



BRETAGNE <sup>BE</sup>

Rochefort-en-Terre Tourisme  
Pays de Questembert

Jeux de piste



Le Circuit des Enseignes



## Bonjour et bienvenue à Rochefort-en-Terre !

Je m'appelle Argoed,  
je te propose de me suivre dans les rues et venelles de ma cité  
afin de te présenter de belles enseignes.

**Sais-tu à quoi servent les enseignes ?**

Moi-même, j'aimerais avoir une belle enseigne à l'entrée de ma maison afin de me présenter... Et je souhaite que tu m'aides à trouver des idées ; ainsi, tu pourras même créer le tien !

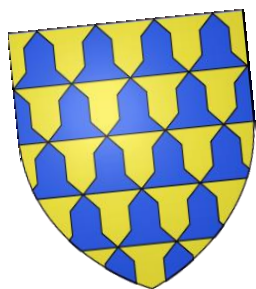
**Tu es prêt ? Alors commençons !**

### 1- Sur la Place des Halles

À Rochefort-en-Terre, nous avons le blason de la 1<sup>ère</sup> famille de seigneurs s'étant installés ici au 12<sup>ème</sup> siècle : les Rochefort.

On le décrit comme étant « d'azur et d'or ».

**Le vois-tu quelque part autour de toi ?**



Il se trouve sur un bâtiment que l'on appelle aussi  
Hôtel de ville : c'est la M \_ \_ \_ \_ \_ .

**Azur est utilisé pour désigner la couleur \_ \_ \_ \_ \_ .**

**Or est utilisé pour désigner la couleur \_ \_ \_ \_ \_ .**

Voyons maintenant si d'autres enseignes de la cité peuvent nous inspirer.  
Tu pourras t'aider en consultant la carte située à la dernière page.

### 2- Allons dans **la rue Saint-Michel**

Recherche cette enseigne qui rappelle le temps où  
les carrières d'ardoises étaient exploitées.

Aujourd'hui, ces carrières sont fermées mais un  
artisan transforme les ardoises en objets de  
décoration ; regarde son enseigne.

**C'est L'A \_ \_ \_ \_ \_ .**



Dans cette même rue, trouve une autre enseigne qui rappelle cette activité ; dessus, on y voit des outils.  
À quoi servaient-ils ? \_\_\_\_\_

---

3- Retournons à côté de la mairie et regarde vers **la rue Candré**  
On y voit une enseigne qui me met l'eau à la bouche :  
elle représente une G \_ \_ \_ \_ . Miam !

Dans cette même rue se cache la statuette d'un Saint  
avec un cheval ; Trouve-le !



4- Sur **la place des Halles**, cherche l'hôtel dans lequel  
aimaient résider les peintres au début  
du 20<sup>ème</sup> siècle.  
Quel est le nom de l'animal sur l'enseigne de cet  
hôtel ?

Le P \_ \_ \_ \_ \_ .

5- Résous cette charade :

Mon 1er tient les voiles sur un bateau.

Mon 2ème est une céréale.

Mon 3ème est indispensable à la vie.

Mon dernier est le contraire de flou.

Mon tout est une enseigne située dans **la rue du Porche**

Ta réponse : \_\_\_\_\_

6- Un peu plus loin, se trouve l'enseigne  
de la Tour du Lion. Quel animal s'y cache ?  
\_\_\_\_\_



7- Sur **la place du Puits** se trouve une maison avec ce symbole, sculpté dans la pierre. Le vois-tu ?



Il s'agit d'une B \_ \_ \_ \_ \_ .

Ce symbole signifie que cette maison était un tribunal : lieu où l'on rendait la justice.

8- Maintenant descendons **à l'église**.

Elle s'appelle Notre Dame de la Tronchaye.

Rends-toi, de jour, à l'intérieur, près du vitrail qui raconte son histoire.

Compare le à la photographie ci-dessous et entoure les 7 erreurs :



9- En sortant de l'église, retrouve **la rue du Four à Ban**.  
Drôle de nom ! D'après toi, elle se nomme ainsi parce que :  
(Entoure la bonne réponse)

- A - Il y avait un four avec des bancs autour
- B - Il y avait un four et le seigneur y percevait un impôt appelé le Ban
- C - Il y avait un four appartenant à Monsieur Ban ; ce dernier autorisait tout le village à l'utiliser

10- Je t'invite maintenant à entrer **dans le parc du château**.  
A côté de la ruine, se trouve un musée qui porte  
le nom d'une sorcière célèbre de Rochefort-en-Terre.  
Elle s'appelait N \_ \_ \_ .



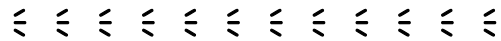
11- Monte jusqu'à la cour d'honneur  
du château.  
Combien vois-tu de coquilles sur  
les façades ? \_\_\_\_\_

**Bravo !**

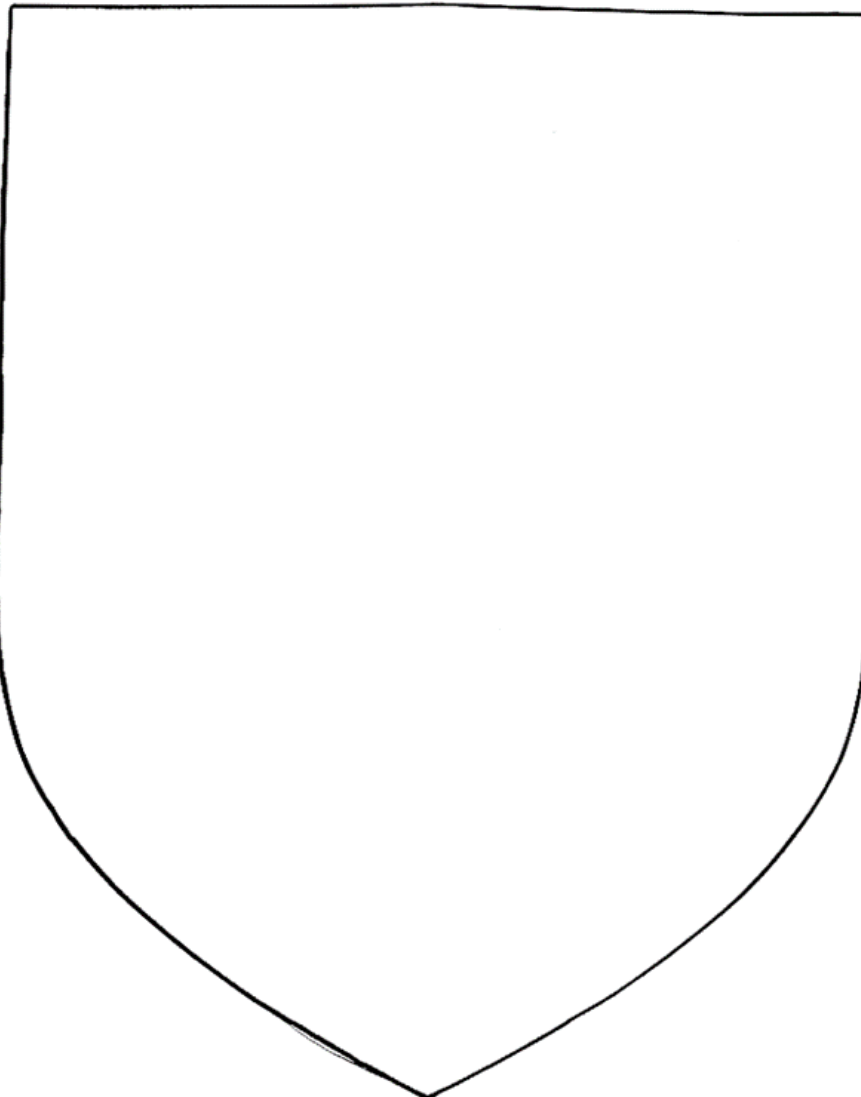
J'ai maintenant plein d'idées pour créer mon blason :  
des animaux réels ou imaginaires, des outils,  
des objets, des personnages...

Je te remercie pour ton aide et j'espère que ce petit tour  
dans Rochefort-en-Terre t'a plu ?

**A bientôt, Kénavo !**



**Amuse-toi à dessiner ton blason !**



**Il doit représenter ce que tu aimes ou un métier.**

## - Voici les réponses -

Sais-tu à quoi servent les enseignes ?

Au Moyen-Âge, dans nos vieilles villes, les enseignes se multipliaient. En ce temps-là, les rues ne portaient pas de nom, les maisons n'avaient pas de numéros. C'est par les symboles sur les enseignes que les gens reconnaissaient les commerces.

1- c'est la MAIRIE.

Azur est utilisé pour désigner la couleur BLEUE.

Or est utilisé pour désigner la couleur JAUNE.

2- C'est l'ARDOISERIE.

L'autre enseigne est celle du restaurant "Aux Ardoisières" ; on y voit les outils utilisés pour tailler les ardoises.

3- Elle représente une GAUFRE.

La statue du Saint se situe au-dessus de la porte d'entrée de la maison au 6, rue Candré. Il s'agit d'une statue de Saint Eloi ou de Saint Hervé datant approximativement du 15<sup>ème</sup> siècle.

4- Le PELICAN.

5- Mat - Riz - Eau - Net : La marionnette sur l'enseigne de l'artisan fabricant de jouet en bois « L'Orée du Bois ».

6- Un LION.

7- Au-dessus de la porte d'entrée de "L'atelier d'Arz" ; il s'agit d'une BALANCE.

8 - Voir dernière page.

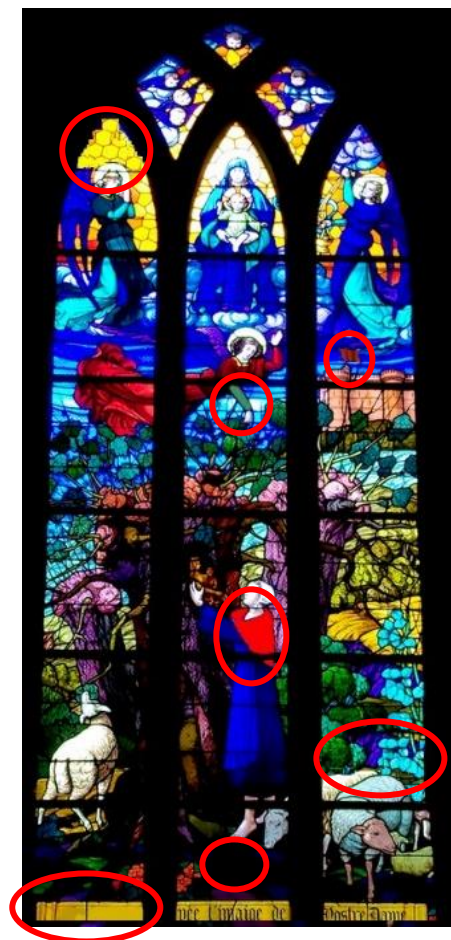
9 - Réponse B : Il y avait un four et le seigneur y percevait un impôt appelé le Ban.

10 - Elle s'appelait Naïa, comme a été nommé le musée à l'entrée du château.

11 - 6 Coquilles.



8- Voici les 7 erreurs : écriture disparue sur la bannière / Roses disparues / 3 moutons disparus / Couleur du châle de la bergère modifié / Drapeau sur le château / Couleur de la manche de l'ange modifié / Nuages au-dessus de l'ange effacés.



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

Le Village Préféré  
 DES FRANÇAIS  
 Ouverture  
 avril à septembre  
 Jours et horaires  
 se renseigner