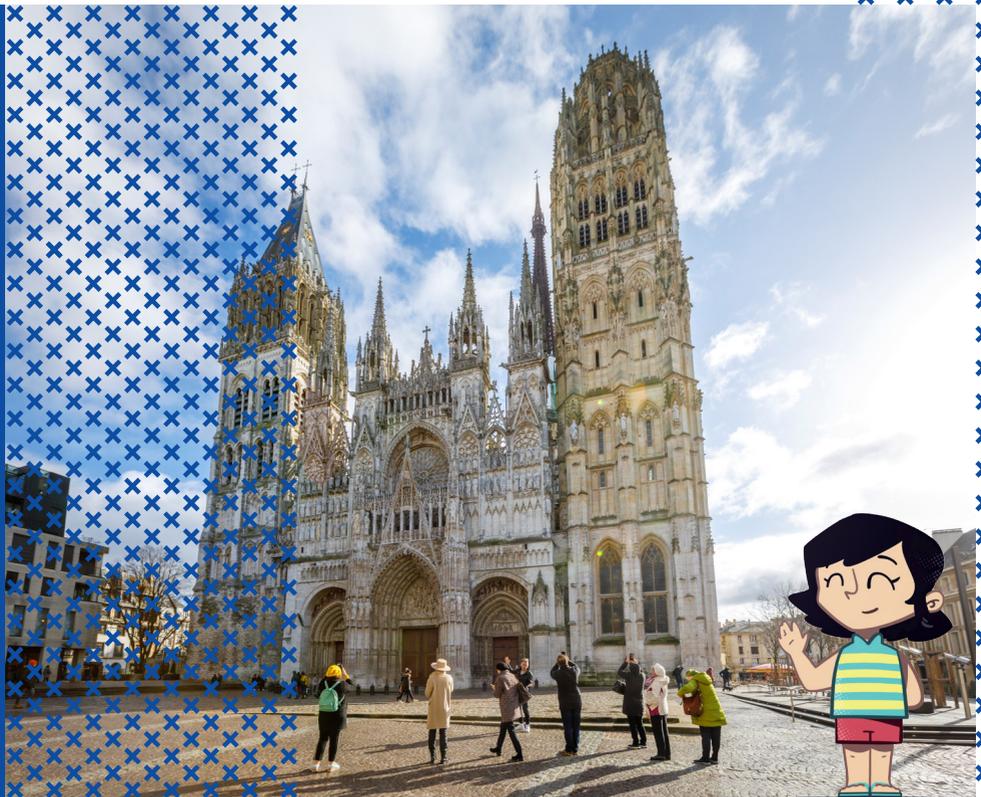


EXPLORATEURS SUR LES TRACES DE ROUEN



LIVRET JEU
FAMILLE ET ENFANTS
DE 5 À 12 ANS

VILLES
& PAYS
D'ART &
D'HISTOIRE
DIRE

SOMMAIRE

- 1 Devant la cathédrale - l'Impressionnisme
- 2 Le Gros-Horloge
- 3 Maisons en pan-de-bois
- 4 Place du Vieux-Marché - Jeanne d'Arc
- 5 Palais de Justice
- 6 La cour et le portail des Libraires
- 7 Dans la cathédrale

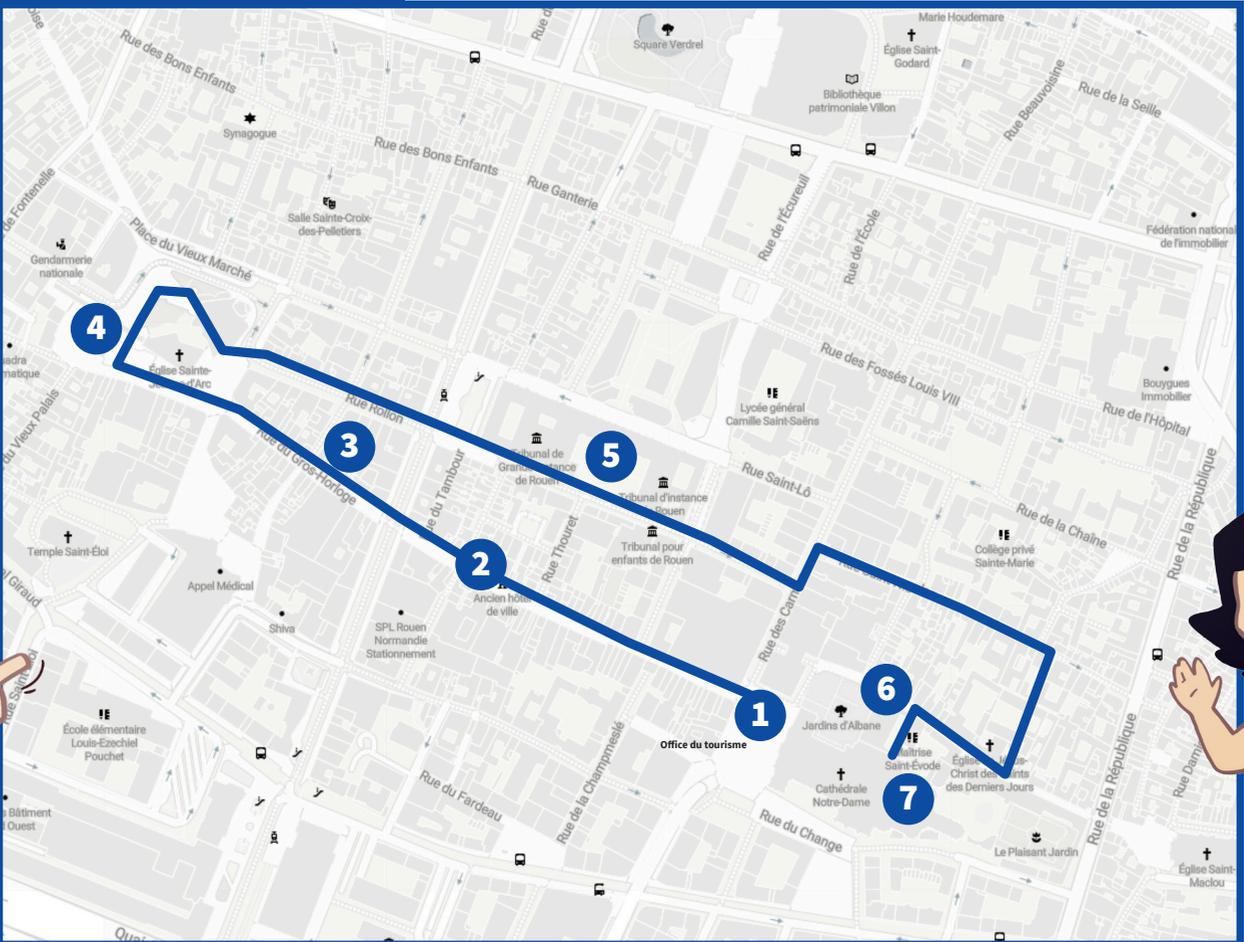
Bonjour,
Es-tu prêt (e) pour découvrir Rouen avec tes parents ? Pour cela, Emma et moi, Guillaume, nous t'avons préparé des jeux, des énigmes.
Suivant tes envies, ton âge, tu trouveras plusieurs niveaux de jeux pour résoudre les énigmes. À toi de choisir !

Si tu le souhaites, tu pourras aussi lire à tes parents les informations données après les jeux.

Et pour répondre à la curiosité de toute la famille, des textes « pour les grands » pourront enrichir les discussions familiales.

À la fin de ce livret, Rouen n'aura plus de secrets pour toi.

Alors fonce !



1 DEVANT LA CATHÉDRALE L'IMPRESSIONNISME

Nous commençons devant la cathédrale de Rouen. Emma trouve qu'elle est drôlement belle !

Et elle n'est pas la seule à le penser.

Un peintre a passé beaucoup de temps ici, à son époque.

Il a peint la cathédrale une trentaine de fois, par tous les temps (ensoleillé, nuageux) et à toutes les heures de la journée. Ses tableaux sont tous différents.

Sais-tu qui est ce peintre ?

Voici plusieurs possibilités pour toi de découvrir son nom complet.

Es-tu plutôt charade, code ou mots mêlés ?

CHARADE

- Mon premier est un endroit fermé



- Mon second vient après un



- Mon troisième se compose de lettres



- Mon quatrième est au milieu de la figure



- Mon tout est le prénom et le nom de ce peintre



.....

CODE

Utilise le code « un nombre, une lettre » pour retrouver le nom de cet artiste :

3 - 12 - 1 - 21 - 4 - 5 - 13 - 15 - 14 - 5 - 20



.....



MOTS MÊLÉS

TUBE
PEINTURE
TOILE
LUMIERE
COULEUR
IMPRESSION

QUOTIDIEN
ART
TEMPS
OBSCUR
CLAIR
GARE

VIF
TRAIN
MODERNE
PHOTO
CAFÉS

Les cases restantes forment le nom complet de ce peintre.



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

RACONTE À TES PARENTS

L'invention du tube de peinture : à nous la peinture en plein air !

Imagine-toi devoir préparer toi-même tes couleurs de peinture en mélangeant des pigments colorés à de l'huile ; devoir les mettre dans des vessies de porc pour les conserver... Si, si...c'est vrai ! Pas facile à transporter ! Autant vous dire que les peintres avaient pour habitude de dessiner à l'extérieur et ils revenaient peindre dans leur atelier.

L'invention des tubes en métal va changer la vie des peintres à la fin du 19^e siècle. Ils vont pouvoir plus facilement emmener avec eux leur matériel pour peindre directement en plein air.

Révolution des couleurs

Les impressionnistes, comme on les appelle, sont des peintres attachés à la lumière. Ils veulent faire apparaître et ressentir dans leur peinture la lumière du jour et ses variations. Ils aiment les couleurs vives, les posent les unes à côté des autres et n'hésitent pas à peindre l'eau du fleuve en rose si le soleil couchant donne cette « impression ».

Eh Emma... tu as vu ? Impression/impressionniste... !!

POUR LES GRANDS

Les grandes caractéristiques de l'impressionnisme

L'impressionnisme est un mouvement pictural né de l'association d'artistes de la seconde moitié du 19^e siècle, vivant en France. Fortement critiqué à ses débuts, ce mouvement remet en cause des siècles de peinture académique et codifiée. Les peintres impressionnistes souhaitent traduire l'impression que le peintre a de son sujet et non la réalité.

Sujets des toiles impressionnistes

L'impressionnisme a su choisir des thèmes non abordés en peinture et en donner une vision moderne : les paysages, les loisirs (bals, cafés, théâtres, guinguettes), la vie courante, la modernité et le monde urbain (les rues et les passants, le train et les gares, un monde urbain en plein changement...)

Les impressionnistes essayent de peindre la lumière qu'ils perçoivent

Ils veulent traduire l'impression que donne cette lumière : les changements de luminosité selon l'heure de la journée, le temps (beau

ou mauvais, pluvieux, orageux, clair...) et la saison (une lumière très jaune ou orangée en été et très blanche ou grise en hiver, grise par temps pluvieux...).

Le nom « Impressionnisme » vient d'une moquerie d'un critique

Des peintures impressionnistes faisaient l'objet d'une exposition et les toiles ne semblaient pas terminées pour ce critique d'art. Une des toiles était de Claude Monet et s'intitulait « Impression soleil levant ». Pour se moquer le critique surnomma les peintres comme cela.

Vers l'art moderne

L'impressionnisme est une réponse apportée à l'invasion progressive de la photographie qui reflète le réel (ce que faisait la peinture avant). Comme la photographie existe et traduit mieux la réalité de ce que l'on voit que la peinture, les impressionnistes choisissent un autre chemin : celui des impressions et non plus de l'art figuratif. Ce mouvement va ouvrir la voie à l'art moderne et à l'abstraction.



« Portail de la cathédrale de Rouen, temps gris » - peinture (1892) - Musée des Beaux-Arts de Rouen



« Dis donc Guillaume ! Il ne fait pas très beau sur cette peinture !
- Tu as raison Emma, et pour ressentir encore mieux les peintures de Monet, tu peux aller voir celle-ci au Musée des Beaux-Arts de Rouen.

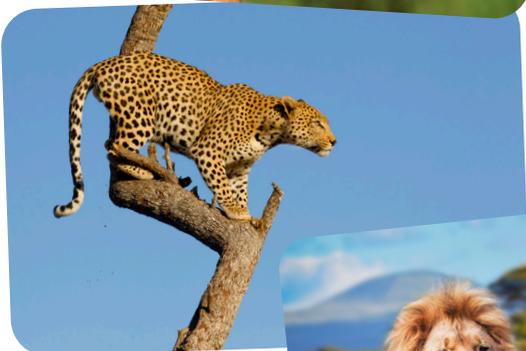
2 LE GROS-HORLOGE

Suis-nous vers la rue du Gros, comme on l'appelle. Ce n'est pas un gros bonhomme mais le Gros-Horloge que nous allons voir. J'avoue, on devrait dire la grosse horloge. Mais dans le temps, jusqu'au 18^e siècle, le mot horloge était masculin. Et quand ça a été traduit en français, cette horloge a gardé son masculin. Difficile de changer cette habitude.

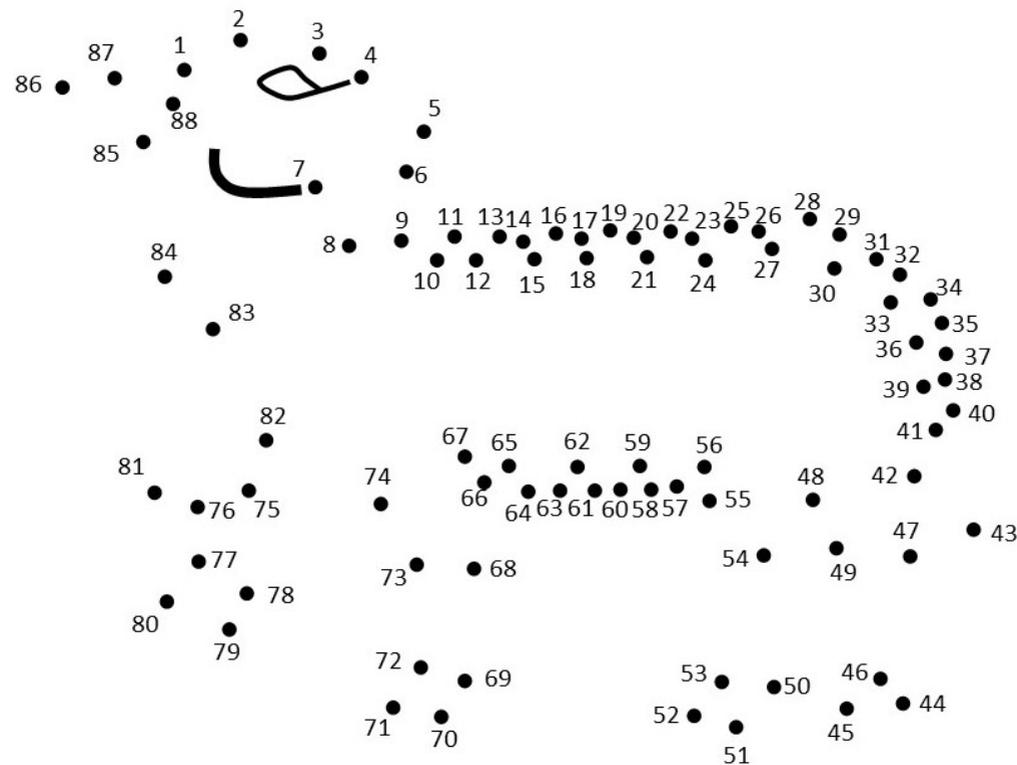
Voici plusieurs possibilités pour retrouver l'animal symbole de la ville : observation ou points à relier.

OBSERVATION

Parmi ces animaux, entoure celui que l'on retrouve sur la grande aiguille de l'horloge ?



POINTS À RELIER



Quel est le nom de l'animal ?



En plus de donner l'heure, cette horloge te renseignera sur les jours de la semaine.
Chaque jour est associé à une planète ou un astre.

CORRESPONDANCE

Associe tout d'abord le nom de la planète ou de l'astre au jour de la semaine correspondant.

A - Lundi 1 - Jupiter

B - Mardi 2 - Vénus

C - Mercredi 3 - Mars

D - Jeudi 4 - Saturne

E - Vendredi 5 - Lune

F - Samedi 6 - Soleil

G - Dimanche 7 - Mercure

Maintenant, complète les phrases sous les images. Le nombre de tirets indique le nombre de lettres dans le mot.



A - La _ _ _ _ est représentée sous les traits de Diane ou Artémis. Son char est tiré par des cerfs.



B - _ _ _ _ ou autrement appelé Arès, porte une armure et son char est tiré par des chevaux.



C- _ _ _ _ _ _ ou aussi Hermès, a un char tiré par des oies.



D - _ _ _ _ _ _ ou Zeus, tient un éclair et son char est tiré par des aigles.



E- Le char de _ _ _ _ _ _ ou Aphrodite est tiré par des cygnes.



F- _ _ _ _ _ _ est appelé Chronos chez les grecs. C'est le dieu du temps.



G - Le _ _ _ _ _ _ est figuré par Apollon, dieu de la lumière.

RÉPONSES

A

B

C

D

E

F

G

RACONTE À TES PARENTS

Le symbole de la ville

Chaque ville a un symbole. À Rouen, c'est le mouton. Tu le retrouveras de nombreuses fois sur le Gros Horloge et ailleurs dans la ville...
Ouvre l'œil !

Mais pourquoi le mouton ?

Au Moyen-Âge, la ville de Rouen devient très riche grâce à la production et au commerce de tissus réalisés à base de laine : le drap de laine. C'est pourquoi, on mettra en valeur ce petit animal, fournisseur du bien précieux.

Avant le 13^e siècle, on identifiait plutôt la Ville avec une sorte de lion-léopard. Il faut dire qu'il ne donne pas beaucoup de laine celui-là !

Le pavillon des cadrans

Le Gros-Horloge devant toi est divisé en plusieurs parties. La grande tour sur le côté que l'on nomme le beffroi et le pavillon qui enjambe la rue et porte de chaque côté de sa façade un cadran d'horloge.

Si tu regardes de plus près, tu vois que cette horloge t'indique l'heure avec une seule aiguille ! Bien suffisant pour donner l'heure à l'époque. On n'était pas à la minute près quand même ! Mais elle ne donne pas que l'heure, elle donne aussi les phases de la lune (le globe noir et blanc au-dessus) et les jours de la semaine (cadran mobile en dessous).

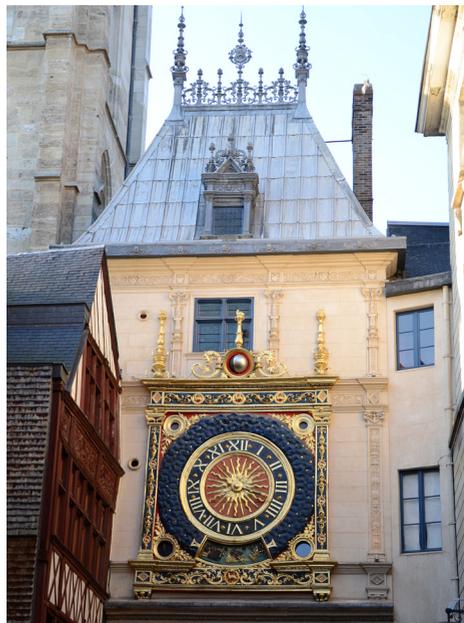
POUR LES GRANDS

Un beffroi, pour quoi faire ?

Vers 1170, Henri II Plantagenêt, duc de Normandie et roi d'Angleterre, octroie à la ville de Rouen un certain nombre de libertés et d'avantages commerciaux et fiscaux. C'est la naissance de la commune de Rouen.

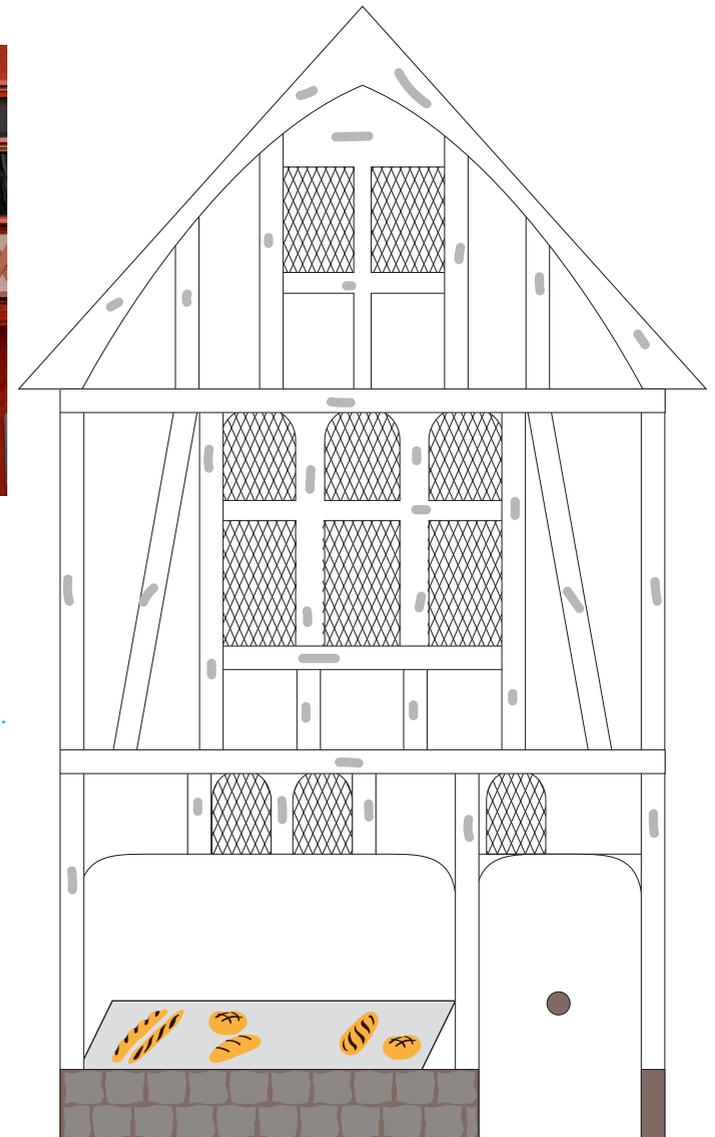
Cette commune va décider dans la première moitié du 13^e siècle de se faire ériger un beffroi, une tour, qui sera le symbole de cette liberté et de cette puissance communale : indépendance de la commune par rapport au roi et à l'Église. Ce beffroi abrite les cloches communales. Elles sonnaient l'heure civile (encore aujourd'hui), celle qui rythme les activités quotidiennes des artisans et des marchands ainsi que les événements de la vie urbaine, en opposition aux heures des offices (messes) que sonnaient les cloches d'églises.

Ce beffroi est détruit en 1382 lors de la révolte de la Harelle et reconstruit de 1389 à 1398 pour y abriter un mécanisme d'horlogerie.



3 MAISON EN PAN-DE-BOIS

Dans la rue que tu empruntes, tu verras beaucoup de maisons en pan-de-bois. Tu ne trouves pas que ça donne à la ville un air de Moyen Âge ? Et pourtant, certaines de ces maisons sont beaucoup plus récentes...



COLORIAGE

En coloriant les parties marquées d'un trait gris tu verras apparaître la structure d'une maison en pan-de-bois.



Je cherche un mot qui désigne aussi le pan-de-bois.
Tu peux m'aider à le trouver en répondant à cette charade ou en décodant le message.

CHARADE

• Mon premier est l'animal symbolisant la paix



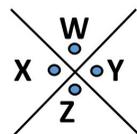
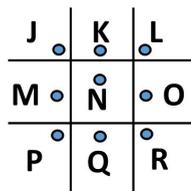
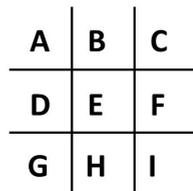
• Mon second est le nombre de tes années



• Mon tout est l'autre nom que l'on donne aux maisons en pan-de-bois.



CODE



RACONTE À TES PARENTS

Pourquoi y'a-t-il tant de maisons en pan-de-bois à Rouen ?

Tout simplement parce que Rouen est entourée de forêts et que le bois est le matériau le plus accessible et le moins cher pour les Rouennais.

Une maison en pan-de-bois, comment ça tient ?

La maison en pan-de-bois est comme un squelette. Le bois, ce sont les os. Il est assemblé avec des grosses poutres horizontales (appelées les sablières) et verticales (appelées les poteaux) et de petites poutres qui rendent solides le tout (les potelets). Ce squelette est posé sur un mur en pierre (le solin) qui permet d'isoler le bois de l'humidité du sol afin d'éviter qu'il s'abîme. Un peu comme tes pieds... avec tes chaussures ! Entre les potelets, on remplit de plâtre pour compléter la fermeture de la façade. Et voilà !

POUR LES GRANDS

Les maisons en pan-de-bois jusqu'au 19^e siècle

Même si peu à peu la pierre s'installe dans l'architecture des maisons, elle reste chère et réservée aux plus riches. On va donc continuer à construire en pan-de-bois jusqu'au 19^e siècle. Au 16^e siècle, apparaissent les **croix de Saint-André*** au-dessous des fenêtres.

Au 17^e siècle, l'ensemble du rez-de-chaussée est en pierre. La hauteur des étages augmente ainsi que celle des fenêtres. On voit apparaître de grandes lucarnes à pignon, à plusieurs fenêtres, qui vont permettre d'aménager les combles. À la fin du 18^e siècle, place aux balcons en ferronnerie.

Au 18^e et 19^e siècles, on continue à construire en pan-de-bois mais sur la façade on imite, au moyen de plâtre, la façade et le décor en pierre pour faire comme les personnes aisées.

Croix de Saint-André* : assemblage de deux pièces de bois croisées qui assure une meilleure rigidité au panneau et permet, au moyen de la triangulation, d'éviter la déformation de la charpente.

L'encorbellement

On parle d'encorbellement lorsque l'étage de la maison surplombe le rez-de-chaussée (dépasse au-dessus du rez-de-chaussée). Il permet de récupérer de l'espace sur rue. Il a également pour fonction d'éviter le ruissellement de la pluie sur toute la façade.

L'encorbellement sur rue est interdit en 1520. Officiellement, c'est pour permettre à l'air de mieux circuler afin de lutter contre la peste mais aussi pour éviter aux incendies de s'étendre. Grâce à cette date, on peut plus facilement dater les maisons en pan-de-bois (avec encorbellement, avant 1520 ; sans encorbellement, après 1520).



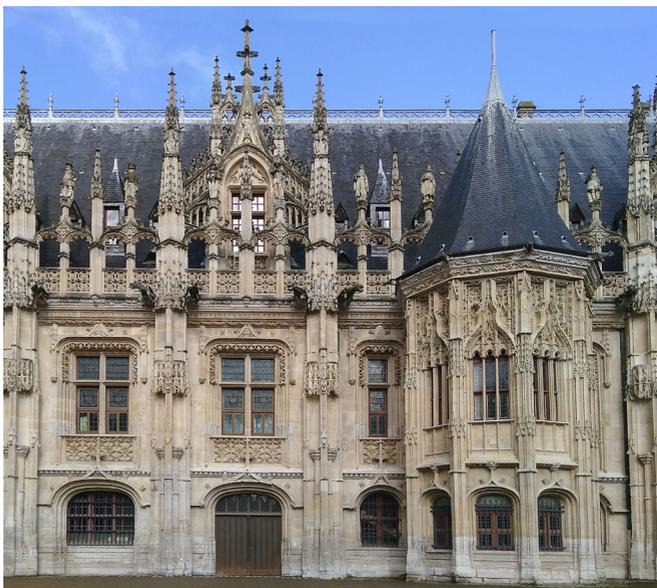
Maison en pan-de-bois – Quartier Saint-Nicaise
© Catherine LANCIEN

Allons retrouver Jeanne,
ou ce qu'il en reste.

5 PALAIS DE JUSTICE

Si les gargouilles
pouvaient parler,
elles nous raconteraient
son histoire.
Les as-tu repérées,
ces gargouilles ?

Compare ces deux photos
et retrouve
les 7 différences.



Chantier de fouilles sous la cour du palais de justice – 1976
© Service de l'inventaire – conseil régional de Normandie

RACONTE À TES PARENTS

Mais qu'y-a-t-il sous ce palais de justice ?

Ce palais de justice n'a pas toujours été là et d'autres bâtiments existaient à cet endroit avant lui. D'ailleurs en 1976, des fouilles archéologiques ont lieu sous la cour. Et là! Une découverte, à faire pâlir Indiana Jones : un monument juif qui s'avère être le plus ancien découvert en France.

Il date du 12^e siècle et pourrait être une synagogue, une école juive ou une maison privée.



Salle des pas perdus © Maud BACCARA - MRN

POUR LES GRANDS

De l'Échiquier au palais de justice

Les ducs de Normandie ont tout d'abord créé l'Échiquier, une cour des comptes puis cour de justice itinérante. C'est en 1499 que le roi de France, Louis XII, le sédentarise à Rouen et ordonne la construction d'un Échiquier permanent sous la forme d'un bâtiment monumental. En 1515, il devient le parlement de Normandie. En 1624 on peut même y voir Pierre Corneille, sorti de ses études de droit. Après la Révolution, ce bel édifice prend le nom de palais de justice, ce qu'il est encore aujourd'hui.

Quel style !

Les bâtisseurs du 16^e puis des 19^e et 20^e siècles se sont un peu inspirés de la première Renaissance italienne mais surtout de l'architecture gothique, si prisée à Rouen.

Pour retourner à la cathédrale où d'autres jeux t'attendent, nous te proposons de passer par une petite, toute petite rue que nous aimons bien : la rue des chanoines. C'est un peu comme un passage secret.

6 LA COUR ET LE PORTAIL DES LIBRAIRES

Retour à la cathédrale où nous entrerons par le côté nord, la cour des Libraires. Profitons-en pour découvrir la légende de saint Romain, vu que nous nous trouvons au pied de sa statue, située au milieu du portail des Libraires.

RACONTE À TES PARENTS

La légende de saint-Romain

Lorsque Romain, chancelier du roi Dagobert, fut élu archevêque de Rouen, il trouva la ville dans une grande désolation à cause d'un horrible dragon : la gargouille. Elle dévorait bêtes et gens. Romain demanda alors à la population de l'accompagner pour tuer le monstre. Mais personne ne le suivit. Il alla donc dans les prisons, demander l'aide d'un condamné à mort pour l'assister, en échange de sa libération. Lorsqu'ils arrivèrent sur les bords marécageux de la Seine, la gargouille surgissant de sa caverne, s'élança vers eux. Mais saint Romain l'arrêta d'un simple signe de croix. Détachant son étoile, sorte d'écharpe, il ordonna au prisonnier de la passer au cou de la bête domptée et de l'amener avec cette laisse improvisée jusqu'au parvis de la cathédrale. Elle y fut brûlée au milieu de la foule pendant que le condamné, libéré, était acclamé.

Les quadrilobes

As-tu remarqué tous les dessins dans les cases en forme de quadrilobes (cela veut dire 4 lobes, comme celui de tes oreilles) ? On peut les observer de chaque côté des portes. Il y a là des animaux fabuleux. Tous comme les vitraux d'une église, ces représentations sont un peu comme des bandes dessinées pour les gens qui ne savaient pas lire, ou tout simplement des images présentant des personnages.

OBSERVATION

Maintenant, place à l'observation. Parmi ces représentations fantastiques, retrouve la sirène et indique ce qu'elle tient dans les mains :



POUR LES GRANDS

La cour des Libraires

Elle a changé d'appellation au fil du temps. Au 14^e siècle, une douzaine d'échoppes de boursiers lui fait prendre le nom de cour des Boursiers. Par la suite la présence de la bibliothèque de la cathédrale qui borde la cour à l'ouest et d'échoppes de libraires donneront son nom à l'ensemble cour et portail des Libraires.

Le portail des Libraires

Il est probablement le plus grand des travaux entrepris dans la cathédrale à la fin du 13^e, début du 14^e siècle. C'est l'archevêque Guillaume de Flavacourt, qui accède à la demande des chanoines de créer un accès direct à la cathédrale sur le côté nord, dans la rue Saint-Romain. S'ouvre ainsi la porte de la cour des Libraires.

Au-dessus du portail, le tympan représente le Jugement dernier, sur deux niveaux. Entre les deux portes, on retrouve saint Romain, tenant son étoile entourant le cou de la Gargouille. Et de chaque côté, près de 150 quadrilobes, médaillons à quatre lobes. Ils racontent pour sa partie supérieure, la Genèse, de la Création au meurtre d'Abel par Caïn, tandis que la partie inférieure est composée d'animaux fabuleux et fantastiques. Ces représentations sont plus ironiques qu'effrayantes.



Exemples de quadrilobes © Catherine Lancien



Allez, on entre dans la cathédrale.

7 DANS LA CATHÉDRALE LES GISANTS

Fais le tour du chœur de la cathédrale. As-tu repéré les statues d'hommes allongés ?
Ce sont des tombeaux que l'on nomme des gisants. Ils rappellent l'existence de plusieurs personnalités normandes, dont celle de Rollon, chef viking à l'origine de la création du duché de Normandie.
Mais aussi celle d'un roi d'Angleterre et duc de Normandie célèbre. On te laisse découvrir de qui il s'agit.

CHARADE

En répondant à cette charade, tu trouveras son nom. À toi de le rechercher parmi les gisants.

- Mon premier peut être cantonais ou pilaf



- Mon second était d'assaut pendant la Seconde Guerre mondiale



- Mon troisième est un organe qui permet de vivre et d'aimer



- Mon quatrième suit un



- Mon cinquième est le roi des animaux



- Mon tout est le nom de ce roi d'Angleterre



Dernière énigme pour trouver l'ancien nom gallo-romain de Rouen.

CODE

Utilise le code Jules César qui donne
K V M F T D F T B S,
lorsque son nom est codé, et déchiffre :

SPUPNBHVT



RACONTE À TES PARENTS

La cathédrale en chiffres

- 137 mètres : longueur totale du bâtiment soit presque 6 baleines bleues alignées.
- 61 mètres : largeur de la façade occidentale soit presque 15 boas constrictors bout à bout.
- 82 mètres : hauteur de la tour Saint-Romain (à gauche quand on regarde la façade), soit 25 éléphants les uns sur les autres.
- 75 mètres : hauteur de la tour de Beurre (à droite de la façade). A toi de trouver combien d'éléphants... à peu près.
- 151 mètres : hauteur de la flèche (la plus haute du monde à sa construction en 1876 et pendant 4 ans. Elle est aujourd'hui la plus haute de France). Soit 25 girafes les unes sur les autres... Ah oui ! quand même !

POUR LES GRANDS

Le site

Au cœur de la ville médiévale, la cathédrale Notre-Dame de Rouen et son archevêché forment un site religieux exceptionnel, tant par leur qualité architecturale et ornementale que par la permanence du lieu qui, depuis plus de 17 siècles, témoigne de la pérennité et de la plénitude de sa fonction. Elle est l'un des rares édifices de France accueillant encore un palais archiépiscopal hébergeant encore aujourd'hui l'archevêque.

Fiche de présentation

Il s'agit d'un édifice en pierre, selon un plan en croix latine, dont la flèche est faite de fonte et de cuivre.

La cathédrale est composée d'une nef comportant un vaisseau central et des bas-côtés, un transept et des chapelles, un chœur à déambulatoire et à 3 chapelles rayonnantes.

- Longueur de la nef : 60 m
- Largeur de la nef : 24,20 m
- Hauteur sous voûte : 28 m

Concernant les vitraux, toutes les grandes périodes de l'art du vitrail y sont représentées.



« Bravo à toi ! Te voilà incollable sur Rouen. On se retrouve pour des prochains jeux dans une autre quête ? A bientôt. »



P 4 : Clos / deux / mot / nez = Claude Monet
P 8 : le moulin
P 10 : A5 / B3 / C7 / D1 / E2 / F4 / G6
P 11 : A - lune / B - Mars / C - Mercure / D - Jupiter / E - Venus / F - Saturne / G - soleil
P 14 : Colombe / âge = colombage
P 16 : lundi 30 mai 1431
P 17 : 1431
P 20 : La sirène tient un peigne et un miroir dans ses mains.
P 22 : charade : riz / cœur / char / deux / lion = Richard Cœur-de-Lion
P 22 : Code : Rotomagus

LES REPONSES

« NOUS SOMMES LES PROTECTEURS QUI VEILLENT LA NUIT. NOUS SOMMES LES GARGOUILLES. »

Générique du dessin animé de Walt Disney « Gargoyles »

La Métropole Rouen Normandie appartient au réseau national des Villes et Pays d'art et d'histoire.

Le ministère de la culture, direction générale des patrimoines, attribue l'appellation Villes et Pays d'art et d'histoire aux collectivités locales qui animent leur patrimoine.

Il garantit la compétence des guides conférenciers et des animateurs du patrimoine et la qualité de leurs actions.

Des vestiges antiques à l'architecture du 21^e siècle, les villes et pays mettent en scène le patrimoine dans sa diversité.

Aujourd'hui, un réseau de 199 Villes et Pays vous offre son savoir-faire sur toute la France.

À proximité,

Dieppe, Fécamp, Le Havre, Bernay, le pays du Coutançais, le pays du Clos Cotentin et le pays d'Auge bénéficient de l'appellation Villes et Pays d'art et d'histoire.



Réalisation

Métropole Rouen Normandie | Juin 2020
D'après DES SIGNES Studio