

Mot de passe

Pour trouver la lettre manquante (carré vert), reprends la réponse de la question 1 (hauteur du clocher) : ___ m.

Additionne les deux chiffres : ___ + ___ = ___

Divise ce nouveau résultat par 2 : ___

Sachant que a = 1, trouve la lettre correspondant au carré vert !



9 Tu as maintenant trouvé le lieu dans lequel tu dois te rendre : c'est tout proche ! Il s'agit d'un lieu de culte : sois respectueux et silencieux ... Dirige-toi vers le [choeur](#) et rends-toi auprès d'Émilien pour résoudre l'énigme suivante !

10 Réponds à sa question :

« J'ai marqué de mon empreinte tout le village. Je suis célébré une fois par an à une date bien précise. Laquelle ? »

Tu as trouvé ? Dirige-toi maintenant vers le cloître. Tu dois y repérer une carte sur laquelle le saint patron des viticulteurs de Saint-Émilien est représenté.

Il s'agit de Saint _____.

Sur cette carte, tu trouveras également les châteaux classés de Saint-Émilien. Le classement est composé de trois catégories. Regarde attentivement la carte et note les deux plus prestigieux Châteaux qui s'y trouvent ci-dessous :

A _____

C _____ B _____

Tu peux maintenant retourner à l'accueil de l'Office de Tourisme remettre ton questionnaire. Une récompense t'y attend peut être ... Et si tu le souhaites, nous pouvons t'envoyer les réponses par e-mail. Pour cela, contacte-nous à accueil@saint-emilion-tourisme.com !

En Gironde, dans plusieurs sites touristiques, Robin t'invite à faire des découvertes tout en t'amusant ! Pour connaître les sites, connecte-toi sur : www.gironde-tourisme.fr/sur-place/a-faire-en-famille/les-pistes-de-robin



PISTE DE ROBIN

PATRIMOINE

NIVEAU 3

13 à 15 ans

Le mystère du chevalier

Bonjour !

Et bienvenue à Saint-Émilien. Tu as l'air aguerri, débrouillard et plein d'entrain. Tu vas pouvoir dévoiler l'ensemble de tes talents pendant une heure ! À toi de découvrir le village, son histoire, ses traditions et ses mystères ... Munis-toi d'un stylo et d'un plan pour te repérer, afin de résoudre les 10 énigmes ! Tu es prêt ? **C'est parti !**



En route ! Grâce aux différentes énigmes qui te sont proposées, tu découvriras un mot de passe qui te conduira jusqu'à Émilion, le saint patron du village. Reporte les lettres indiquées dans les cases colorées à la fin du jeu.

1 Dirige-toi vers la **place du clocher** et observe le village. Le clocher sert de point de repère pour se rendre au village. Mais quelle est sa hauteur ?

Sachant que 3 marches correspondent à 1 m et qu'il y a 192 marches : quel résultat trouves-tu ? ____

Rajoute 4 à ce résultat pour obtenir la hauteur du clocher : ____ m



Avec sa silhouette élancée et imposante, le clocher est l'un des symboles du village. Au Moyen Âge, il servait de repère aux pèlerins qui arrivaient à pied à Saint-Émilion. Sa stature devait également évoquer la puissance de l'Église.

2 Cherche le nord sur le plan et repère l'ancien réfectoire d'un monastère où se trouve aujourd'hui l'**Office de Tourisme**. À droite, au-dessus de la porte du cloître, tu verras un symbole avec trois lettres gravées dans la pierre. Note-les ici :



Ce symbole est le monogramme du Christ. Constitué des 3 premières lettres de Jésus en grec, il signifie "Jésus, sauveur des hommes".

3 En regardant par terre, tu trouveras un **blason** sur les plaques d'égout. C'est Émilion, le saint-patron du village, qui est là pour te guider jusqu'à la prochaine étape. Face à la porte du cloître, prends à droite et suis les blasons. Au bout de la rue, tourne à droite et descends dans la rue pavée. Te voilà **rue de la Cadène**. À ton avis, que veut dire « Cadène », du gascon « cadena » ? _____

Cet objet devait fermer la porte à l'arc brisé, séparant symboliquement au Moyen Âge la ville haute de la ville basse.

Observe cette maison à pans de bois avec des éléments sculptés sur la poutre inférieure. Dédus-en la profession de la personne qui vivait ici ! _____

Descends la rue pour rejoindre la place. Te voilà face à l'église monolithe. D'après toi, que veut dire monolithe ? _____

Indice : vient du grec « mono lithos ». Lithos s'utilise aussi dans « néolithique ».

4 Cette incroyable église, creusée dans le rocher au XIIe siècle, a été commandée par un important vicomte local. Réponds à ce rébus pour trouver son nom :



Je suis _____ _____

Sur cette place, tu trouveras les halles ou marché couvert. Trouve la date indiquée sur l'un de ses murs : _____

5 Ensuite, il te faut passer par la **rue du Thau**. Au bout de cette rue, tu apercevras à droite une tour carrée où montent deux fois par an des personnes vêtues de rouge : c'est la **Tour du Roy**. Quel est le nom de leur confrérie ? Réponds à la charade suivante :

- Mon premier est le liquide extrait d'un fruit pressé.
- Selon Jean de La Fontaine, mon second est des villes ou des champs.
- Mon troisième est le résultat de cette opération :
Date trouvée à la question précédente ÷ 882,5 = _____

Ce sont les membres de la _____

Cette confrérie assure la promotion de la spécialité de Saint-Émilion : le vin produit sur une aire d'appellation autrefois appelée Juridiction.

6 Depuis le bas de la Tour, monte en direction du lieu où vécurent les religieuses appelées les Ursulines. Devine quelle autre spécialité gastronomique du village les sœurs inventèrent au XVIIe siècle : les _____

Indice : Faits à base de poudre d'amandes, on en trouve dans plusieurs boutiques de la ville !

7 Passe par la **porte Saint-Martin** et descends dans les **douves** à droite. Tu trouveras des entrées creusées dans les parois. À ton avis, de quoi s'agissait-il ? _____
Au Moyen Âge, c'est par là que passaient les barriques de vin, chargées sur des charrettes, avant d'être embarquées sur la Dordogne.

La fin de l'aventure est proche ! Au fond des douves à gauche, prends l'escalier ! Tu es maintenant **place Meyrat**. Trouve la **Maison du Vin**. De combien de cercles se compose son logo ? _____

Il te faut désormais relever le défi ultime : déchiffrer le mot de passe pour pouvoir te rendre auprès d'**Émilion**, le saint patron du village. Il te reste encore quelques énigmes à résoudre pour achever ta quête ... Tourne la page !