

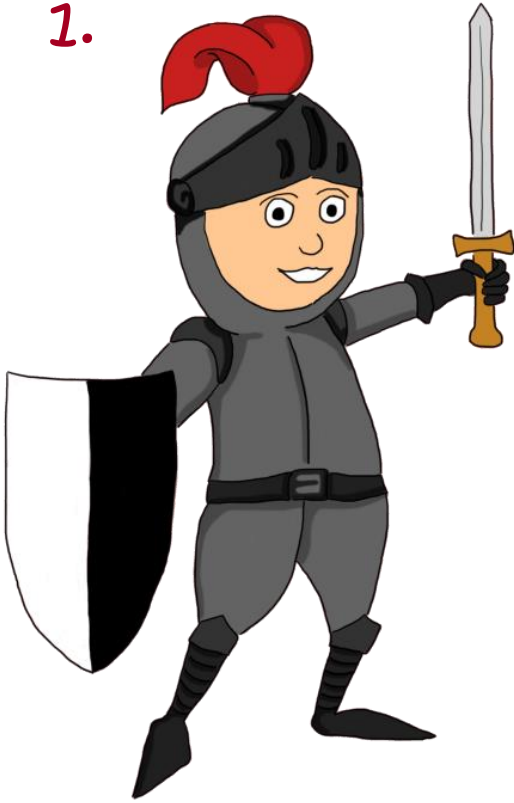
Ville et Pays d'art et d'histoire
METZ



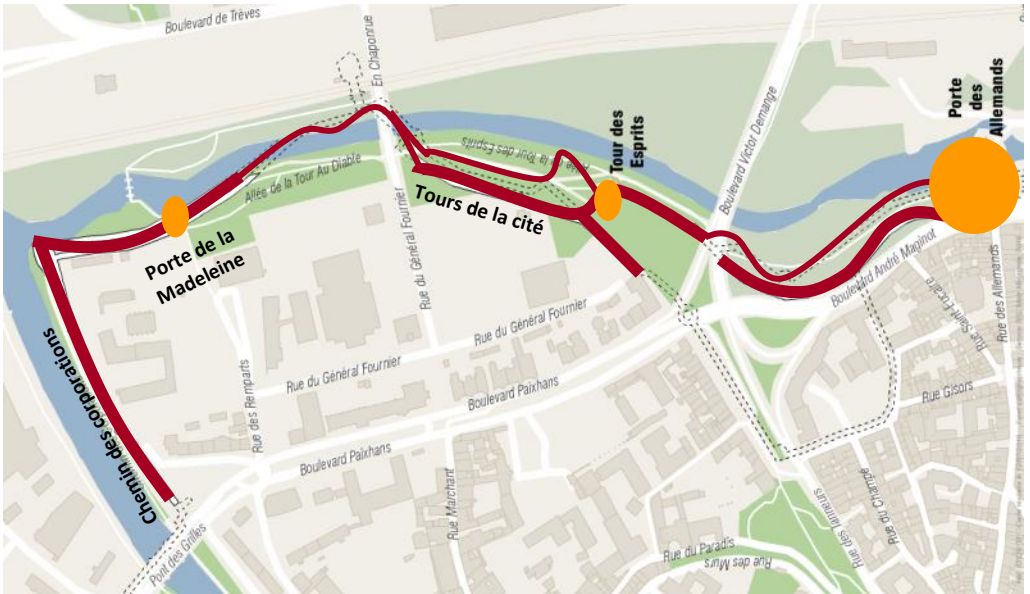
Raconte-moi L'enceinte médiévale

Livret-découverte

1.



Oyé Oyé jeune
chevalier !
Je suis Sir Eudes,
soldat de la Cité et
gardien des
remparts de la ville.
Suis-moi et
découvre ces murs
centenaires !



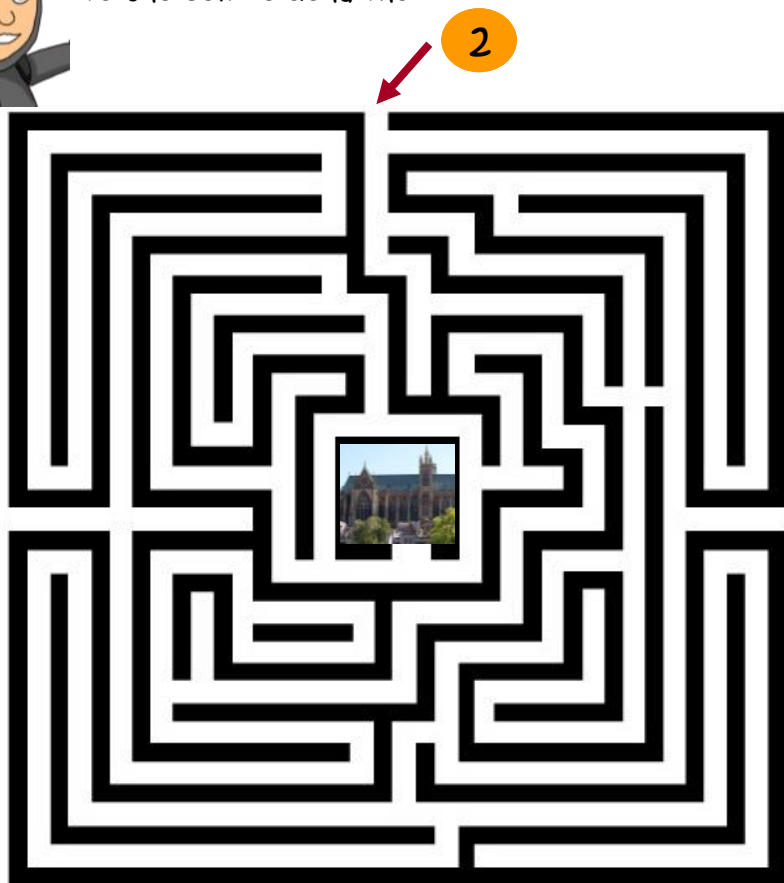
De nouveaux remparts

2.

Traverse la Porte des Allemands et dirige toi vers le jardin.



Les remparts, ces murs qui entourent la Ville, sont longs et épais. Retrouve ton chemin pour retourner vers le centre de la ville.



Le savais-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, comptent 12 portes et 76 tours !

3.

La fausse braie

Observe le code et trouve le nom de l'illustre personnage, qui a demandé la construction de la fausse-braie.

$$A = 5, B = 6 \text{ et } W = 1$$

20 / 12 / 13 / 16 / 13 / 20 / 20 / 3
8 / 9 / 2

A = 5 et
W = 1
???



C'est moi !



Le savais-tu ?

Le jardin dans lequel tu te trouves est implanté sur l'ancienne fausse-braie. Elle a été construite pour protéger et renforcer le mur qui entoure Metz. C'est un espace situé entre deux murs d'enceinte permettant de placer plus d'hommes pour défendre la ville.

Retrouve les vestiges de sarcophages présents dans ce jardin.
Attention aux intrus.



Le savais-tu ?

Ces ruines de **sarcophages** ont été placées 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.



5.

Les corporations

Avance jusqu'à la première tour que tu vois.

Relie les noms de métiers du Moyen Âge aux définitions correspondantes.

CHAULDRONNIERS ●

● Gardiens des chèvres.

MARESCHAUX ●

● Appelés aussi bourreliers, ils travaillent le cuir et plus particulièrement les bandes de cuir comme les ceintures ou les lanières.

COUSTELLERS ●

● Fabricants de couteaux.

WERCOLLIERS ●

● Personnes qui tissent différents fils pour créer un vêtement ou une tapisserie.

CHEVRIERS ●

● Fabricants de chaudrons et de tout objet creux composé de métal.

TYSSERANS ●

● Fabricants des fers des sabots de chevaux.

Le savais-tu ?

Tout le long du trajet, regarde bien le nom des tours, beaucoup ont des noms de métiers. Chacun de ces métiers est regroupé en **corporation** et chacune d'elle entretient et garde la tour qui correspond à son nom.

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

BOUCLIER AUX
COULEURS DE
METZ

HEAUME

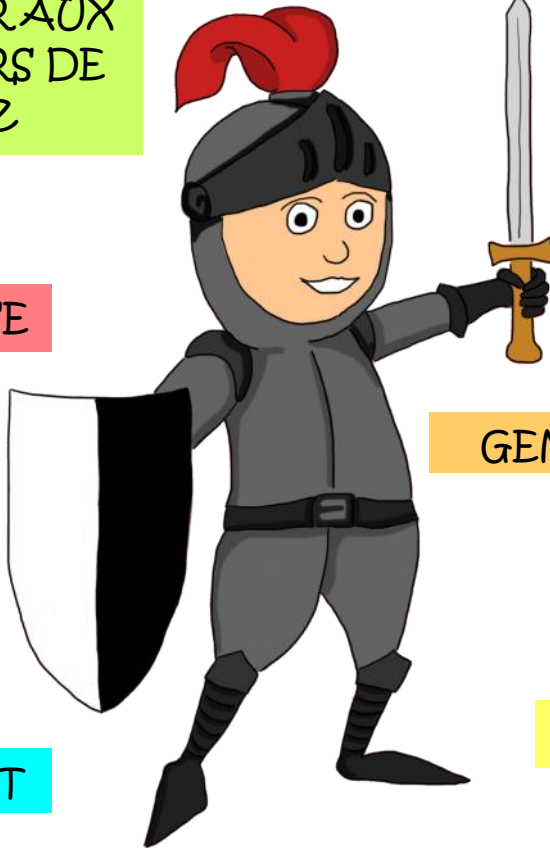
JAMBIERE

CUIRASSE

GENOILLERE

GANTELET

EPEE



Le savais-tu ?

L'entretien d'une tour est une lourde charge pour les corporations. En cas de guerre, il faut acheter son équipement et partir à la bataille. C'est aussi un poids car pendant que les hommes combattent ou surveillent la tour ils n'exercent pas leur emploi et perdent de l'argent.

7. La tour des potiers d'estain

Au Moyen Âge, pour mettre la table, on utilise l'expression « dresser la table ». Observe les objets suivants et entoure ceux que l'on utilisait lors des repas.

VERRE

CUILLERE

THEIERE

ASSIETTE

FOURCHETTE

MARMITE

COUTEAU

Le savais-tu ?

Au Moyen Âge, plus on est riche, plus on possède de beaux objets. C'est également le cas pour la vaisselle. La plus belle, celle des rois et des princes est en or et en argent ; celle des nobles et des seigneurs est en étain et en plomb ; celle des plus pauvres est en terre.



Tour ou bretèche ?

8.

Longe le mur d'enceinte sur ta droite et arrête toi à la prochaine ouverture.

Coche parmi les mots suivants ceux qui sont fabriqués par le chandelier.

BOUGIES

PLANCHES DE BOIS

TABLETTES DE CIRE, dans lesquelles on écrivait

SCEAUX, ces petits objets ronds ou ovales qui ferment les lettres

FENETRES

CARRELAGE



Le savais-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.

9.

Tour des esprits

Replace chaque mot au bon endroit.
Aide-toi de leurs définitions.

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

.....

PANNEAU SIGNALÉTIQUE

VOÛTE

Ouverture permettant de passer les canons pour attaquer ou défendre :

.....



Le savais-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. Cette tour 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.

PIERRES DE TAILLE

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

.....

CANONNIERE

Placement des pierres de manière alignée et perpendiculaire :

.....

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

.....

CLEF DE VOUTE

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. Pour monter d'un étage à un autre, on utilisait des échelles et des trappes.



11. Pont des grilles de la Basse-Seille

Lis bien l'explication suivante et complète le dessin du pont en ajoutant les éléments manquants : la rivière, les grilles et le système mécanique.

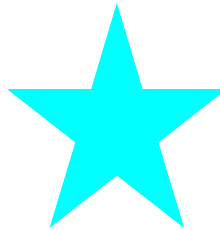
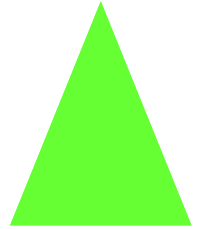
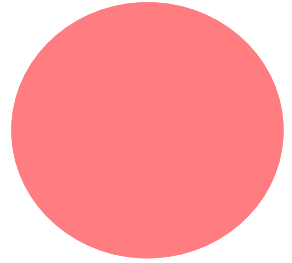
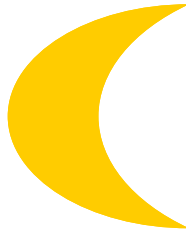
Sous tes pieds passait au Moyen Âge la Seille. Ce pont était composé de grilles sous son arche et d'un système mécanique de poids, au-dessus, qui actionnait ces grilles. L'objectif était de gérer le flux de l'eau pour éviter les inondations et les entrées des ennemis par le cours d'eau.



Observe bien les pierres, elles ont des symboles que l'on appelle des tacherons. Ce sont les signatures des tailleurs de pierre.

Les meurtrières désignent les ouvertures présentes dans les tours et les murs. Elles permettent de défendre la ville car les soldats peuvent y glisser leurs armes et attaquer l'ennemi. Parmi ces formes retrouve celle(s) qui ne correspond(ent) pas aux meurtrières.

Et mon épée par quelle ouverture peut-elle passer ?



Le savais-tu ?

Contrairement aux autres, ces trois tours ne portent pas un nom de métier. Tu sais sûrement 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 végétations de la Seille.

13. La porte de la Madeleine

Retrouve la porte correspondant à la porte de la Madeleine.



Le savais-tu ?

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



Selon toi, lesquelles de ces images ne représentent pas le Diable ?



Le savais-tu ?

La tour au diable est la plus grosse tour des remparts du Moyen Âge. Située au croisement de la Seille et de la Moselle, on peut imaginer que cette tour porte ce nom en raison de la dangerosité de son emplacement. Imagine deux rivières qui se rejoignent, cela doit faire beaucoup de vagues ! Peut-être même que les soldats étaient mouillés et que cela était très dangereux ! Or quoi de plus dangereux au Moyen Âge que le Diable ? Peut-être pensait-on que c'était le diable qui provoquait ces remous et cette agitation.

Corporations : organisation qui regroupe tous les membres d'une profession, du maître à l'apprenti. Par exemple, chez un forgeron, il y a le maître qui sait tout et son apprenti qui apprend. Ils appartiennent tous les deux à la corporation des forgerons.

Faubourgs : le faubourg désigne la partie de la ville qui se situe en dehors des remparts.

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

2- De nouveaux remparts

Le chemin qui mène au cœur de la ville est le n° 1.

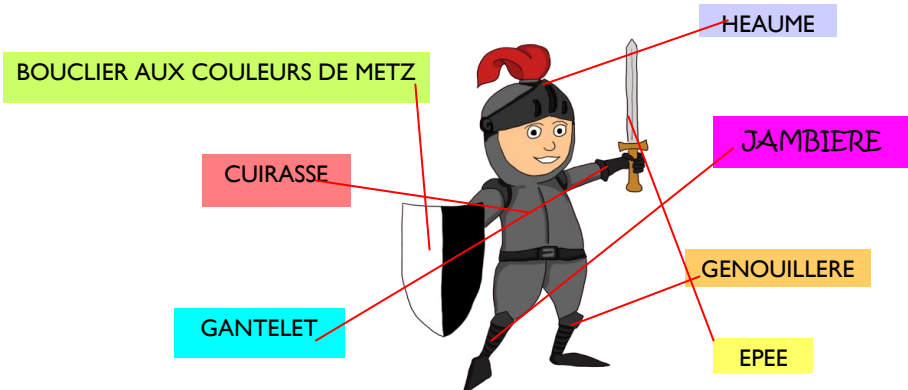
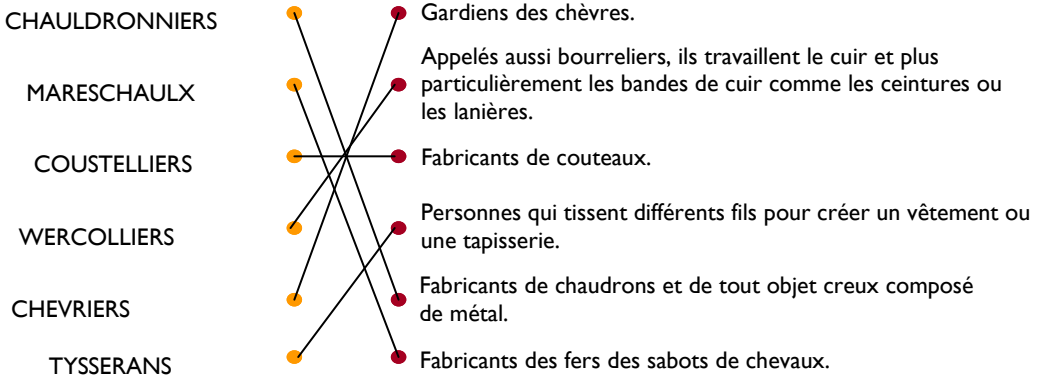
3- La fausse braie

Le bâtisseur de la fausse braie est Philippe Dex.

4- Le jardin des amours



5-6 Les corporations

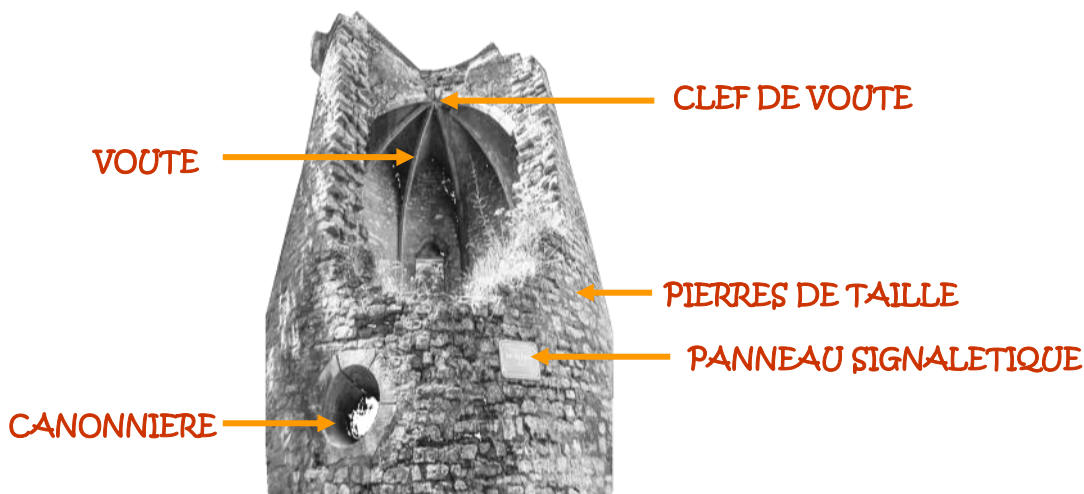


7- La tour des potiers d'estain

Il faut entourer : la cuillère, le verre, l'assiette et le couteau. Au Moyen Âge, la fourchette n'existe pas encore, la marmite se met au bord de la cheminée et la théière n'existe pas encore.

8- Tour ou bretèche

Il faut cocher : bougies, tablettes de cire et sceaux.

9-10 Tour des Esprits**12- Tour de la Cité**

Les formes justes sont le rond pour les canonnières qui permettent de faire passer un canon et le rectangle fin pour les arcs, que l'on nomme archères.

14- La Tour au diable

Conception et illustrations :
Ménestrel'O - Elodie Conti

Crédits photographiques :
Service Patrimoine Culturel
Gallica.bnf.fr / Bibliothèque Nationale de France

Dans la même collection :

Livret-découverte :

Raconte-moi la basilique Saint-Vincent

Raconte-moi la gare

Raconte-moi la place d'Armes et l'hôtel de ville

Raconte-moi la porte des Allemands

Raconte-moi la place Saint-Louis

Raconte-moi la place de la Comédie

Raconte-moi la place de la République et l'Esplanade

Découvrez également les jeux de pistes :

Chemin des îles

Rendez-vous sur la colline

Autour de la gare

Plongez en Outre-Seille

Saint-Louis pas à pas

De citadelle en République

Au cœur du quartier des villas

Tout au long des fortifications

Sur les traces du Sablon

Le palais, la tour et la porte

Metz au temps de l'Art Déco

Metz appartient au réseau national des Villes et Pays d'art et d'histoire.

Le ministère de la Culture et de la Communication, 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 de l'architecture et du patrimoine, ainsi que la qualité de leurs actions. Des vestiges antiques à l'architecture du XXI^e siècle, les Villes et Pays d'art et d'histoire mettent en scène le patrimoine dans sa diversité.

Aujourd'hui, 186 villes vous offrent leur savoir-faire sur toute la France.

Les conventions Villes et Pays d'art et d'histoire ont fait de l'éducation des jeunes au patrimoine et à l'urbanisme une priorité. Les services éducatifs s'adressent donc à tous les jeunes grâce à une pédagogie attrayante, pour un véritable apprentissage de la citoyenneté.

Il ne s'agit pas simplement de visiter le passé, mais aussi de mieux comprendre le présent pour mieux préparer l'avenir.

A proximité

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

Renseignements

Ville de Metz

Service Patrimoine Culturel

3 place de la Comédie

57000 Metz

Tel : 03 87 55 52 24

patrimoineculturel@mairie-metz.fr

