurière, tu as entre tes mains une partie de mes mémoires. C'est vrai que j'en ai vécu des choses pendant ces nombreuses années à vadrouiller en Limousin, mais aujourd'hui, tu es à Rochechouart et je veux te raconter ce que j'y ai vu !

Étape 1

Office de Tourisme



L'histoire de Rochechouart est très riche !
Suis-moi, je t'invite à remonter le temps pour en savoir plus !

Il y a 200 millions d'années, une météorite de 1.5 km de diamètre est tombée. À cause du choc, la météorite a fusionné avec le sous-sol d'origine, ce qui a créé de nouveaux types de roches appelées "impactites".

Ouvre grands les yeux pendant la visite et observe les maisons pour repérer les pierres de différentes couleurs.



Avant de quitter l'Office de Tourisme, regarde la maquette ! Au Moyen Âge, la ville était fortifiée : elle était entourée de remparts et des portes permettaient d'accéder à la ville.



La tour d'angle

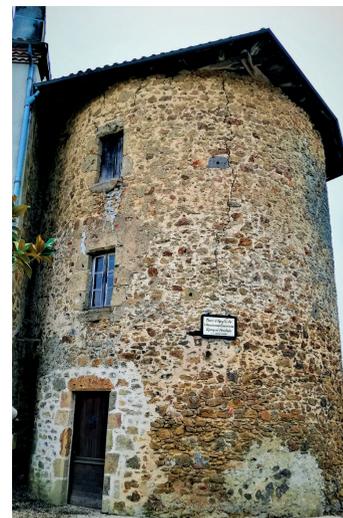
Étape 2

En sortant de l'Office de Tourisme, dirige-toi à droite et traverse la place sur ta gauche. Tu verras dans l'angle de la rue une tour.

La ville était entourée de remparts du 13^e au 18^e siècle.

Les remparts sont les murs qui entourent et protègent la ville.

Cette tour d'angle est l'une des tours accolées aux remparts.



Trouve la tour au coin de la rue et devine de quelle époque elle date !



Lecture inversée : EDOJLE
Aide-toi d'un miroir ou d'une vitre pour déchiffrer le mot !



L'époque se trouve sur la plaque blanche

Étape 3

L'église Saint-Sauveur

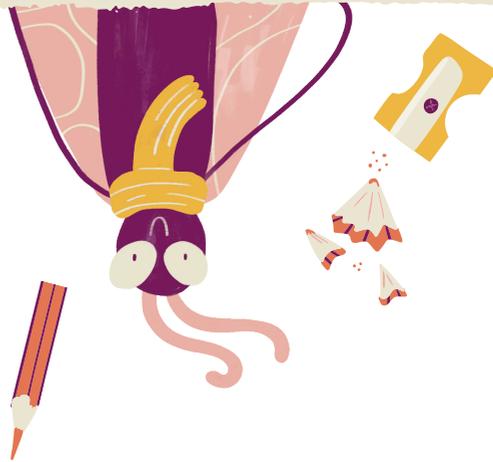
Emprunte la rue Bertrand Bourdeau sur ta gauche et dirige-toi vers l'église.

Cette église a été construite en impactite en deux étapes :
au 11^e et au 13^e siècle.

Entre dans l'église, tu pourras y retrouver les 2 périodes de construction.
En avançant jusqu'au chœur, tu découvres sur ta gauche les techniques
de construction de la période romane (11^e siècle), alors que sur ta droite, tu
constates que les techniques ont évolué au 13^e siècle (gothique).

JEU

Sors ton crayon et trace
les arcs, tu remarqueras la
différence entre le style
roman et gothique !
Suis le tracé des pointillés.



Arc en plein cintre

Arc brisé

Suis-moi jusque dans le chœur de l'église, observe les fresques,
et trouve le nom de l'artiste qui les a peintes en 1969.



JEU

Déchiffre le
message codé :



Étape 4

La Maison des Consuls

En sortant de l'église, emprunte la rue Jean Parvy qui descend au château. Dans la rue, observe sur ta droite la maison des Consuls.

Qu'elle est magnifique cette façade ! La porte et ses décorations sont typiques des maisons de la Renaissance. Ces maisons étaient souvent habitées par des personnes nobles.

J'ai bien connu un des Consuls de Rochechouart !

JEU

Regarde bien la façade de la maison des Consuls et trouve les 7 différences présentes sur la photo



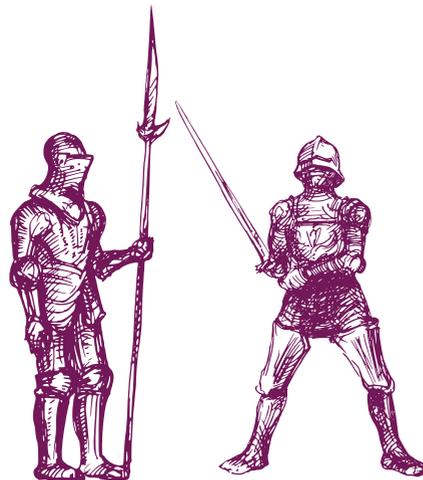
Le sais-tu ?

Un consul est une personne haut placée, chargée de l'entretien des rues et des fossés, et de la sécurité de la ville.

La Place du Château

Étape 5

Continue à descendre la rue pour arriver sur la Place du Château



Je me souviens, qu'autrefois cette place faisait partie du château, elle s'appelait même la place d'armes ! Les temps ont évolué et les fonctions des bâtiments aussi : tu peux voir aujourd'hui l'hôtel de ville qui a été construit dans les dépendances du château.

JEU

Méli-mélo :
cherche l'intrus !



Étape 6

La tour du lion

Approche-toi du château et observe la tour ronde à l'angle gauche du château.

Je me souviens de cette histoire que l'on raconte encore aujourd'hui à Rochechouart : la légende du lion !

Le vicomte Aymeric VII avait épousé une très jolie femme, dénommée Alix. Celui-ci pensait que sa femme Alix l'avait trompé. Il devint fou de jalousie et il la jeta au lion qui se trouvait dans la tour.

Quelques jours plus tard, rempli de chagrin, il retourna dans la tour, et découvrit avec étonnement que le lion n'avait pas mangé sa femme ! Alix lui raconta alors la vérité. Toute cette histoire n'est qu'un mensonge inventé par le maître d'hôtel ! Celui-ci est amoureux d'Alix, et n'a pas supporté de se faire rejeter. Il a préféré mentir par peur qu'elle raconte tout à son mari. Le Vicomte furieux décida de jeter le maître d'hôtel au lion pour le punir ; il le dévora d'une seule bouchée.

JEU

Vois-tu l'animal sculpté dans la niche de la tour ?
Dessine le lion et la vicomtesse Alix à ses pieds.

Le pont-levis

Étape 7

Je connais tous les recoins du château par cœur ! Suis-moi pour la visite, tu vas apprendre plein de choses !

Te voilà devant la porte d'entrée du château ! Il s'agit du pont-levis, un moyen de défendre le château. En effet, des chaînes permettaient d'actionner le pont et de le fermer en cas d'attaque. Les fossés en contrebas interdisent tout accès quand le pont est levé.

Ce château était l'habitation des Vicomtes de Rochechouart, ils ont agrandi et embelli le château du 13^e au 19^e siècle. Aujourd'hui, il abrite un Musée d'art contemporain.

JEU

Remets chaque mot à la bonne place !

MEURTRIÈRE :
Ouverture dans un mur pour observer et/ou tirer des flèches.

DONJON :
C'est la plus grande tour du château, le seigneur et sa famille y vivent.

MURAILLE :
C'est l'ensemble des murs qui forme le château.

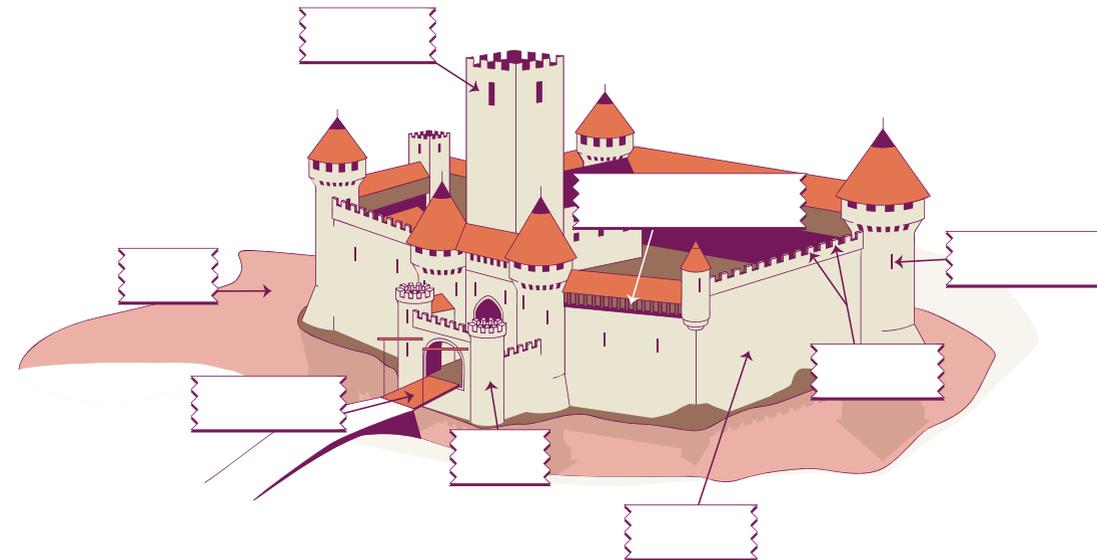
CRÉNEAU :
espaces vides en haut des murs.

PONT-LEVIS :
Il peut se baisser et se relever pour entrer et sortir du château.

FOSSE :
il entoure le château, il est parfois rempli d'eau (douve)

TOUR :
Il y en a plusieurs entre les murs.

CHEMIN DE RONDE :
Les soldats circulent sur ce chemin situé en haut de la muraille



Étape 8

La cour du château

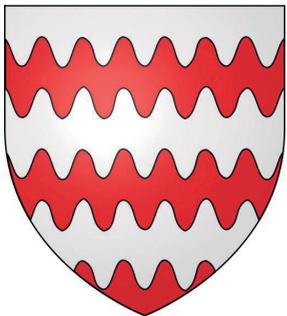
Emprunte le pont-levis pour entrer dans la cour du château. Cherche cette porte sous la galerie couverte. Elle te rappelle sûrement celle de la Maison des Consuls. Il y a tout de même quelques différences importantes : les vois-tu ?

JEU

Devine le symbole choisi par les vicomtes de Rochechouart pour orner leur blason. À quoi te fait penser ce dessin ?

Fais la forme avec ton doigt.

INDICE



Étape 8 bis

Promène-toi dans la cour du château et observe les œuvres d'art

JEU

à côté de quel élément de la nature se cache l'une d'entre elles ?



A - Un arbre



B - Une fleur



C - Un palmier



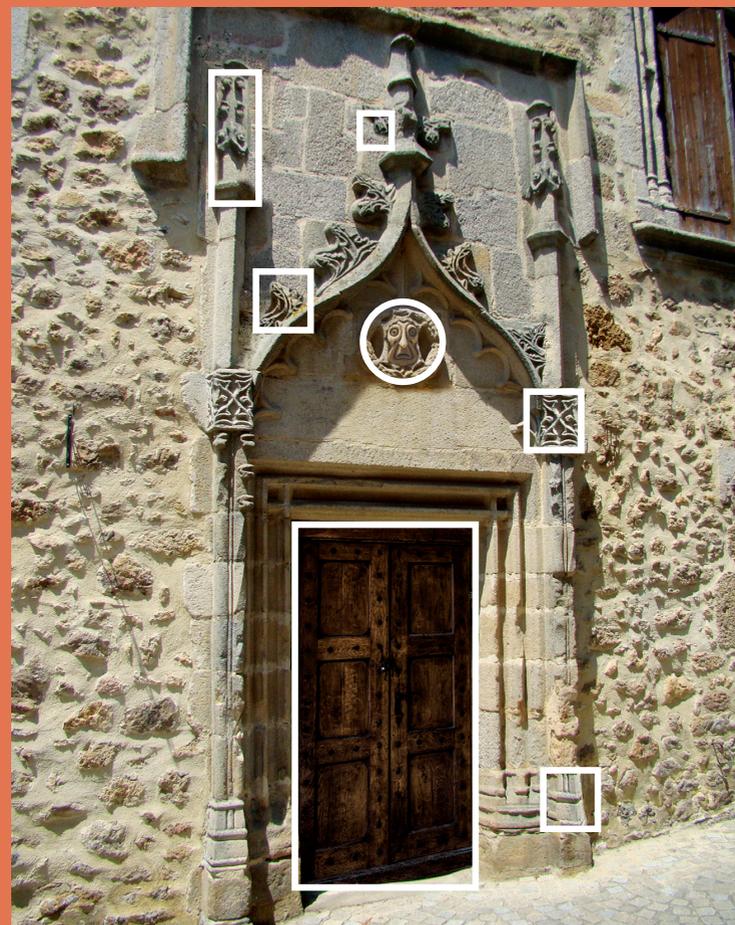
J'espère que tu as aimé découvrir Rochechouart en ma compagnie,
car moi, j'ai adoré te raconter ces histoires !
Quelle a été ton étape préférée ?



Après tout ce parcours, tu mérites bien un cadeau !
Reviens vite à l'Office de Tourisme pour le découvrir !

RÉPONSES

- Étape 2 Féodale
- Étape 3 GRESCHNY
- Étape 4 Jeu des 7 erreurs



RÉPONSES

Étape 5 Le pistolet

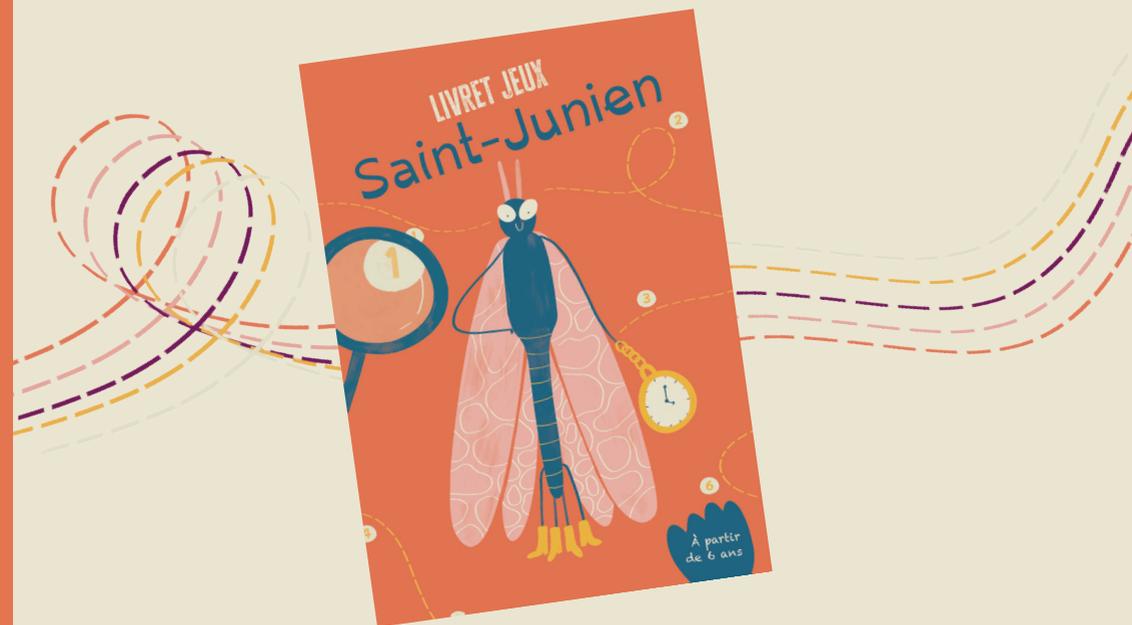
Étape 6 Un lion

Étape 7



Étape 8 Les vicomtes ont choisi les vagues comme symbole sur leur blason

bis A - un arbre



SI TU VISITES SAINT-JUNIEN, UN AUTRE LIVRET DE JEUX T'ATTEND !

Bureau d'accueil de Rochechouart

6 Rue Victor Hugo

87600 Rochechouart

Tél : +33 (0)5 55 03 72 73

info@poltourisme.fr



OFFICE
DE TOURISME
Porte Océane du Limousin

Des trésors à découvrir !



#poltourisme

www.poltourisme.fr



À BIENTÔT

