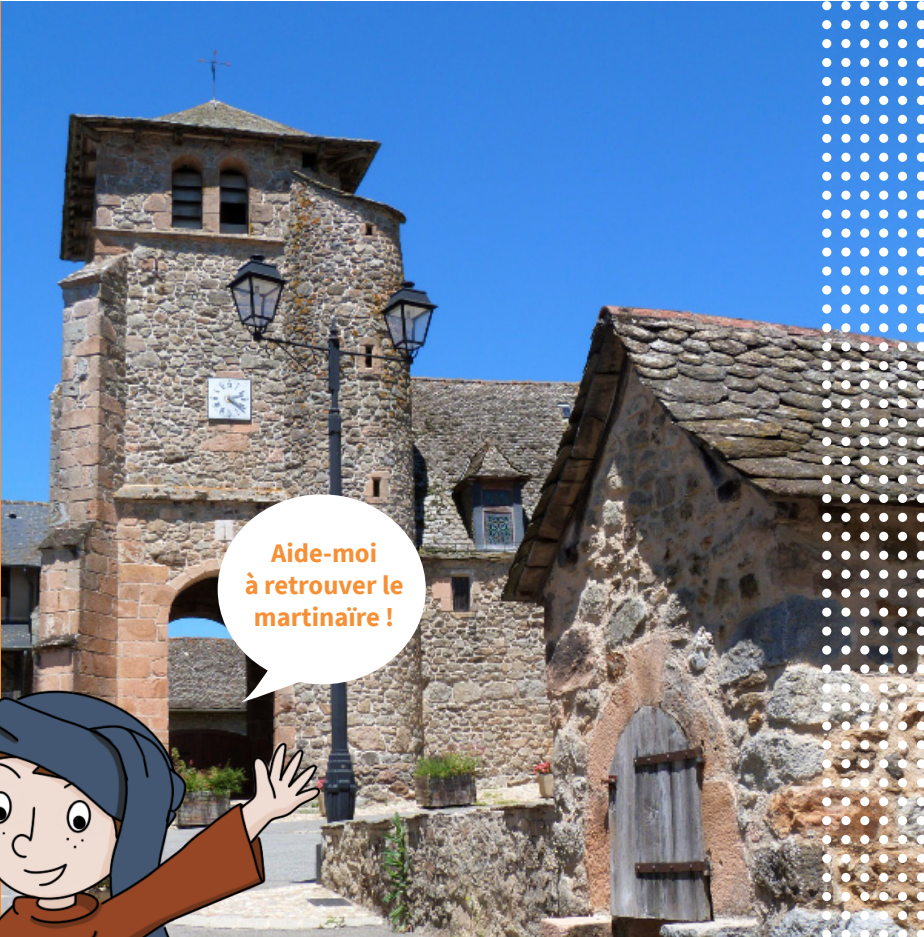


EXPLORATEURS

PAYS DES BASTIDES

DU ROUERGUE



Aide-moi
à retrouver le
martinaire !

MYSTÈRE AU BAS SÉGALA
Livret-jeu à partir de 6 ans

VILLES
& PAYS
D'ART &
D'HISTOIRE
DIRE

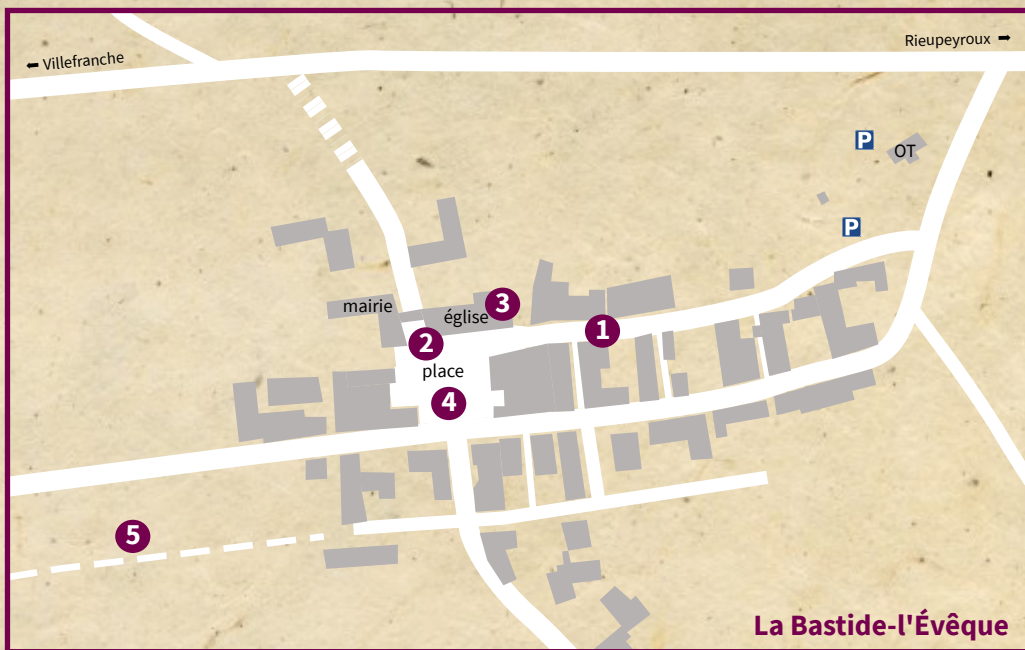
« Bienvenue à La Bastide-l'Évêque. Je suis Gauthier Patras, fils d'un marchand de Villefranche-de-Rouergue. Ce matin de l'an 1496, mon père m'a envoyé ici car il devait recevoir une importante commande de *pairols** en cuivre. Mais elle n'est jamais arrivée.

Je dois retrouver le martinaïre (celui qui fabrique ces *pairols*).
Veux-tu m'aider ? »

Pour retrouver l'artisan, résous les 9 énigmes réparties sur la commune du Bas Ségala (voir plans ci-contre).



*pièces de cuivre destinées à être transformées en chaudrons ou en seaux que vendait la famille de Gauthier

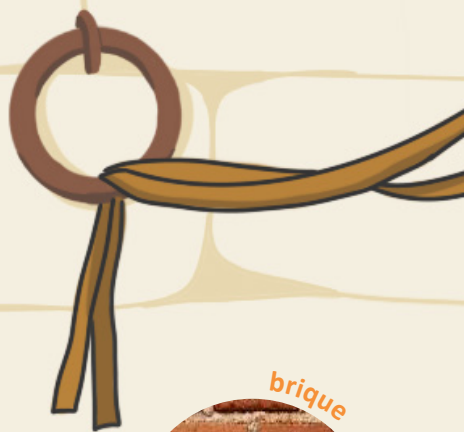


1 RUE DE L'ÉGLISE

« Pour commencer, rendons-nous sur la place de l'église, c'est le cœur de la bastide. »

En chemin, Gauthier attache son cheval à l'un des anneaux de fer accrochés aux murs. Quant à toi, tu admires les vieilles maisons.

Observe bien les maisons de la rue et retrouve les matériaux qui ont été utilisés pour les construire. Parmi eux, quel est l'intrus ?



pierre



ardoise



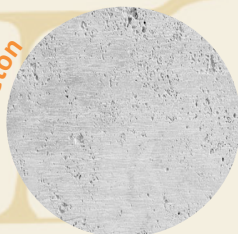
brique



bois



lauze



béton

2 DEVANT L'ÉGLISE

Te voici maintenant sur la place principale. Il y a du monde ! Des enfants s'amuse^{nt} autour de la fontaine en s'éclaboussant, des poules picorent le sol à la recherche de vers ou de graines... et des ouvriers s'activent autour d'un échafaudage installé devant l'église. Un massif clocher est en cours de construction.



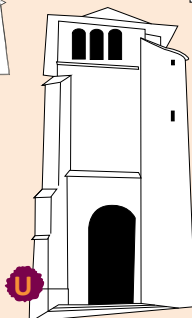
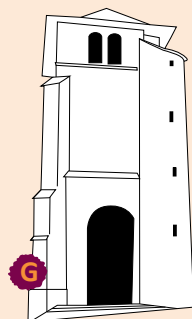
LES CLOCHES

Découvre l'histoire des cloches en écoutant Oreilles en balade (scanne le QR code qui se trouve face à la mairie)

Tourne la page pour découvrir l'énigme...

2 DEVANT L'ÉGLISE

Observe attentivement le clocher et retrouve parmi ces dessins la bonne silhouette.



3 DANS L'ÉGLISE

Gauthier insiste pour déposer quelques pièces sur un autel de l'église. Il espère que cela lui portera chance dans son enquête.

*Retrouve ce détail photographié dans l'église.
Il représente un fragment de la vie d'un
personnage important pour la commune.
Quel est son nom (il est inscrit sur le vitrail) ?*



saint _ _ _ _ _

L'INFO EN PLUS

Chaque année, en novembre avait lieu un pèlerinage consacré à ce saint qui était évêque de Rodez au VI^e siècle (525-580). Ses reliques* sont conservées dans l'église de La Bastide-l'Évêque. Autrefois, on venait prier le saint pour la guérison des bêtes malades.

* reliques : ce sont les restes d'une personnalité remarquable. Cela peut être un ossement, un fragment de vêtement...

4 LA PLACE

Observe bien cette photo ancienne.
Place-toi au même endroit que
le photographe et **trouve au
moins 5 différences avec la place
d'aujourd'hui.**



Au milieu de la place se dresse une fontaine. Les habitants du village pouvaient venir y chercher de l'eau et les animaux y boire.

Observe-la de plus près. Quel animal l'arrose ?

J'ai vu l'homme que vous cherchez ce matin. Il est parti vers les jardins.



5 LES JARDINS

Vous descendez ensemble vers les jardins. Dans l'un d'eux, une femme ramasse des légumes.

Note ici le nom de ce jardin en inscrivant une lettre dans chaque case.

L	'							
12	15	18	20	4	5	12	19	

3	1	13	9	14	1	9	18	5	19

À présent, tu peux voir que chaque lettre correspond à un chiffre. Remplace les chiffres ci-dessous par les lettres correspondantes pour découvrir la signification de ce nom en occitan.

L		J					
12	5	1	18	4	9	14	

				H		U			
4	5	19	13	1	18	3	5	18	19

mot à reporter dans la grille située à la fin du livret (p.18)

Depuis le jardin, tu peux observer le village. Au premier-plan de ce paysage, se trouve le verger récemment planté. Au second-plan, c'est le village et ses toits colorés de tuiles, d'ardoises et de lauzes.

Complète le dessin en ajoutant les maisons du village et les arbres du verger. Tu pourras ensuite le colorier.



Martin, le *martinaire* ? Je l'ai vu passer sur le chemin. Il avait l'air pressé. Il est parti par-là, vers le martinet. Vous le trouverez peut-être à son moulin.



6 LES MARTINETS DU LÉZERT

En arrivant au bord du Lézer, tu découvres plusieurs moulins qui se succèdent. Il s'agit en fait de martinets : des forges qui utilisaient la force de l'eau pour battre le cuivre destiné à la fabrication de différents objets, comme des chaudrons, des louches, des seaux... Gauthier t'explique que sa famille vend les objets terminés dans différentes régions de France.

Vous vous approchez du plus grand moulin, construit sous une retenue d'eau. Il s'appelle le martinet de la Ramonde.

À l'intérieur, il n'y a aucune trace du martinaire. Il semble s'être volatilisé. Vous décidez de fouiller les lieux.

Sur le sol, tu découvres une lettre adressée au seigneur du Cayla, un château non loin d'ici et une liste de commandes.

Quel est le nom du deuxième martinet, situé juste au-dessus de la Ramonde et également restauré par l'association des Martinets du Lézer ? (approche-toi du bâtiment pour le découvrir)

martinet de

⇒ **Vous décidez de vous rendre au Cayla pour remettre la lettre au seigneur : rendez-vous au point 7.**

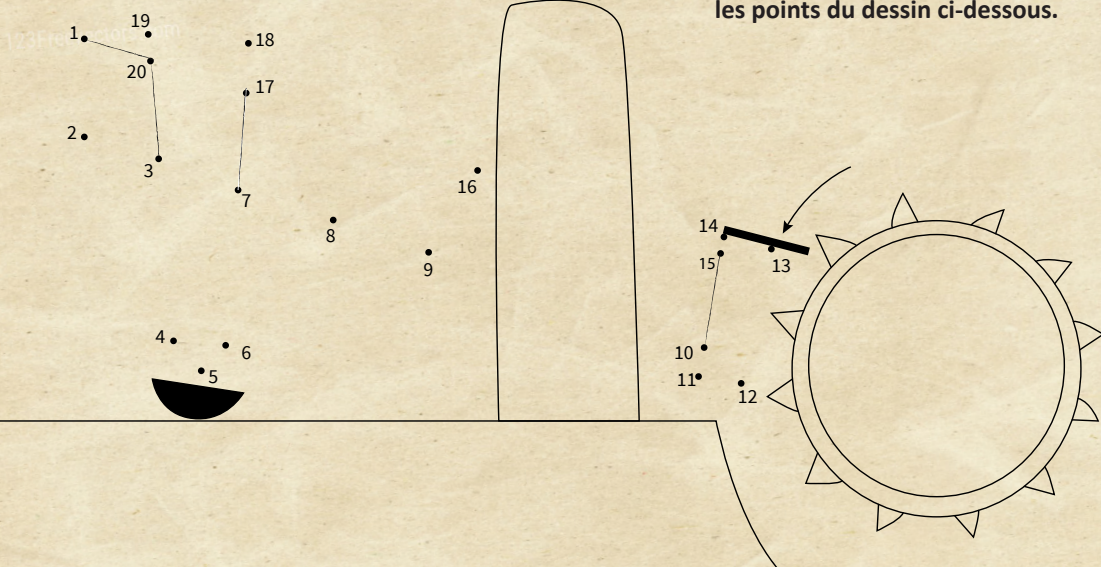
⇒ **Vous décidez de poursuivre l'enquête pour retrouver le martinaire et vous rendez maintenant à Saint-Salvadou où il devait apporter une autre commande : rendez-vous au point 8.**

LES MARTINETS

Un martinet est un gros marteau utilisé à La Bastide-l'Évêque pour frapper des pièces de cuivre destinées à devenir des seaux ou des chaudrons. Le marteau est soulevé non pas par l'Homme mais par une roue actionnée par la force de l'eau. Fais le tour du martinet (si le portail est ouvert) pour apercevoir les roues qui actionnent le martinet et les soufflets de la forge.

Des visites et des démonstrations sont régulièrement proposées. Retrouve les dates sur www.lesmartinetsdulevert.fr

Pour mieux comprendre le fonctionnement du martinet, relie les points du dessin ci-dessous.



7 LE PONT DU CAYLA

Pendant que Gauthier se rend près du seigneur du Cayla pour lui remettre la lettre, tu t'assoies près du pont et regarde l'Aveyron. Tu te souviens alors d'une légende que l'on t'a raconté, il y a bien longtemps...



Ferme les yeux et écoute les sons qui t'entourent. Lesquels as-tu entendus ? Entoure-les et ajoute ceux qui manquent.

LA CLOCHE DU CAYLA

L'histoire se déroule au Moyen Âge, pendant la Guerre de Cent ans.

Cette nuit-là, tous les habitants du village du Cayla se sont réunis dans l'église pour Noël. Au château, il ne reste qu'un guetteur. Alors qu'il somnole dans le froid, il remarque une lueur sur la route. Pas de doute, ce sont des troupes anglaises qui approchent ! Aussitôt, il prévient tous les hommes qui se préparent à défendre le village : ils attrapent des bâtons, des fourches... tout ce qui leur tombe sous la main et qui peut faire mal ! Mais ce ne sont que des paysans et ils sont rapidement débordés par les soldats. Ces derniers auraient alors décroché la cloche de l'église et l'auraient jetée dans la rivière, pour l'empêcher de sonner et prévenir d'autres villages.

Depuis cette date, on raconte que la cloche est toujours au fond de la rivière et qu'elle sonne chaque année à Noël. Si tu reviens, peut-être l'entendras-tu ...



8 SAINT-SALVADOU

En arrivant à Saint-Salvadou, vous rencontrez un paysan près d'une petite bâtisse en pierre. Dans un panier, il transporte des châtaignes qu'il vient faire sécher dans le *secadou* (séchoir à châtaignes).

Quel animal se cache dans le secadou ? La réponse se trouve sur le séchoir. Tu peux aussi écouter le témoignage des habitants en scannant le QR Code qui se trouve près du grand panneau.

LE SECADOU

Un *secadou*, ou séchoir à châtaignes, est une petite bâtisse en pierre que l'on rencontre souvent sur le Ségala. Pendant plusieurs siècles, la châtaigne a été un aliment très important pour la population et les animaux car elle leur permettait de manger durant l'hiver.

Après la récolte, à l'automne, les châtaignes étaient déposées en hauteur sur un plancher ajouré. Un feu, allumé au rez-de-chaussée et entretenu pendant plusieurs semaines, permettait de les sécher et de les conserver tout l'hiver.



Vous arrivez trop tard, Martin est déjà reparti. Il n'est pas resté bien longtemps. On aurait dit qu'il avait le Diable aux fesses ! J'ai entendu dire qu'il allait au fort villageois de WBCSF*.

*Indice : pour découvrir où se rendre à présent, il suffit de remplacer chaque lettre par celle qui la précède.

9 VABRE, FORT VILLAGEOIS

En parvenant devant la porte du fort villageois de Vabre, Gauthier t'avoue qu'il commence à en avoir marre de cette histoire. Il est temps de retrouver le martinäire !

Écoute le témoignage des habitants du village (version enfant) en scannant le QR Code d'Oreilles en balade. Que cherchaient les enfants dans le fort, qu'ils n'ont jamais trouvé ?

----- ' -----

Passe la porte de l'ancien fort et retrouve ces détails. Lequel n'a pas été pris en photo ici ?



LE FORT VILLAGEOIS

Passe la porte médiévale et entre dans l'ancien fort de Vabre ! Au XIII^e siècle, il y avait ici une tour et un logis seigneurial. Pendant la guerre de Cent ans, les habitants ont eu le droit de construire des maisons à l'intérieur de l'enceinte afin de se protéger du conflit. Mais ils conservaient hors des murs une autre maison et leurs jardins. Aujourd'hui, la tour, le logis et les fossés qui entouraient l'enceinte ont disparu.

Alors que vous êtes dans le fort, observant les vieux bâtiments qui vous entourent, les cloches de l'église se mettent à retentir. Des cris de joie et des chants s'élèvent. Étonnés et curieux, vous revenez sur vos pas pour vous rapprocher de l'église, construite sur la place, devant l'enceinte fortifiée.

Alors qu'une foule sort de l'édifice, Gauthier te désigne un homme barbu en murmurant à ton oreille : « Voilà le martinaire ». Tu lui réponds alors : « Et voilà notre mystère résolu ! »

Remplis cette grille avec les réponses récoltées lors de ta balade pour découvrir ce que Martin, le martinaire, fait à Vabre.

3 >

5 >

6 >

4 >

8 >

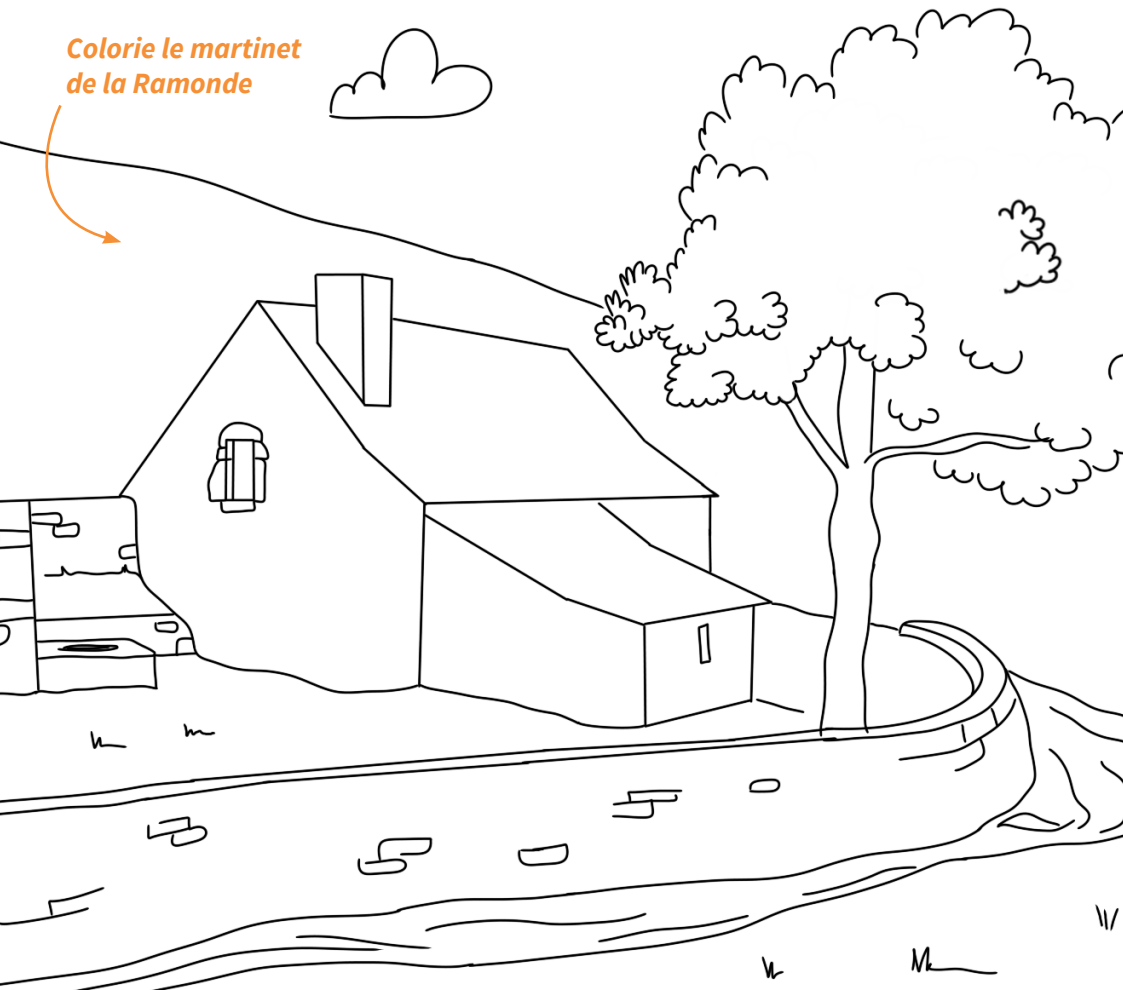
2 >

< 1

Bravo, tu es parvenu(e) au bout de cette affaire. Gauthier a pu récupérer sa marchandise et la rapporter à son père. Dans quelques années, sa famille, une des plus riches de Villefranche-de-Rouergue, fera bâtir un beau château à quelques pas de La Bastide-l'Évêque. C'est le château de Réquista (propriété privée).



Colorie le martinet
de la Ramonde



SOLUTIONS

- 1 - L'intrus est la brique.
- 2 - La bonne silhouette est la G.
- 3 - Le vitrail représente saint DALMAS.
- 4 - L'animal est un LION.
- 5 - Le jardin s'appelle l'ort dels caminaires, ce qui signifie "le jardin des marcheurs". Il se trouve en effet sur un sentier de randonnée. Il a été aménagé par une association du village.
- 6 - C'est le martinet de LABRO.
- 8 - Des chauve-souris s'installent dans le séchoir à châtaignes.
- 9 - Les enfants cherchaient le veau d'Or. L'intrus est le N.

Le mot à trouver est MARIAGE. Notre martinaire célèbre aujourd'hui le mariage de sa fille. Un événement qui a demandé beaucoup de préparation. Voilà pourquoi il n'a pas pu finir à temps sa commande !

Pour en savoir plus et découvrir Le Bas Ségala et ses villages :

- ♦ Écoute le parcours Oreilles en balade sur place ou sur le site www.oreillesenbalade.eu
- ♦ Suis une visite proposée par l'Office de tourisme
- ♦ Découvre les animations du Pays d'art et d'histoire des Bastides du Rouergue.

« MAS JA A-N- AQUELA ORA, S'AUSISSIÀ DEL
LESÈRT MONTAR LO TRANTIMENT DELS CÒPS DE
MALHS E DE MARTÈLS. SENS QUE L'UN ESPERÈSSA
L'AUTRE, TOT AQUÒ TUSTAVE E REBOMBISSIÀ. LO
SARRABASTAL DELS MARTINETS EMPLINAVA LA
DAVALADA (...) »

Enric mouly, *Rajols d'antan*, 1930

Livret-jeu réalisé par

Le Pays d'art et d'histoire
des Bastides du Rouergue

Le label « Ville ou Pays d'art et d'histoire »

est attribué par le ministre de la Culture
après avis du Conseil national des Villes
et Pays d'art et d'histoire. Il qualifie des
territoires, communes ou regroupements
de communes qui, conscients des enjeux
que représente l'appropriation de leur
architecture et de leur patrimoine par les
habitants, s'engagent dans une démarche
active de connaissance et de médiation.

Le service animation de l'architecture

et du patrimoine, piloté par l'animateur
de l'architecture et du patrimoine, organise
de nombreuses actions pour permettre la
découverte des richesses architecturales
et patrimoniales de la Ville/du Pays par les
jeunes publics individuels et les scolaires.

À proximité...

Cahors, Figeac, Millau, le Grand Rodez,
Causses et Vallée de la Dordogne
bénéficient de l'appellation Villes et Pays
d'art et d'histoire.

Renseignements

Office de Tourisme Aveyron Ségala
Bureau de La Bastide-l'Évêque

Tél : 05 65 81 13 94

lebassegala.tourisme@gmail.com

www.tourisme-aveyron-segala.fr

Pays d'art et d'histoire

des Bastides du Rouergue

Maison du Patrimoine
Anciens Bains-Douches
12200 Villefranche-de-Rouergue
Tél : 06 14 48 48 55
contact@bastidesdurouergue.fr
www.bastidesdurouergue.fr

Crédits photos : Pah

Rédaction, illustrations & conception :

Julie Duponchel, Pah

D'après Muchir et Desclouds 2018

*« Mais déjà à cette heure-ci on entendait monter du
Lézert le bruit des lourds marteaux. Sans que l'un
attende l'autre, tout cela frappait et retentissait. Le
vacarme des martinets remplissait la vallée et de loin
en loin sur les coteaux. »

