

Rébus :



Réponse :(18)

L'Office de Tourisme de Châtillon-sur-Loire espère que tu t'es bien amusé.
Nous déclinons toute responsabilité lors de ce jeu.

- Réponses :
- (1) des prés
 - (2) des vigneron
 - (3) 1604
 - (4) L'Ethelin et la Courcelles
 - (5) dans la Loire
 - (6) 5
 - (7) la pêche
 - (8) rue gelée
 - (9) n°4 rue des Prés
 - (10) à alimenter les moulins
 - (11) n°1
 - (12) à élever et garder le poisson
 - (13) rue gelée
 - (14) après la ruelle du vivier
 - (15) rue Franche
 - (16) cloches
 - (17) écho
 - (18) rébus : il faut découvrir Mantelot

Conception Office de Tourisme de Châtillon-sur-Loire

IPNS

JEU À TRAVERS LA VILLE POUR LES 9/14 ANS

VOYAGE À TRAVERS LE TEMPS



Dès la préhistoire, des hommes se sont installés sur la colline qui servait de site défensif. À l'époque gauloise, Châtillon était la zone frontière entre les Bituriges, les Boïens, les Eduens. Vers l'an 500, période où vivait Clovis (roi des Francs), St Posen, un prêtre originaire des environs s'installa dans un endroit appelé Nancray.

Il y regroupa les habitants des campagnes. La culture de la vigne y fut développée. Par la suite des moines trouvèrent une chapelle en ruines au milieu des bois de la colline. A la même époque, tu pouvais apercevoir une petite forteresse appelée Castellio.

Châtillon a connu au XVIe et XVIIe siècle de nombreux conflits entre les catholiques et les protestants : la ville fut attaquée ou assiégée 7 fois. Aujourd'hui, si tu te rends sur la colline, tu découvriras l'église St Maurice, la crypte St Posen, la jolie petite place de l'église, les maisons anciennes, les ruines de Château-Gaillard.

Départ : Place du champ de foire

But du jeu : à l'aide du plan de la cité de Châtillon-sur-Loire et grâce aux animaux qui vont de guider à travers la ville, résouds l'énigme qu'Aymon le Fort, seigneur de Châtillon t'a laissé.

Temps : 2 à 3 heures

Maître Hibou est très studieux et connaît bien les écoliers.
Grâce à lui, tu vas pouvoir te diriger dans notre ville.

- Champ de foire : Qu'y avait-il autrefois?



.....(1)

- Emprunte maintenant le chemin du pâtis? Puis la rue St Vincent : De quelle corporation Saint Vincent est le saint patron ?

.....(2)

Tu vas devouvrir une date sur l'une des maisons : quelle est elle ?

.....(3)



Dirige toi vers la rue St Posen : c'est là que tu découvriras la fameuse source !

Donne-nous le nom des 2 rivières qui traversent la ville :.....(4)

Où vont-elles ?(5)

Combien y a-t-il de lavoirs à Châtillon-sur-Loire ?.....(6)

Une ruelle porte le nom d'un fruit d'été. Quel est ce fruit ?(7)

Une rue te fera penser à l'hiver. Quel est cette rue ?.....(8)

Il existe une maison classée (Renaissance italienne) avec 2 médaillons sculptés. Où se situe-t-elle ?(9)

Autrefois tu pouvais rencontrer des moulins à Châtillon-sur-Loire. À quoi servaient alors les différents biefs ?(10)

L'inscription « AL BIZOT G. 1728 », apparaît sur l'une des maisons de la rue de Château-Gaillard. Donne-nous le n° de cette maison.....(11)

Tu as appris que les moines cultivaient la vigne. Ils avaient aussi un vivier. A quoi cela leur servait-il ?.....(12)

Si tu es perspicace, retrouve les vestiges d'une tour du XVI^e siècle. As-tu localisé cette tour ?.....(13)



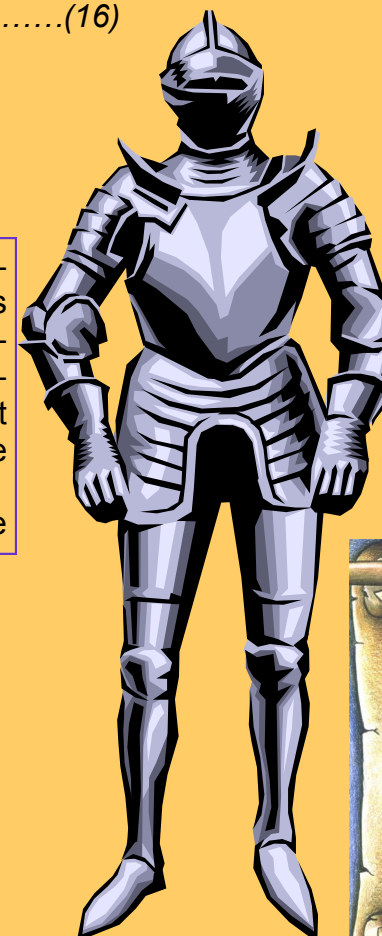
Si ton sens de l'observation est bien aiguisé, dis-nous où se situe ce vieil escalier de pierres.....(14)

Dis-nous où se situe le temple protestant.....(15)



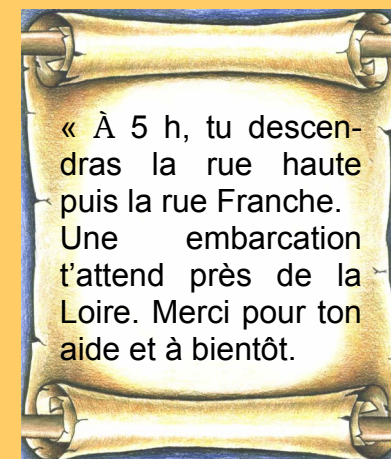
« Je suis seigneur de Châtillon, mais aussi comte de Sancerre. Mon neveu qui était éduqué par les moines de Châtillon, a eu un différend avec eux. Il a mis le feu au prieuré. L'on a découvert l'objet de son forfait : une lampe à huile. Il est condamné à mort. Dans l'immédiat, je compte sur ton aide pour lui transmettre un message. Suis bien mes instructions :

Tu dois te rendre au château. Dessine sur ton plan le plus court chemin pour t'y rendre. L'espion des moines est dans les parages, prends garde à toi ! Lorsque tu seras au château, dirige toi vers l'église. Tu devras retrouver le mot de passe pour pouvoir rejoindre mon neveu. Prends alors ton plan : Utilise la 1^{ère} lettre du nom de chaque animal. Voici la définition du mot de passe : « c'est la répétition d'un son réfléchi par un obstacle ».....(16)



À l'aide de l'ensemble des lettres que tu as répertoriées, tu peux découvrir maintenant l'endroit où se cache le neveu d'Aymon le

Voici le message que tu lui transmettras.



« À 5 h, tu descendras la rue haute puis la rue Franche. Une embarcation t'attend près de la Loire. Merci pour ton aide et à bientôt.