

6-12 ANS (ENFANTS ACCOMPAGNES D'UN ADULTE)
DUREE DU JEU : ENVIRON 1H À 1H30

LIVRET JEU

A LA DECOUVERTE DU CHÂTEAU
DE ROC'H MORVAN !



Bonjour, jeune intrépide ! Je suis Neventer, un des preux chevalier ayant combattu le dragon qui rodait sur le château. Je vais te raconter comment j'ai terrassé ce dragon et te guider durant tout le long de ta balade.



Au Vème siècle, un épouvantable dragon ravageait le pays. Pour le calmer le seigneur de l'Elorn, vivant dans château de Roc'h Morvan, tirait au sort chaque semaine un habitant pour le jeter en pâture au dragon.

Lorsqu'il ne resta plus que sa femme et son fils, le seigneur, de désespoir, se jeta dans la rivière en bas du château ne voulant pas donner un membre de sa famille au dragon.

De passage dans la région, mon ami Derrien et moi avons entendu des cris au loin. Le seigneur était en train de se noyer ! Après lui avoir porté secours, il nous expliqua la situation.

Nous nous mettons d'accord pour l'aider à se débarrasser de cet épouvantable dragon. Après un long combat, nous l'avons finalement vaincu et jeté son corps dans la mer de Plouneour-Trez.

Afin de t'aider à comprendre se qu'il s'est passé depuis, je vais te guider dans le château. Pour chaque étape, je te dirais ou aller et quoi faire.



N'oublies pas les quelques consignes du château

- Il est interdit de courir dans le château, ce n'est pas un concours de rapidité ! Si tu vas trop vite, tu risques de te faire mal, et de te tromper...
- Il ne faut pas dépasser les barrières, ni abimer les vestiges, grimper ou déplacer des pierres appartenant au château est interdit
- Des poubelles sont disponibles devant le château ou à la maison du patrimoine si tu en as besoin
- Les réponses sont à la fin du carnet, tu peux les consulter si tu es bloqué
- Joue le jeu et tourne les pages au fur et à mesure !
- Regarde le plan du château, il pourra t'être très utile...

ETAPE 1

Notre aventure dans le château peut commencer. Laisse moi d'abord t'expliquer comment le Roc'h Morvan est sorti de terre... Installe toi sur les tables au pied du château..

Le château que tu vois a été fondé au Moyen Âge, au XI^e siècle.
C'était il y a presque 1000 ans !

Sais-tu pourquoi le château s'appelle Roch Morvan ? Roc'h est un mot breton qui signifie...

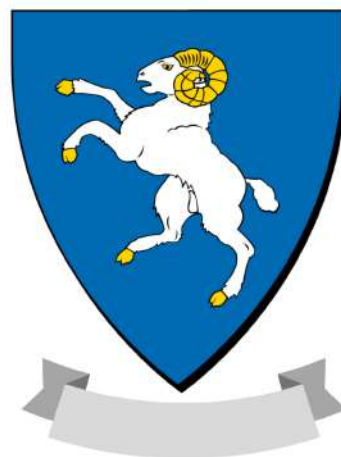
- A. Rock'n roll
- B. Rocher
- C. Rose

Indice : le château a été construit sur un...

Au Moyen-Âge en Bretagne, deux territoires ennemis s'affrontent : au Nord, le Léon, et au Sud, la Cornouaille. La Roche Maurice se trouvait à la frontière entre ces deux territoires. Morvan était un seigneur de Cornouaille, et il construit son château pour empêcher ses ennemis du Léon d'étendre leur territoire et de régner sur le château. Alors, qui a gagné, le Léon ou la Cornouaille ? Pour t'aider, voici les blasons des deux territoires. Le blason entouré correspond à celui du vainqueur.

Un indice : Le blason du Léon est « d'or, au lion morné de sable » ;
Le blason de Cornouaille est « d'azur au bélier d'argent accorné et onglé d'or »

Le vainqueur est donc _____



Ce sont les seigneurs de ce territoire qui ont régné sur le château pendant plusieurs siècles. Mais au XIV^e siècle, le château est transmis, par mariage, à une autre famille.

Remplis les lettres manquantes pour reconstituer le nom de cette famille. Un indice : chaque mot correspond à un élément de l'équipement des chevaliers...

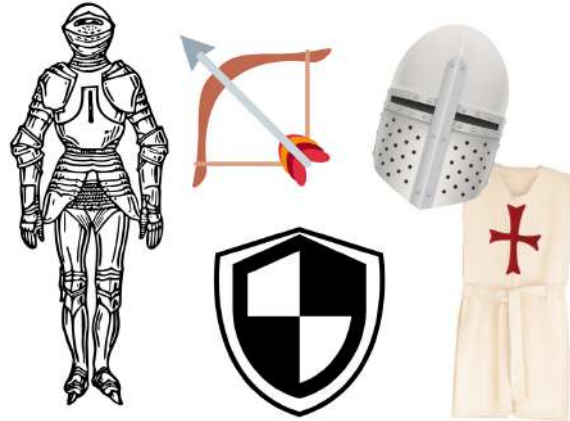
A_MURE

B_UCLIER

_EAUME

_RC

TU_IQUE



La famille s'appelle _____.

En contrebas se trouvent deux rivières : réfère-toi au tableau de transcription ci-dessous pour retrouver leur nom.

⊖	'	▣	⊖	~	H	⊕	
⊖	▣	⊖	~	H	Γ	⊖	▽

! _____

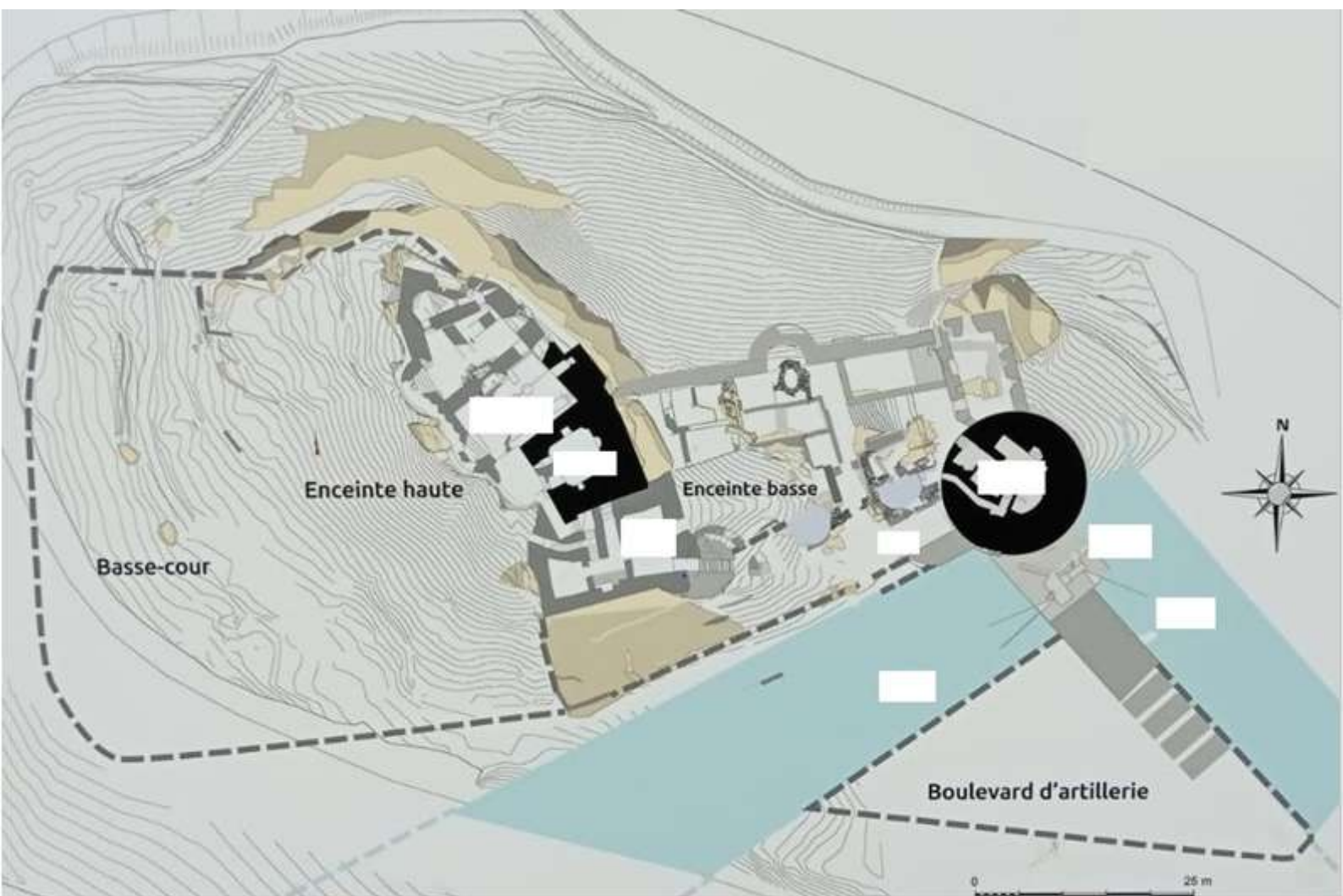
Voici le tableau de transcription qui t'aidera à déchiffrer le nom des rivières :

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
I	Γ	▽	△	▣	▢	⊗	^	○	⊙	Ω	⊖	⊕
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
⊕	~	U	I	H	+	<	>	◇	⊕	7	∨	∇

ETAPE 2

Avance-toi vers le grand panneau extérieur face au château et remets le numéro des différents éléments sur ton plan :

- 1-Donjon
- 2-Résidence aristocratique
- 3-Porterie haute
- 4-Fossé
- 5-Moineau
- 6-Tour d'artillerie
- 7-Braie



ETAPE 3

Voici à quoi ressemblait le château à mon époque, il a bien changé !

A cause des guerres et de son âge, il a été beaucoup détruit ! Et ce n'est pas tout, le château a pendant longtemps été abandonné, beaucoup de personnes en ont profité pour y voler des pierres afin de construire leurs maisons.



Voici une image de 2017. Si tu observes bien tu peux voir que toute la partie basse est recouverte d'herbe. Seul le donjon est visible !

A ton avis pourquoi le château est actuellement dans cet état ?

- 1- Il a été décidé de tout casser
- 2- Il y a des fouilles archéologiques
- 3- Les pierres vont encore être prises pour construire des maisons



Après des années, une partie du château a été recouverte par la terre et l'herbe. Les archéologues travaillent afin de retirer la terre et de révéler toute la partie du château enfouie. Grâce à leur travail on retrouve des vestiges. Cela permet de mieux comprendre l'histoire du lieu et des habitants de l'époque.



Deviens à ton tour un.e petit.e archéologue et classe ces objets du plus ancien au plus récent sur la frise :



2- Silex des Îles Téviec et Hoédic



4- Les éperons du château



1- Une pile



3- Une assiette en Faïence de Moustiers-Sainte-Marine



5- Une amphore romaine



La préhistoire

-3000



L'Antiquité

476



Le Moyen-
Age

1492



Les Temps
modernes

1789



L'époque
contemporaine



ETAPE 4

Avance-toi devant la tour ronde qui se trouve derrière la maison du patrimoine.

A la mort de Hervé VIII de Léon qui n'avait pas d'héritier, le château revient à la famille des Rohan.

Ils se sont adaptés aux nouveaux armements de l'époque en construisant la tour d'artillerie: on ne combattait plus avec des flèches mais avec des boulets de canon !

Tu peux observer le bas de la tour qui descend jusque dans le jardin de la voisine !



La tour est faite en pierres de schiste, une pierre locale. Tu connais cette pierre, que sert-elle à faire d'autre ? Entoure la bonne réponse !

1- Les phares de Bretagne



2- Le toit des maisons



3- Les enclos paroissiaux



ETAPE 5

Tu peux continuer ton chemin dans l'enceinte basse. Ce côté du château était le plus vulnérable. Pour le protéger, un mur de protection que l'on appelle une braie (plan p.5) a été construit. Le château était également entouré de fossés.

Voici l'élément qui permettait de traverser ce fossé.
Tu sais comment il s'appelle ?



TM ONMS KDUHR

Voici mon conseil, remplace chaque lettre par celle qui la suit dans l'alphabet, cela devrait t'aider



ETAPE 6

Bravo à toi ! Tu peux maintenant longer le château à droite. Tu passes par la porterie basse : l'entrée du château se faisait à cet endroit. Monte le bel escalier et passe sous l'arche pour entrer dans un des logis du château.

Bienvenue dans la salle de garde !

Voici ton défi ! Retrouves tout les éléments suivants et coches les une fois que tu les as trouvés !

Une cheminée

Indice : c'est un grand renforcement dans le mur

Un ancien évier

Indice : Il ne reste que le trou pour évacuer l'eau

Un mur de la tour d'artillerie

Indice : C'est un mur arrondi.

Deux archères

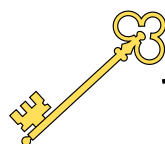
Indice : Une archère est une ouverture étroite qui servait aux soldats de fenêtre de tir pour défendre le château.

Des coussièges

Indice : Les coussièges sont des petits bancs placés à côté des fenêtres pour lire, écrire ou faire des petits travaux manuels à la lumière naturelle. Il faut imaginer où se trouvait la fenêtre.

Les Latrines

Indice : Les latrines sont les toilettes de l'époque. Elles étaient suspendues, au dessus du vide ! Il n'en reste rien sauf l'emplacement dans le coin de la salle.



Tu as tout trouvé ?

ETAPE 7

Si tu n'a pas tout trouvé ce n'est pas grave ! Diriges toi vers la maison du patrimoine si elle est ouverte quelqu'un pourra t'aider. Si elle est fermée, ce n'est pas grave tu peux quand même continuer le jeu.

Te voici dedans ou devant la maison du patrimoine

Ici tu vas pouvoir découvrir les trésors du château découverts par les archéologues. Arrivera tu à déchiffrer le nom du trésor ?



Ce n'est pas le seul trésor , il y a aussi eu un boulet de canon et le le sceau de Hervé ler de Léon. Un sceau sert de signature sur les documents officiels : c'est le symbole de la famille, ici un lion sans griffes et sans dents mais tout aussi féroce ! Tu peux les observer dans la vitrine !

Tu trouvera sur la table un livret photo te montrant l'intérieur de l'enceinte haute du château. C'est la partie que tu ne peux actuellement pas visiter puisque les archéologues y font des fouilles.

Dans le logis seigneurial on trouve plusieurs équipements.
Relies l'équipement à son utilité !

Attention ! Il y a plus de réponses que de photos !



- Réchauffer la nourriture



- Stocker de l'eau



- Conserver des aliments au frais



- Moudre le grain pour faire de la farine



- Se laver

Avant de te rendre à la dernière étape rend toi au fond à gauche de la maison du patrimoine. regarde par la vitre en bas, c'est un trou !

Lorsque mes amis chevaliers et moi combattions, il avait une grande utilité. Devant ce trou il y avait un fossé. Les petites fenêtres à l'intérieur nous permettaient de tirer sur l'ennemi. Il ne servait donc pas à s'échapper mais à défendre le château !



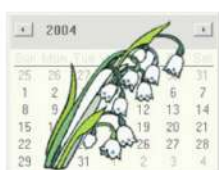
A ton avis comment s'appelle ce trou ?



Indice : Je porte le même nom que ce petit oiseau que tu peux retrouver dans ton jardin !

Bravo à toi si tu es arrivé jusque là ! Tu arrives bientôt à la fin ! Plus qu'une étape et tu connaîtra tout les secret du château. Il te faut résoudre le rébus pour connaître le dernier endroit où te rendre !

j'  D' 



10



VAL



ETAPE 8

Nous voilà ici à l'emplacement de l'ancienne basse cour ! Observe bien la colline : on distingue des terrasses et des pierres qui indiquent l'emplacement de plusieurs bâtiments.

Remplis le texte avec la liste de mots pour comprendre de quoi était composée la basse cour. Attention ! Certains mots ne font pas partie du texte...

LISTE DE MOTS

Pêcherie
Forge
Moulins
Verger
Fossé
Ecurie
Village
Dépendances
Potager

Au loin, il y avait un _ _ _ _ _ **1** : les habitants du château venaient y cueillir des fruits. En contrebas du château, plusieurs habitations formaient le _ _ _ _ _ **2** dans lequel les Rochois habitaient. Autour du château, plusieurs _ **3** _ _ _ _ _ **3** servaient à produire de la farine. Deux rivières coulent en bas du château, on y **t**rouvait des _ _ _ _ _ **4** qui **d**onnaient aux seigneurs du château du poisson **f**rais. Parmi les _ _ _ _ _ **5** du château, on trouvait aussi des _ _ _ _ _ **6** dans lesquelles on gardait les chevaux.



Chaque lettre en rouge forme le mot-mystère... il constitue la clé qui te permettra de connaître la dernière énigme.

MOT MYSTERE

_ _ _ _ _

Bienvenue dans la zone du jardin médiéval et aussi celle de l'écopâturage ! Regarde bien autour de toi, souvent ils aiment se cacher près du mur du château. Depuis peu le château a de nouveaux habitants. Essaie de trouver Bouclette, Kistin et Chocolat !

Les moutons ont toujours fait partie de la vie du château, mais aujourd'hui il n'ont plus la même utilité.

A l'époque les moutons étaient utilisés pour leur laine et destinés à être mangés.

Tout le monde n'en avait pas le droit, c'était une viande chère réservée principalement au seigneur et sa famille.



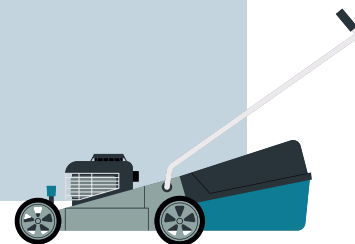
Pas d'inquiétudes nos 3 amis ici ne seront pas mangés, bien au contraire ! Ils sont ici dans le cadre de l'éco pâturage !



L'Écopâturage qu'est ce que c'est ?

L'éco-pâturage consiste à effectuer l'entretien d'un espace rempli d'herbe en y laissant paître des animaux qui vont s'occuper de la manger.

Les moutons ont donc à manger et plus besoin de passer la débroussailleuse sur le bord du château !



Bravo jeune intrépide ! C'est ici que notre aventure ensemble s'achève. Félicitation pour ton travail !



RÉPONSES

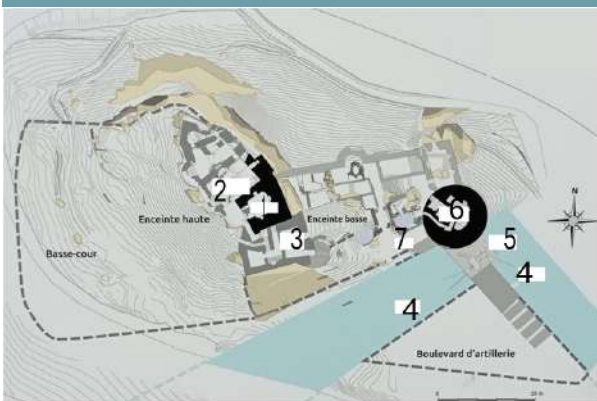
ETAPE 1

JEU 1 : rocher
JEU 2 : Léon
JEU 3 : Rohan
JEU 4 / L'élorn et Le Morbic

ETAPE 5

Réponse : Un pont levis

ETAPE 2



ETAPE 7

JEU 1 : Eperon en or
JEU 2 : Dans l'ordre des images :
Conserver les aliments, Moudre le grain,
Réchauffer les aliments
Jeu 3 : Le Moineau
Jeu 4 : Jardin Médiéval

ETAPE 3

JEU 1 : Il y a des fouilles archéologiques
JEU 2 : Du plus ancien au plus récent :
Silex (Mésolithique), Amphore (1er/2e siècle),
Eperons(XVe siècle), Assiette (XVIIIe siècle),
Pile (XXIe siècle).

ETAPE 8

JEU : verger ; village ; moulins ;
pêcherie ; dépendances ; écuries

ETAPE 4

Réponse 2 : Le toit des maisons



PARS A L'AVENTURE AU CHÂTEAU DE ROC'H MORVAN !



Un jeu proposé par l'office de tourisme de Landerneau-Daoulas conçu par
Maelys LE BERRE, saisonnière en 2022 à la Maison du patrimoine.

