



BRETAGNE<sup>BE</sup>

Rochefort-en-Terre Tourisme  
Pays de Questembert

Juego de pistas



El circuito de las enseñas

Buenos días y bienvenido/a a Rochefort-en-Terre!

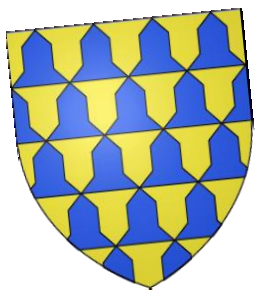
Me llamo Argoed,  
y te propongo seguirme por las calles del pueblo  
para presentarte algunas enseñas o carteles.  
**¿Sabes para qué sirven?**

A mí me gustaría tener un cartel/enseña en la entrada de mi casa  
para que la gente pueda saber quién soy... ¡Me encantaría que me  
ayudaras y de esta forma podrás crear tu propia enseña!

**¿Estás preparado/a ?**  
**¡Empecemos !**

### 1- Place des Halles

A Rochefort-en-Terre, tenemos el escudo de la primera familia (Les  
Rochefort) que hizo las enseñas en el siglo 12.



El escudo lleva el color dorado y el color azul como puedes  
ver en la fotografía.

**¿Lo ves en algún sitio alrededor tuyo?**

Se encuentra en el edificio  
del A \_ \_ \_ \_ \_ .

Veamos ahora si otros carteles o enseñas del pueblo nos pueden inspirar.

### 2- Vámonos hacia **la rue Saint-Michel**

Busca este cartel que conmemora la época y el  
lugar en que la pizarra era explotada como  
material. A día de hoy, ya no existen estos lugares,  
pero hay un artesano que transforma la pizarra en  
objetos de decoración; fíjate en el cartel.

**Escribe el nombre en francés que aparece en él:**



L'A \_ \_ \_ \_ \_ .

En esta misma calle, encuentra otro cartel que recuerda esta profesión. Encima de él, hay algunas herramientas que se usaban. ¿Para qué servían? \_\_\_\_\_

---

3- Vuelve al lado del ayuntamiento y observa hacia **la rue Candré**.  
Vemos un cartel que nos viene hambre...  
representa un G \_ \_ \_ \_ . ¡Nammm!

En esta misma calle se esconde la estatua de un Santo con un caballo; ¡encuétrala!



4- En **la place des Halles**, busca el hotel en el que residían los pintores a principios del siglo 20.  
¿Cuál es el nombre del animal que hay en el edificio del hotel?

P \_ \_ \_ \_ \_

5- Un poco más adelante, se encuentra la enseña de "La Tour du Lion". ¿Qué animal se esconde?

L \_ \_ \_



6- En **la place du Puits** se encuentra una casa con este símbolo, esculpido en piedra. ¿Lo ves?



Se trata de una B \_ \_ \_ \_ \_.

La balanza nos indica que era el lugar donde se impartía justicia.

7- Ahora baja hacia **la iglesia**.  
Se llama **Notre Dame de la Tronchaye**.

Entra en el interior, y acércate a la vidriera... ¡nos explica una historia!  
**Compara las dos imágenes y encuentra los 7 errores:**



8- Al salir de la iglesia, encuentra **la rue du Four à Ban**.

(la calle del horno “à Ban”)

Según tú, ¿qué crees que significa?:

(Marca la respuesta correcta)

A - Había un horno con bancos alrededor.

B - Había un horno y para utilizarlo, se debía pagar un impuesto que se llamaba “Ban” al señor.

C - Había un horno que pertenecía al Señor Ban.

9- Te invito a entrar en el **parque del castillo**.

Al lado de las ruinas, hay un museo que lleva el nombre de una bruja muy conocida en Rochefort-en-Terre.

Ella se llamaba N \_ \_ \_.



10- Ve hasta el castillo de *Alfred Klots*. ¿Cuántas pechinas/conchas hay en las fachadas?

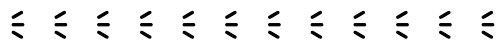
\_\_\_\_\_

**¡Bravo!**

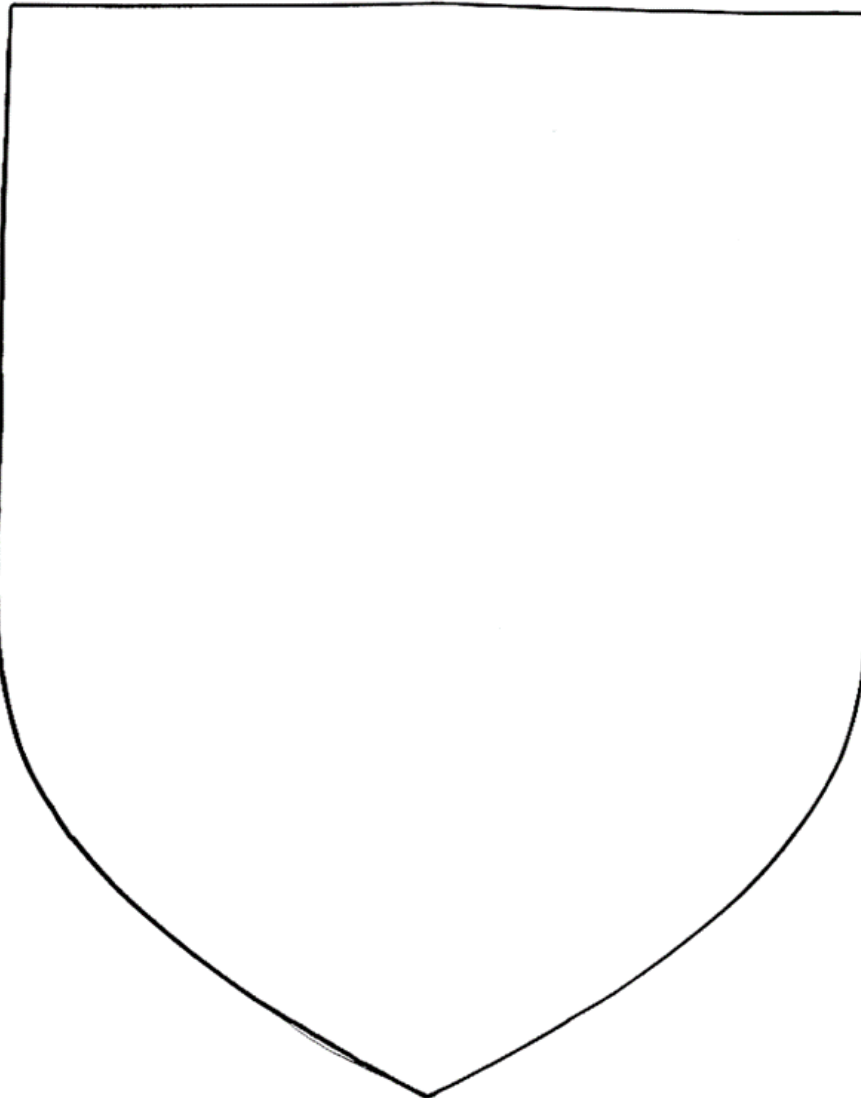
Ahora tengo muchísimas ideas para crear mi escudo:  
Animales reales o imaginarios, herramientas,  
objetos, personajes...

Te agradezco tu ayuda y espero que este paseo por Rochefort te haya  
gustado.

**¡Hasta pronto!**



**¡Diviértete dibujando tu propio escudo!**



**Debe representar aquello que a ti te gusta.**

## - Respuestas-

¿Sabes para qué servían?

En la Edad Media, en nuestros antiguos pueblos, las enseñas eran muy corrientes. En esa época, las calles no tenían nombre, y las casas no estaban numeradas. La gente se ubicaba gracias a las enseñas/carteles que había en los comercios.

1- es el **AYUNTAMIENTO**.

2- es *l'ARDOISERIE*.

El otro cartel es el del restaurante "*Aux Ardoisières*".

3- Representa un **GOFRE**.

La estatua del Santo se sitúa arriba de la puerta de entrada de la casa (núm. 6), rue Candré. Se trata de una estatua de San Eloi o de San Hervé que datan del siglo 15.

4- EL **PELÍCANO**.

5- el **LEÓN**.

6- En la entrada de la tienda "*L'atelier d'Arz*"; se trata de una **BALANZA**.

7 - Ver la última página.

8 - **Respuesta B**: Había un horno y para utilizarlo, se debía pagar un impuesto que se llamaba "Ban" al señor.

9 - Se llamaba **Naïa**, el mismo nombre que el museo del parque del castillo.

10 - **6** pechinas/conchas.

## 8- AQUÍ LOS 7 ERRORES :



Base de loisirs **MOULIN NEUF AVENTURE**  
 Le Moulin Neuf 56220 ROCHEFORT-EN-TERRE  
 02 97 61 11 29 (en saison)  
 ou 02 97 26 56 00 (Office de Tourisme)

Ouverture  
 avril à septembre  
 Jours et horaires  
 se renseigner