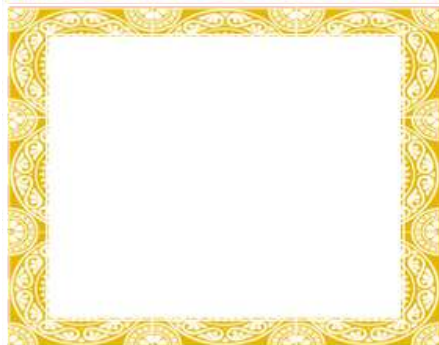


9 Regarde, en haut, ce grand monument ! On l'appelle la **Tour du Roy**. Dessine-la !

Les Jurats gouvernaient la ville ici.

Peut-être que le chevalier Guillemain est passé par ici autrefois. Il a sans doute emprunté le chemin en pente à droite de la tour !

Avec ses marches, ce passage porte le nom « d'escalette ».



10 En haut, prends la **rue du couvent** à droite et passe devant la **porte Saint-Martin**. Continue dans la **rue des anciennes écoles**. Au bout de cette rue, à gauche, se trouve le « **Logis de Malet** ». Compte les **œils-de-bœuf** (fenêtres rondes en haut du mur). Combien y en a-t-il ? Le résultat correspond à une lettre de l'alphabet. Aide-toi de ce tableau !

| | | | | | |
|----|----|----|----|----|--------------------------------|
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | Réponse : <input type="text"/> |
| K | L | M | N | O | |



Il y a plusieurs années, les enfants du village passaient beaucoup de temps dans ce bâtiment : c'était l'école primaire et l'école maternelle !

Ça y est ! Tu as collecté les **7 indices**, recopie-les ici :

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

Bien joué, tu as trouvé le nom du lieu où te rendre !!

Au Moyen Âge, ce lieu était très important, c'est pour cela qu'il était placé au centre du monastère. Dans ce couloir carré, lieu de silence, les moines priaient. On y voit aussi des tombes : les chevaliers pouvaient se faire enterrer ici ...

Dans ce lieu, trouve la drôle de **statue de Guillemain**, notre chevalier représenté avec son **écu**, son **épée** et sa **côte de maille**. Aujourd'hui, il manque sa tête et ses jambes !

Après l'avoir trouvé, rends-toi à l'**Office de Tourisme**, on t'a réservé une surprise ! Et si tu le souhaites, nous pouvons t'envoyer les réponses par e-mail. Pour cela, contacte-nous à accueil@saint-emilion-tourisme.com !

En Gironde, dans plusieurs sites touristiques, Robin t'invite à faire des découvertes tout en t'amusant ! Pour connaître les sites, connecte-toi sur : www.surlespistesderobin.com

Saint-Emilion Tourisme - Place des Créneaux - 33330 Saint-Émilion
+33 (0)5 57 55 28 28 - accueil@saint-emilion.tourisme.com - www.saint-emilion-tourisme.com



PISTE DE ROBIN

PATRIMOINE
NIVEAU 1
5 à 8 ans

Le mystère du chevalier

Bonjour !

Je suis **Robin** et j'adore les histoires du Moyen Âge !
On m'a conté l'histoire de Dame Alix et de **Guillemain**, courageux chevalier du Duc d'Aquitaine. Les deux amoureux se sont connus lors d'un tournoi qui s'est passé près d'ici, puis ont été séparés lorsque **Guillemain** est parti combattre. Ils ne se sont jamais revus ... Je sais qu'une **statue** a été sculptée pour décorer sa tombe et j'aimerais la retrouver ! Ta mission si tu l'acceptes : m'aider dans ma **quête** !



Pour aider Robin, tu dois répondre à plusieurs énigmes et partager tes talents d'enquêteur avec lui. Les énigmes te permettent de réunir 7 indices dans des carrés colorés à la fin du jeu. Pour te repérer, utilise le plan de Saint-Émilion. Tu peux le demander à l'Office de Tourisme !

1 Va place du clocher, et tout au bout, observe le village. On appelle cette vue un panorama. Imagine Saint-Émilion au Moyen Âge : c'était une belle cité commerçante, entourée de remparts et connue pour son vignoble. Aujourd'hui ce patrimoine exceptionnel est protégé ! Cette image, qui ressemble à un temple, rappelle cette protection. Cherche ce symbole visible sur le clocher !

Une lettre a disparu :

Réponse :



2 Maintenant, tourne-toi vers l'Office de Tourisme et observe les fenêtres en haut du bâtiment. Il y a un personnage représenté sur l'une d'entre elles. Il s'agit peut-être du saint patron du village.

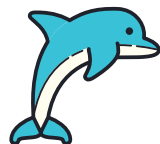
Réponse : E _ I _ _ O N

3 À droite de l'Office de Tourisme, regarde la porte surmontée de 3 lettres. Ce symbole chrétien représente Jésus. Quelle est la première lettre ?

Réponse : H S



4 Face à la porte, pars à droite et continue tout droit. Au bout de la rue des Girondins, tourne à droite et descends la première rue en pente. C'est la rue de la Cadène. En regardant sur ta gauche, tu verras la seule maison à « pans de bois » du village, la maison de la Cadène. Observe bien les animaux sculptés sur la poutre horizontale : ils sont cachés de chaque côté et au milieu ... Entoure l'intrus !



Ces bêtes monstrueuses étaient représentées sur les façades pour protéger les maisons, en repoussant le mal, un peu comme les gargouilles sur les églises !

5 Descends maintenant la rue de la Cadène. Tu arrives place de l'église monolithe. Au Moyen Âge, c'était la place du marché. Regarde sur ta droite, tu vois sûrement la halle avec ses grandes ouvertures arrondies : c'était un marché couvert.

Sous le fronton triangulaire, quelle date peux-tu lire ?

1665 1765 1865

À quelle lettre de l'alphabet correspond le dernier chiffre de cette date ? Aide-toi de ce tableau !

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| A | B | C | D | E |

6 Depuis la place, prends la rue du Thau. Tu arrives ensuite face à la rue des :

J _ _ _ _

Ces personnes sont les représentants du vin de Saint-Émilion. Pour fêter le vin, ils montent deux fois par an au sommet d'une tour carrée : la Tour du Roy. Pour y aller, résous la prochaine énigme, rue de la Petite Fontaine.

7 La Petite Fontaine est un bassin où l'on venait autrefois pour (entoure la bonne réponse) :

R rincer les draps et les vêtements

O se laver les pieds

Y faire boire le bétail

8 Après cette épreuve, passe par la rue de la Grande Fontaine et rends-toi sur la place dont tu dois trouver le nom en déchiffrant ce rébus. Aide-toi du plan de la ville !



Place du _ _ _ _ _ _