

Enquête au Roc'h Morvan

🔍 LIVRET JEU

A PARTIR
DE 6 ANS
1H - 1H30

www.tourisme-landerneau-daoulas.fr



Bonjour, jeune intrépide ! Je suis Neventer, un des preux chevaliers 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 le 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 Plounéour-Trez.

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

Les consignes du château

- Il est interdit de courir dans le château, ce n'est pas un concours de rapidité !
- Il ne faut pas dépasser les barrières, abîmer les vestiges, grimper ou déplacer des pierres appartenant au château.
- Ne jette rien par terre, des poubelles sont disponibles devant le château.
- Regarde le plan du château, il pourra t'être très utile...
- Les réponses sont à la fin du carnet, tu peux les consulter si tu es bloqué.



ETAPE 1

AU PIED DU CHÂTEAU

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

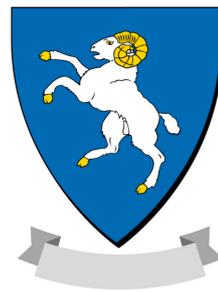
C. Rose

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 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...

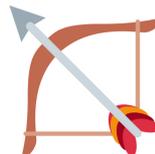
A_MURE

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.

⊖	'	⊖	⊖	⊖	⊖	⊖	⊖
⊖	⊖	⊖	⊖	⊖	⊖	⊖	⊖

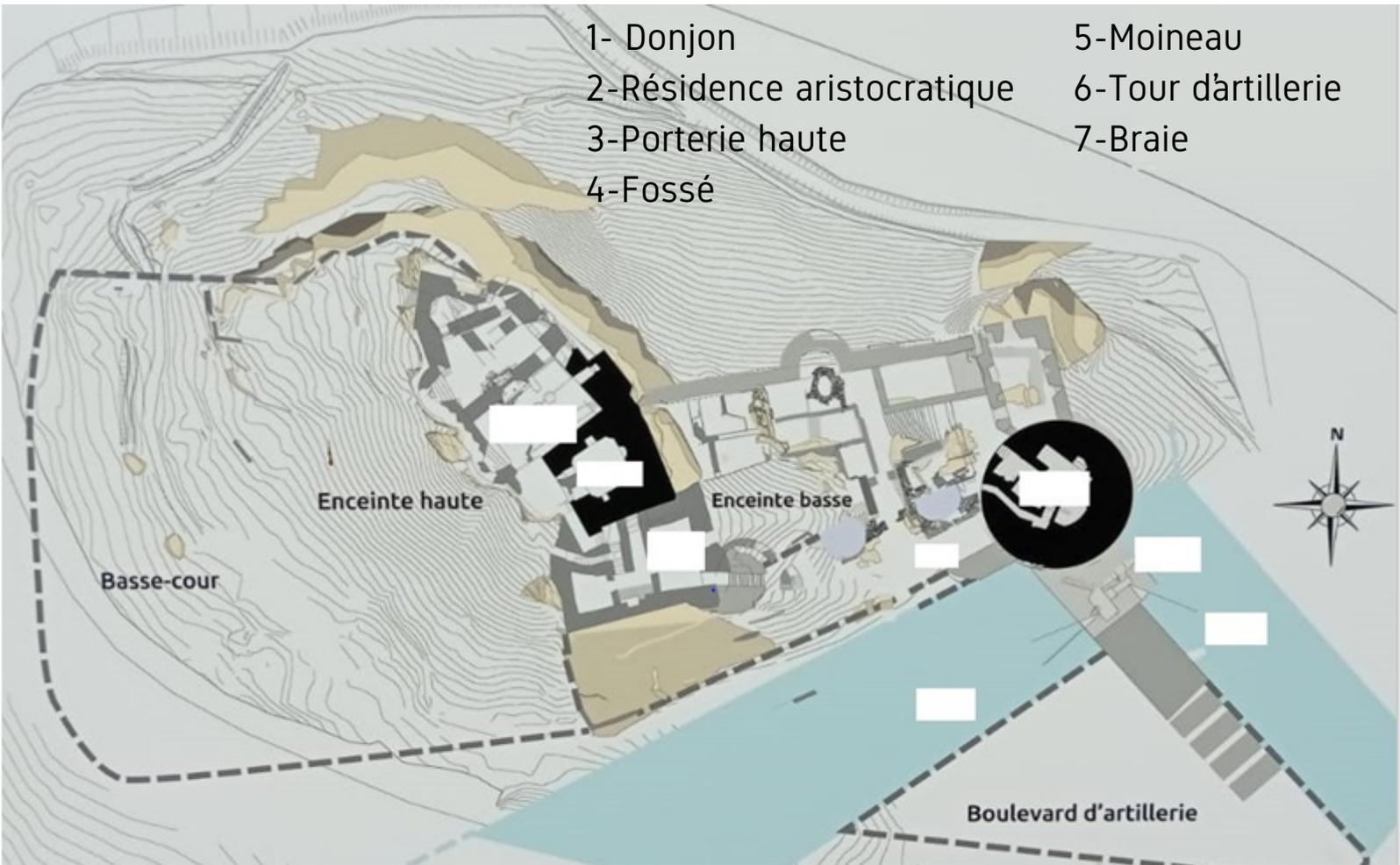
Voici le tableau de transcription qui t'aidera à déchiffrer le nom des rivières :

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
⊖	⊖	⊖	⊖	⊖	⊖	⊖	⊖	⊖	⊖	⊖	⊖	⊖
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
⊖	⊖	⊖	⊖	⊖	⊖	⊖	⊖	⊖	⊖	⊖	⊖	⊖

ETAPE 2

PANNEAU EXTERIEUR

Avance-toi vers le grand panneau extérieur face au château, à côté des tables de pique-nique et remets le numéro des différents éléments sur ton plan :



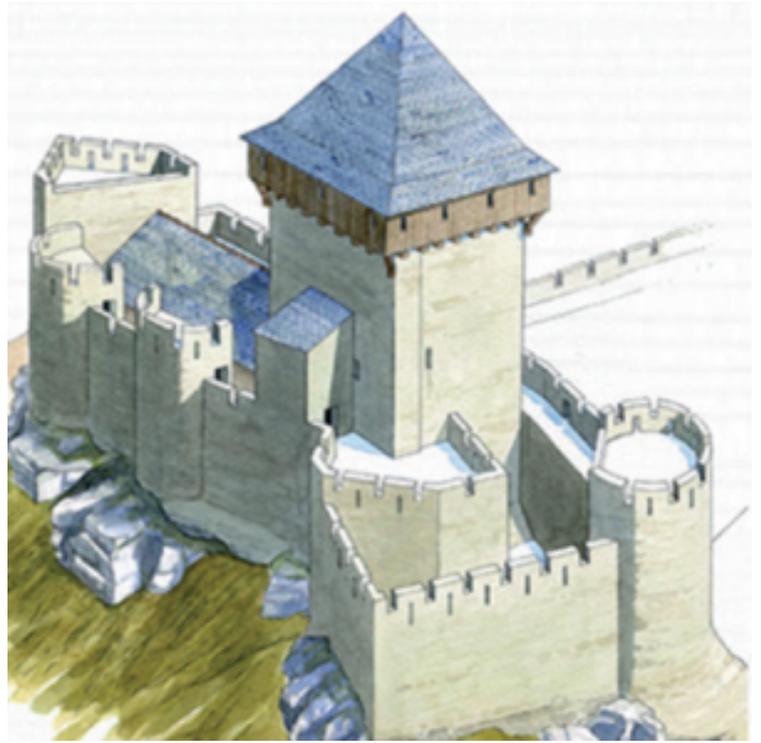
- 1- Donjon
- 2- Résidence aristocratique
- 3- Porterie haute
- 4- Fossé
- 5- Moineau
- 6- Tour d'artillerie
- 7- Braie

ETAPE 3

UNE VUE DU CHATEAU

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 :



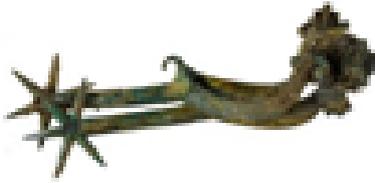
1- Une pile



2- Silex des Îles Téviec et Hoëdic



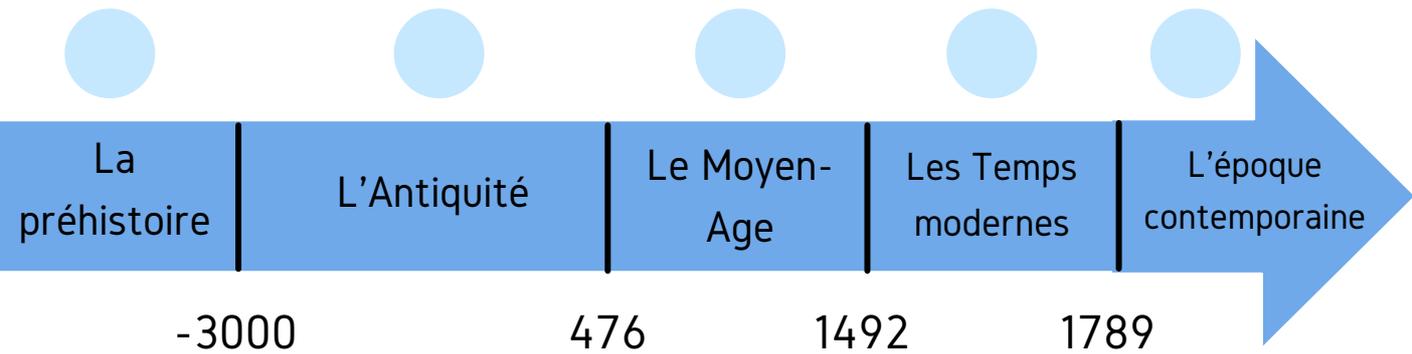
3- Une assiette en Faïence de Moustiers-Sainte-Marine



4- Les éperons du château



5- Une amphore romaine



ETAPE 4 LA TOUR D'ARTILLERIE

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

L'ENCEINTE BASSE

Tu peux continuer ton chemin dans l'enceinte basse. Ce côté du château était le plus vulnérable. Pour le protéger, un mur de protection (une braie) 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

LA PORTERIE BASSE

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 : retrouve tous les éléments suivants et coche-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

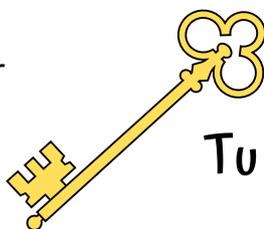
Indice : Une archère est une ouverture étroite qui servait aux soldats, comme fenêtre de tir pour défendre le château.

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

LA MAISON DU PATRIMOINE

Si tu n'as pas tout trouvé ce n'est pas grave ! Dirige-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. Arriveras-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 sceau de Hervé Ier 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 trouveras 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.

Relie l'équipement à son utilité ! Attention ! Il y a plus de réponses que de photos !



Moudre le grain pour faire de la farine



Réchauffer la nourriture



Se laver



Stocker de l'eau



Conserver des aliments au frais

Avant de te rendre à la dernière étape, rends-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. Ce n'est pas un passage secret mais un lieu de défense !

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 connaîtras tous les secrets du château. Il te faut résoudre le rébus pour connaître le dernier endroit où te rendre !

j'  D' 



10



VAL

ETAPE 8

L'ANCIENNE BASSE-COUR

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... Sur la page suivante tu as une image pour t'aider (page 11).

LISTE DE MOTS

- Pêcheries
- Forge
- Moulins
- Verger
- Fossé
- Ecurie
- Village
- Dépendances
- Potager

Au loin, il y avait un _ _ _ _ _  : les habitants du château venaient y cueillir des fruits. En contrebas du château, plusieurs habitations formaient le _ _ _ _ _  dans lequel les Rochois habitaient. Autour du château, plusieurs _ _  _ _ _ _  servaient à produire de la farine. Deux rivières coulent en bas du château, on y trouvait des _ _ _ _ _  qui donnaient aux seigneurs du château du poisson frais. Parmi les _ _ _ _ _ _ _ _ _ _  du château, on trouvait aussi des _ _ _ _ _ _ _ _  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

— — — — —



Complète le texte grâce à ce plan du château !

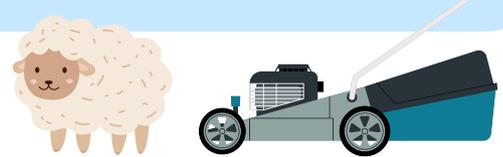
L'ÉCO PÂTURAGE

Bienvenue dans la zone du jardin médiéval et aussi celle de l'éco-pâturage ! 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, Chocolat et le petit bébé ! 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. Et maintenant à ton avis ?

C'est quoi l'éco pâturage ?
 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 !



Pas d'inquiétudes nos 4 amis ici ne seront pas mangés, bien au contraire ! Ils sont ici dans le cadre de l'éco-pâturage !



RÉPONSES

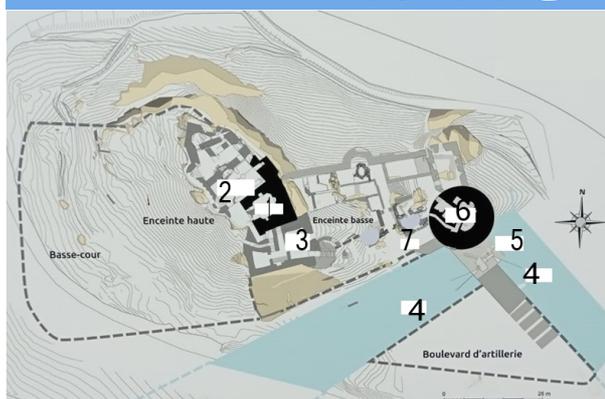
ETAPE 1

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

ETAPE 4

Réponse 2 : Le toit des maisons

ETAPE 2



ETAPE 5

Réponse : Un pont levis

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 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 Médieval

ETAPE 8

JEU 1 : verger ; village ; moulins ; pêcherie ; dépendances ; écuries
Mot mystère : mouton

Merci d'avoir participé à ce jeu !