

# EXPLORATEURS AUXOIS-MORVAN

## À MONT-SAINT-JEAN

AIDE LE CHEVALIER DANS SA QUÊTE



CAHIER D'ACTIVITÉ  
JEUNE PUBLIC (À PARTIR DE 7 ANS)  
2019

VILLES  
& PAYS  
D'ART &  
D'HISTOIRE  
DIRE

# PLAN DE MONT-SAINT-JEAN



Circuit : 1km

Durée : 40 min



# BIENVENUE !

Ecris ton prénom ici

.....



**Bonjour ! Je m'appelle Guillaume, je suis le seigneur de Mont-Saint-Jean et je vais te faire découvrir là où je vis.**

**Le jeu commence devant le château. Une créature fantastique se cache dans les souterrains, aide-moi à trouver son nom afin que je puisse la domestiquer. Pour cela, suis les numéros dans l'ordre sur le plan et répond aux questions correspondantes du livret !**



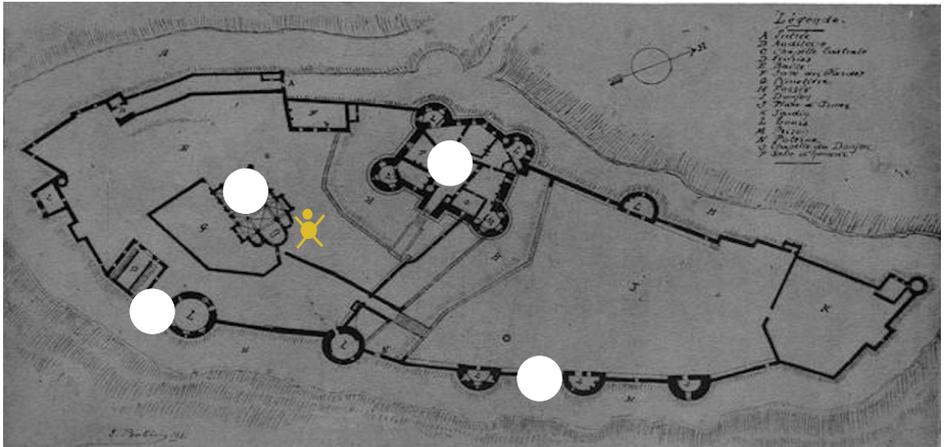
# L'ENCEINTE DU CHÂTEAU



## ETAPE n°1

### Le château

J'habite dans ce château médiéval qui est situé sur un rocher en hauteur pour surveiller la vallée. Il est très grand. Les habitants et leurs animaux peuvent venir se mettre à l'abri à l'intérieur, dans la basse-cour, en cas d'attaque.



Place sur le plan les numéros correspondant aux termes suivant :

- A.** Donjon
- B.** Remparts
- C.** Tours
- D.** Chapelle

## ETAPE n°2

### L'église Saint-Jean-Baptiste

Avec d'autres chevaliers, je suis parti en expédition en Terres Saintes (Proche Orient). On appelle cela les croisades. J'y ai ramené des reliques (parties du corps d'un personnage saint) que j'ai exposées dans la chapelle de mon château. Elle sera plus tard donnée comme église aux habitants du village.



1



2



3

**Cherche autour de l'église la croix de Malte et entoure la.**

En dessous, se trouve l'accès à la crypte où étaient conservées les reliques.

NOTE LE CHIFFRE DE LA PHOTO QUE TU AS ENTOURE



# DANS LA GRANDE RUE

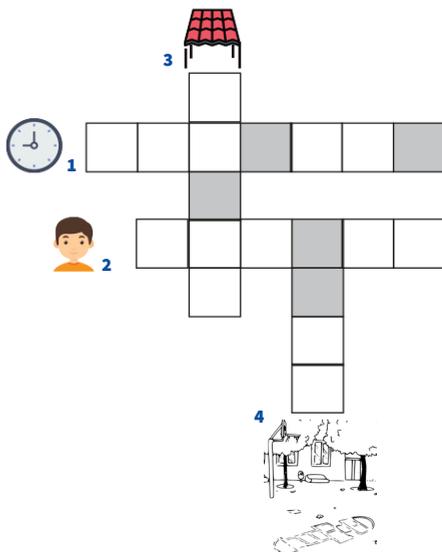
## ETAPE n°3

Longe les remparts pour retrouver la Grande Rue.

### La mairie

Certains bâtiments, comme les mairies il y a 200 ans, peuvent avoir plusieurs fonctions. Des indices sont encore présents.

**Complète les mots fléchés et trouve l'ancienne fonction du bâtiment en remettant dans l'ordre les lettres des cases grises.**



MAIRIE - .....

## ETAPE n°4

### Une ferme

Dans la même rue, quel animal est représenté au dessus d'une porte cochère ?  .....

Sais-tu à quoi servait cette porte ? Tu peux t'aider de l'indice dessiné ci-dessous.

.....

COMBIEN DE FOIS CET ANIMAL EST REPRESENTÉ DANS LA RUE ?



# LES MAISONS BOURGEOISES

## ETAPE n°5

Monte vers la rue des bergeries.



Manoir de Gincey



Château de l'Ognon



Tu trouveras dans cette rue, ainsi qu'au bout du chemin de la bouerie, des maisons médiévales cossues, du 15e et 16e siècle, appartenant à de grandes familles. Elles sont construites sur plusieurs étages avec de grosses pierres taillées autour des portes et fenêtres.

**Un autre élément architectural se retrouve dans les 3 édifices ci-contre symbolisant la puissance du propriétaire, de quoi s'agit-il?**

.....

Les armoiries des propriétaires de cet hôtel (à gauche) sont sculptées sur la façade. **Trouve le nom de la famille en décrivant ce rébus :**

   **P**         **A**      

COMBIEN DE DOIGTS COMPTE TA MAIN ?



## ETAPE n°6

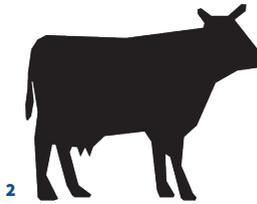
Au croisement de la rue des bergeries et du chemin de la bouerie.

### La tour derrière l'hôtel Espiard (épi-art)

Cette tour d'escalier est aménagée en son sommet pour accueillir des animaux.

- Ils n'ont pas de poils
- Ils n'ont pas de longues pâtes
- Ils n'ont pas de crête

**De quels animaux s'agit-il ?**



**Entoure la bonne réponse.**

Ces animaux étaient utilisés pour leur viande mais aussi pour leur fiente qui servait d'engrais pour les cultures. Ils étaient élevés dans des tours qui peuvent être de différentes formes : carrées, rondes ou encore hexagonales comme ici. Elles sont reconnaissables par la petite fenêtre avec la plage d'envol se trouvant tout en haut ainsi que les cavités à l'intérieur appelées boulins. En te promenant, tu pourras en découvrir encore 15 autres dans le village et ses hameaux.

NOTE LE CHIFFRE DE LA PHOTO QUE TU AS ENTOURE



# L'HÔPITAL



## ETAPE n°7

Poursuis dans la rue des bergeries.

Ce bâtiment date du Moyen Age (12e siècle). C'est un lieu d'accueil pour les pèlerins, les voyageurs et les pauvres qui recherchent l'hospitalité. Ils peuvent s'y reposer ou se faire soigner. On appelle cela une «Maison Dieu», c'est l'ancêtre de nos hôpitaux. Elle est utilisée jusqu'au 18e siècle. Aujourd'hui, il ne reste plus que deux salles, qui ont été restaurées, dont une chapelle.

**Regarde le toit des deux bâtiments et entoure le matériau qui est utilisé pour les couvrir.**



1



2



3

**Comment s'appelle ce matériau :**



- (A) de l'ardoise
- (B) de la lave
- (C) de la tuile
- (D) de la laine

Un peu plus haut dans la rue, sur ta droite, une créature gigantesque rampe sur la façade d'une maison. L'as-tu vu ?



# LES ARTISANS

## ETAPE n°8

Redescends la rue et prends la ruelle à ta gauche qui te mènera jusqu'à la rue de Glanot, en passant par les escaliers et la petite place. Tourne ensuite à gauche.

---

### La maison au couperet

Au Moyen Age, certains artisans font apparaître sur le mur de leur maison l'emblème de leur métier. Sur la façade de cette maison se trouve une pierre taillée représentant un outil, le couperet.

**Pour savoir quel métier il représente, relies les éléments suivants:**



A ●

● 1 Marechal ferrand



B ●

● 2 Boucher



C ●

● 3 Tailleur de pierre



D ●

● 4 Mécanicien

NOTE LE CHIFFRE DU METIER UTILISANT LE COUPERET

# LES MAISONS MÉDIÉVALES

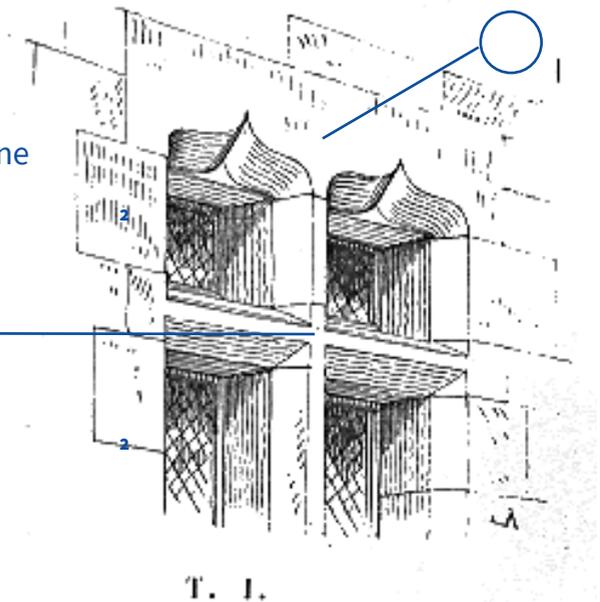
## ETAPE n°9

Mont-Saint-Jean garde les traces de son passé médiéval. Ainsi, tu peux observer sur les façades de ses maisons de nombreux éléments de décors, notamment au niveau des fenêtres et des portes qui datent de cette époque.

**Replace les éléments suivants au bon endroit sur le dessin :**

**A.** Une croisée (comme une croix)

**B.** Des accolades



Aujourd'hui, Mont-Saint-Jean est un petit village, mais comme tu as pu le remarquer, au Moyen Age c'est un bourg important ! Il y a un château, un hôpital, de belles maisons... qui datent de cette époque.

# «ELLE DANSE AU MILIEU DES SERPENTS SOUS LA TONNELLE PRES DES MARAIS LES YEUX AU-DELÀ DES DIAMANTS.»

Hubert-Félix Thiéfaine, Les Ombres du Soir, 2011.

Dessine la !

La créature apparait sous les traits d'une jeune femme dont le corps se termine par une queue de poisson. Si j'arrive à l'approcher, je pourrai lui demander de garder mon trésor...

Mais comment s'appelle-t'elle?

**Ecris ci-dessous les chiffres que tu as noté en bas des pages dans leur ordre d'apparition.**



1=R 2=V 3=O 4=U 5=I 6=A 10=E

**Remplace les chiffres par les lettres et lis le mot à l'envers :**



La quête s'arrête ici, mais si tu veux poursuivre l'aventure, je t'invite à rencontrer mon magicien des couleurs en te rendant sur [www.guidigo.com](http://www.guidigo.com) (Parcours Mont-Saint-Jean). Pour d'autres péripéties mes amis t'attendent à Saulieu et à Arnay-le-Duc...

REPONSES

ETAPE N°1 . De gauche à droite:

Haute-cour, Tours, Chapelle, Donjon,

Remparts, Basse-cour.

ETAPE N°2. La photo n°1.

ETAPE N°3. 1. Horloge, 2. Garçon,

3. Préau, 4. Cour / Ecole.

ETAPE N°4. Tête de vache / Faire

passer les charettes.

ETAPE N°5. Tours / Espiard.

ETAPE N°6. La photo n°4 le pigeon. La tour est un pigeonnier.

ETAPE N°7. La photo n°3 / B de la lave.

ETAPE N°8. A et 2 / B et 3 / C et 4 / D et 1.

ETAPE N°9. De haut en bas : B puis A.

QUETE : 10.1.2.5.4.3.2 / ERUIUOV /

VOUIVRE