

EXPLORATEURS

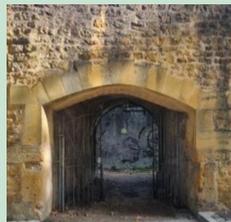
L'ENCEINTE MÉDIÉVALE



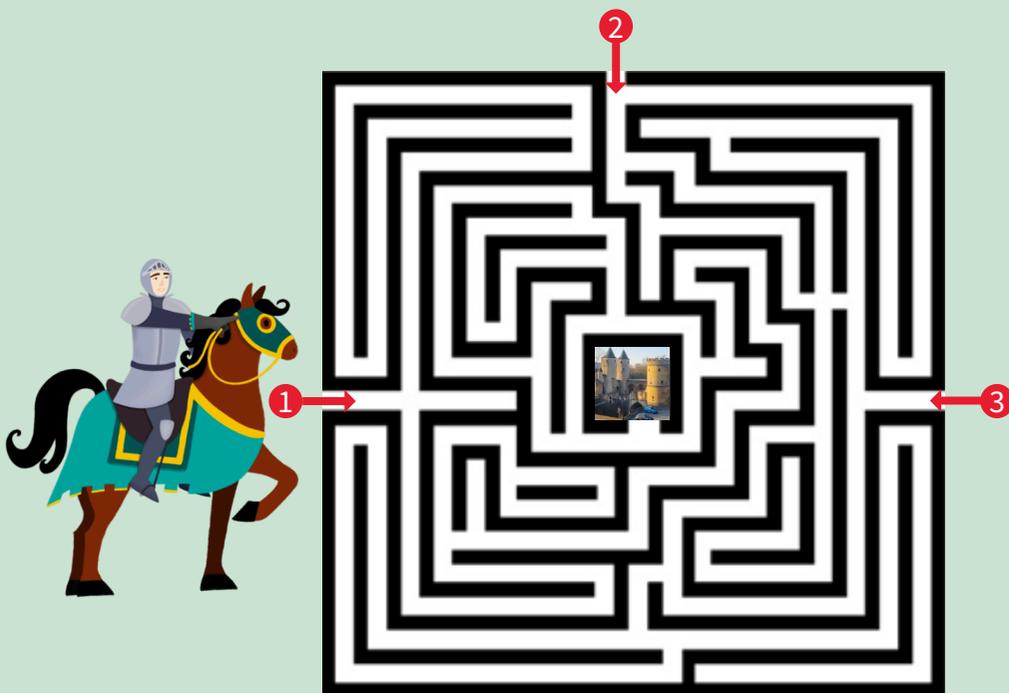
PATRIMOINE MESSIN

VILLES
& PAYS
D'ART &
D'HISTOIRE
DIRE

Pour débiter ce parcours, passe par cette porte et tourne à droite. Tu te trouves juste derrière la porte des Allemands. Est-ce que tu peux l'apercevoir ?



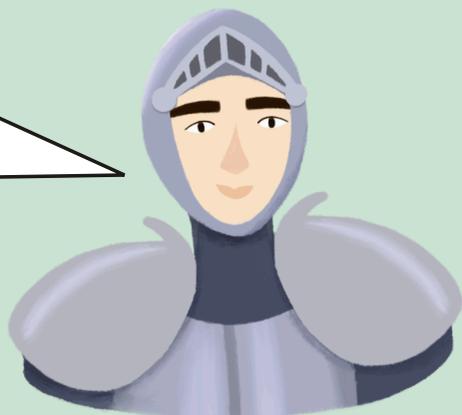
Dans un premier temps, aide Sire Eudes à te rejoindre pour débiter cette quête !



 **LE SAIS-TU ?**

Au XIII^e siècle, de plus en plus de marchands s'installent dans les **faubourgs**. Pour protéger les habitants, les commerçants et les richesses de la ville, de nouveaux remparts sont construits. 300 ans après ils mesurent 5500 mètres de long, comptent 12 portes et 76 tours.

Maintenant que j'ai pu te rejoindre, est-ce que tu pourrais m'aider pour cette quête ?
Accompagne-moi sur le chemin des remparts, je dois me rendre à *la tour au diable* pour mon tour de garde.



Voici ta première épreuve. À toi de décoder le nom du lieu où tu dois te rendre :

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
α β γ δ ε φ χ η ι φ κ λ μ ν ο π ϑ ρ σ τ υ ώ ω ξ ψ ζ

λε φαρδιν δεσ αμουρα



LE SAIS-TU ?

Ce lieu est implanté sur l'ancienne **fausse-braie**. Elle a été construite pour protéger et renforcer le rempart qui entoure Metz. C'est un espace situé entre deux murs d'enceinte permettant de placer plus d'hommes pour défendre la ville.

Lorsque tu te rends dans ce jardin, prends garde à observer ce qui se trouve autour de toi jeune chevalier ! Tu peux découvrir les vestiges de *la tour des Potiers d'Étain* sur la gauche de ton chemin. Cette tour de forme **heptagonale** a été construite en 1381. Elle a été découverte en 1911 lors de travaux d'urbanisme.



Durant ton passage dans ce jardin, entoure les vestiges que tu peux observer.



LE SAIS-TU ?

Ces vestiges de **sarcophages** ont été placés dans le jardin pour rappeler qu'au Moyen Âge, ils se situaient dans les remparts. En effet, il était fréquent d'utiliser des pierres abandonnées que l'on trouvait en ville pour construire des murs. C'est ce que l'on appelle le réemploi.

Pour poursuivre notre quête avance jusqu'à la première tour que tu vois, juste après le pont.

Inscris le nom de cette tour :

Quels sont les objets fabriqués par le **chandelier** ?

- Des bougies.
- Des planches de bois.
- Des tablettes de cire, sur lesquelles on écrivait.
- Des sceaux, ce sont des petits objets ronds qui servent à fermer les lettres à l'aide de cire.
- Des fenêtres.
- Du carrelage.



LE SAIS-TU ?

Si tu observes bien la tour, tu peux voir qu'elle ne ressemble pas aux autres. On pense que c'est une **bretèche**, c'est-à-dire un petit bâtiment, souvent en bois, situé au-dessus d'une porte permettant d'installer une troupe qui surveille et défend l'entrée.

Poursuis ton chemin entre les vestiges du mur des remparts et la rivière.

Mais connais-tu le nom de cette rivière ?

La Seine

La Seille

La Moselle

Le Rhin

Profite de ce sentier pour admirer le paysage, puis arrête-toi à *la tour des esprits*.



LE SAIS-TU ?

Cette rivière est un **sous-affluent** du Rhin qui a une longueur de 137,7 km. Elle passe notamment sous *la porte des Allemands* et suit le chemin des remparts. Cette rivière est aussi nommée Seille lorraine ou Grande Seille pour la distinguer de la Seille se situant dans le département du Jura en région Bourgogne-Franche-Comté.

Construction en pierre, comprenant un arc et utilisé comme plafond :

En regardant bien tu peux voir qu'il n'y a pas d'escaliers dans cette tour. Ce n'est pas parce qu'il a été détruit mais bien parce qu'il n'y en a jamais eu. On passait par des trappes pour passer d'un étage à un autre, en utilisant des échelles.



Ouverture permettant de passer les canons :



Place les mots au bon endroit : **PANNEAU SIGNALÉTIQUE, VOÛTE, PIERRES DE TAILLE, CANONNIÈRE, CLEF DE VOÛTE.**



Élément de construction ajouté pour fermer une voûte, placé au sommet de celle-ci :

Placement des pierres de manière alignée et perpendiculaire :

Petite plaque d'information indiquant le nom de la tour et sa date de construction :



LE SAIS-TU ?

La tour des Esprits est aussi appelée «tour des barbiers et des chandeliers de cire». C'est une des seules tours dont tu peux observer l'intérieur. Elle a perdu un niveau car le rez-de-chaussée actuel correspond au premier étage du Moyen Âge. Avec le temps on a modifié le niveau des sols pour des constructions ou des aménagements nouveaux, ce qui explique ces changements.



Je suis fatigué, faisons une halte, mon armure est trop lourde ! Connais-tu les différentes parties qui la composent ?

Retrouve le nom de chacune des parties de mon armure, celle d'un vrai chevalier du Moyen Âge !

A CHAUSSURES

B GAMBISON

C COTTE DE MAILLES

D TABAR

E CAMAIL

F HEAUME

G BOUCLIER

H ÉPÉE

1



2



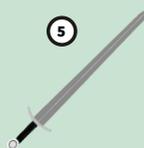
3



4



5



6



7



8



LE SAIS-TU ?

Les éléments de protection, de défense et les armes pesaient très lourd. Par exemple le gambison pesait 2,5 kg, la cotte de mailles pouvait atteindre un poids de 15 kg, le heaume pesait 3 kg, enfin le bouclier atteignait 2 kg et l'épée 1,5 kg. Au total un chevalier devait porter plus de 30 kg de matériel provenant de son armure et de ses armes.



En attendant que je sois totalement reposé, imagine qu'au Moyen Âge sous tes pieds passait la Seille. Tu peux observer *le pont des grilles de la Basse-Seille* qui était composé de grilles sous son arche et, au-dessus, d'un système mécanique de poids qui actionnait les grilles. Le but était de gérer le flux de l'eau pour éviter les inondations et les entrées des ennemis par le cours d'eau.

Dessine et place au bon endroit ces différents éléments : la RIVIÈRE, les GRILLES, le SYSTÈME MÉCANIQUE.



LE SAIS-TU ?

Observe bien les pierres, elles ont des symboles que l'on appelle des marques de tâcherons. Ce sont les signatures des tailleurs de pierre, chacun avait son propre symbole. Ainsi, ils étaient payés à la fin de la semaine en fonction du nombre de blocs taillés.



Poursuivons notre
quête en suivant le
chemin qui rejoint *le*
pont Sainte-Barbe en
longeant les tours de
la cité.

Combien de tours peux-tu identifier ?

Observe bien ces tours, de quelles formes sont-elles ?



LE SAIS-TU ?

Tu sais peut-être que « la cité » désigne la ville. Ces tours étaient donc entretenues par la ville. Certains documents anciens parlent de vase qu'il fallait enlever des tours. La vase provenait des eaux sales et pleines de végétation de la Seille.

Ah, nous voilà arrivés au pont Sainte-Barbe... Fais attention lorsque tu traverses la route !



Ce pont tient son nom de la porte Sainte-Barbe construite au début du XIII^e siècle qui menait au pèlerinage de sainte Barbe. Au-dessus de cette porte trônait la devise de la ville de Metz : « Si nous avons paix dedans nous avons paix dehors ».

Pour poursuivre la quête, suis le chemin et trouve *la porte de la Madeleine*.
À quoi ressemble-t-elle ?



LE SAIS-TU ?

La porte de la Madeleine ne ressemble pas du tout à une porte du Moyen Âge. Ceci est normal car elle a été construite 400 ans après. Elle se trouvait initialement dans une prison et a été déplacée sur les remparts.



Passes par la porte de la Madeleine, nous sommes presque arrivés à la fin de notre quête !

Sur le chemin qui arrive jusqu'à la tour au diable, ouvre l'œil, trouve ces tours, note leurs noms et relie-les à la bonne définition.

● Tour des

- Personne qui fabrique les fers des sabots de chevaux.

● Tour des

- Personne qui donne la forme qu'il faut aux pierres et signe les marques de tâcherons.

- Personne qui construit des murs et des bâtiments.

● Tour des

- Personne qui fabrique des chaudrons et tout objet creux composés en métal.

● Tour des



LE SAIS-TU ?

Tout le long du trajet, tu as déjà pu le remarquer, plusieurs tours ont un nom de métier du Moyen Âge. Chacun de ces métiers est regroupé en **corporation** et chacune d'elle entretient et garde la tour qui correspond à son nom.

Te voilà arrivé à *la tour au diable* !

Mais d'après toi, pourquoi lui donne-t-on ce nom spécifique ?

- Ce nom provient d'une sculpture représentant le diable se trouvant sur la façade de cette tour.
- L'emplacement de cette tour est très dangereux au Moyen Âge car il se situe au croisement de la Seille et de la Moselle. Ainsi, on lui a donné le nom de « tour au diable » pour sa dangerosité.
- Au Moyen Âge, elle abritait des créatures légendaires et très redoutées par les habitants de la ville de Metz, comme le Graouilly.



Oyez, oyez jeune chevalier !
Je te remercie énormément
de m'avoir accompagné
jusqu'à la tour au diable. Je
dois me préparer pour ma
garde. Bonne route à toi et à
tes compagnons !



LE SAIS-TU ?

La tour au diable est la plus grosse tour des remparts du Moyen Âge. Si tu parcoures quelques mètres tu pourras contempler le paysage et observer le croisement de la Seille et de la Moselle. À l'époque médiévale, les remous et l'agitation de l'eau pouvaient être à l'origine de grandes vagues. Les gardes dans la tour devaient probablement être mouillés. Cela pouvait être très dangereux !

GLOSSAINE

Affluent : cours d'eau qui se jette dans un cours d'eau plus grand.

Bretèche : avant-corps rectangulaire placé sur un mur fortifié au Moyen Âge.

Camail : protection de cotte de mailles pour la tête.

Chandelier : fabricant et vendeur d'objets en cire (bougies, tablettes de cire et sceaux).

Corporation : organisation qui regroupe tous les membres d'une profession, du maître à l'apprenti. Par exemple, le maître forgeron enseigne à son apprenti.

Faubourg : désigne la partie de la ville qui se situe en dehors des remparts.

Fausse-braie : terre-plein ou pré-rempart disposé plus bas que les remparts principaux.

Gambison : vêtement qui constitue une première couche de protection et empêche le frottement de la cotte de mailles sur la peau.

Heaume : le casque qui protège le visage du chevalier.

Heptagonale : qui a sept côtés.

Sarcophage : c'est un cercueil, c'est-à-dire une longue caisse en pierre dans laquelle on met une personne décédée avant de l'enterrer.

Sous-affluent : c'est un cours d'eau avec un petit débit qui vient se jeter dans une rivière plus grande pour l'alimenter en eau.

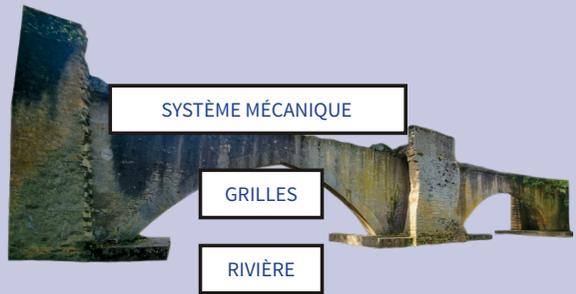
Tabar : vêtement que l'on revêt par-dessus la cotte de mailles. Il porte les couleurs de sa ville ou de son seigneur, on peut ainsi reconnaître ses amis de ses ennemis.

CORRECTIONS

Armure du chevalier : (p. 9)

A-7 ; B-2 ; C-8 ; D-3 ; E-1 ; F-6 ; G-4 ; H-5

Le Pont des Grilles de la Basse-Seille : (p. 10)



Nombre de tours : 4 (p. 11)

Forme des tours de la cité : (p. 11)



Porte de la Madeleine : (p. 12)



Les noms des tours : (p. 13)

- 1) **Tour des Tailleurs** : personne qui donne la forme qu'il faut aux pierres et signe les marques de tâcherons.
- 2) **Tour des Massons** : personne qui construit des murs et des bâtiments.
- 3) **Tour des Chaudronniers** : personne qui fabrique des chaudrons et tout objet creux composés en métal.
- 4) **Tour des Mareschaulx** : personne qui fabrique les fers des sabots de chevaux.

La tour au diable : (p. 14)

L'emplacement de cette tour était très dangereux au Moyen Âge car elle se situait au croisement de la Seille et de la Moselle.

CORRECTIONS

Le labyrinthe : Le chemin n°1 est le bon (p. 2)

Le mot codé : Le Jardin des Amours (p. 3)

Les vestiges des sarcophages du Jardin des Amours : (p. 4)

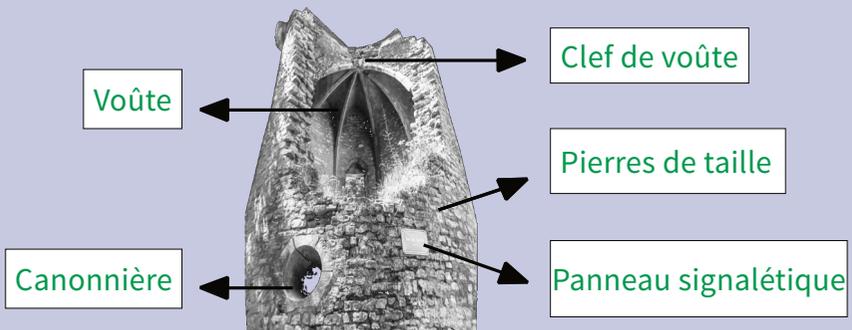


Le nom de la tour : La Tour des Esprits (p. 5)

Il faut cocher : Les bougies, tablettes de cire et sceaux (p. 5)

Il faut cocher : La Seille (p. 6)

Tour des Esprits : (p. 7 et 8)



AUTRICES :

Elodie Conti, Julia Draginc et Caroline Oppus

CONCEPTION ILLUSTRATIONS :

© Marine Wong Kwok Chuen

CRÉDITS PHOTOGRAPHIE :

Service patrimoine culturel, Gallica.bnf.fr / Bibliothèque Nationale de France

DANS LA MÊME COLLECTION :

• LES JEUX DE PISTE

Le chemin des îles

Rendez-vous sur la colline

Autour de la gare

Plongez en Outre-Seille

Saint-Louis pas à pas

Tout au long des fortifications

Au cœur du quartier des villas

Sur les traces du Sablon

Le palais, la tour et la porte

De haut de Queuleu

Metz au temps de l'Art déco

Destination Metz Ville

De citadelle en République

De la grisaille à la couleur

Aux portes de la cathédrale

• EXPLORATEURS

La basilique Saint-Vincent

La place Saint-Louis

La place d'Armes et l'hôtel de ville

La gare

L'enceinte médiévale

La place de la comédie

La place de la République et

l'esplanade

La porte des Allemands

Impression : Ville de Metz

Crédits couverture : © Anthony Bonici

d'après DES SIGNES

© Studio Muchir Desclouds 2015

METZ APPARTIENT AU RÉSEAU NATIONAL DES VILLES ET PAYS D'ART ET D'HISTOIRE

La Ville de Metz appartient au réseau national des Villes et Pays d'art et d'histoire. Le ministère de la Culture, direction de l'Architecture et du Patrimoine, attribue l'appellation Villes et Pays d'art aux collectivités locales qui animent leur patrimoine. Ils garantissent la compétence des guides conférenciers et des animateurs du patrimoine et la qualité de leurs actions. Des vestiges antiques à l'architecture du XXI^e s., les villes et pays mettent en scène le patrimoine dans sa diversité. Aujourd'hui, un réseau de 202 villes et pays vous offre son savoir-faire sur toute la France.

Le service patrimoine culturel coordonne les initiatives de la Ville de Metz, Ville d'art et d'histoire. Il propose toute l'année des animations pour la population locale et les scolaires. Il se tient à votre disposition pour tout projet.

Renseignements, réservations

Ville de Metz
Service Patrimoine Culturel
1 place d'Armes
57000 Metz
Tel : 03 87 55 52 24
sitespatrimoniaux@mairie-metz.fr

À proximité

Bar-le-Duc, Châlons-en-Champagne, Charleville-Mézières, Langres, Lunéville, Mulhouse, Reims, Sedan, Sélestat, Strasbourg, Troyes, Pays d'Epinal, Pays de Guebwiller, Pays du Val d'Argent, bénéficient de l'appellation Villes et Pays d'art et histoire.

