

VISITE LUDIQUE EN AUTONOMIE AU CHÂTEAU DE TARASCON À LA RECHERCHE DE L'ŒUF MYSTÈRE DOSSIER D'ACCOMPAGNEMENT

Type de visite :

Visite ludique en autonomie.

Matériel nécessaire :

- les livrets enfant (recto verso, reliure sur le bord court) ;
- les plans du château ;
- le dossier d'accompagnement.

Concept :

Un jeu de piste, prenant comme entrée le bestiaire – au sens large – du château, propose de découvrir le monument et son architecture. Au gré des énigmes et jeux disséminés dans le château, les enfants observent, devinent et imaginent...

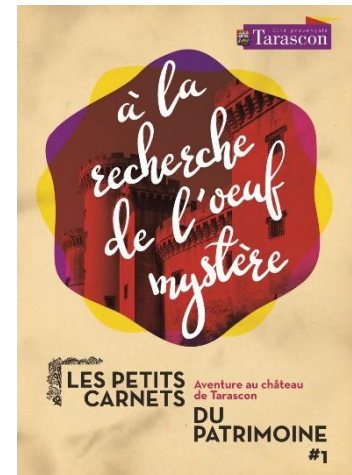
Scénario :

Comme les grands princes de son époque, le roi René possédait une ménagerie exotique où se croisaient toutes sortes d'animaux. À Angers par exemple, il possédait un éléphant. Le château de Tarascon disposait aussi d'une ménagerie.

On raconte que le roi a fait venir d'un pays lointain l'œuf d'un mystérieux animal, mais voici que ce dernier a été volé dans la chambre du roi et caché dans la forteresse. En s'enfuyant le voleur a laissé tomber un message codé, certainement destiné à un complice, qui révèle où est caché l'œuf.

Pour découvrir où se trouve la cachette du voleur et à quel animal appartient cet œuf mystère, les enfants doivent parcourir le château et résoudre les énigmes disséminées au fur et à mesure de la visite.

À chaque étape, les réponses fournissent les lettres-indices qui permettront de déchiffrer un message codé et trouver l'œuf dérobé.



Déchiffrer le message codé :

Chaque étape du jeu de piste permet de récupérer des lettres-indices à reporter dans le tableau situé à la page 1 du livret. Pour chaque lettre, une correspondance numéraire est mentionnée : « la 2^e lettre de la bonne réponse correspond au n°12 ».

Tableau des correspondances

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
O	D	P	G	V	S	L	N	A	I	C	U	T	E	H	R

Le message codé

Message codé

7/9 11/9/11/15/14/13/13/14 14/6/13 2/9/8/6 7/9 4/9/7/14/16/10/14

La cachette est dans la galerie

2' 15/1/8/8/14/12/16, 2/14/16/16/10/14/16/14 7/9 3/1/16/13/14

d'honneur, derrière la porte

16/1/12/4/14. 1/12/5/16/14 7/14 3/14/13/10/13 5/1/7/14/13 6/12/16 7/9

rouge. Ouvre le petit volet sur la

3/1/16/13/14 14/13 16/14/4/9/16/2/14 9 7'10/8/13/14/16/10/14/12/16.

porte et regarde à l'intérieur.

La fameuse « grande galerie » (n°6) se trouve au rez-de-chaussée du monument, dans la cour d'honneur. Il s'agit de l'espace couvert par des voûtes en croisée d'ogives, formant un L, où s'achève la visite du monument.

La réponse au jeu de piste :

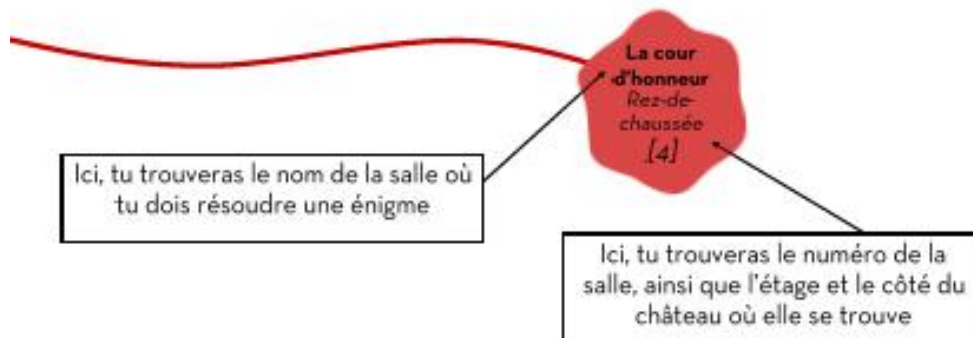
La réponse se trouve sur un panneau situé dans une petite pièce fermée de la galerie. Il suffit d'ouvrir le volet et de regarder à l'intérieur pour découvrir la réponse. Attention, il ne faut pas confondre la trappe au sol et la porte de la pièce... Merci de veiller à ce que les enfants ne tirent pas sur la poignée de la trappe menant à la cave du château – inaccessible pour des raisons de sécurité.

L'œuf mystère est un œuf d'autruche.



Lire les indications du livret :

Pars à la découverte du château avec tes parents en suivant les numéros de salles qui sont indiqués par les petits panneaux. Les énigmes sont réparties dans tout le monument. Aide-toi du carnet pour trouver le nom et le numéro de la pièce où se trouvent les énigmes. Ils sont marqués comme ceci :



Le livret de tes parents contient un plan du château. Regarde-le avec eux pour te repérer. Demande de l'aide à tes parents ou aux agents du château si tu ne trouves pas une salle. Mais surtout entre dans toutes les pièces et ouvre grands les yeux !



LES LOGIS DES CUISINES – DANS LA BASSE-COUR (n°1)

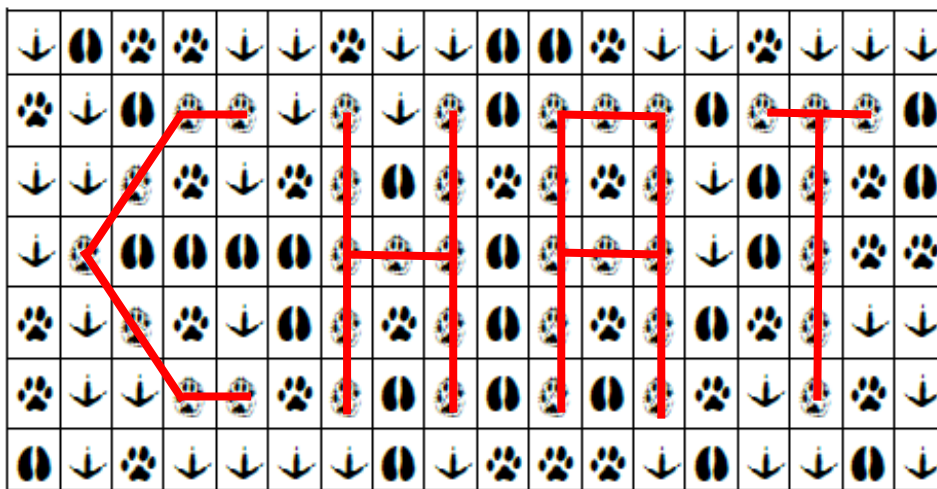
Au Moyen Âge, les pièces de la basse-cour étaient occupées par les logis des services : on trouvait ici la cuisine, la paneterie—boulangerie—et le garde-manger. C'était également le quartier occupé par les serviteurs du château. On connaît le mobilier de chaque salle grâce à un inventaire réalisé en 1457 pour le roi René.

L'énigme :

Il faut découvrir quel est l'animal que l'on considérait comme le maître du garde-manger au Moyen Âge. Pour cela, il suffit de relier les empreintes indiquées entre elles. Les lettres apparaissent progressivement et révèlent la réponse.

La réponse : la réponse est le **CHAT**.

Lettre-indice récupérée : le **H** correspond au n°15.



LA COUR D'HONNEUR ET LA GALERIE– DANS LE LOGIS SEIGNEURIAL (n°4)

Le château est séparé en deux parties : la basse-cour, espace réservé aux serviteurs, et la cour haute, occupée par la maison du roi. La cour d'honneur est l'espace central autour duquel s'organisent les différentes ailes. Lieu d'apparat, elle est ornée de fenêtres à meneaux, de décors à claire-voie, du buste du roi René et de la reine Jeanne, etc.

Comme l'ensemble du monument, la cour d'honneur porte les stigmates de l'histoire carcérale du château. En effet, le château est transformé dès le XVI^e siècle en prison et ce, jusqu'en 1926. Les détenus successifs ont laissé dans la pierre leur témoignage : des noms, des dessins, des dates, etc. Ces graffiti, souvent cachés, constituent une part importante de l'histoire du monument. Cette énigme vise à attirer l'attention sur ce thème.



Le graffito : Paulin Alexandre condamné à un an de pris... (le prisonnier n'a pas fini sa gravure ?).

L'énigme : Trouver l'endroit d'où a été prise cette photo pour découvrir le graffito d'un certain Alexandre Paulin qui a dessiné un animal.

La réponse : C'est un **CHEVAL**.

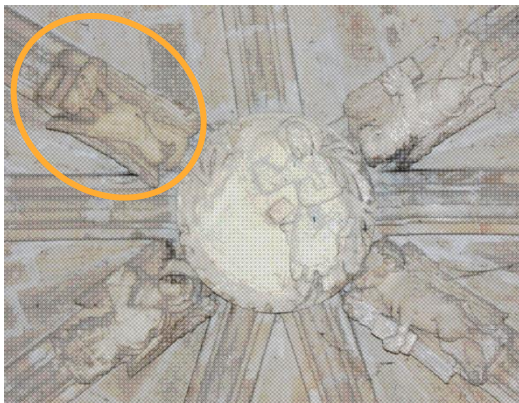
Lettre-indice récupérée : le **V** correspond au **n°5**.

LA CHAPELLE DE LA VIERGE – REZ-DE-CHAUSSÉE (n°7)

Le château possède 4 chapelles en tout :

- au rez-de-chaussée, la chapelle basse – la chapelle principale, la plus ancienne,
- la chapelle des chantres – située à côté de la première, elle était réservée aux chanteurs,
- la chapelle haute – pour le roi et la reine, située au 3^e étage,
- la chapelle de la reine – adossée au mur de la cour d'honneur, on distingue encore la plateforme contre l'escalier d'honneur.

La chapelle basse est un espace religieux bien conservé. Elle est ornée de voûtes en croisées d'ogives, de culots – les sculptures qui soutiennent les arcs – évoquant des scènes bibliques.



La voûte de l'abside est décorée d'une clef de voûte sculptée représentant le Christ – très abimé – au centre et autour de lui, le tétramorphe, c'est-à-dire les 4 Evangélistes.

L'énigme : Chaque évangéliste est représenté par un symbole. Matthieu prend la forme d'un ange – un homme ailé, Luc, un taureau, et Marc un lion. Quel animal figure l'évangéliste Jean ?
Indice : cet oiseau a une vue perçante et des serres très puissantes.

La réponse : Il s'agit d'un **AIGLE**.

Lettre-indice récupérée : le **I** correspond au **n°10**.



LA SALLE DES FESTINS– REZ-DE-CHAUSSÉE (n°8)



C'est dans cette belle salle que le roi recevait ses invités et organisait les banquets. Avant le repas, les convives se lavaient les mains à l'aide de l'évier installé près de la grande porte d'entrée— l'évacuation de l'eau se faisait directement dans le Rhône. À la table royale, on pouvait manger des plats très raffinés, cuisinés à partir du gibier chassé par le seigneur.

L'énigme : Résoudre la charade. Mon premier est le bruit du pistolet lorsque l'on tire ;
Mon second est la tour de lumière qui guide les marins au port ; Mon troisième est la
7^e note de musique ; Mon tout est un plat dont raffolaient les rois et les reines.

La réponse : C'est le **PAÛN FARCI**.

Lettre-indice récupérée : le **A** correspond au **n°9**.

LE SALON D'APPARAT DU ROI LOUIS II – 1^{er} étage (n°10)

Emprunter l'escalier en colimaçon à gauche de la grande porte de la salle des festins pour accéder au salon du roi.

Cette pièce constitue une autre salle d'apparat, de la même façon que la salle des festins, mais elle fait partie des appartements du roi et relève donc d'un espace davantage privé. Elle est ornée d'un plafond daté de la moitié du XV^e siècle. Ce type de structure est appelé « plafond à caissons ». On devine encore les peintures qui ornaient les petits panneaux – les closoirs – entre chaque solive.



Les panneaux peints sont ici

L'énigme : Entrer dans la pièce et se mettre dos à la première fenêtre, à droite, côté Rhône. Lever la tête pour voir les bêtes peintes au plafond. Quelle créature est représentée sur le 8^e panneau (étoile) en partant de la gauche ? Dessiner le monstre. Indice : Il s'agit du monstre avec le nez en trompette.

La réponse :



C'est un **DRAGON**.

Lettres-indices récupérées : le **D** correspond au **n°2** ; le **G** correspond au **n°4**.

LA CHAMBRE DU ROI LOUIS II – 1^{er} étage (n°11)

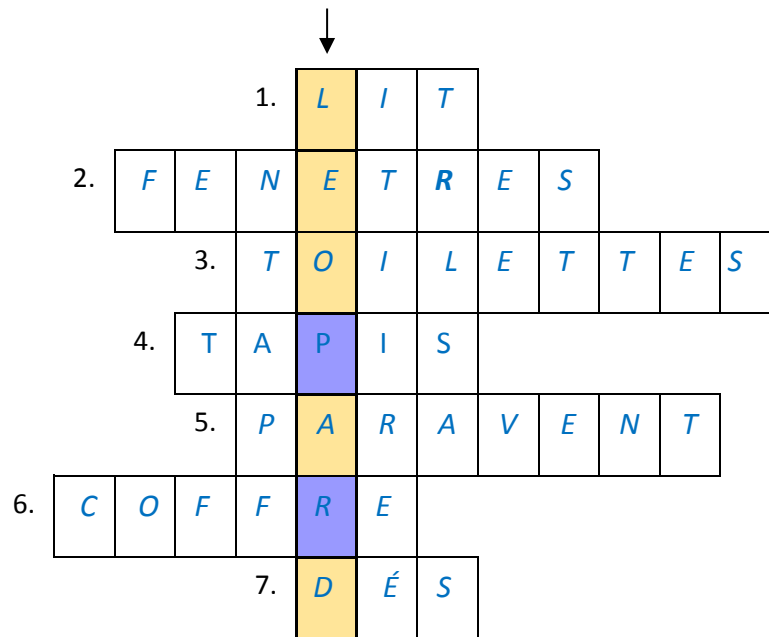
Voici l'une des chambres du roi René. Au Moyen Âge, elle était très confortable avec sa cheminée pour se chauffer et ses grandes fenêtres laissant passer la lumière du jour. Grâce à l'inventaire, on sait que sur les murs se trouvait une tapisserie représentant l'histoire de Du Guesclin et que le mobilier était très précieux.



L'énigme : À l'aide des définitions, compléter la grille de mots-croisés pour découvrir le nom de l'animal qui décorait la couverture du roi.

1. Au Moyen Âge, on l'appelle châlit et c'est là où on se couche
2. La chambre en possède deux grandes pour laisser entrer la lumière
3. La petite pièce avec un trou servait de ...
4. On met ces tissus au sol pour décorer et couper le froid
5. Ce meuble composé de plusieurs panneaux pouvait séparer la pièce
6. Cette boîte en bois permettait de ranger et de transporter les affaires du roi
7. C'était un jeu très apprécié au Moyen Âge. Pour jouer, il fallait jeter des petits cubes en os ou en ivoire, ce sont des ...

L'animal brodé sur la couverture du roi est un



La réponse : La couverture du roi était brodée de fils d'or et le motif représenté était un **LÉOPARD**.

Lettres-indices récupérées : le **P** correspond au **n°3** ; le **R** correspond au **n°16**.

LA GRANDE CHAMBRE DES FAMILIERS – 2^e étage (n°13)

Emprunter l'escalier pour accéder au 2^e étage.

La grande chambre des familiers était réservée aux serviteurs les plus proches des seigneurs. Ici, c'est une pièce ornée d'une voûte très haute. Les arcs sont supportés par des culots représentant des feuillages et des blasons anciennement peints aux couleurs de la famille des comtes de Provence.

Le roi René aimait tant les oiseaux qu'il avait fait installer dans toutes les chambres des cages pour les accueillir. On dit que leur chant résonnait partout dans le château.

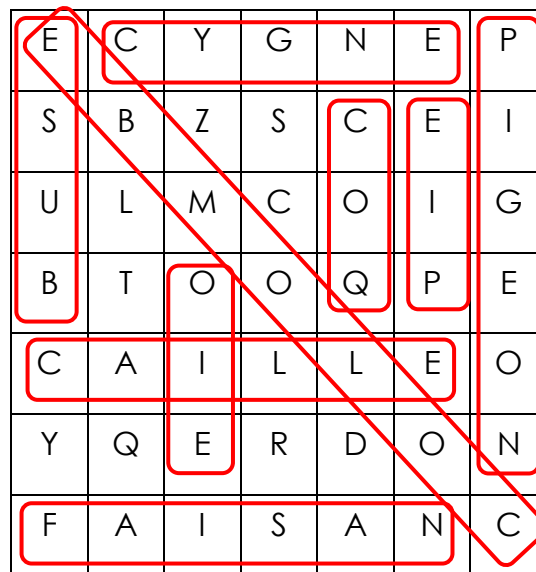
L'énigme : Chercher les noms d'oiseaux de la liste dans la grille de mots-mêlés. Attention, **un oiseau n'est pas inscrit dans la grille. Retrouver-le ! Il donnera une nouvelle lettre pour décoder le message.**

FAISAN, BUSE, PIGEON, PIE, COLOMBE, CYGNE, FAUCON, COQ, CAILLE, OIE.

La réponse : L'oiseau intrus est un **FAUCON**.

Le fameux oiseau intrus était brodé sur une tapisserie du château. Dans l'inventaire, il est mentionné : une tapisserie représentant un homme tenant à son poignet un faucon, une scène de chasse donc caractéristique de la vie noble.

Lettre-indice récupérée : le **O** correspond au **n°1**.



LA TERRASSE (n°15)

Emprunter l'escalier de la garde-robe pour atteindre la terrasse.

Sur la terrasse, on peut observer l'architecture défensive du château fort avec ses meurtrières, ses créneaux et ses mâchicoulis. La vue offre un panorama à 360 : le fleuve Rhône, la ville de Beaucaire, la ville de Tarascon, les Alpilles, la montagnette. Tarascon est depuis l'Antiquité située à un carrefour de routes importantes. Enfin, on peut voir le clocher de l'église Sainte-Marthe située à côté du château.

Une légende raconte qu'un dragon vivait dans le fleuve et qu'il terrorisait la ville. Sainte Marthe l'aurait dompté. Regarder le clocher de l'église : le monstre est représenté sur la girouette.



L'énigme : Ce monstre aurait donné son nom à la ville. Quel est son nom ?

La réponse : Il s'agit de la **TARASQUE**.

Lettre-indice récupérée : le **T** correspond au **n°13**.



La procession de la Tarasque – Huile sur parchemin - 1788

LA CHAMBRE DU CAPITAINE – 3^e étage (n°17)

Pour accéder à l'aile côté Rhône, il faut rejoindre l'escalier situé dans la tour donnant sur la basse-cour du château.

Dans cette partie du monument, les étages sont organisés de la même manière : une salle de réception appelée chambre de parement, une chambre à coucher et des petites chambres de retrait.

Les appartements étaient ici réservés au capitaine du château et à sa famille. Lever la tête et regarder les pierres sculptées qui servent de base aux arcs : ce sont les culots.

L'énigme : Les culots représentent des personnages, des plantes ou des animaux. Observe bien ceux de la pièce. Deux sculptures représentent le même animal ailé. De quel animal s'agit-il ?

La réponse : c'est une *CHAUVÉ-SOURIS*, symbole ici du monde de la nuit.



Lettre-indice récupérée : le **U** correspond au n°12.

L'ÉTUVE DU ROI– 3^e étage (n°21)

Avant de passer au 2^e étage, aller voir la chapelle haute.

Elle est reliée à une chambre où se trouve une petite pièce appelée l'étuve, au-dessus d'un four : c'était la salle de bain du roi. On installait une cuve remplie d'eau pour prendre son bain ou on faisait un bain de vapeur !

L'énigme : Entrer dans l'étuve et observer la gargouille que l'on aperçoit par la fenêtre ronde. Que représente cette gargouille ?
Indice : Le roi d'Angleterre Richard était souvent comparé à cet animal car il était courageux et vaillant. On l'avait d'ailleurs surnommé le roi *Richard Cœur-de-...*

ATTENTION : faire entrer des petits groupes dans la pièce car elle est relativement étroite.

La réponse : C'est un *LION*.



Lettre-indice récupérée : le **L** correspond au **n°7**.

LA CHAMBRE DES DAMES – 2^e étage (n°24)

Emprunter l'escalier d'honneur (ajouré de fenêtres et ouvrant sur la cour d'honneur) pour accéder à l'étage du dessous.

Cet étage était réservé à la reine Marguerite de Savoie, la femme du frère du roi René, Louis III. Regarder le magnifique plafond de ce salon. On retrouve des petits panneaux peints, comme dans le salon du roi. Ici, ils sont mieux conservés : c'est parce que le plafond a été restauré, c'est-à-dire nettoyé et protégé.

L'énigme : Ces photos montrent quatre panneaux du plafond avec quatre créatures différentes. Lire les indices pour éliminer les mauvaises réponses au fur et à mesure. À la fin, il restera la créature que les hommes du Moyen Âge préféraient.

Qui suis-je ?

Indice 1 : je ne peux pas vivre sous l'eau = *donc je ne suis pas la sirène.*

Indice 2 : je ne sais pas aboyer = *donc je ne suis pas le chien.*

Indice 3 : je ne peux pas voler = *donc je ne suis pas le dragon.*

La réponse : Donc je suis le **CERF**.

Lettre-indice récupérée : le **E** correspond au **n°14**.

LA GRANDE CHAMBRE DU SÉNÉCHAL – 1^{er} étage (n°29)

Emprunter l'escalier pour atteindre le 1^{er} étage (prendre à droite après l'escalier).

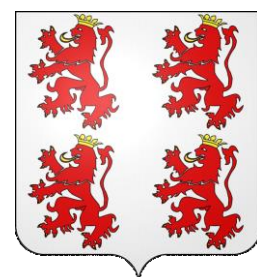
C'est ici que vivait le sénéchal Pierre de Beauvau qui a orné la cheminée à manteau d'un blason avec ses armes. Le sénéchal est l'un des premiers officiers du roi. Pierre de Beauvau a notamment assuré le suivi du chantier du château en l'absence du roi.



La pièce possède une belle cheminée sculptée. Le carré central était peint en rouge et bleu. La sculpture est très abimée : elle représentait un blason, c'est-à-dire l'emblème de la famille de Pierre de Beauvau, un officier du roi.

L'énigme : Observer bien cette sculpture. On devine quatre bêtes qui décoraient le blason. Comparer-le avec les dessins ci-dessous et cocher celui qui correspond à celui de la cheminée.

La réponse : Réponse **N**. Un blason orné de 4 lions rampant.



Lettre-indice récupérée : le **N** correspond au **n°8**.

LA CHAMBRE AUX GRAFFITI – Rez-de-chaussée (n°33)

Emprunter l'escalier et tourner à gauche en bas pour découvrir la salle dite des galères.

Cette petite chambre a servi de cachot dès le Moyen Âge. Sur les murs, on voit qu'un prisonnier a dessiné des bateaux, des scènes religieuses et des jeux. Aujourd'hui encore, cette salle reste très mystérieuse car on ne sait pas qui est l'auteur de ces graffiti : les archéologues supposent qu'il travaillait dans la marine...

L'énigme : Un des prisonniers a dessiné sous un bateau des petits animaux. Les retrouver et inscrire leur nom dans les cases.

La réponse : Les animaux gravés sont des **POISSONS** ou des **DAUPHINS**.



Lettre-indice récupérée : le **S** correspond au **n°6**.

- ⇒ Pour achever le jeu de piste, il est nécessaire de reporter l'ensemble des lettres-indices dans le tableau des correspondances afin de décrypter le message codé et de découvrir où se trouve la cachette du voleur.

Bonne visite à vous,

Contact :

Service des publics et de la médiation culturelle
mediation-dacpf@mairie-tarascon13.fr ou 04 90 91 51 93