



Donjons fantômes donjons édifiants

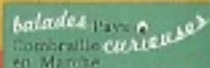
Chénérailles
au temps des
châteaux forts
Sentier d'interprétation
et parcours ludique



Les donjons de
bois de l'An Mil
La Tour-Saint-
Austrille
Parcours découverte



Château de
Villemonteix
Point de vue et
visites guidées



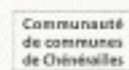
Les donjons de bois de l'An Mil La Tour-Saint-Austrille

Le site de la Tour-Sainte-Austrille, mentionné dès 957, comporte encore trois mottes castrales, témoignages exceptionnels des débuts du Comté de la Marche. Ancêtres des châteaux forts, des tours de bois surmontaient autrefois ces mottes.



Conceptions et crédits photos - Luth Média 2012

« Chénérailles au temps des châteaux forts » appartient à la collection des balades curieuses du Pays Combraille en Marche ; découvrez aussi : « La Brande de Lande » à Gouzon, « Balade au-dessus de la mine » à Lavaveix, « Les mains heureuses » à Chambon-sur-Vouelle.



Parcours ludique


de
bons

LE MYSTÈRE DE L'ÉTUÎ DE PLOMB



Nous sommes en 1265.
Saint Louis règne sur la France.
Par une nuit noire sans lune,
un mystérieux personnage
est entré dans le château et a volé
la charte de franchise
de Chénérailles...

Tu es le paladin,
un chevalier de passage à
Chénérailles qui se bat
pour le triomphe
des justes causes.
À toi de mener l'enquête
pour retrouver
le parchemin volé
et emprisonner
le coupable !

 La charte de franchise de Chénérailles est le règlement de la ville.
Les habitants doivent la respecter sous peine d'être punis par le Comte.
La charte a été écrite sur un parchemin et elle est conservée dans un étui en métal.

Bienvenue au pays de Chénérailles

Donjons fantômes ou donjons magnifiquement restaurés,
remontez les siècles du XV^e à l'An Mil... !

Depuis le château forteresse voisin de Villemonteix, érigé au XV^e siècle,
remontez le temps et partez à la découverte de donjons qui dominaient autrefois ces terres
du Comté de la Marche.

Suivez l'évolution des donjons en 5 siècles,
avec les premières tours de bois de La
Tour-Saint-Austrille, la bourgade fortifiée de
Chénérailles, jusqu'au château de Villemonteix
devenu résidence seigneuriale.

Les 3 sites se situent
à 5 minutes l'un de l'autre.



Les tours de la défense du XV^e siècle Château de Villemonteix



Au château voisin
de Villemonteix,
où « il y a tout ce qu'il faut
pour forteresse »*
vous découvrirez un
monument historique
habité, meublé comportant
une belle collection de
tapisseries (dont 4 classées
aux monuments historiques).

* texte du XV^e siècle

Horaires d'ouverture :

De Pâques à la Toussaint 14h-19h.

Sur rendez-vous pour les groupes en dehors de cette période.

Juillet et août 10h-12h / 14h-19h.

Pour tout renseignement sur les visites guidées : 05 55 62 33 92

À découvrir : point de vue commenté en libre accès en face du château.



Chénérailles au temps des châteaux forts Bourg ancien

« Laissez-vous guider par Guillaume le Ménestrel
et plongez au cœur du Chénérailles médiéval. »

L'histoire de Chénérailles croise celle du Comté de la Marche :
protégée par l'illustre famille des Lusignan, qui régna sur le comté pendant
plus d'un siècle, la bourgade fortifiée se développe au XIII^e siècle.
Un sentier vous emmène dans le Chénérailles médiéval, à la découverte des
comtes qui firent tant pour le castrum.

En parallèle, le « *mystère de l'étui de plomb* » propose aux plus jeunes
de partir à la recherche d'un parchemin dérobé.
A partir de 8 ans. Durée : 1 h



« Je n'ai rien vu, rien entendu »



Enigme 2

Rends-toi près du blason n°3

Observe et dessine

Observe bien l'entrée de l'église et le tombeau de Saint Barthélémy
de la Place situé à l'intérieur, pour répondre aux devinettes suivantes.

LES TROIS ORDRES

La société du Moyen Âge était divisée en 3 ordres. Tu devras illustrer chaque ordre.



ORATOIRES

Ceux qui prient

Un élément architectural de l'église
est sculpté sur la partie centrale du
tombeau. **Dessine-le.**



BELLATOIRES

Ceux qui font la guerre

Personnage aujourd'hui sans tête tenant
dans sa main levée un objet forgé.
Dessine cet objet.



LABORATOIRES

Ceux qui travaillent



Enigme 3

Rends-toi près du blason n°4

Complète les témoignages

Devine à quel ordre appartient les habitants soulignés ci-dessous
et note la bonne réponse dans le témoignage du forgeron.

Article 34 de la charte de franchise :

« drapiers, marchands de peaux, marchands de cuir, marchands de poix ou autres marchands
qui viendront au marché ou à la foire, donneront chacun par an 6 deniers... »

« Les n'ont pas volé la charte »



« Le forgeron a volé la charte »



En t'aidant du blason n°4 et du bestiaire médiéval (sur la fenêtre de la maison)

● Écris le nom de 6 animaux vendus sur les foires au XIII^e siècle et la lettre associée sur l'image.

<input type="text"/>		<input type="text"/>
<input type="text"/>		<input type="text"/>
<input type="text"/>		<input type="text"/>

● Remets les lettres dans le bon ordre pour trouver le nom du suspect accusé par le savetier !

« Le a volé la charte »



« Le seigneur n'a pas volé la charte »



Enigme 4

Rends-toi près du blason n°7

Décrypte le message

En passant près de la prison, un mystérieux prisonnier t'a donné ce bout de parchemin.

● À l'aide du code ci-dessous, déchiffre ce message :

⌘	A
⌘	B
⌘	C
⌘	D
⌘	E
⌘	I
⌘	L
⌘	N
⌘	O
⌘	P
⌘	R
⌘	S
⌘	T
⌘	U



GRÂCE A CE NOUVEL INDICE,

TU SAIS MAINTENANT A QUEL ORDRE APPARTIENT LE COUPABLE.

Sur ton parchemin d'enquête, barre les personnages ne faisant pas partie de cet ordre.

Parchemin d'enquête

Au fil de ton livret, tu vas rencontrer ces personnages. Le coupable est l'un d'entre eux. Après chaque énigme résolue, note ici ce qu'ils t'ont dit.



Le comte

LE COMTE HUGUES XII DE LUSIGNAN - Bellatores

Ce puissant comte règne sur la région, appelée alors « la Marche ». Il a signé la charte de franchise de Chénéraillès.



La fée

LA FÉE - Légendaire

D'après la légende, c'est grâce à elle que la famille des Lusignan est si puissante.



Le prêtre

LE PRÊTRE BARTHÉLÉMY DE LA PLACE - Oratores

C'est le prêtre de l'église de Chénéraillès.



Le forgeron

HERBERT LE FORGERON - Laboratores

Dans sa forge, il fabrique des outils en métal.



Le savetier

WILLIBERT LE SAVETIER - Laboratores

Ancêtre du cordonnier, il répare les chaussures.



Le seigneur

LE SEIGNEUR DE BATACOUR - Bellatores

En échange de sa protection, les paysans de Chénéraillès travaillent ses terres et lui donnent leurs récoltes.



Le consul

LE CONSUL GRÉGOIRE - Bellatores

Sorte de maire ou de juge, son rôle est de faire appliquer la charte de franchise de Chénéraillès.



Certains suspects sont des menteurs. Tu sauras qui ment et qui dit la vérité dans la dernière énigme.



Tu pourras alors cocher les menteurs.



Écris ici le nom du coupable



« Le comte n'a pas volé la charte »



Enigme 1

Rends-toi près du blason n°2

Devine le nom de la fée

Grâce aux devinettes ci-dessous, complète les mots manquants de la légende et reporte les lettres colorées pour retrouver le prénom de la fée.



J'ai rencontré mon amoureux près d'une

Pour l'épouser, il devait me promettre de ne jamais chercher à me voir le..... car on m'avait jeté un sort :

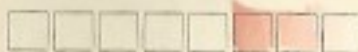
« Tu te transformeras en serpente du nombril en aval chaque samedi. Tu ne pourras échapper à ce sort seulement si un mortel accepte de t'épouser sans jamais chercher à te voir pendant ta métamorphose ».

Mon mari devint un homme riche et le seigneur le plus puissant du Poitou.

Ensemble, nous avons construit de nombreux châteaux et régné sur la forteresse de

Mais un jour, mon mari découvrit mon secret.

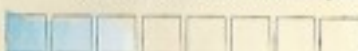
Transformée en dragon, je disparus alors à tout jamais.



Endroit où l'on peut boire.
Nom de l'auteur des célèbres fables.



Avant-veille du lundi, et sur-le-demain du jeudi.



Nom de famille d'Hugues I, XI, XII, XIII, comtes de la Marche.

Écris ici le nom de la fée



« La fée n'a pas dérobé la charte »



Ites jeux du belvédère



Enigme 5

Jeu de mémoire

Ce jeu va te permettre de déterminer qui sont les menteurs.

✓ Coche la case menteur sur ton parchemin d'enquête lorsque la carte est jaune.

Soyons logiques : si un menteur te dit « le comte n'a pas volé la charte », cela signifie que « le comte a volé la charte ! ».

Rends-toi sur le belvédère au pied des remparts.

Au Moyen Âge, le jaune était associé aux traîtres.

TU AS DÉSORMAIS TOUS LES INDICES POUR TROUVER LE COUPABLE !

POUR RETROUVER MAINTENANT LE PARCHEMIN, COMPLÈTE LA PHRASE MYSTÈRE.

Jeu de quilles

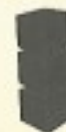
Joue une partie de quilles
Écris les lettres qui se trouvent sous les quilles
et remets-les dans l'ordre.



Antêtre du bowling, d'après la légende, le jeu de quilles aurait été inventé au IV^e siècle par des moines allemands !

Jeu de cubes

Remet les cubes en ordre
Note le mot qui se trouve sur le donjon du castrum.



Charade

Résous la charade ci-dessous.



Mon 1^{er} est un animal réputé pour sa saleté, beaucoup consommé par les paysans au Moyen Âge.
Mon 2nd est né en Chine. Il peut être vert, noir, rouge ou encore blanc et il se boit chaud !
Mon tout est une ancienne porte de la ville.



AAAAH, BIEN MALIN QUI TROUVERA LE

CACHÉ DANS LA DU



N'ATTENDS PLUS !

VA DERECHER DECOUVRIR OÙ EST CACHÉ L'ETUI DE PLOMB

Le nom du coupable se trouve à l'intérieur.
Sois discret, tu n'es peut-être pas le seul à mener l'enquête !