



Cité provençale
Tarascon

à la
recherche
de l'oeuf
mystère



**LES PETITS
CARNETS**

Aventure au château
de Tarascon

**DU
PATRIMOINE**

#1

Bienvenue !

Le château de Tarascon a été construit entre 1400 et 1435 par Louis II et Louis III, comtes de Provence. Au milieu du XV^e siècle, c'est le roi René qui le décore. Ce dernier adorait les animaux, aussi on en trouvait partout dans la forteresse. Il y avait de vraies bêtes, en chair et en os, des créatures imaginaires, peintes ou sculptées.

On raconte que le roi a fait venir d'un pays lointain un œuf très rare pour élever au château un mystérieux animal. Un jour, le précieux trésor a été volé dans la chambre du roi ! Mais le gredin a laissé tomber un message codé, certainement destiné à un complice, qui révèle où est caché l'œuf.



Aujourd'hui, c'est à toi de partir à la recherche de l'œuf-mystère !

Pour décrypter le fameux message codé et retrouver l'œuf, il te faut parcourir le château et résoudre les énigmes du livret. À chaque étape, tu obtiendras une lettre-indice grâce à la bonne réponse. Reporte les lettres dans le tableau des correspondances ci-dessous et déchiffre le message du parchemin.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
										C					

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

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

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

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.

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 :

**La cour
d'honneur**
*Rez-de-
chaussée*
[4]

Ici, tu trouveras le nom de la salle où tu dois résoudre une énigme

Ici, tu trouveras le numéro de la salle, ainsi que l'étage et le côté du château où elle se trouve

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

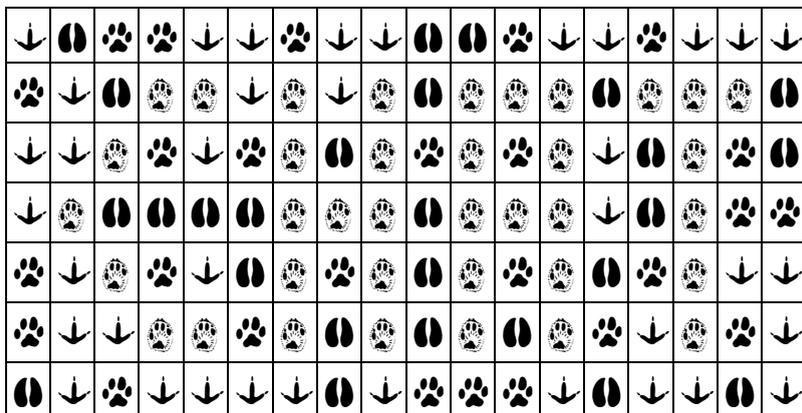
Basse-cour

[1]

Au Moyen Âge, on trouvait dans ces pièces des cuisines et le garde-manger débordant de victuailles. Un animal régnait en maître ici car il était indispensable pour éviter que la vermine ne vienne grignoter les réserves. **Pour découvrir le nom de cet animal, colorie, dans la grille ci-dessous, les cases avec le symbole** 

C'est le

Note la 2^e lettre de la réponse : _____
C'est le n°15 du message codé



La cour d'honneur

Rez-de-chaussée
[4]

Il y a plus de 300 ans, le château a été transformé en prison : les dessins sur les murs, appelés graffiti, ont été gravés par les prisonniers. L'un d'eux, Alexandre Paulin, a dessiné un animal sur un mur de la cour d'honneur.



Trouve d'où cette photo a été prise et rends-toi à l'endroit indiqué par l'étoile. C'est là qu'est gravé le graffiti. Quel animal Alexandre Paulin a-t-il dessiné ?

C'est un

--	--	--	--	--	--

Cette lettre correspond au n°5 : _____

La chapelle basse était réservée aux prières. Va dans le fond arrondi de la chapelle et lève la tête. Tu peux découvrir les arcs, appelés voûtes, et la clef de voûte au centre.

Cette sculpture est décorée : Jésus Christ se trouve dans le rond et autour de lui, sont disposés les évangélistes.

La chapelle de la Vierge

Rez-de-chaussée

[7]



Chaque personnage est représenté de façon différente : Matthieu en ange, Luc en taureau, Marc en lion. D'après toi, quel animal figure Jean ?

Indice : cet oiseau a une vue perçante et des serres très puissantes.

Il s'agit d'un



La 2^e lettre du mot correspond au n°10 du message codé

Au Moyen Âge, le roi organisait de grands banquets. À sa table, on pouvait manger des plats très raffinés, cuisinés à partir du gibier chassé par le seigneur dans son domaine.

La salle des festins

Rez-de-chaussée

[8]



Pour découvrir un plat très prisé par les seigneurs, résous cette 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

C'est le _____

La 2^e lettre de ce mot correspond au n°9 du message codé : _____



La grande salle
1^{er} étage
côté Rhône
[10]

Cette grande salle servait de salon au roi. Elle était décorée de tapisseries au mur et le plafond était peint avec des animaux et toutes sortes de monstres.

Les panneaux peints sont ici

Entre dans la pièce et mets-toi dos à la 1^{ère} fenêtre sur ta droite. Lève la tête pour voir les peintures au plafond. Quelle créature est représentée sur le panneau marqué par l'étoile ? Note son nom ci-dessous et dessine le monstre.

C'est un

					N
--	--	--	--	--	----------

La 1^{ère} lettre de ce mot correspond au n°2 du message codé : ____

La 4^e lettre au n°4 du message codé : ____

Le grand retrait

2^e étage, côté Rhône

[13]

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

Cherche les noms d'oiseaux de la liste dans la grille de mots-mêlés. Attention, un oiseau n'est pas inscrit dans la grille. Retrouve-le ! Il te donnera une nouvelle lettre pour décoder le message.

FAISAN BUSE PIGEON PIE COLOMBE
CYGNE FAUCON COQ CAILLE OIE

L'oiseau qui n'apparaît pas dans la grille est :

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

La 5^e lettre de la réponse correspond au n°1 du message : ____



D'ici, tu peux voir le Rhône qui longe le château. Une légende raconte qu'un dragon vivait là et qu'il terrorisait les habitants. Sainte Marthe l'aurait dompté et la ville aurait pris le nom du monstre. Regarde le clocher de l'église : on peut voir la créature sur la girouette.

La terrasse

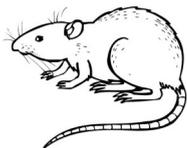
[15]

Pour découvrir son nom, résous le rébus ci-dessous.

Ton

??

Tes



C'est la

La 1^{ère} lettre du mot correspond au n°13 du message : ____

La grande chambre

3^e étage
côté ville
[17]



Cette première grande chambre servait de salon au capitaine du château. Lève la tête et regarde les pierres sculptées qui servent de base aux arcs : ce sont les culots. Ils 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 ?**

C'est la _____

La 4^e lettre de la réponse correspond au n°12 du message codé : __

La chambre des étuves

3^e étage
côté ville
[21]



Rends-toi dans la chapelle haute réservée au roi et à la reine. Elle est reliée à une chambre où se trouve une petite pièce au-dessus d'un four : on l'appelle l'étuve, c'était la salle de bain du roi ! On installait une cuve remplie d'eau pour prendre son bain ou bien on prenait un bain de vapeur !

Entre dans l'étuve. Regarde, il y a une petite ouverture ronde d'où l'on aperçoit une sculpture qui permettait d'écouler l'eau de pluie depuis le toit, une gargouille. 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- ... »

La gargouille représente un

--	--	--	--

Cette lettre correspond au n°7 du message codé : __

La grande chambre
2^e étage—côté Rhône
[25]

Cet étage était réservé à la reine Marguerite de Chambley, l'épouse de l'officier du roi, Louis de Beauvau. Regarde le magnifique plafond de ce salon. Tu retrouves des petits panneaux peints, comme dans le salon du roi. Ici, ils sont mieux conservés car le plafond a été restauré, c'est-à-dire nettoyé et protégé.

Ces photos montrent quatre panneaux du plafond avec des créatures différentes. Lis les indices, ils t'aideront à éliminer au fur et à mesure les mauvaises réponses. Le panneau restant représente l'animal favori des hommes du Moyen Âge. Entoure la bonne réponse.

Qui suis-je?

Indice 1: je ne peux pas vivre sous l'eau

Indice 2: je ne sais pas aboyer

Indice 3: je ne peux pas voler

Donc je suis....



Chien



Cerf



Dragon



Sirène

Je suis _____

La 2^e lettre du mot correspond au n°14 du message codé : ____



La grande chambre du Sénéchal

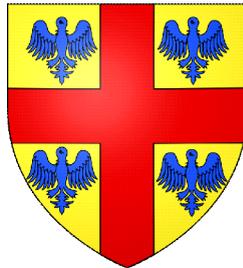
1^{er} étage
côté ville
[29]

Ces appartements étaient occupés par le sénéchal Pierre de Beauvau, c'était le premier officier du roi. C'est d'ailleurs son blason qui est sculpté sur la belle cheminée. Le carré central était peint en rouge et bleu.

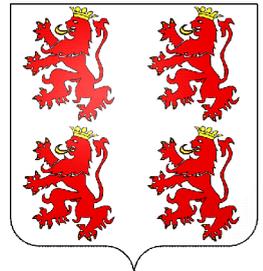
Observe bien cette sculpture. On devine quatre bêtes qui décoraient le blason. Compare-le avec les dessins ci-dessous et coche la case qui correspond au motif de la cheminée.

Note la lettre qui correspond au bon blason : ____

C'est le n°8 du message codé.



Q



N

La dernière chambre est située en bas des escaliers, à gauche. C'était un ancien cachot où le roi a fait enfermer des prisonniers. Regarde sur les murs : l'un d'eux a gravé des bateaux que l'on appelle des galères.

Le cachot du prisonnier catalan
Rez-de-chaussée
[33]

Un des prisonniers a dessiné des animaux sous l'un des bateaux. Retrouve-les et inscris leur nom dans les cases ci-dessous.

Les animaux gravés sont des

--	--	--	--	--	--	--	--

La 8^e lettre de ce mot correspond au n°6 du message codé : ____

bravo

Tu as fini la chasse aux indices et parcouru tout le château !

Quel explorateur !

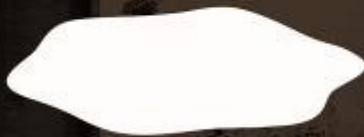
Tu as maintenant toutes les lettres pour décrypter le message codé.

Note-les dans le tableau des correspondances : chaque numéro correspond à une des lettres que tu as gagnées en répondant aux énigmes tout au long de la visite.

Déchiffre le message : il te conduira à la cachette du voleur et tu trouveras ce que contenait le précieux oeuf du roi René !

Note ta découverte ci-dessous.

L'oeuf mystère du roi René est un oeuf de :



CHÂTEAU DE TARASCON -
CENTRE D'ART RENÉ D'ANJOU
Boulevard du roi René 13 150 TARASCON
04 90 91 01 93 / chateau.tarascon.fr

Service culture et patrimoine - Ville de Tarascon
mediation-dacpf@mairie-tarascon13.fr
Conception éditoriale : Service des publics
Conception graphique : Service communication

