

LIVRET-JEU

CAP D'AGDE
MÉDITERRANÉE
OFFICE DE TOURISME

EN QUÊTE DE...

CASTELNAU-DE-GUERS



C'est parti...

Ce jeu-parcours va vous permettre de découvrir Castelnau-de-Guers, sous un autre angle, celui du divertissement, du plaisir et de la connaissance.

A votre guise, en famille, entre amis ou en explorateur solitaire, à l'aide du plan, vous vous rendrez aux lieux indiqués et répondrez aux questions, dans le sens que vous voulez.

Afin d'évaluer vos capacités et votre vivacité, en 1h30, vous devriez avoir terminé. Pour comparer vos réponses, vous consulterez les corrections mentionnées sur un feuillet du livret. Mais si vous trichez champion médiocre vous deviendrez.

Maintenant c'est à vous de jouer...

Bonne balade !

Un peu d'histoire

Le village médiéval Castrum Novum, perché sur son piton est mentionné pour la première fois en 1069. Le site est stratégique. Du côté de Pézenas, il domine la vallée de l'Hérault et devint vite un endroit privilégié où les populations avoisinantes vinrent chercher refuge.

Le village fut le fief des barons de Guers dont l'empreinte fut si forte qu'à partir du 14^e siècle, le village de Castelnau porta leur nom Castelnau-de-Guers.

Le village, avec son château fort, ses tours et les vestiges de ses fortifications, a encore aujourd'hui l'allure d'une place forte militaire. Castelnau-de-Guers resta isolé jusqu'au milieu du 19^e siècle ; un pont sur l'Hérault fut construit en 1856 seulement.

1

ÉGLISE SAINT-SULPICE 5 RUE DU PEYRAL

L'église est mentionnée pour la première fois en 1116. L'édifice a été reconstruit dans la première moitié du 14^e siècle. Le clocher, dont la base est une ancienne tour de défense, est surmonté de balustres et il comporte quatre échauguettes.

L'église est de style gothique méridional. Ce terme désigne un courant de l'architecture gothique, développé dans le Midi de la France, qui se caractérise par l'austérité des constructions, l'utilisation de contreforts à la place d'arcs-boutants et des ouvertures rares et étroites. Le portail principal abrite les statues de saint Antoine et saint Sulpice.

1/ Combien de contreforts assurent le maintien de la nef de l'église à l'extérieur ? -----



Le porche monumental abrite une série de colonnettes supportant des arcatures ogives typiquement gothiques

2/ Combien de colonnettes y-a-t-il ? -----

1

ÉGLISE SAINT-SULPICE 5 RUE DU PEYRAL

3/ Jeu du puzzle

Reconstituez le puzzle du groupe de sculptures en notant la lettre qui correspond à son numéro.

1 Lettre :

2 Lettre :

3 Lettre :

4 Lettre :

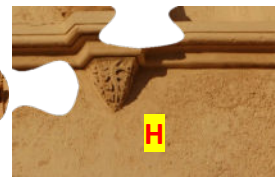
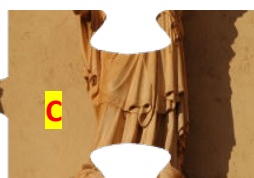
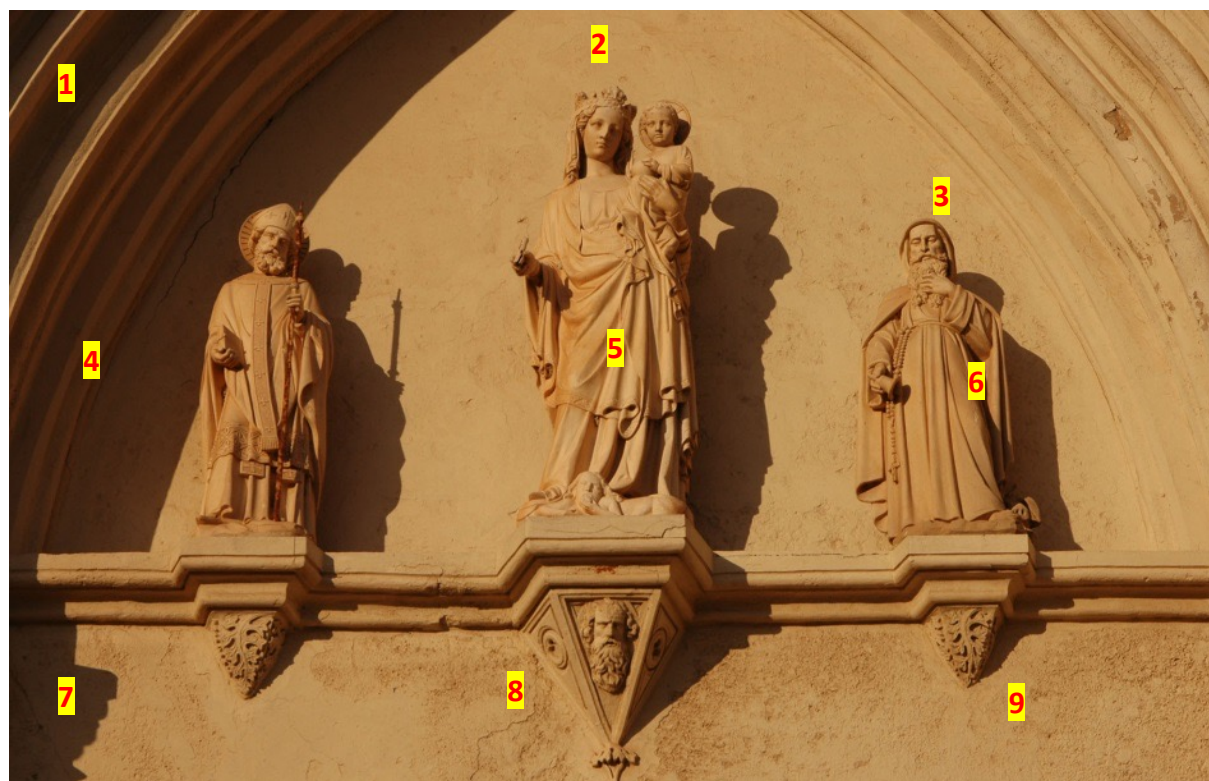
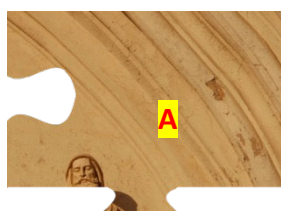
5 Lettre :

6 Lettre :

7 Lettre :

8 Lettre :

9 Lettre :



2

SARCOPHAGE DE PIQUETALEN MAIRIE PLACE DE LA MAIRIE

Le nom de ce sarcophage est issu du domaine sur lequel il a été trouvé au 19^e siècle, près du village. L'original qui date du 6^e siècle est conservé au musée du Louvre-Lens. Celui de Castelnau qui se trouve dans la mairie, est un moulage du sarcophage paléochrétien. Il est visible dans une salle de la mairie qui abrite une exposition permanente de géologie paléontologie et archéologie provenant de la basse vallée de l'Hérault. Il a été sculpté dans du marbre, pierre de grande qualité.



Son décor végétal met en scène le Christ et deux apôtres.

1/ Quelle plante qui produit des fruits est sculptée le long du sarcophage ?

Sur le milieu du couvercle est représenté un symbole chrétien associé au monogramme du Christ.

2/ Jeu du Code César

Le nom de ce monogramme a été crypté par le Code César. Cet empereur romain a utilisé cette méthode pour l'envoi de missives militaires, il utilisait un décalage de trois lettres dans l'alphabet : A devient D, B devient E, C devient F...

Décryptez ci-contre ce nom codé de sept lettres : **FKULVPH**

Sur ce monogramme on trouve deux lettres grecques qui symbolisent le début et la fin.

3/ Quelles sont ces deux lettres ?

A/ Alpha et Zeta B/ Alpha et Iota C/ Alpha et Omega

4/ Complétez la phrase que Jésus-Christ aurait prononcé en ajoutant les deux lettres grecques manquantes.

Je suis l'-----et l'-----, le commencement et la fin, dit le Seigneur, celui qui est, qui était et qui sera.

3

CHÂTEAU PLACE DU JEU DE BALLON

Le château a été construit au 13^e siècle. On y accédait par un pont-levis, deux tours subsistent des anciennes fortifications.

Le corps de logis était surmonté de créneaux aujourd'hui obturés ; l'entrée est protégée par une bretèche ; les fenêtres à meneaux sont postérieures à la construction. Au rez-de-chaussée, on trouve des salles voûtées et à l'étage une grande salle d'apparat. Sur la gauche de l'entrée se trouve la chapelle Saint-Jean. Elle est de style roman : la nef est couverte d'une voûte en plein cintre, l'abside est voûtée en cul-de-four.

1/ Jeu de l'archi-tête

Attribuez à chaque nom ci-dessous le numéro qui lui correspond sur la façade de l'édifice.

A/ Corps de logis : N°

B/ Créneaux : N°

C/ Bretèche : N°

D/ Fenêtre à meneaux : N°

E/ Abside : N°



3

CHÂTEAU PLACE DU JEU DE BALLON

2/ Jeu des erreurs

Observez le château pour trouver les 7 erreurs qui se sont faufilees sur la photo du bas.



5 CHAPELLE DES PÉNITENTS BLANCS

1 RUE DE LA CHAPELLE

Cette chapelle des Pénitents Blancs qui présente une belle porte du 17^e siècle a été construite en 1620 et elle fut agrandie en 1750. Une confrérie de Pénitents est une association, qui réunit des hommes et des femmes dans le but de pratiquer publiquement le culte catholique, en portant une tenue qui porte un nom spécifique.

1/ Jeu du Code César

Ce nom de vêtement a été crypté par le Code César. Cet empereur romain a utilisé cette méthode pour l'envoi de missives militaires, il utilisait un décalage de trois lettres dans l'alphabet : A devient D, B devient E, C devient F...

Décryptez ci-contre ce nom codé à l'aide de la grille VDF = _ _ _

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C

Les Pénitents pratiquent également des actes de charité. Ils devaient participer à toutes les processions du village ; ils visitaient les pauvres et les malades, et s'occupaient des enterrements des nécessiteux et de leurs confrères.

2/ Jeu du labyrinthe

Le Pénitent blanc doit se rendre à la chapelle pour rejoindre ses confrères. Aidez-le à trouver son chemin à travers ce dédale.



labyrinthe-gris image de evening_tao sur freepik

6

MAISON 18 RUE SILÈNE

L'encadrement de la porte d'entrée date du 16^e siècle. Son ouverture a la forme d'un arc semi-circulaire.



1/ Comment s'appelle ce type d'arc utilisé en architecture ?

Un arc en -----

2/ Jeu de l'archi-tête

Notez à chaque nom d'arc la lettre qui lui correspond

1/ Arc rampant : lettre

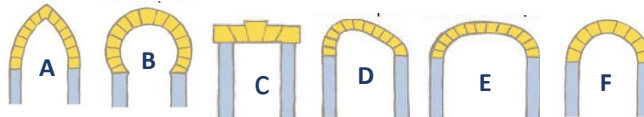
2/ Arc brisé : lettre

3/ Arc en plein cintre : lettre

4/ Arc outrepassé : lettre

5/ Plate-bande : lettre

6/ Arc en anse de panier : lettre



La porte conserve sa menuiserie du 17^e siècle et son heurtoir du 18^e siècle en forme de boucle de gibecière.

3/ De quel verbe est issu le mot heurtoir qui définit d'ailleurs sa fonction ?

Le heurtoir est relié à une plaque en fer découpée au décor symétrique qu'on appelle une platine. Il y a même sur cette platine un motif cordiforme.

4/ Quelle forme a ce motif cordiforme ?

En forme de -----

7

MAISON 22 RUE SILÈNE

Cette demeure a conservé un bel encadrement de porte du 17^e siècle constitué de deux pilastres surmontés d'une plate-bande ornée de trois pierres en saillie taillées en pointes de diamant. Ces trois pierres taillées portent un nom qui se dévoilera après avoir trouvé la devinette ci-dessous.

1/ Jeu de la devinette

Je suis le contraire de laid et je suis le contraire d'un enfant turbulent.

Je suis le nom de

2/ Jeu de l'anagramme

Quel nom porte la pierre horizontale sculptée située au dessus de la porte ?

Aidez-vous de l'anagramme **NAUTILE** qui contient la réponse. En permutant les lettres vous trouverez ce lieu en sept lettres.

La menuiserie de la porte en bois se compose de deux vantaux appelés aussi battants et d'une imposte fixe. De nombreux clous assurent l'assemblage des planches.

3/ Combien de clous le cloutier a cloué sur :

- A/ le battant de droite :
- B/ le battant de gauche :
- C/ l'imposte (la partie du dessus) :
- D/ total de clous plantés :



8

TOUR DE L'HORLOGE PLAN DU BEFFROI

Cette tour surmontée d'une cloche de 1609, s'élève sur l'ancienne place médiévale avec son puits au centre dont on voit encore la trace, la maison commune, le four à pain, à gauche et l'asile des malades, à droite.



1/ Jeu du rébus

Cette tour d'horloge porte aussi un autre nom en deux syllabes dissimulées dans le rébus ci-dessous.

B GLA GLA Quel est ce nom ? -----

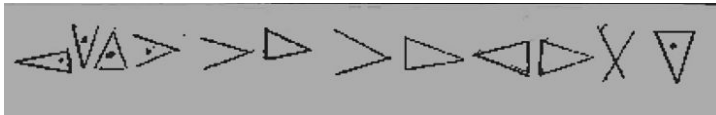
La tour fut construite sur un ouvrage fortifié.

2/ Jeu du Code des Templiers

Sur quel ouvrage a-t-elle été édifée ?

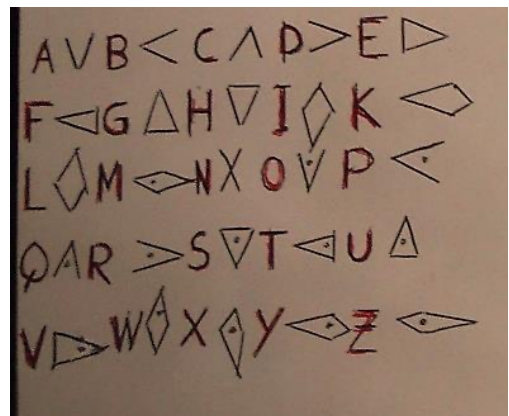
La réponse est mentionnée ci-dessous mais elle a été cryptée avec le code des Templiers. Les Templiers furent un ordre de moines soldats créé au début du 12^e siècle pour libérer le tombeau du Christ à Jérusalem. Ces chevaliers chrétiens pour garder secrets leurs messages ont inventé un code dit des Templiers crypté à l'aide de 25 morceaux de la croix de Malte qui correspondent chacun à une lettre de l'alphabet.

2/ Décryptez la phrase ci-dessous à l'aide de la grille de décodage ci-dessous.



Cette tour faisait partie d'un bâtiment public qui a été par la suite déplacé.

3/ Quel est ce bâtiment public ?



9

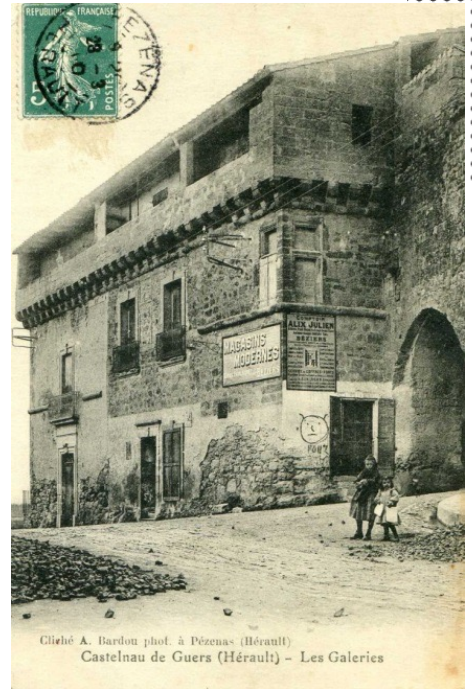
REMPARTS PLACE DES FRÈRES BARTHÉLÉMY

Adossée aux remparts, cette maison présente sur sa façade de nombreux éléments en pierre qui supportaient une galerie encore visible au 19^e siècle.

1/ Comment appelle-t-on ces supports en pierre qui portent un nom d'oiseau ?

- A/ Corneille
- B/ Corbeau
- C/ Choucas

2/ Combien de pierres en forme de consoles courent le long de la façade ?



10**MAISON
1 RUE CIRCÉ**

Cette maison a conservé un bel encadrement de porte du 17^e siècle à pilastres soutenant un arc en plein cintre décoré d'une clé à bossage sculptée en pointe de diamant. La porte en bois est tenue par de nombreux clous ronds qui forment aussi un motif de cœur. Elle possède une ouverture à un vantail agrémentée d'un heurtoir.

**1/ La porte et son heurtoir**

Pour annoncer son arrivée, le visiteur actionnait le heurtoir en fer forgé en forme de goutte appelé d'un nom particulier. Quel est ce nom ?

- A/ Pleureuse d'amour
B/ Pleureuse de chagrin
C/ Pleureuse de joie

**2/ Mots mêlés architecturaux
autour de la porte**

Entourer dans la grille les mots ci-dessous liés au vocabulaire architectural de la porte qui peuvent être disposés dans tous les sens.

**CHAPITEAUX • CLAVEAUX
PILASTRE • ARC • CINTRE
HEURTOIR • CLEF • POINTE
DIAMANT • CLOUS • RONDS
PANNEAU • VANTAIL
LARMIER • PORTE • CŒUR • FER
FORGE • PIN • ACIER**

X	U	A	E	T	I	P	A	H	C
F	E	R	R	E	I	M	R	A	L
P	H	E	U	R	T	O	I	R	A
A	C	I	E	R	T	N	I	C	V
S	H	P	I	L	A	S	T	R	E
D	I	A	M	A	N	T	C	U	A
V	A	N	T	A	I	L	L	E	U
E	T	N	I	O	P	A	O	G	X
C	L	E	F	C	O	E	U	R	P
L	E	A	R	O	N	D	S	O	I
E	S	U	P	O	R	T	E	F	N

JOUER ENCORE...

**CAP D'AGDE
MÉDITERRANÉE**
OFFICE DE TOURISME

.... avec nos autres livrets-jeux

**EN QUÊTE DE NIZAS, MONTAGNAC, CAUX
SAINT-PONS-DE-MAUCHIENS, ADISSAN
AUMES, LÉZIGNAN-LA-CÈBE
CAZOULS D'HÉRAULT...**



DÉCOUVRIR ENCORE...

AVEC NOS VISITES GUIDÉES

Un guide vous emmène à la découverte de l'histoire et du patrimoine de nos villes et villages, toute l'année.

Consultez l'agenda sur www.capdagde.com

Réservez vos visites sur www.reservation.capdagde.com



OFFICE DE TOURISME

Cap d'Agde Méditerranée

Impasse de la Bienvenue

Le Cap d'Agde - F-34300 Agde

Tél. +33 (0)4 67 01 04 04

contact@capdagde.com

Bureau d'information touristique Pézenas

20 place du 14 juillet

34120 Pézenas

Tél. +33 (0)4 67 98 36 40

pezenas@capdagde.com



#capdagdemediterranee



**VILLES
& PAYS
D'ART &
D'HISTOIRE**