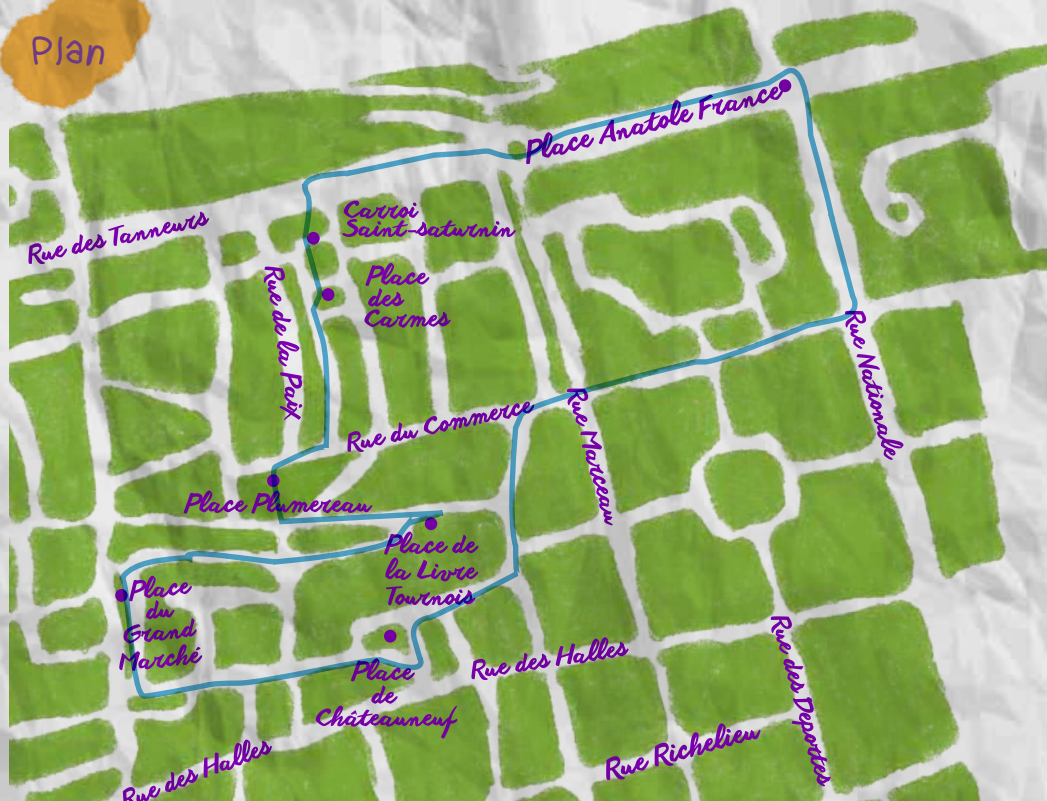


« Rallye Patrimoine pour découvrir Tours au fil des places et carrois... »

place à la Jeunesse



Plan



Règle du jeu :

Bonjour, je suis Gargantua. J'ai perdu mon créateur... Aux dernières nouvelles, on l'aurait aperçu place Anatole France... Je connais un chemin pour y aller... Je l'ai dessiné sur ce plan.

Viens avec moi, je vais en profiter pour te faire découvrir des monuments historiques de la ville.

Au fil du parcours, je te poserai des énigmes. Il te faudra collecter les lettres dans les tâches de couleur pour découvrir le code de la Tour Charlemagne. Il te permettra de participer à un tirage au sort.

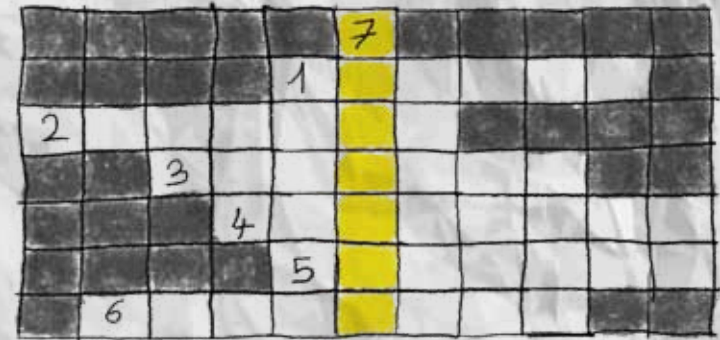
Partons vite ! Bonne chance !



Etape 1

La Tour Charlemagne

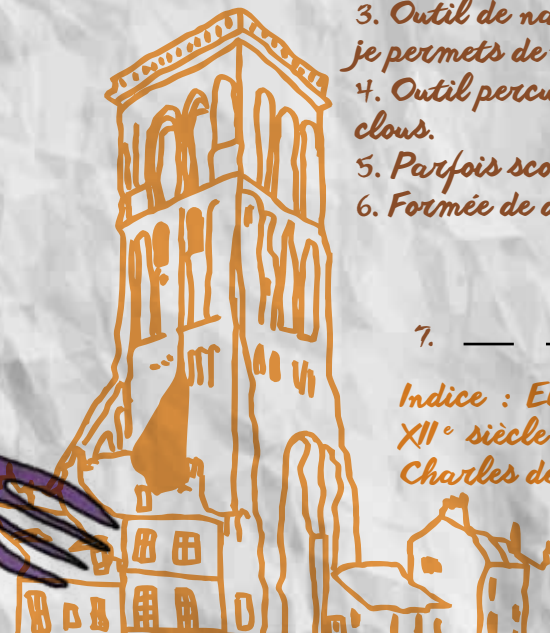
Cette tour est un vestige de l'ancienne collégiale dédiée à saint Martin, aujourd'hui détruite. Sa hauteur est de 48 mètres. Son belvédère offre une vue panoramique sur la ville.
A l'aide des noms d'outils du maçon, trouve le septième mot, il définit l'époque de construction de la tour.



1. « Du jeu », « de trois » ou encore « de droit », je suis ici un outil de mesure.
2. « A papier » ou « de bois », je suis un instrument d'écriture.
3. Outil de navigation mais aussi de géométrie, je permets de tracer des cercles.
4. Outil perceur, j'ai aplatis le fer et enfonce les clous.
5. Parfois scolaire, je vérifie ici la planéité.
6. Formée de deux pièces, je suis en angle droit.

7. — — — — —

Indice : Elle se situe entre le X^e et le XII^e siècle (c'est un terme inventé par Charles de Germain en 1818).



Etape 2

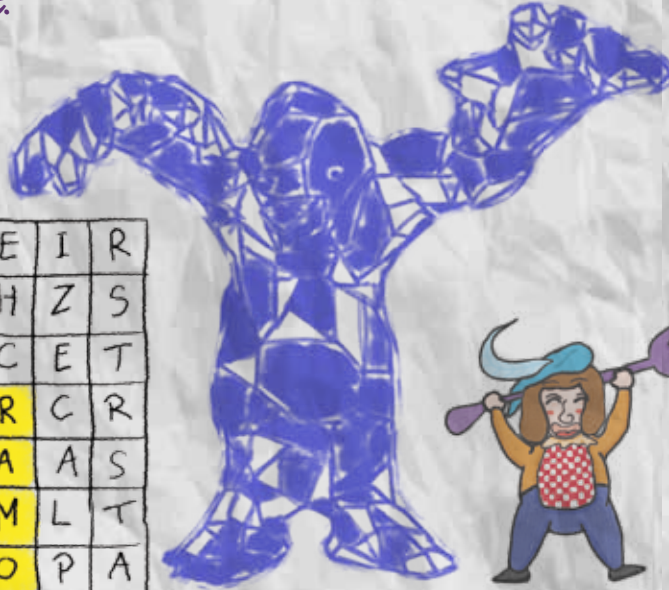
Place du Grand Marché

«Une créature peut en cacher une autre»

Au centre de la place se trouve la réponse. Raye dans la grille les neuf mots de la liste. Avec les lettres restantes dans la zone jaune, forme le dixième mot.

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

Indice : cette créature habite la place depuis 2004, elle est aussi grande que moi !



1. ACIER
2. MARCHÉ
3. OSSATURE
4. PEINTURE
5. PLACE
6. RÉSINE
7. STATUE
8. TOURS
9. VERNIS

Etape 3

Place de la livre Tournois

Cette place tient son nom d'une ancienne monnaie de compte française, couramment utilisée sous l'Ancien Régime : la livre Tournois. Elle était frappée à Tours dans l'Hôtel de la monnaie. Il est fermé en 1772, date de suppression de la monnaie de Tours.



Pour le banquet de ce soir, je veux acheter 4 gelines, 3 pots de rillons, 2 fouaces et 1 Sainte-Mauve de Touraine. Chaque produit coûte un sou, peux-tu me dire combien je vais dépenser ?

$$\begin{array}{r} 4 \\ + 3 \\ + 2 \\ + 1 \\ \hline \end{array}$$



Etape 4

Place Plumereau

Anciennement dénommée «Carroi aux chapeaux», la place porte aujourd'hui le nom de Charles Plumereau, bienfaiteur de la ville.

Rends-toi en son centre et observe les maisons qui t'entourent. Retrouve les maisons correspondantes au dessin. Ce sont des maisons dites «à pans de bois» ou à :



Dans le dessin, mon fils Pantagruel s'est caché plusieurs fois, peux-tu me dire combien de fois il apparaît ?



Etape 5

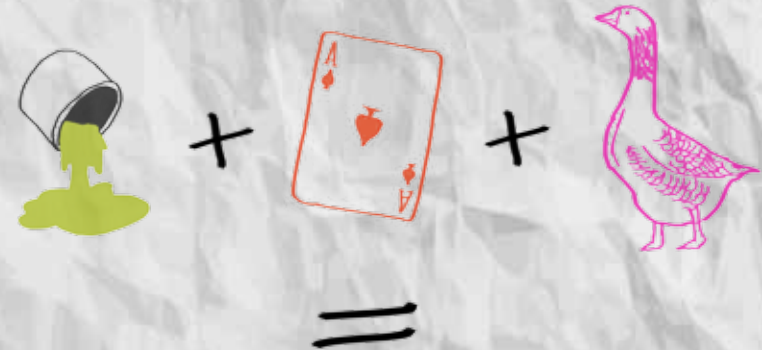
Places des Carmes

Aujourd'hui siège de l'Association Ouvrière des Compagnons du Devoir et du Tour de France, cet hôtel particulier a appartenu à la famille Viot, fabricants de soieries au XVIII^e siècle. C'est d'ailleurs ici que j'ai acheté ma chemise en soie orange.



Mais au fait, sais-tu de quel animal provient la soie ?

Rébus :



Etape 6

Carroi Saint-Saturnin

L'Eglise Saint-Saturnin s'appelait autrefois «Eglise des Carmes». C'est le nom d'un ordre religieux qui s'est installé à Tours sous le règne du roi Louis XI. Si tu observes bien la façade, tu verras deux petits personnages. J'ai reproduit l'un d'eux avec ma plume mais je n'ai malheureusement plus d'encre.



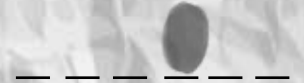
Relie les points et tu découvriras l'objet que tient ce personnage.



Etape 7

Place Anatole France

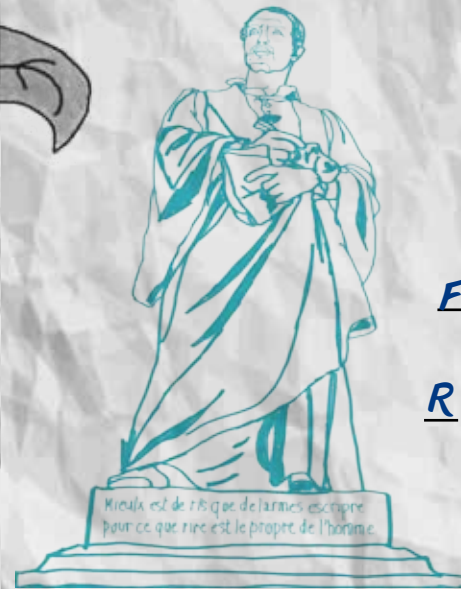
Construit en 1765 et 1778, le pont Wilson est l'un des plus anciens ponts de Tours. Il a été reconstruit plusieurs fois... Certains m'ont accusé d'avoir fait effondrer une arche en m'asseyant dessus... mais je n'y suis pour rien. Peux-tu me dire de combien d'arches le pont est composé ?



D'où je suis, je vois deux statues, la première représente mon créateur et la seconde René Descartes, qui figurent parmi les tourangeaux illustres.

Identifie la statue de mon créateur et indique son nom :

Indice : Son nom est donné aujourd'hui à l'Université de Tours !



E _ _ _ _ _

R _ _ _ _ _



Etape 8

Place de Châteauneuf

Réponses :

Reporte les lettres trouvées dans les carrés de couleur correspondants.



Transforme ensuite ces lettres en chiffres, grâce à la table suivante :

I	B	X	O	A	L	G	N	D	J
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9



Bonus : cette combinaison de chiffres est un code qui a un lien avec la Tour Charlemagne. Sais-tu à quoi il correspond ?

Coupon-réponse

Reporte le code dans le bulletin. Une fois l'avoir entièrement complété, reviens à la Tour Charlemagne pour le déposer dans l'urne. Tu auras peut-être la chance de gagner une belle surprise.

Solution :



Nom :

Prénom :

Numéro de téléphone :

Courriel :

Tours appartient au réseau national des Villes et Pays d'art et d'histoire

Le ministère de la culture et de la communication, direction générale des patrimoines, attribue le label Villes et Pays d'art et d'histoire aux collectivités locales qui animent leur patrimoine.

Il garantit la compétence des guides-conférenciers, celle des animateurs de l'architecture et du patrimoine, ainsi que la qualité des actions menées. Des vestiges archéologiques à l'architecture du XXI^e siècle, les Villes et Pays mettent en scène le patrimoine dans toute sa diversité. Aujourd'hui un réseau de 186 Villes et Pays d'art et d'histoire vous offre son savoir-faire sur toute la France.

À proximité :

Bourges, Chinon, Loches, Vendôme, Blois, Orléans, les Pays Loire Touraine, Loire Val d'Aubois, de la Vallée du Cher et du Romorantinais bénéficient du label Villes et Pays d'art et d'histoire.

Laissez-vous conter Tours, Ville d'art et d'histoire en compagnie d'un guide-conférence agréé. Le guide vous accueille. Il connaît toutes les facettes de Tours et vous donne des clés de lecture pour comprendre le développement de la Ville au fil de ses sites, monuments et quartiers. Le guide est à votre écoute.

Pour tout renseignement :

Service Patrimoine Ville de Tours
1 à 3 rue des Minimes
37926 Tours Cedex 9
Tél : 02 47 21 61 88
animation-patrimoine@ville-tours.fr

Le service animation du patrimoine a conçu ce document de visite et propose toute l'année des animations pour les Tourangeaux et les scolaires. Il se tient à votre disposition pour tout projet.

