


Pontivy



UN LIVRET-JEU
POUR DÉCOUVRIR
LA VIEILLE VILLE
EN T'AMUSANT !



*Circuit d'interprétation
du patrimoine vieille ville*

Jeune public, à partir de 8 ans



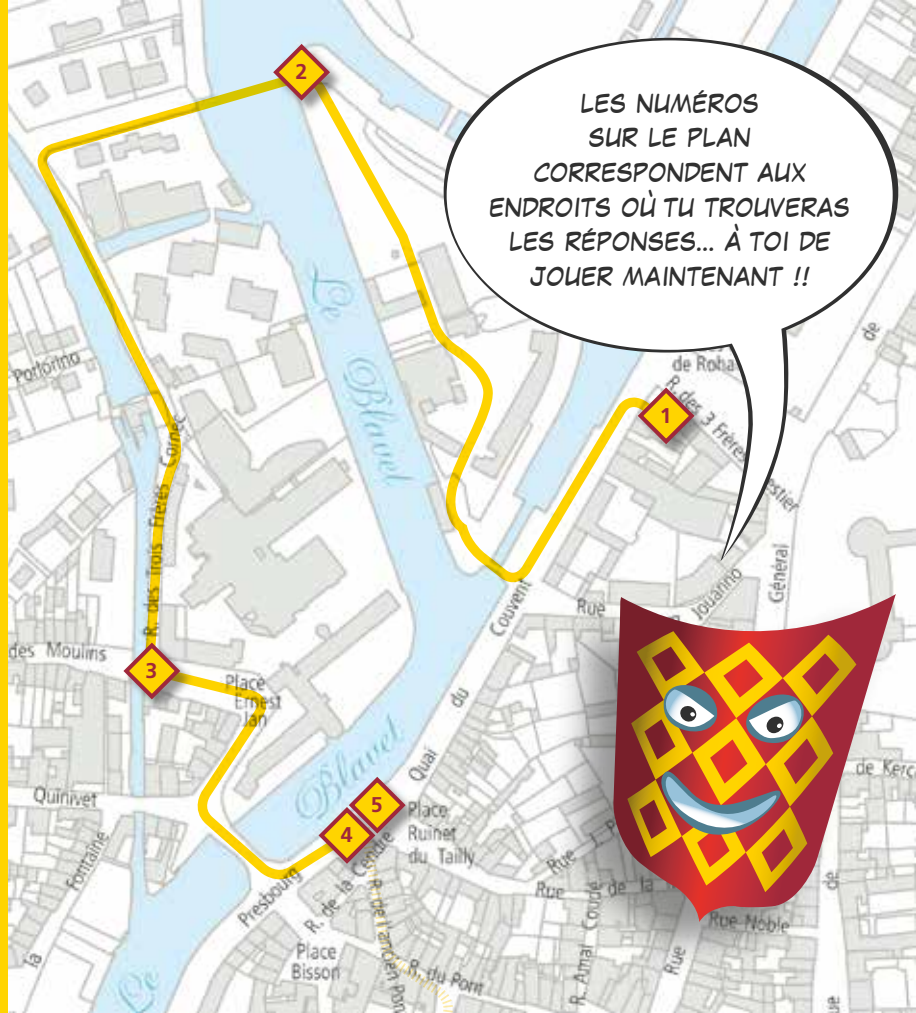
**BONJOUR !
JE SUIS LE BLASON
DES SEIGNEURS DE ROHAN...**

JE TE PROPOSE DE PARTIR AVEC MOI À LA DÉCOUVERTE DE LA VIEILLE VILLE DE PONTIVY. ENSEMBLE, NOUS ALLONS PLONGER DANS UNE ÉPOQUE COMPRISE ENTRE LE MOYEN ÂGE ET LA RÉVOLUTION, LORSQUE LA VILLE ÉTAIT DOMINÉE PAR MES PROPRIÉTAIRES, LES SEIGNEURS DE ROHAN.

**SAURAS-TU RELEVER
LES 16 DÉFIS QUI
T'ATTENDENT ?**

Les réponses se trouvent dans 16 endroits différents de la ville. Pour te repérer, utilise les plans du livret et ouvre l'œil ! Accompagné d'une flèche, je serai parfois là pour t'indiquer ton chemin...

Prêt ? Alors, enfile ton costume d'historien, arme-toi d'un crayon et ... amuse-toi bien !



LES NUMÉROS SUR LE PLAN CORRESPONDENT AUX ENDROITS OÙ TU TROUVERAS LES RÉPONSES... À TOI DE JOUER MAINTENANT !!





Énigme 1

La première pierre du couvent des Récollets

À cet endroit se situait autrefois un monastère, c'est-à-dire un établissement où vivaient des moines. Il a été totalement détruit mais on a préservé cette pierre qui porte une inscription. Aïe, c'est du latin ! Mais regarde bien, je suis sûr que tu peux répondre aux questions suivantes :

Indices

- Regarde bien la dernière ligne sur la pierre.
- Regarde bien les lignes 5 et 6.
- C'était une duchesse.

Quel est la date de reconstruction du monastère ?

ANNO (= année) _ _ _ _

Quel membre de la famille de Rohan gouvernait la seigneurie à l'époque ?

DUCISSA _ _ _ _ _

DE _ _ _ _

Énigme 2

Les cours d'eau à Pontivy avant le 19^e siècle

Comme partout en Bretagne, l'eau est très présente à Pontivy. Aujourd'hui, deux canaux s'y croisent. Mais à l'époque des Rohan, les canaux n'existaient pas ! Seule une rivière traversait Pontivy. Trouve son nom en déchiffrant le message codé suivant :

R B Q L U J

Il s'agit de la rivière :

_ _ _ _ _

Attention : lis l'énigme 3 avant de te rendre à l'étape suivante : la réponse se trouve sur le chemin !



Clé du code

- A vaut K (Remplace chaque lettre par la 10^e lettre qui la suit dans l'alphabet).

Énigme 3

Indice

Le faubourg d'Outreleau

À l'époque des Rohan, ce quartier était celui des artisans et des ouvriers. L'eau, très présente, permit notamment l'installation de moulins à eau. Plus aucun d'entre eux ne fonctionne aujourd'hui mais on a conservé l'un des bâtiments.

- Son nom est inscrit sur l'un de ses murs.

Retrouve-le et note son nom :

LE _ _ _ _ _



Énigme 4

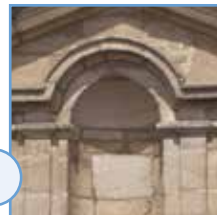
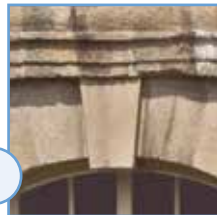
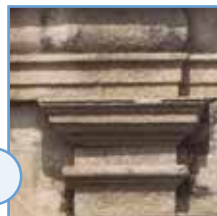
La porte de Carhaix

La construction en pierre intégrée dans les bâtiments enduits de blanc est une ancienne porte de ville.

Il faut savoir qu'autrefois, le Blavet marquait la limite de Pontivy. Un pont permettant de franchir la rivière aboutissait juste devant la porte à travers laquelle on passait pour entrer ou sortir de Pontivy.

Regarde bien les détails suivants.

Entoure les numéros de ceux qui appartiennent à la porte.



Énigme

5



L'hôpital

Regarde bien cette carte postale ancienne.

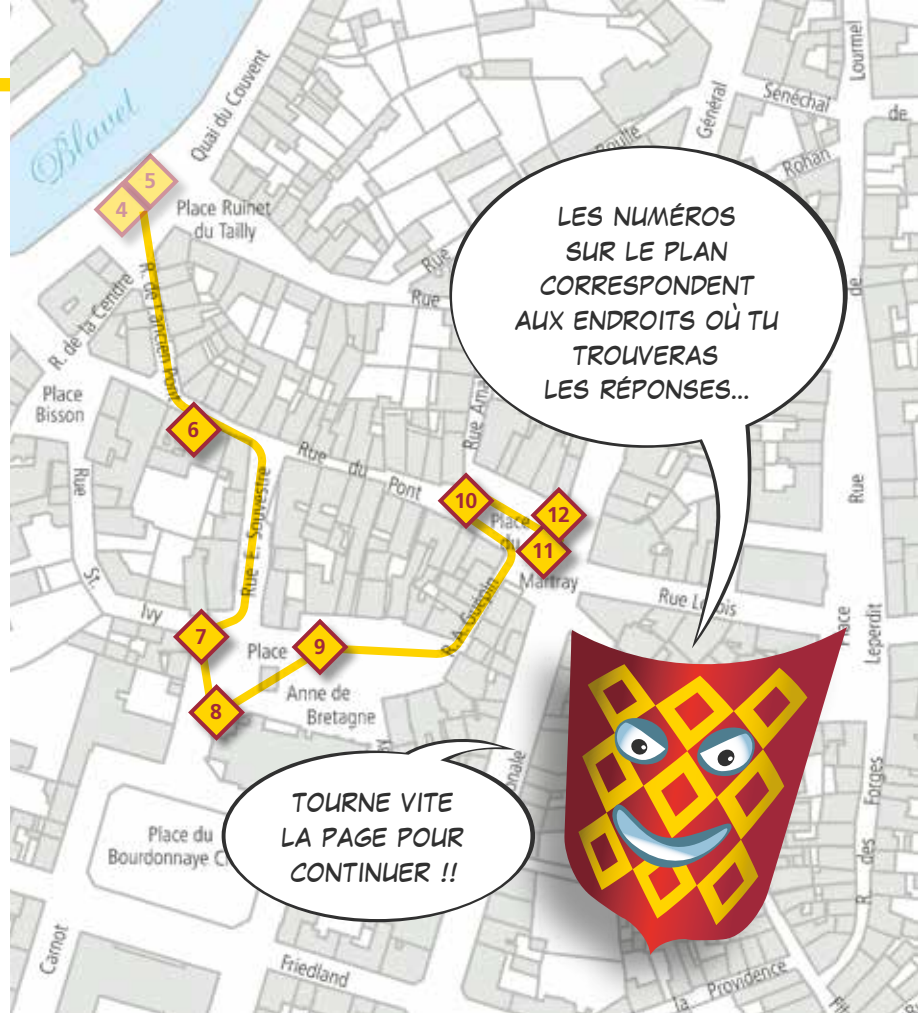
Elle te montre la chapelle de l'hôpital au début du 20^e siècle. Maintenant, regarde la chapelle qui se trouve devant toi.

Indice

- C'est la partie du bâtiment qui contient les cloches.

Quelle partie du bâtiment a le plus été transformée ?

Il s'agit du :



Énigme 6

Indice

- Aide-toi du texte écrit sur le panneau accroché au mur de la maison, sur la droite !

La maison du sénéchal du vicomte de Rohan

Cette maison appartenait autrefois au sénéchal du seigneur de Rohan. Le sénéchal était le personnage le plus important de la seigneurie après le seigneur. Au 16^e siècle, il s'est d'ailleurs fait construire une belle maison décorée à la mode de l'époque.



COQ

ON

FRONT

ASTRE

PIL

UILLE

Retrouve le vocabulaire de ce décor en raccrochant les syllabes entre elles.

Énigme 7

Indice

- Regarde bien la façade. La réponse se trouve sous la tête du petit ange.

La chapelle Saint-Ivy

Cette chapelle est dédiée à Saint Ivy.

Quand a-t-elle été construite ?

EN L'AN _ _ _ _

Le savais-tu ? C'est du moine Ivy que viendrait le nom de la ville.

Venu d'Angleterre, Ivy s'est installé près du Blavet au 7^e siècle.

Il aurait fait construire un pont, le « pont d'Ivy » qui aurait donné « Pontivy » !



Énigme 8

Indice

• Lève la tête !

L'église Notre-Dame-de-Joie

Tu es devant la principale église de Pontivy.

Sur la partie la plus ancienne du bâtiment, la tour-clocher, repère cette sculpture.

Elle servait autrefois à rejeter les eaux de pluie loin de la façade. Mais gare aux piétons qui passaient dessous, ils pouvaient se faire arroser !

**Sais-tu comment on appelle ce genre de sculpture ?
Pour le savoir, trouve un miroir pour lire le mot ci-dessous à l'endroit :**

G A R G O U I L L E

Il s'agit d'une :



Énigme 9

Indice

La place Anne de Bretagne

Cette place conserve aujourd'hui de belles maisons anciennes. Certaines ont un décor de pierre, d'autres, un décor de bois.

Retrouve les numéros des maisons auxquelles ces décors appartiennent.

◀ Ce décor appartient à la maison n° :

▲ Ce décor se trouve sur les maisons n° :

(4 numéros possibles)



• Regarde bien tout autour de la place : les maisons ne sont pas toutes situées au même endroit !

Énigme 10

Indice

- Les lettres manquantes sont les trois premières lettres de cet autre jeu.



La place du Martray

Tu te trouves sur la principale place de Pontivy à l'époque des Rohan. Les Pontivyens s'y rassemblaient pour commercer mais aussi pour faire la fête. Tous les ans, à Pâques, un grand jeu était organisé. Chacun leur tour, les hommes récemment mariés s'installaient dans une charrette. Encouragés par les Pontivyens, ils devaient venir briser trois lances contre un grand poteau. Impossible de quitter la charrette tant que le résultat n'était pas obtenu !

Pour savoir comment s'appelait ce jeu, complète le mot à l'aide de l'indice.

Il s'agissait du :

JEU DE LA _ _ _ NTAINE

Énigme 11

La maison des Trois Piliers

Regarde bien cette maison. Elle ne ressemble pas aux autres. As-tu remarqué ? Le rez-de-chaussée est protégé par une avancée, soutenue par trois piliers. Cela crée un petit abri qui permettait de commercer sans se faire mouiller même lorsqu'il pleuvait. Pratique, non ?

Autrefois ces maisons étaient très nombreuses en Bretagne.

Pour savoir comment on les appelle, déchiffre le message codé suivant :

13	1	9	19	15	14	19	1	16	15	18	3	8	5



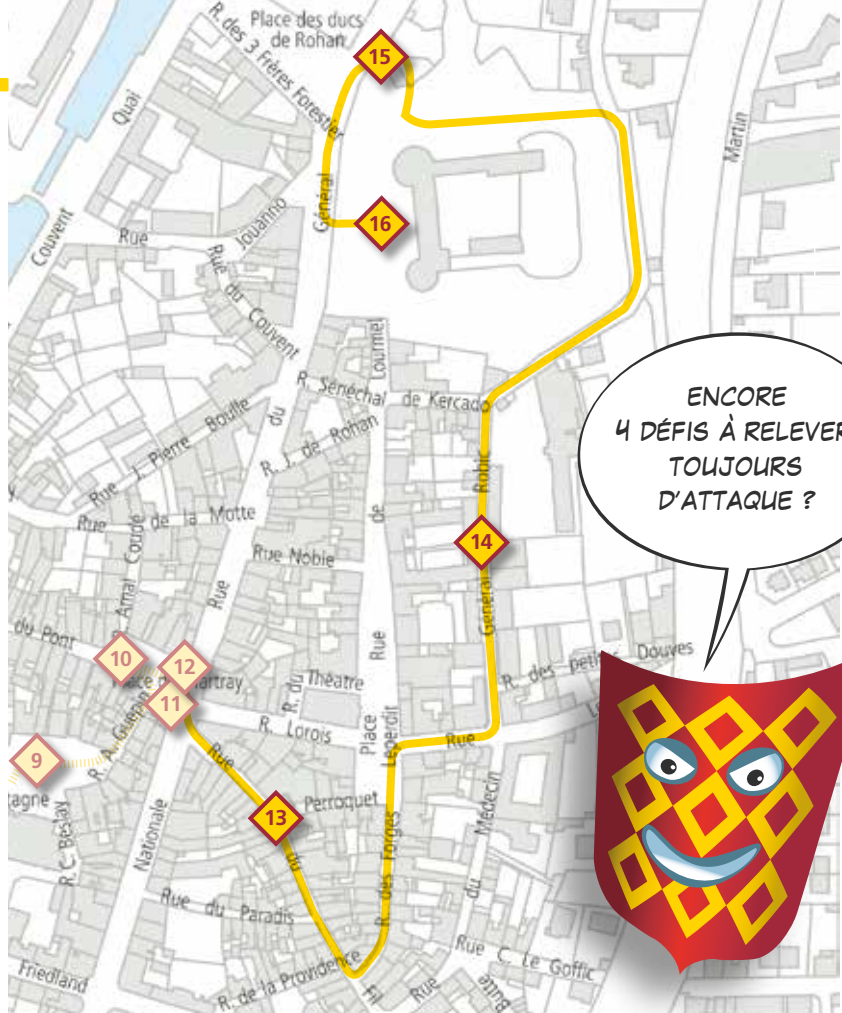
Clé du code

- 1 = A
- 2 = B
- 3 = C
- 4 = D
- ...
- et ainsi de suite.

L'hôtel de Roscoët

Attention, ce n'était pas un hôtel pour accueillir des voyageurs ! Autrefois, un hôtel était simplement la maison d'un homme riche. Celui-ci a été construit pour Jean de Roscoët, à la même époque que la maison du sénéchal que tu as vue dans la rue du Pont (16^e siècle). On y retrouve d'ailleurs le même type de décor : les pilastres, l'arc en demi-cercle...

Dessine la partie manquante de la porte.



La rue du Fil

Dans cette rue, tu peux voir de nombreuses maisons faites à partir d'un assemblage de poteaux et de poutres de bois. On les appelle des maisons à pans-de-bois.

As-tu remarqué ? La plupart d'entre elles ont le même décor de croix en façade.

**De quelle croix s'agit-il ?
Coche la bonne case.**



1. CROIX
DE MALTE



2. CROIX
GRECQUE



3. CROIX
DE SAINT
ANDRÉ



4. CROIX
LATINE

La rue du Médecin-Général Robic

Au n°10 de la rue, tu verras un grand bâtiment qu'on appelle la cour Talmon. Attention, il s'agit d'une propriété privée, alors s'il-te-plaît, observe les bâtiments depuis la rue mais n'entre pas dans la cour !

Tous les bâtiments n'ont pas été construits en même temps. Celui situé au fond de la cour est plus ancien que ceux des côtés.

**Observe bien les bâtiments et relie les mots suivants
aux photos correspondantes :**



*Bâtiment des côtés,
18^e siècle*

RÉGULIER

OUVERTURES
RECTANGULAIRES

RÉPÉTITIONS

IRRÉGULIER

OUVERTURES
ARRONDIÉS



*Bâtiment en fond
de cour, 17^e siècle*

Énigme 15

La malpaudrie

Cette petite maison blanche avec ses deux cheminées porte un nom particulier : la malpaudrie. Autrefois, on la nommait aussi maladerie, malpeaudrerie ou maison de l'Hermitage. Tous ces noms évoquent l'ancien usage du bâtiment.

**Peux-tu deviner quel était cet usage ?
Coche la bonne case.**

- On y vendait des pots de riz.
- On y enfermait les enfants malpolis.
- On y accueillait les gens qui souffraient de maladies de peau.

Indice

• Pense à ce que l'évoquent les sonorités de ces différentes appellations.



Énigme 16

Le château des Rohan

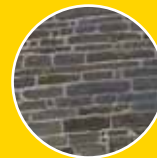
C'est ici que les seigneurs de Rohan dormaient lorsqu'ils venaient à Pontivy. Même s'il a beaucoup été transformé par la suite, le château date de la fin du Moyen Âge.

**Seuls des matériaux locaux ont été utilisés pour sa construction.
Quels sont-ils ?**

BOIS



SCHISTE



BRIQUE



GRANIT



Réponses

Enigme 1
Anno 1664 (= année 1664).
(= duchesse Marguerite de Rohan)
Ducissa Margarita de Rohan
Le monastère a été reconstruit en
1664. C'est la duchesse Marguerite
de Rohan qui dirigeait la seigneurie
à l'époque.

Enigme 2
Rivière BLAVET.

Enigme 3
LE VIEUX MOULIN.

Enigme 4
Les détails n° 1, 3 et 4 appartiennent
à la porte.

Enigme 5 :
Il s'agit du GLOCHER. Il a été
reconstruit au début du 20^e siècle.

Enigme 6
COÛVILLE, FRONTON, PILASTRE.

Enigme 7
L'église a été construite en l'an 1770.

Enigme 8
Il s'agit d'une GARGOUILLE.

Enigme 9
Le premier décor (masque humain
en bois) appartient à la maison n°14.
Le second décor (lucarne de pierre) se
trouve sur les maisons n° 7, 8, 9 et 10.

Enigme 10
LE JEU DE LA QUINTAINE
(avec les trois premières lettres
du mot « QUILLES »).

Enigme 11
Ces maisons sont des
MAISONS À PORCHE.

Enigme 13
Le décor des façades est fait de
CROIX DE SAINT ANDRÉ.

Enigme 14
À rattacher au bâtiment en fond de
cour : RRÈGULIER, OUVERTURES
RECTANGULAIRES.

Enigme 15
À rattacher aux bâtiments des côtés :
RÈGULIER, OUVERTURES
ARRONDIÉS, RÉPÈTITIONS.

Enigme 16
On y accueillait les gens qui
souffraient de maladies de peau,
notamment les lépreux.

Les matériaux utilisés pour
la construction du château sont
le SCHISTE et le GRANIT.

ALORS ? AS-TU
BIEN RÉPONDU ?

POUR LE SAVOIR,
RETOURNE LA PAGE SUIVANTE
ET VÉRIFIE TES RÉPONSES...
JE SUIS SÛR QUE TU T'ES
TRÈS BIEN DÉBROUILLÉ !!



Conception :

Ville de Pontivy, Direction
Éducation-Animation,
service patrimoine, 2008

Conception graphique :

Thierry Dubreil

Illustrations :

Énigmes 1,4, 6,7,11,12,
15,16 : Photographies

François Talairach

© Ville de Pontivy

Énigme 5 : carte postale
(détail), v. 1915

© Ville de Pontivy, archives
municipales, 1Fi246

Énigmes 3,8,9,14 :

© Ville de Pontivy

Remerciements :

Michel Tatar, d,

Camille, Élise, Gwendal

Hugo, Morane, Nathan,

Nicolas, Pauline, Thomas.

Ce livret appartient à :

Constitué de seize défis à relever, ce livret a été réalisé pour permettre au jeune public (à partir de 8 ans) de découvrir le patrimoine de la vieille ville de Pontivy de manière ludique. Grâce à son pendant destiné aux adultes, parents et enfants peuvent désormais partager une promenade riche d'histoire, de nature et de patrimoine : chacun y trouvera des clés de lecture adaptées.



*Imprimé sur papier
issu de forêts gérées
durablement.*

