

SOLUTIONS & DIPLÔME

COMPARE TES RÉPONSES ET DEVIENS EXPLORATEUR DE LA ROCHE GOYON

16

LES RÉPONSES

- P. 3 : A, le bélier ; B, le pilori.
- P. 4 : le contrepoids aide à lever le pont ; deux ponts-levis protègent l'accès.
- P. 5 : la herse ferme le second passage ; l'assommoir est au-dessus de la porte.
- P. 6 : la citerne garde l'eau de pluie ; le trésor est caché au fond de la citerne.
- P. 7 : CHIMÈNE ; c'était le nom de l'un des chats des châtelains.
- P. 9 : 3 canons ; Le Goyon-Matignon, Le Grimaldi et Le Siméon Garengéau.
- P. 10 : une sirène, aussi appelée Mélusine, ancien emblème des Goyon-Matignon.
- P. 11 : le bœuf, l'aigle, le lion et l'ange - les quatre évangélistes.
- P. 15 : bélier ; immobiliser une personne ; citerne ; Chimène ; 3 ; Mélusine ; deux figures au choix ; pluie ; second passage ; réponse personnelle.

DIPLÔME D'EXPLORATEUR

DE L'ARCHITECTURE DE LA ROCHE GOYON

Décerné à :

pour avoir cherché les indices et observé les vraies pierres du château

Date : _____ Signature : _____

Château de la Roche Goyon • Fort La Latte

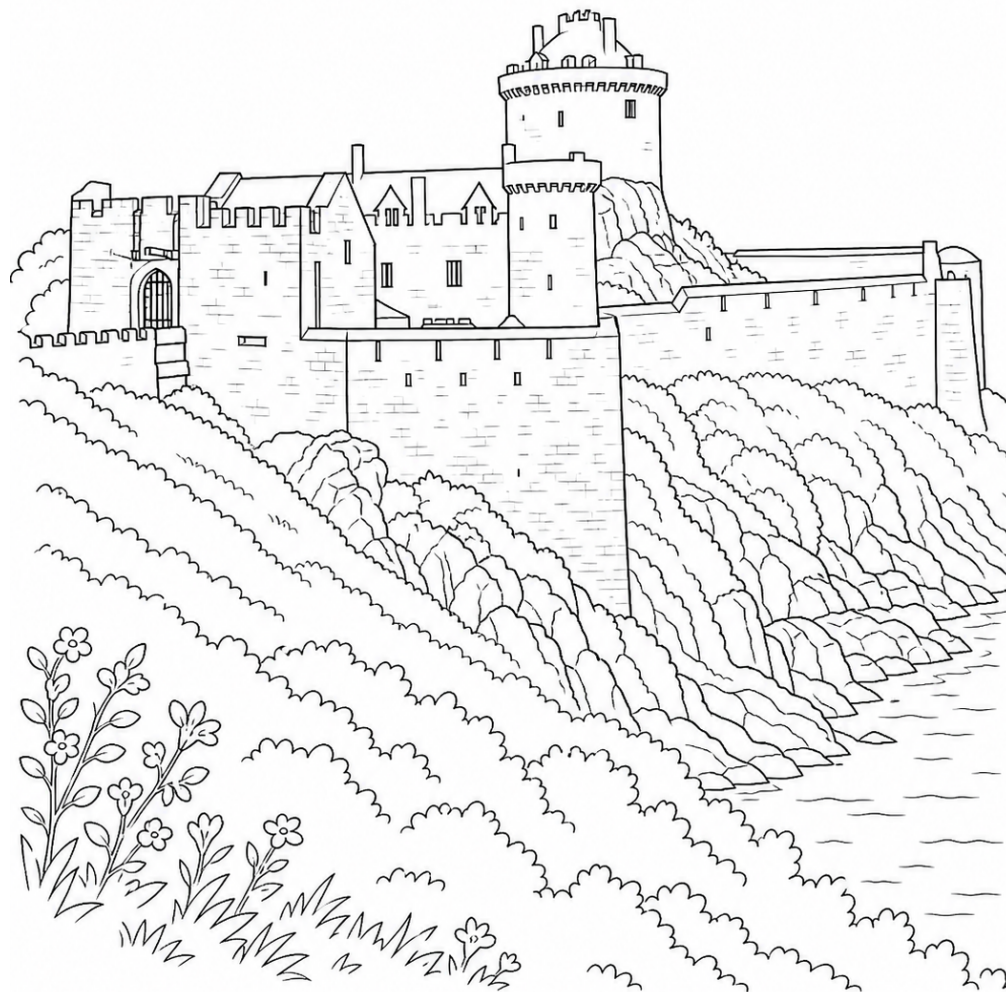
Sources : lefortlatte.com • Inventaire du patrimoine culturel de Bretagne
Impression : recto-verso, retournement sur le bord long ; plier et assembler les 4 feuilles.

LIVRET-JEU • 5-10 ANS

MISSION DÉCOUVERTE

du château de LA ROCHE GOYON

ARCHITECTURE • SECRETS • OBSERVATION • JEUX



OUVRE L'ŒIL : LE CHÂTEAU CACHE SES INDICES !

Un parcours à remplir pendant la visite

Prénom : _____ Date : _____

TA MISSION D'EXPLORATEUR

SUIS LE PARCOURS, OBSERVE SUR PLACE ET GAGNE TES 8 SCEAUX

02

À chaque étape, cherche l'élément dans le vrai château avant de répondre. Tu peux demander un indice à un adulte, mais regarde d'abord tout autour de toi !



1 BÉLIER & PILORI

☐

2 PREMIER PONT-LEVIS

☐

3 HERSE & OUBLIETTES

☐

4 CITERNE & TRÉSOR

☐

5 FONTAINE DE CHIMÈNE

☐

6 BATTERIE & CANS

☐

7 ENTRÉE DU DONJON

☐

8 LES 4 SYMBOLES SUR LE DONJON

☐

RÈGLES D'OR

- 1. Je marche.
- 2. Je ne grimpe pas sur les murs.
- 3. Je regarde avant de répondre.
- 4. Je respecte les lieux.
- 5. Je partage mes découvertes avec mon équipe.



LE GRAND QUIZ DE LA VISITE

COCHE OU ÉCRIS TA RÉPONSE, PUIS VÉRIFIE À LA FIN

15

MON SCORE : ____ / 10

Le plus important : avoir observé le vrai château !

1 Quel objet de guerre frappe les portes ?

☐

3 Où se cache le trésor d'Etienne III ?

☐

5 Combien de canons dans la batterie de fer à cheval ?

☐

7 Cite deux des quatre figures du donjon.

☐

8 La citerne garde quelle eau ?

☐

6 Quel symbole garde la porte du donjon ?

☐

4 Comment s'appelle la fontaine ?

☐

2 À quoi sert le pilori ?

☐

9 Quel passage ferme la herse ?

☐

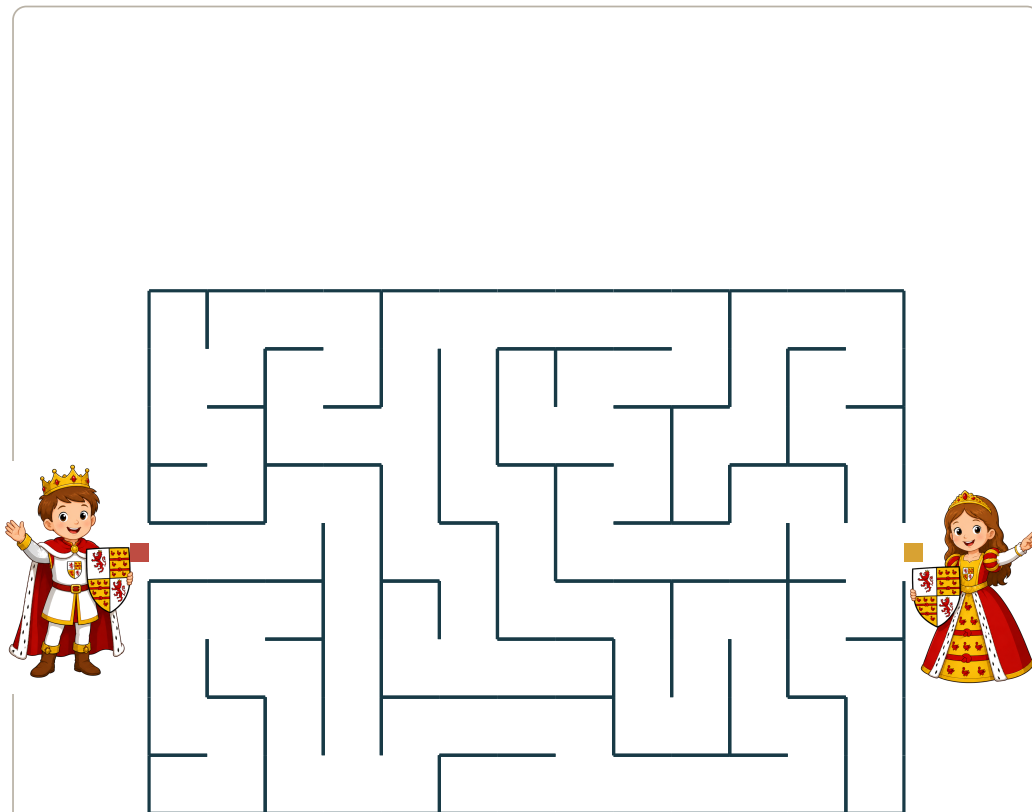
10 Quel détail d'architecture préfères-tu ?

☐

LE LABYRINTHE DU CHÂTEAU

PASSE LES DEUX PONTS-LEVIS ET REJOINS LE DONJON

14



PREMIER PONT

DONJON

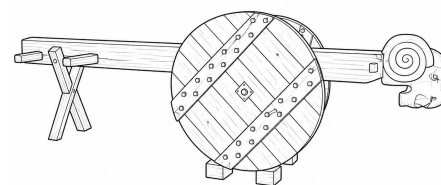
Le chemin a été vérifié : il existe une vraie solution sans traverser les murs.

AVANT LE PREMIER PONT-LEVIS

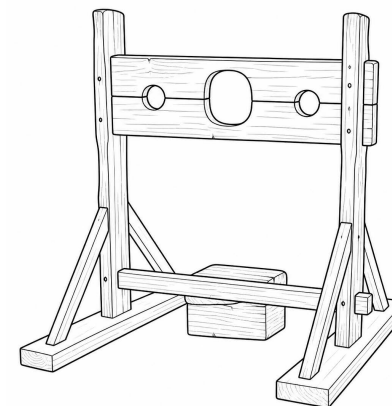
DEUX OBJETS T'ATTENDENT : LE BÉLIER ET LE PILORI

03

OBJET A



OBJET B



1 QUI SUIS-JE ?

L'objet qui servait à frapper une porte. Son

nom : _____

2 QUI SUIS-JE ?

L'objet B immobilisait une personne. Son nom : _____

3 OBSERVE LEUR CONSTRUCTION

Coche les matériaux visibles :

☐

bois

☐

pierre

☐

métal

☐

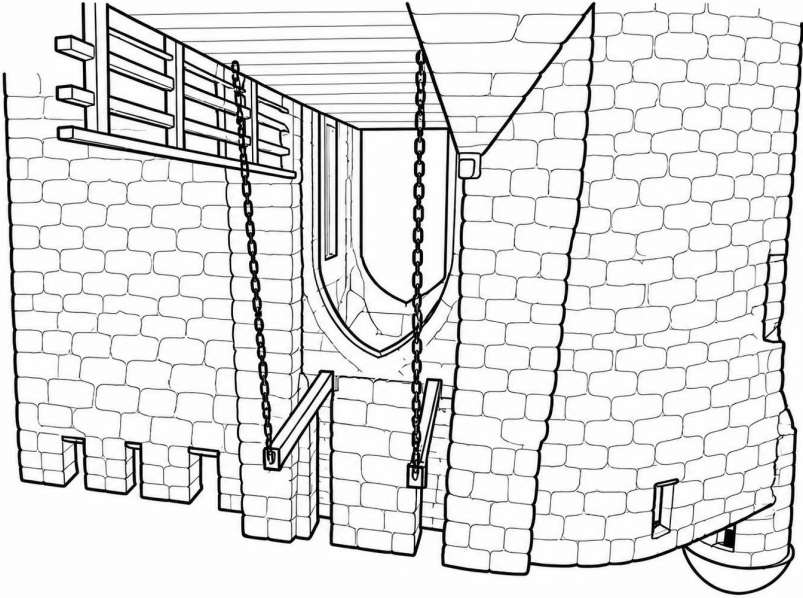
verre

☐

plastique

LE PREMIER PONT-LEVIS

COMMENT LES BÂTISSEURS FERMAIENT-ILS L'ENTRÉE ?



Combien de passages faut-il franchir avant d'entrer dans la cour ?

REGARDE LES PORTES

À lever le pont plus facilement

À décorer le mur

Le bélier frappe une porte. La bricole lance des projectiles. Retrouve la bricole et dessine la.

BÉLIER OU BRICOLE ?

BINGO D'ARCHITECTURE

COCHE CHAQUE ÉLÉMENT QUAND TU LE TROUVES DANS LE CHÂTEAU

une fente de tir

ARCHÈRE

une pierre de la région

GRÈS ROSE

une porte en pointe

ARC POINTU (arc brisé ou Ogive)

une ouverture sur le haut d'un rempart

CRÉNEAU

une pierre qui supporte des poutres, un sol...

CORBEAU

une défense depuis les remparts

MÂCHICOU LIS

un escalier tournant

ESCALIER À VIS

un plafond courbé

VOÛTE

une pierre sombre du toit

SCHISTE

3 cases alignées = APPRENTI BÂTISSEUR • 9 cases = MAÎTRE ARCHITECTE

À L'INTÉRIEUR DU DONJON

MONTE PRUDEMMENT ET OBSERVE COMMENT LA TOUR ÉTAIT ORGANISÉE

12

1 ESCALIER À VIS

Dans quel sens tourne-t-il en montant ?

2 ARCHÈRES

Combien de fentes de tir repères-tu ?

3 CHEMINÉE

Dans combien de salles se trouvent les cheminées ?

4 COUSSIÈGES

Dans quelle salle se trouvent les banquettes en pierre aménagées au bord des fenêtres

5 VOÛTE

Dessine la forme des arcs au-dessus de toi.

6 POINT DE VUE

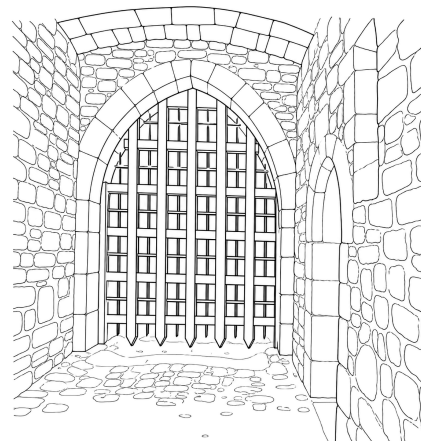
Depuis le sommet, que peux-tu surveiller ?

À TON AVIS : Pourquoi le donjon était-il le dernier refuge ?

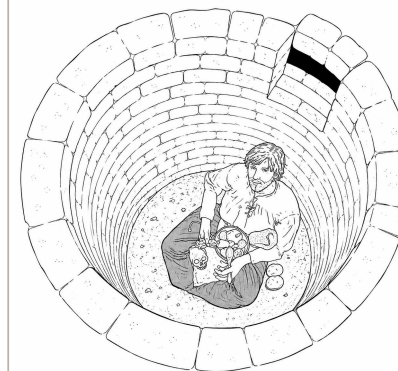
LE SECOND PASSAGE

UNE HERSE, UN ASSOMMOIR ET DES OUBLIETTES À REPÉRER

05



UNE HERSE



UNE OUBLIETTE
(Cul de basse fosse)

7 LA HERSE

Elle monte et descend. Quel passage ferme-t-elle ?

8 LES OUBLIETTES (cul de basse fosse)

Regarde vers le bas : quelle forme a leur ouverture ?

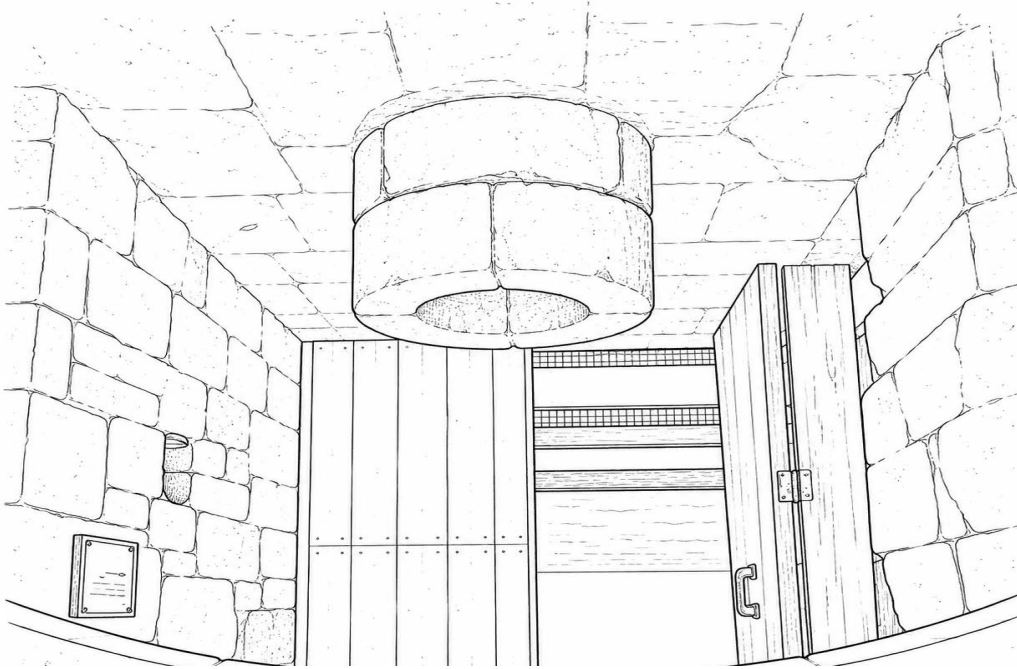
9 LE PIÈGE DE L'ENTRÉE

Trouve l'assommoir. Était-il placé au sol, dans le mur ou au-dessus de la porte ?

LE SECRET DE LA CITERNE

CE N'EST PAS UN PUIT : ELLE GARDAIT L'EAU DE PLUIE

06



12 DÉFI D'ARCHITECTE

Pourquoi une réserve d'eau est-elle indispensable dans un château assiégé ?

10 À QUOI SERT-ELLE ?

Entoure la bonne réponse.

- ☐ stocker l'eau de pluie
- ☐ se cacher
- ☐ Stocker les armes

11 LE TRÉSOR D'ÉTIENNE

Où le trésor est-il caché dans le château ?

LE TOUR DES QUATRE SYMBOLES

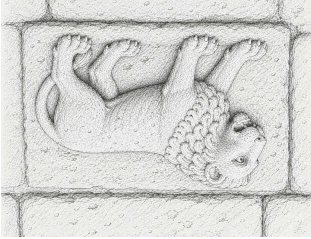
FAIS LE TOUR DU DONJON ET RETROUVE LES FIGURES SCULPTÉES

11

QUESTION D'EXPLORATEUR

Ces quatre figures forment le tétramorphe indiquant le Nord, le Sud, l'Est et l'Ouest. Laquelle as-tu trouvée en premier ?

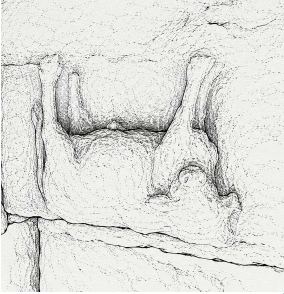
LE LION
saint Marc



3

☐

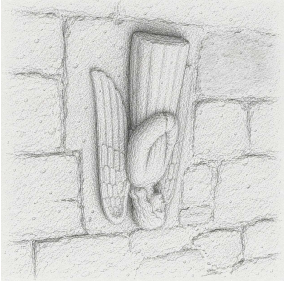
LE BŒUF
saint Luc



1

☐

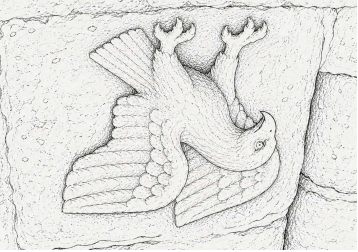
L'ANGE
saint Matthieu



4

☐

L'AIGLE
saint Jean



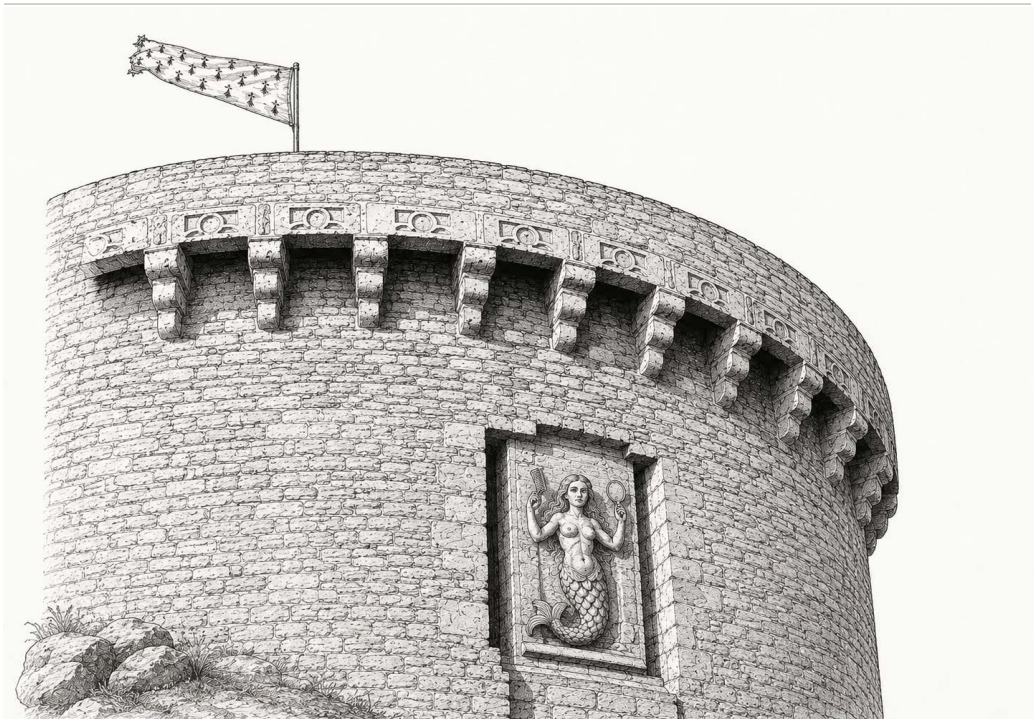
2

☐

GARDIENNE DU DONJON

CHERCHE LE SYMBOLE SCULPTÉ AU-DESSUS DE LA PORTE

10



19 QUE VOIS-TU ?

Coche la bonne réponse.

☐ dragon ☐ sirène ☐ cheval

20 DEUX NOMS

Cette sirène est aussi appelée une :

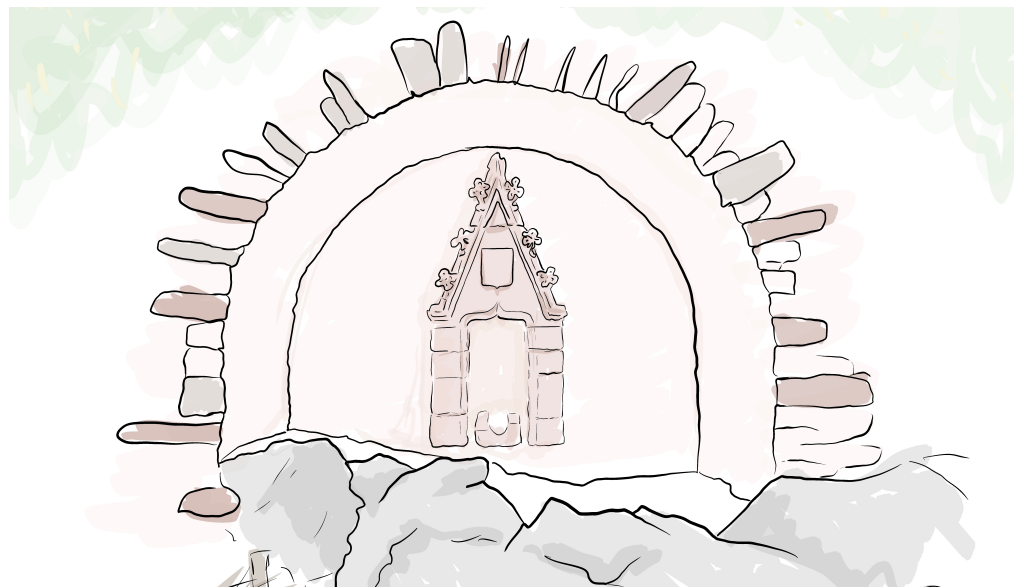
21 UN ANCIEN EMBLÈME

Cette figure était un ancien symbole des Goyon-Matignon. Dessine ton symbole.

LA FONTAINE

UNE FONTAINE DONT LE NOM GARDE UN SOUVENIR DES CHÂTELAINS

07



13 RETROUVE SON NOM

Remets les lettres dans l'ordre : MÈNECHI

14 POURQUOI CE NOM ?

Son nom vient d'un prénom de l'un des...

☐ chevaux ☐ chats ☐ chiens

15 ÉCOUTE, OBSERVE ET DESSEINE

D'où va l'eau ? Dessine l'eau depuis la source jusqu'au bassin et

dessine l'eau du bassin.

LA COUR DES BÂTISSEURS

FORMES, MATÉRIAUX ET BÂTIMENTS À RETROUVER

08

1 GRÈS ROSE

Trouve une pierre rose dans un mur.

☐

3 ARC

Repère une porte terminée en pointe.

☐

5 LOGIS

Où habitaient les châtelains ?

☐

2 SCHISTE

Regarde les pierres sombres des toits.

☐

4 CHAPELLE

Quel saint protège ce lieu ?

☐

6 CORPS DE GARDE

Qui pouvait dormir ici ?

☐

MON DÉTAIL PRÉFÉRÉ :

Pourquoi ?

Jeux découverte 5-10 ans • Château de la Roche Goyon • Fort La Laitie

8

LA BATTERIE EN FER À CHEVAL

SA FORME COURBE PERMETTAIT DE SURVEILLER UNE GRANDE PARTIE DE LA MER

09

LA BATTERIE BASSE VUE COMME UN FER À CHEVAL



16 COMPTE LES CANONS

ET DESSINE LES DANS LA BATTERIE BASSE !

Combien de canons vois-tu dans la batterie basse ?

17 REGARDER VERS LA MER

Pourquoi les canons sont-ils tournés de ce côté ?

18 TROIS CANONS, TROIS NOMS

Lis leurs noms sur place et écris-les :

Jeux découverte 5-10 ans • Château de la Roche Goyon • Fort La Laitie

9