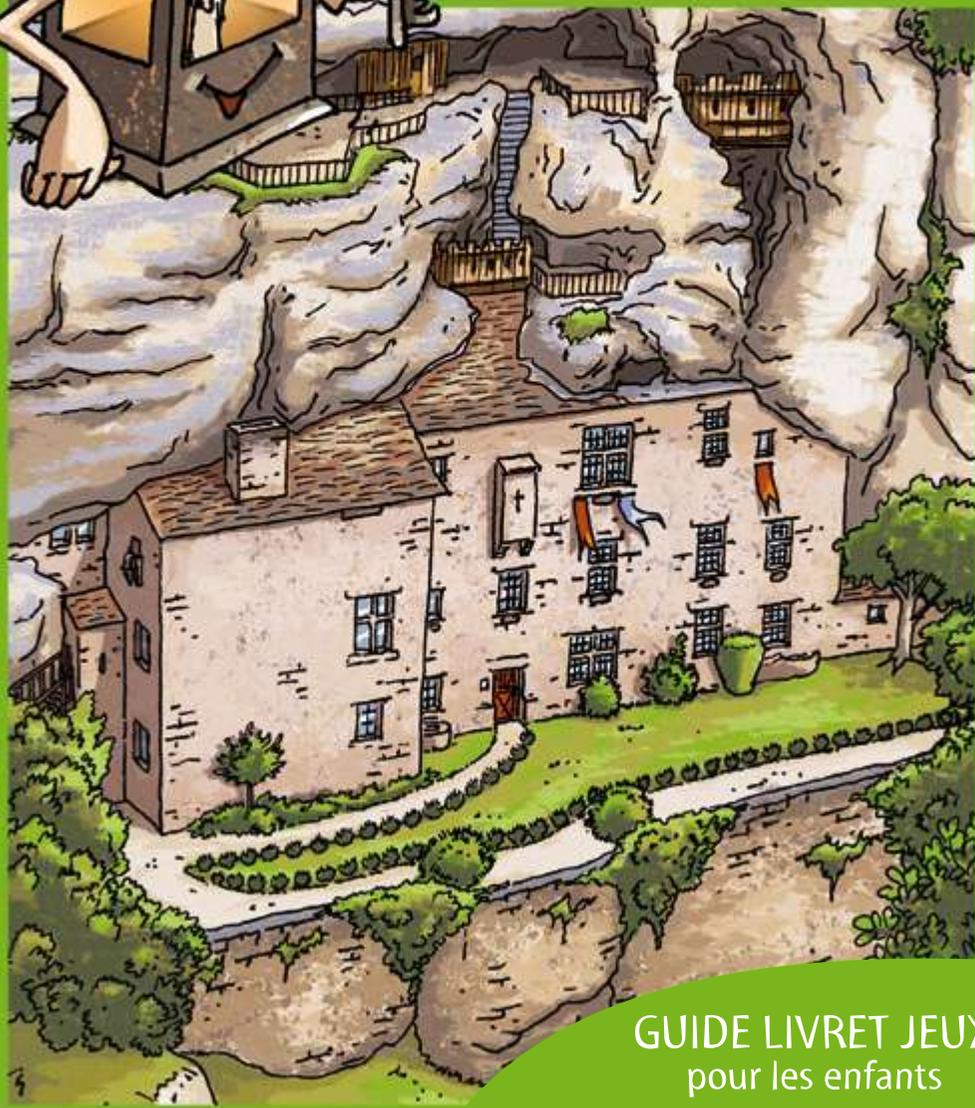


Suivez
le guide !

MAISON FORTE de REIGNAC



www.didier-georget.fr

GUIDE LIVRET JEUX
pour les enfants

ELLE PORTE LES TRACES DE L'HUMANITE DES PREMIERS HOMMES JUSQU'À NOS JOURS...

-20 000
occupation du site
par Cro Magnon

-8 000
début de l'agriculture

-3 500
apparition
de l'écriture

Paléolithique supérieur

J'étais pas encore
née heureusement !
Il faisait un froid
polaire...



La Préhistoire

-2 500

âge
du cuivre

-1 800

âge
du bronze

-900

âge
du fer

-600

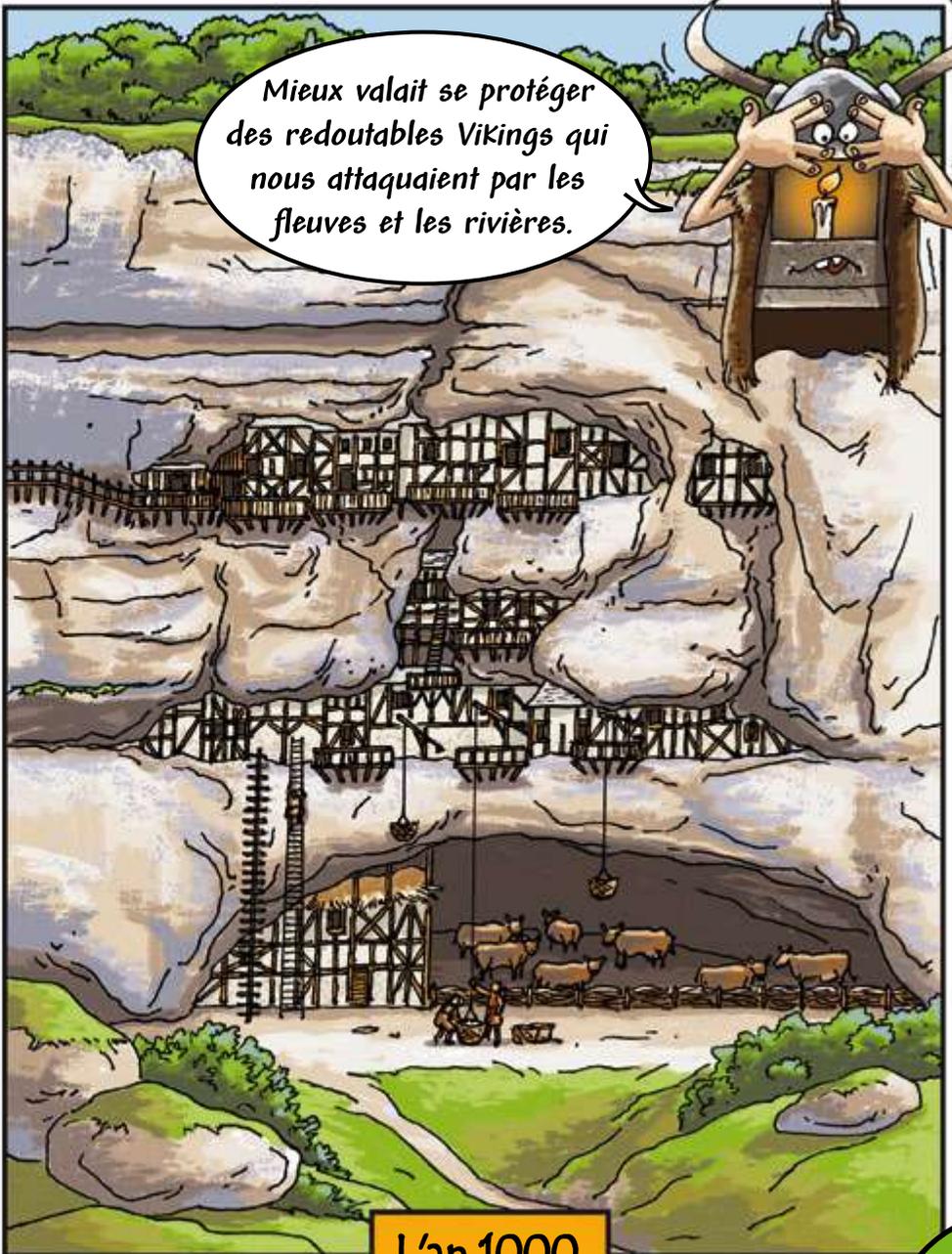
les Celtes

-52 J.C

Néolithique

L'antiquité

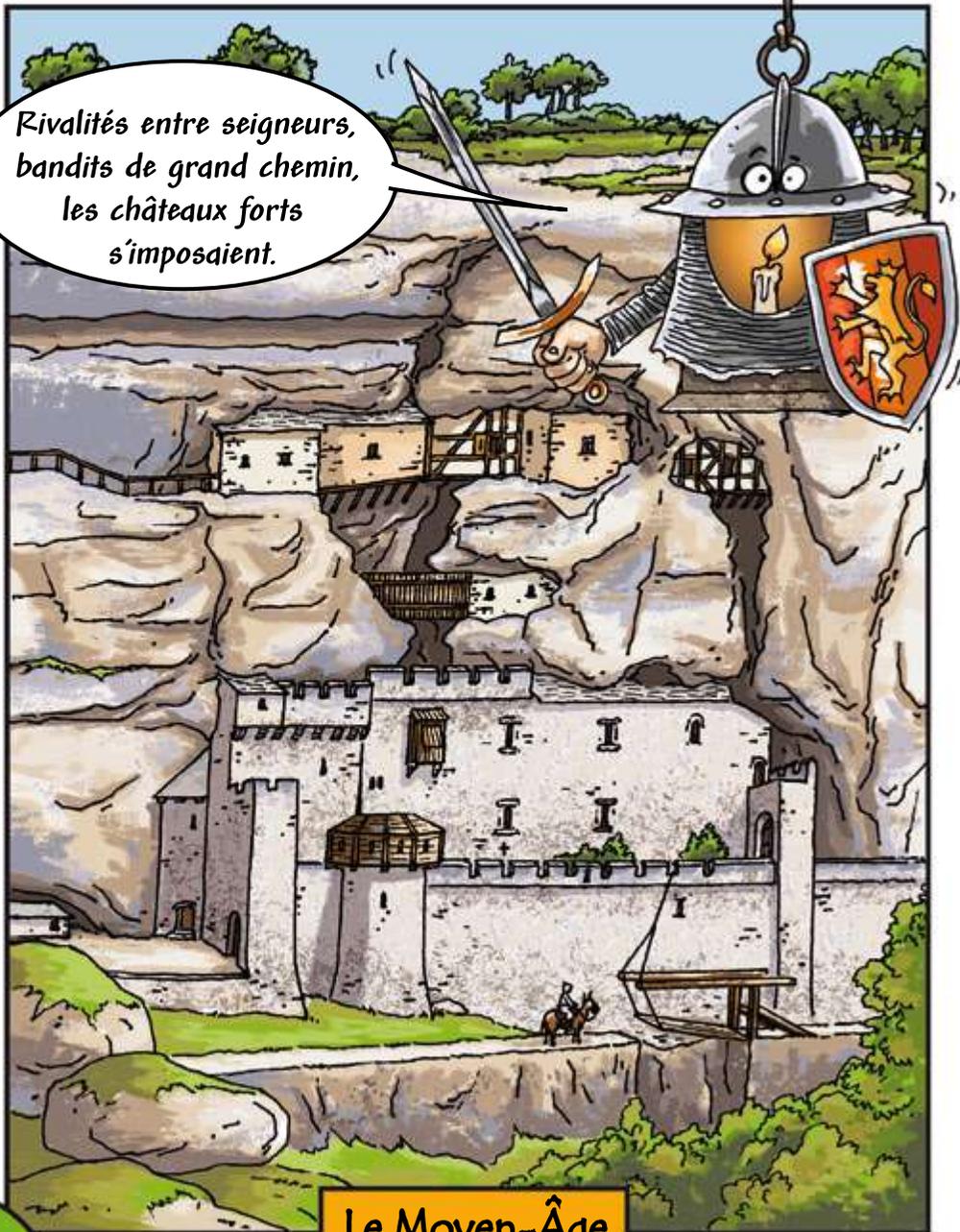
*Mieux valait se protéger
des redoutables Vikings qui
nous attaquaient par les
fleuves et les rivières.*



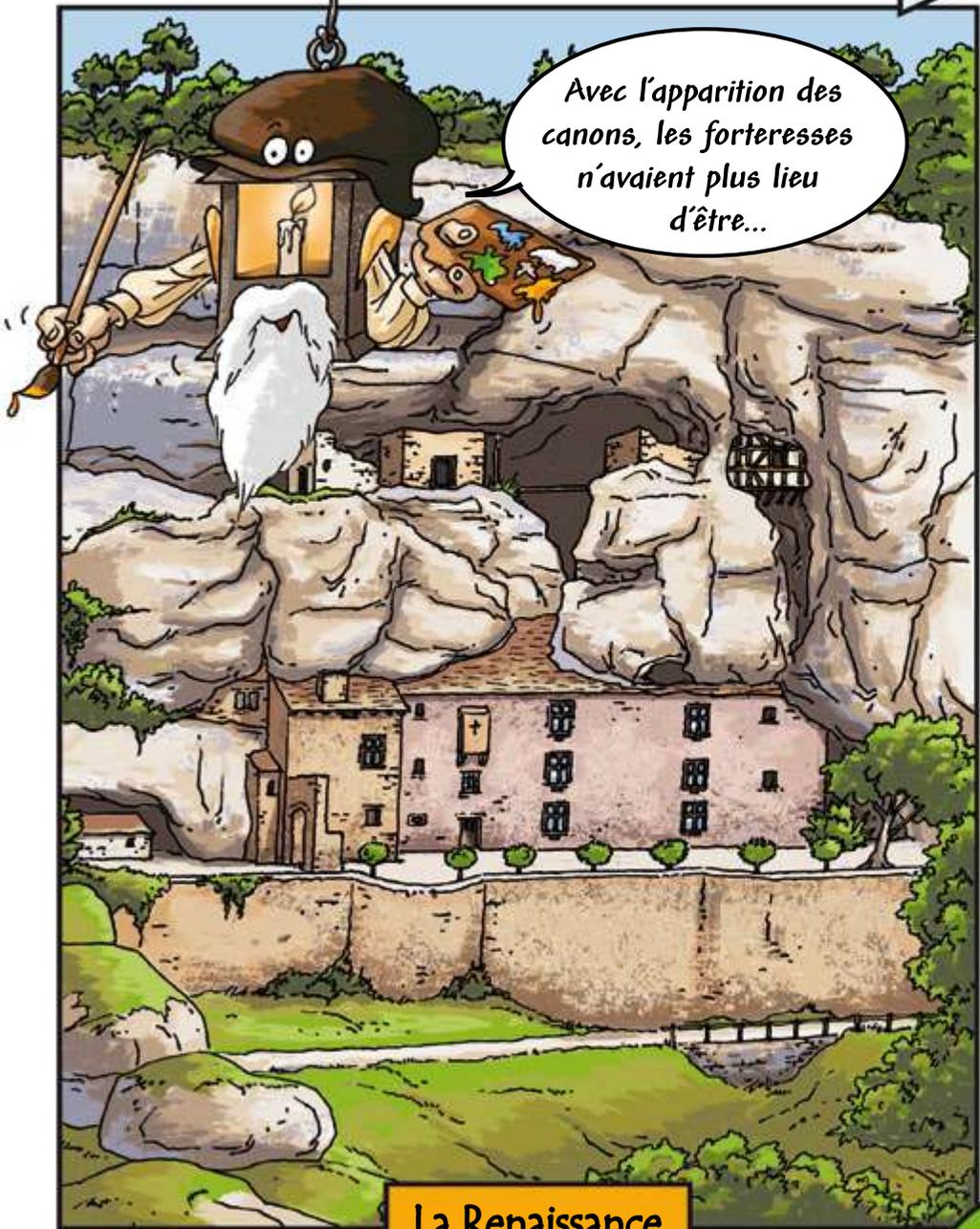
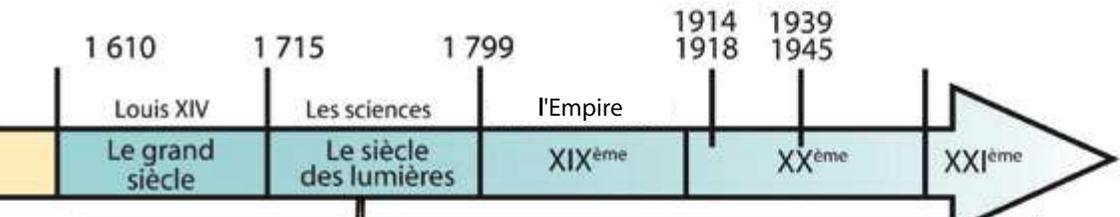
L'an 1000

	476	768		l'an 1 000	1 328	C. Colomb 1 492
l'Empire Romain	Clovis	Charlemagne	invasions Vikings	féodalité	guerre de cent ans	les guerres de religions
	Moyen Âge					Renaissance

Rivalités entre seigneurs, bandits de grand chemin, les châteaux forts s'imposaient.



Le Moyen-Âge

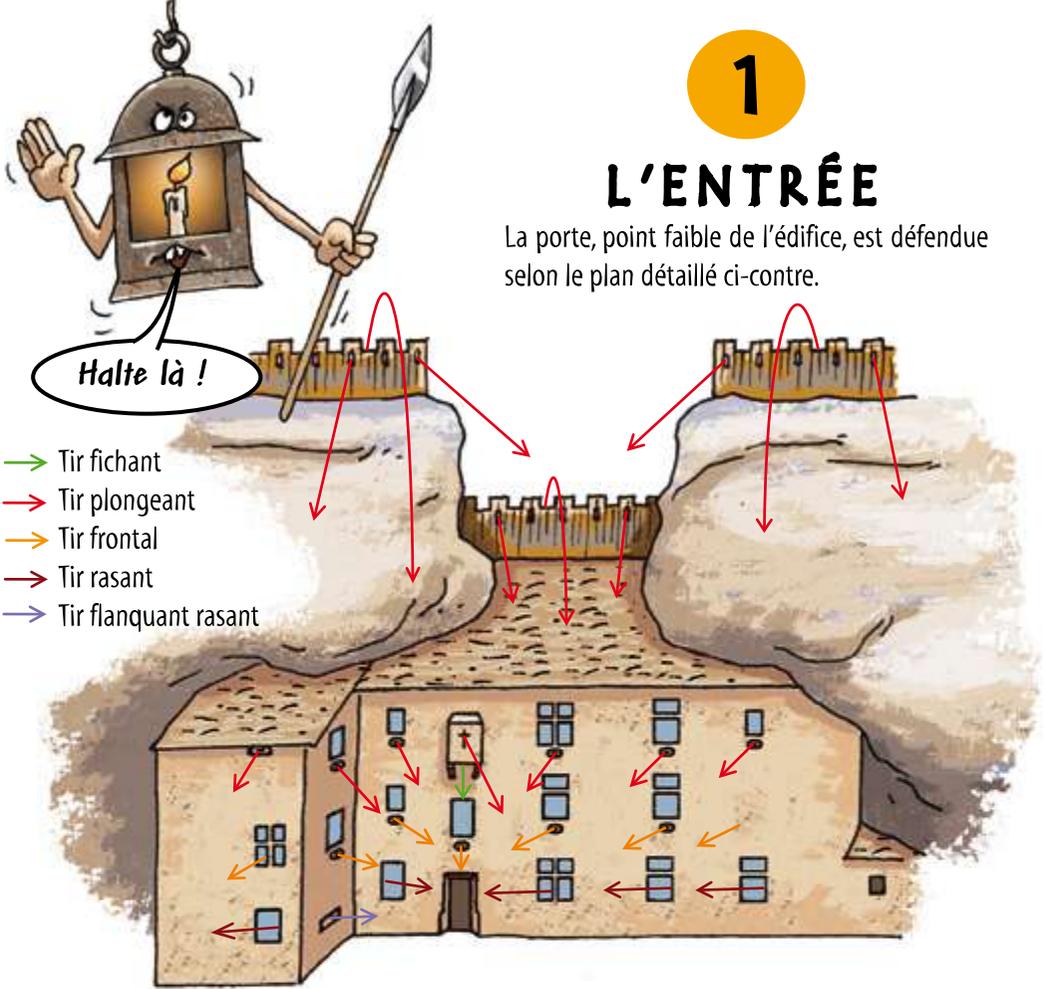


La Renaissance

1

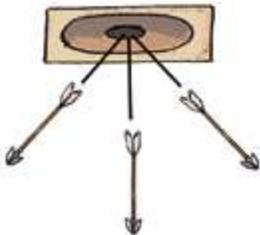
L'ENTRÉE

La porte, point faible de l'édifice, est défendue selon le plan détaillé ci-contre.



En cas d'attaque, chaque homme, femme, enfant, habitant Reignac connaît le poste qui lui est attribué ; muni de son arme, arc, arbalète, mousquet, il doit défendre sa position. Le schéma démontre comment une quinzaine de personnes peut transformer cette paisible demeure en une redoutable place forte.

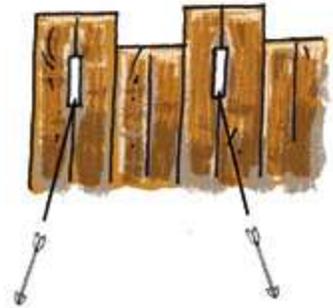
12 bouches à feu percées sous les fenêtres



Une bretèche



Des meurtrières



Questionnaire jeu

1.1 Dans quelle vallée se situe la Maison Forte de REIGNAC ?

- a** La vallée de la DORDOGNE **b** La vallée de la VÈZÈRE **c** La vallée de TURSAC

1.2 Parmi ces symboles, quels sont ceux qui sont représentés sur les 5 oriflammes* accrochés à la façade de la Maison Forte de REIGNAC ?

*Oriflamme : drapeau terminé en pointe servant d'emblème



Gerbe de blé



Aigle



Couronne



Croix occitane



Lion rampant



Licorne



Salamandre



Griffon



Fleur de lys



Léopard

L'ensemble des motifs représentés sur un oriflamme s'appelle un blason. Il servait à identifier des familles nobles ou des pays, ou des métiers. Cela correspond à nos cartes d'identité ou nos cartes de visite d'aujourd'hui.

Questionnaire jeu

3.1 En quoi est fait le sol de la cuisine ? (plusieurs réponses)

- a** en pisé (petite pierre) **b** en terre battue **c** en carrelage **d** en ciment

3.2 Tous les légumes représentés ci-dessous existaient au Moyen Âge. Quels sont ceux que tu reconnais sur cette table ?
Lequel rêves-tu de manger à ton prochain repas ?



rutabaga



asperge



navet



topinambour



carotte



celeri



ail



oignon



chou vert



fèves



panais



poireau

réponses page 32



Par ici
la bonne soupe !



2 LA SOVILLARDE

Appelée ainsi car on y conservait les soutes et savons. C'est une arrière-cuisine, avec son évier où se tenaient les femmes chargées de la vaisselle et de la lessive.

3 LA CUISINE

Sombre, sol en terre battue, elle est modeste. On y trouve une grande cheminée où crépite les flammes toute l'année. La potence et la crémaillère servent à suspendre la marmite au dessus du feu.

Le personnel du château y prenait ses repas.



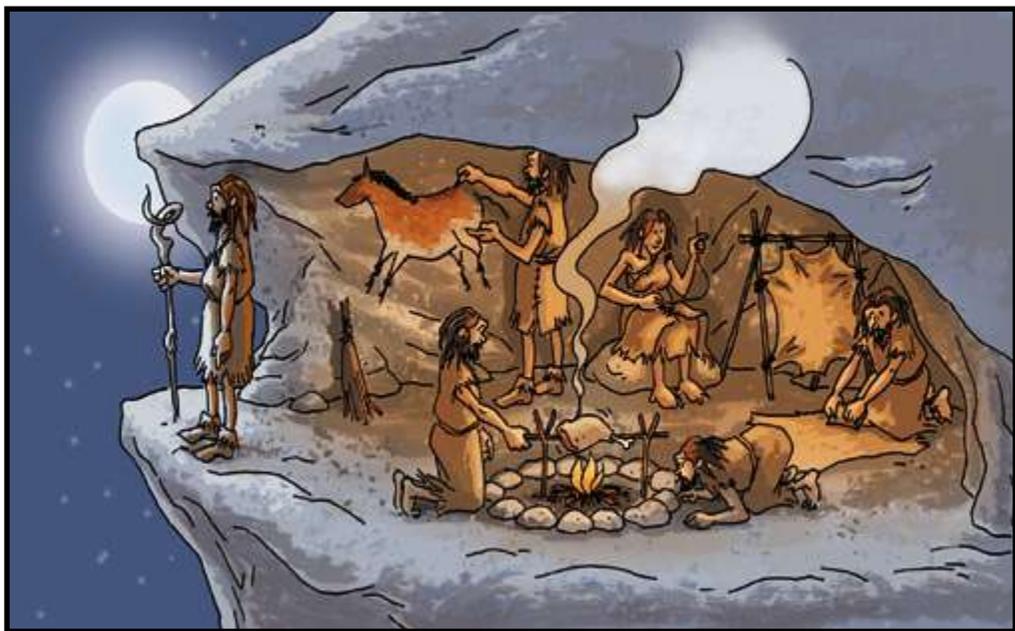


*Le front haut,
le menton en avant,
c'est bien lui !*

4

L'HOMME DE CRO MAGNON : HOMO SAPIENS

Les Hommes de Cro Magnon occupaient le site il y a 20 000 ans. Apparue en Europe au paléolithique supérieur, c'est un homme moderne, omnivore, pourvu d'un larynx et il est sans doute le premier à utiliser un langage verbal. Contrairement à ce que l'on peut penser cet ancêtre était déjà grand. On estime sa taille entre 1,77m et 1,90m pour un poids de 65 à 70 kg et il ne dépassait que rarement l'âge de 40 ans.



Ces nomades, chasseurs-cueilleurs formaient des clans de 30 personnes maximum. Ils se réfugiaient dans des abris naturels comme les entrées des grottes ou établissaient des campements faits de bois, d'ossements et de peaux de bêtes.

Questionnaire jeu

4.1 À ton avis tu es dans ...

- a** une grotte **b** un tunnel **c** un abri sous roche **d** un passage secret
e un abri bus

4.2 Relie chaque vitrine à son thème.

La pêche



Vitrine n° 1

Le feu



Vitrine n° 2

La chasse



Vitrine n° 3

Le travail de l'os



Vitrine n° 4

La couture



Vitrine n° 5

Les matières utilisées par
l'homme préhistorique



Vitrine n° 6

Le travail du bois de renne

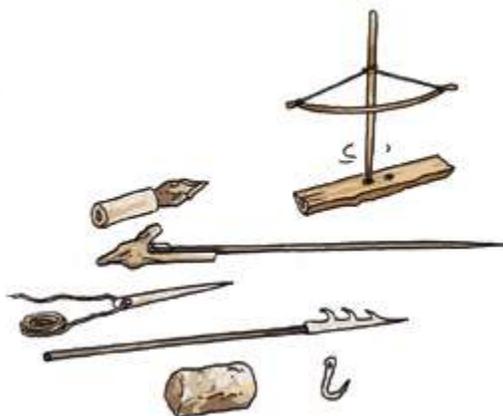


Vitrine n° 7

réponses page 32



Avec l'invention du propulseur, ils doublèrent la distance de jet. Passant de 50m pour une lance projetée à main nue jusqu'à environ 100m pour une sagaie avec cet engin.



A base de silex, d'os et d'ivoire ils fabriquaient des couteaux, des harpons, des aiguilles, des hameçons, des tranchoirs...



Ils utilisaient la technique du feu par friction.



Auteurs des premières peintures rupestres figuratives.



L'Homme de Cro Magnon tannait ses peaux et avec l'invention de l'aiguille à chas il va confectionner et coudre ses vêtements.





5

LA GRANDE SALLE D'HONNEUR

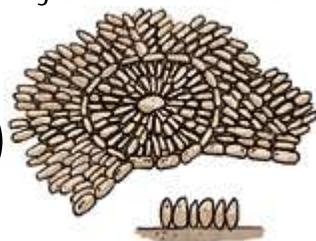
Sans grand changement depuis 600 ans si ce n'est l'ouverture des fenêtres au XVI^{ème} siècle remplaçant les meurtrières. Cette pièce servait de salle à manger. On y trouve un évier sur la gauche et des coussièges sur la droite, banquettes en pierre conçues dans l'embrasure de la fenêtre.



Les "coussièges" au Moyen Âge permettaient au soldat de faire le guet avec un certain confort.



La grande salle est d'une surface de 70 m² !



Le "sol en pichat" est composé de 250 pierres calcaires au m², posées sur le chant, soit 17 000 pour cette salle.



Questionnaire jeu

5.1 7 erreurs se sont glissées dans le dessin de la Grande salle d'Honneur, trouve les...



5.2 Autour de toi découvre les objets dessinés ci-dessous et trouve leur nom dans cette liste : une couade, une fontaine de table, un sablier, un cor de chasse, un landier, un bilboquet, une crécelle.



a _ _ b _ _ _ **b** _ _ u _ _ **c** c _ _ _ _ **d** _ i _ _ q _ _



e _ _ d _ _ **f** _ o _ _ _ _
_ _ t _ _ _ **g** c _ _ _ h _ _

réponses page 33



Questionnaire jeu

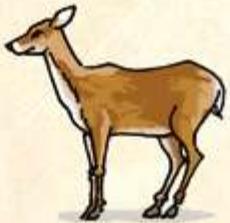
5.3

Il y a des animaux empaillés accrochés au mur dans cette Grande salle d'Honneur

Coche ceux que tu peux observer dans cette pièce



cerf



biche



bouquetin



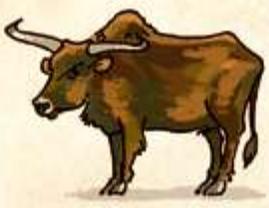
chevreuil



blaireau



chouette



auroch



sanglier

Cite les 2 animaux portant des bois -----

Cite les 2 animaux portant des cornes -----

Les bois d'animaux tombent et repoussent chaque année alors que les cornes poussent tout au long de la vie de l'animal.

réponses page 33

QUI VIVAIT AU CHÂTEAU ?

Le château falaise au XVII^{ème} siècle abritait outre le seigneur et sa famille, une cuisinière, une chambrrière, un palfrenier, un valet, un fauconnier maître-chien. Ils pouvaient tous être affectés à d'autres tâches.

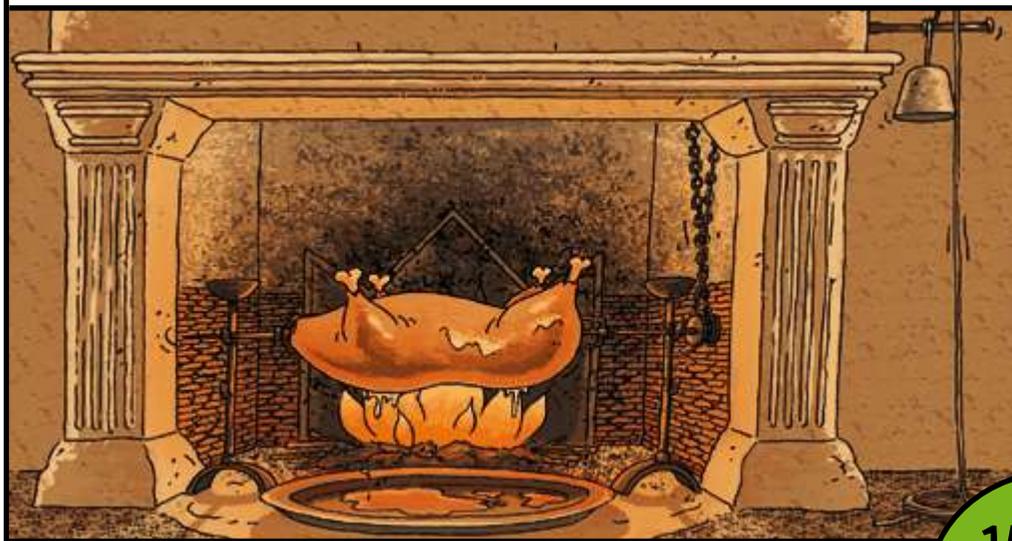
Le domaine de 120 hectares comprenait 10 métairies ou fermes. Une quarantaine de personnes y travaillaient.



LE TOURNE BROCHE «LOUIS XIV»

Ce tourne broche de la fin du XVII^{ème} siècle servait à cuire des pièces de viandes (gibiers, volailles, porcelets) lors des grandes réceptions et banquets.

Le contre poids de 25kg remonté au maximum permet de faire tourner la broche pendant une demi-heure.



L'EDUCATION D'UN CHEVALIER

Jusqu'à l'âge de 7 ans, le jeune noble reste auprès des nourrices du château.

Dés son 7^{ème} anniversaire, il sera placé comme Page chez un seigneur ami qui va l'initier à monter à cheval, à chasser et à manier l'épée.

A 14 ans, il sera Ecuyer ce qui l'autorise à recevoir l'enseignement d'un maître d'armes, s'entraîner aux joutes à cheval et même guerroyer.

A 18 ans, il sera adoubé (consacré chevalier). Avant de recevoir son armure, son épée et son destrier (cheval), le nouveau chevalier est lavé et son épée reçoit la bénédiction de l'église.

Le chevalier est un combattant au service du seigneur qui lui a transmis un fief (un territoire) mais il est surtout un chevalier de Dieu.

Une armure complète pesait près de 30kg...



Le chevalier qui vit ici doit allégeance à son suzerain, le seigneur de La Roque St Christophe.

Il vient à l'appel de celui-ci à cheval, en arme, et avec son écuyer se mettre à son service avec le soutien d'une douzaine d'autres vassaux de cette juridiction.

Ils vont guerroyer pour le seigneur, également au service du Roi, ou d'un autre parti qui est pour ou contre les anglais.

Tous se battent, rapinent, brûlent, assassinent. Seuls sont faits prisonniers ceux qui peuvent payer une rançon.

LA POPULATION AU MOYEN-ÂGE

Au début du Moyen-Âge il y a trois ordres :

ceux qui prient, ceux qui travaillent, ceux qui combattent et protègent les deux autres.



Le clergé :

Population religieuse catholique dirigée par le Pape et en charge de l'autorité morale sur l'ensemble de la population.

Seigneurs, noblesse :

Ils exercent le métier des armes et de la guerre. Ils assurent aussi la protection du peuple et jouent de leur droit de justice.



Les paysans :

95% de la population qui cultivent la terre et nourrissent le royaume.

LA PESTE NOIRE



En 1346, un navire accoste dans un port d'Italie. Le pont du bateau est jonché de cadavres portant des marques noires aux aisselles et à l'aîne. Cette coloration va donner son nom à un fléau du Moyen Âge :

La peste noire.

L'épidémie va déferler sur l'Europe et frapper très durement, tuant les gens par millions. Les villes sont plus touchées que les campagnes. Il faudra attendre le XIX^{ème} siècle pour identifier la maladie véhiculée par les rats et transmise par les puces qui infestent ce rongeur.



6

L'ESCALIER

Il s'agissait d'un classique escalier à vis qui avait à l'origine deux tours supplémentaires. Il desservait les deux niveaux supérieurs.



*Idéal pour
un duel à l'épée !*

7

DORTOIR DES GENS DE REIGNAC

Ce lieu servait à l'origine de chambre commune aux enfants, aux valets, au fauconnier, à la chambrière et aux domestiques en tout genre.

On estime qu'une dizaine de personnes dormaient ici. La pauvreté et l'inconfort marquent la différence de classe et de rang entre les occupants.



Questionnaire jeu

7. Saurais-tu relier ces personnes à leur occupation au sein du domaine de La Maison Forte de REIGNAC ?



Fauconnier
Maître chien

a

1 Jeune gentilhomme attaché à un seigneur pour remplir les fonctions de page ou d'écuyer



Valet

b

2 Personne chargée de faire la cuisine pour le seigneur et sa famille ainsi que pour les gens de La Maison Forte



Palefrenier

c

3 Personne chargée de dresser les chiens et les faucons pour la chasse



Chambrière

d

4 Garçon d'écurie chargé du soin des chevaux



Cuisinière

e

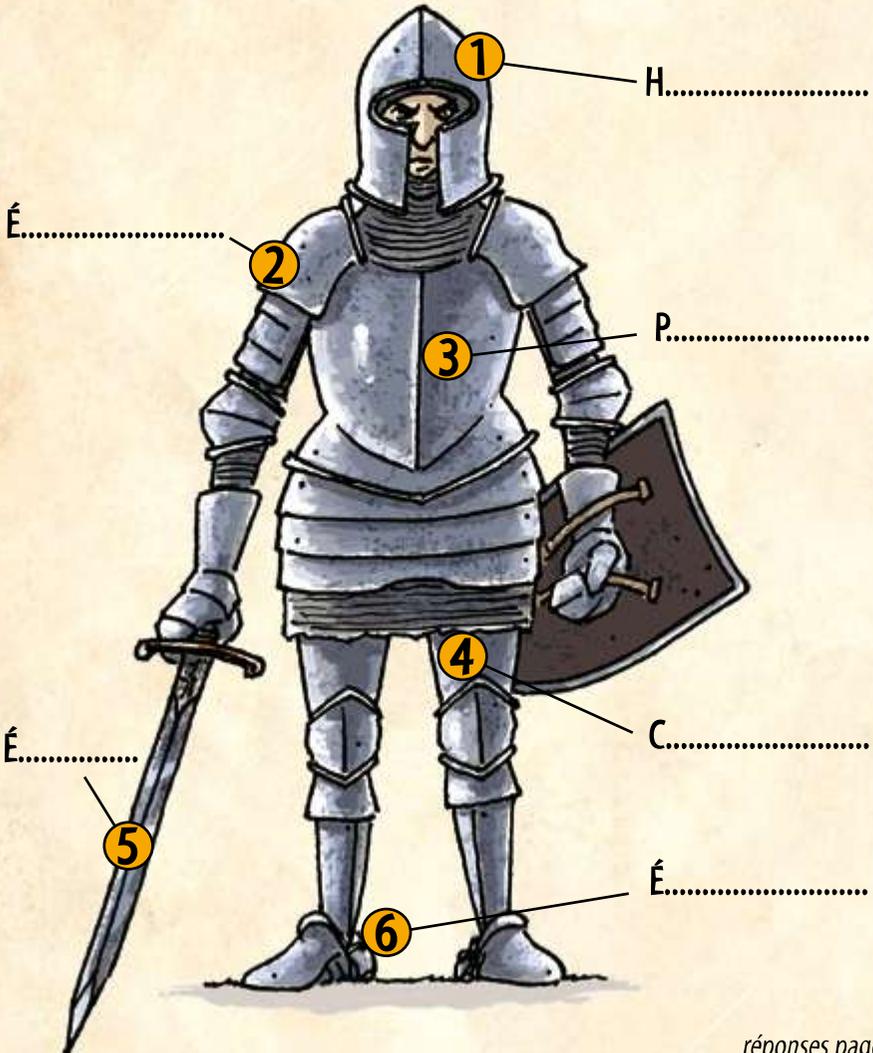
5 Femme de chambre

Questionnaire jeu

8. Cherche la petite armure. Est-ce que tu aimerais la porter ?

Essaye à présent de nommer les parties de l'armure à leur juste place ci-dessous :

ÉPERON HEAUME CUISSARD ÉPÉE PLASTRON ÉPAULIÈRE



Le sol, le plafond et une partie des murs ont été retaillés dans le roc pour augmenter la hauteur de la pièce.

Dans ce salon de réception, on célébrait les fêtes, les grands événements, mais s'y déroulait aussi la vie de tous les jours.

La curieuse cheminée percée dans le plafond débouche dans la falaise.

8

SALLE DES GRANDS HOMMES

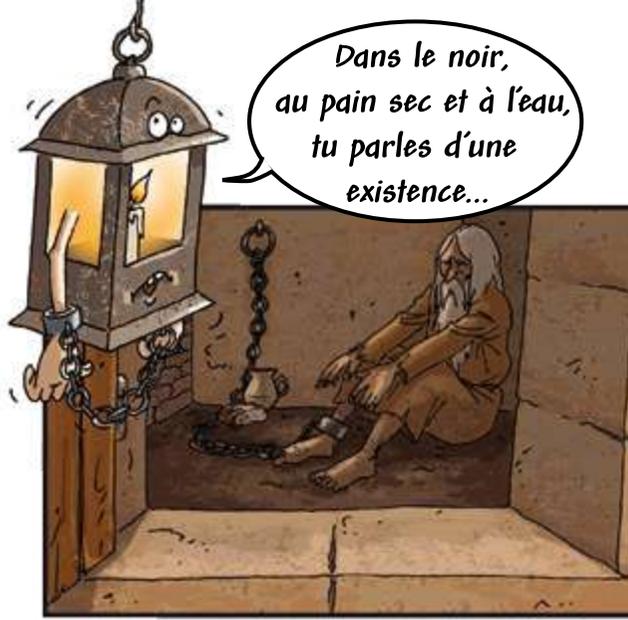


9

LA CHAMBRE DU BOUC

“Le Bouc de Reignac”, un personnage malfaisant du Moyen Âge vivait ici. Sa réputation était connue d’un bout à l’autre de la vallée de la Vézère. Il exerçait avec ses fils son pouvoir avec méchanceté et férocité.

“Le Bouc” était aussi soupçonné de détrousser les voyageurs et les marchands à l’aide de ses gens, le visage masqué d’une peau de lapin.



10

LE CACHOT

Cette terrible prison de 4 mètres carrés, fermée par deux solides portes, était ou non garnie de paille.

Les malheureux étaient réduits à l'isolement des jours, voire des années durant sans voir âme qui vive...



l'épée

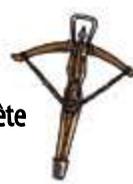
XIII^e

XII^e

XI^e

11

l'arbalète



l'arc

LA SALLE D'ARMES

(lieu au Moyen Âge où étaient entreposées toutes les armes de la forteresse)

Les armes issues du Moyen Âge sont généralement dérivées des outils agricoles.



la hallebarde



la guisarme



le fauchard



la vouge



la masse



la francisque

le fléau



l'arquebuse



l'escopette



le mousquet



le canon

Furent les premières armes à feu créées au XVI^{ème} siècle.

Puis les canons furent conçus et mirent fin à la chevalerie et à la construction de châteaux forts.

Questionnaire jeu

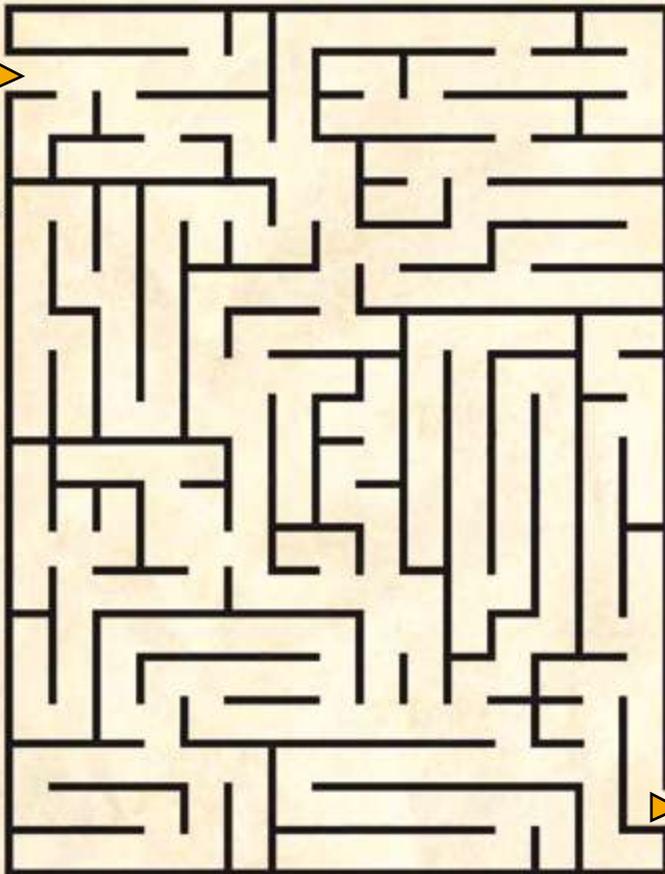
10.

Es-tu entré dans le cachot ?

Essaye d'imaginer comment vivait le prisonnier isolé de tout.

Cherche le passe-plat...

Maintenant le prisonnier compte sur toi pour s'évader. Veux-tu l'aider à trouver le trousseau de clés ?



Questionnaire jeu

11.1 L'énorme coffre-fort en métal qui se trouve dans cette pièce pèse combien de kilos ?

- a** 123 kg **b** 223 kg **c** 323 kg

11.2 À l'intérieur on peut y trouver beaucoup de choses précieuses et importantes. Parmi celles citées, quels sont les intrus ?



acte de propriété



bijoux



saucisson



pièces d'or



argenterie



une princesse



pistolet



œuvre d'art



des secrets

Et toi, que mettrais-tu dans ton coffre-fort ?

11.3 Dans cette salle tu peux voir aussi d'autres animaux empaillés. Tu les reconnais ?



- 1** _ _ _ p **2** s _ _ _ i _ _ **3** _ _ n _ _ d **4** o _ _ _



- 5** g _ _ _ _ e **6** m _ _ f _ _ _ **7** f _ _ _ _ _

LA QUESTION



La question ou torture permettait d'arracher des aveux à des fins de justice. Les nobles n'étaient pas dispensés de la question. La torture disparaît du droit français à la fin du XVIII^{ème} siècle sous Louis XVI.

LA RELIGION



Au Moyen Âge la notion de deux mondes après la mort est profondément ancrée dans les consciences : le paradis avec Dieu, l'enfer avec le diable.

L'obsession du jugement dernier hantait le peuple, qui de surcroît ne savait ni lire ni écrire et buvait naïvement les paroles des religieux, seuls érudits et détenteurs des textes sacrés.

Deux possibilités : la vie éternelle au paradis parmi les anges à la droite de Dieu, ou le châtement éternel livré au diable, aux démons fourchus et cornus et autres bêtes infernales.

12

LA CHAPELLE

Cette chapelle entièrement taillée dans le roc était un lieu de recueillement qui permettait de se rapprocher de Dieu.



**13**

LE DERNIER ESCALIER

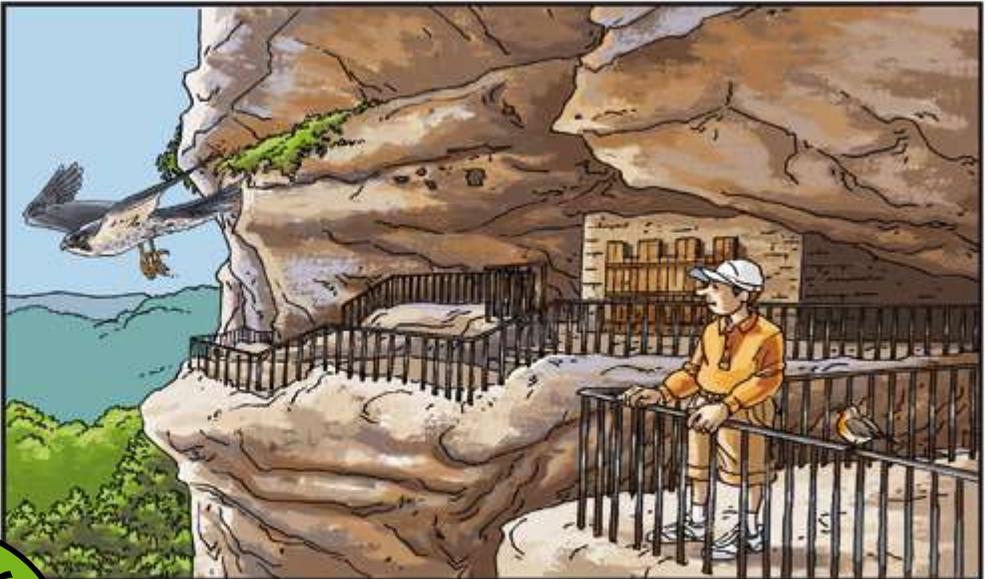
Il mène aux terrasses et grottes supérieures. De la première terrasse on observe, depuis le gouffre, la sortie de la cheminée ainsi que le sol du salon 12 mètres plus bas.

Une échelle remplaçait la première partie de l'escalier actuel.

14

LE NID D'AIGLE

Sur ces terrasses était installé le premier repaire troglodytique (château falaise) entre l'âge du fer vers 750 avant Jésus-Christ et le 13^{ème} siècle.



Questionnaire jeu

13 Amuse toi à compter le nombre de marches qui mènent aux terrasses supérieures :

combien en bois ? combien en pierre ?

As tu remarqué que les marches taillées dans la pierre sont d'inégales hauteurs ?

14 À Reignac de nombreux oiseaux profitent des recoins de la falaise pour faire leur nid. Découvre en reliant les pointillés ce rapace sédentaire protégé. Il vit en couple ici dans les escarpements rocheux.

Quel est son nom ?

.....



Tu pourras aussi apercevoir selon les saisons :



L'hirondelle
des rochers



Le tichodrome



Le choucas



La corneille



La bergeronnette
des ruisseaux

réponses page 33

Questionnaire jeu

15

Toutes ces armes ont existé au Moyen Âge.
Relie chacune d'entre elles à son projectile.



1

a



flèche



2

b



carreau



3

c



volée de pierres
de 3 à 12 kg



4

d



boulet en pierre puis en fonte
de fer d'environ 280 kg



5

e



caillou arrondi, balle d'argile
durcie puis balle en plomb



6

f



lourde flèche ou boulet
en pierre



7

g



pierre de 80 à 100 kg



8

h



billes de plomb



9

i



boulet de pierre de 35 à 80 kg
ou cadavre d'animal malade

réponses page 33

15

COLLECTION D'ARMES

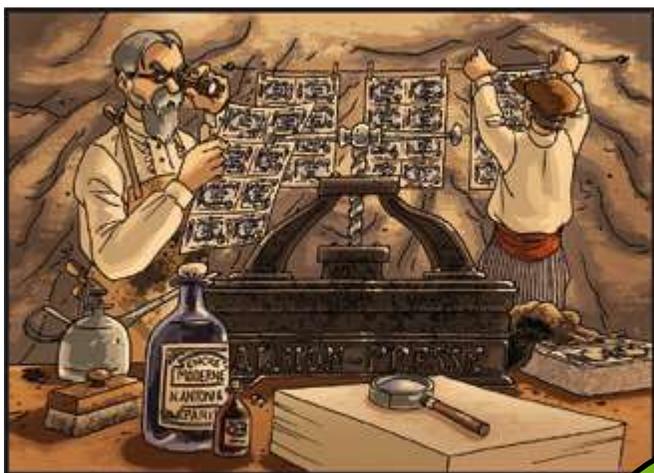
Cette salle contient par excellence les types d'armes, authentiques ou reproductions, utilisés durant des siècles : canon, bombarde, arbalète, arc, lance et hallebarde, massue, bâton à feu, arquebuse, épieux, poignard et épée.



16

LA GROTTTE DES FAUX-MONNAYEURS

Il faut souligner que la fabrication de fausse monnaie était parmi tous les crimes le plus puni, à savoir la torture jusqu'à ce que mort s'en suive. Par son isolement cette petite grotte permettait une telle activité, mais rien ne fût jamais prouvé.



Ça a bien
changé depuis,
cro magnon...

17

LA CHAMBRE DE LA COMTESSE XIX^{ème} SIÈCLE

Très agréable avec son mobilier d'époque : lit à colonnes, fauteuil, confiturier sculpté, piédestal d'une remarquable finesse, prie-Dieu extraordinaire de beauté et de perfection, tentures, rideaux, tableaux.



Reignac avait pour seigneurs depuis le Moyen Âge, la lignée des "de Calvimont de l'Herm" dont le cruel Bouc faisait parti.



Jean Bart
Corsaire du Roi
Louis XIV



Marie de la Barthe
Marquise

LES SEIGNEURS DE REIGNAC

On apprend que la Marquise Marie de la Barthe, petite fille du célèbre navigateur Jean Bart, s'y installa de 1735 à 1777.



**de Fleurieu de Carbonnier
de Marzac**
comte & comtesse

Ensuite ce sont le comte et la comtesse de Fleurieu de Carbonnier de Marzac qui furent propriétaires jusqu'à leur décès de 1885 à 1897.



**Paul-Alphonse
Blanche-Louise** Robert

Ils eurent 3 enfants : le comte Robert Claret de Fleurieu, le comte Paul-Alphonse et la comtesse Blanche-Louise, par la suite épouse du comte de Monspey.

La comtesse Blanche-Louise de Monspey décédée en 1913 laissa deux filles, Marguerite devenue par mariage comtesse de Fayolle et Yolande, devenue épouse du comte de Thy de Milly.



Marguerite Yolande



docteur
Hulin

En 1952, la comtesse Yolande de Thy de Milly, vend la propriété au docteur Hulin qui la céda à la ville de Bordeaux dix ans après.



préhistorien
Alain Roussot



Jean-Max Touron

Des recherches archéologiques sont alors entreprises pour le compte du musée d'Aquitaine, sous la direction du préhistorien Alain Roussot.

Ce n'est qu'au mois de décembre 2004 que la mairie de Bordeaux remet en vente le domaine après l'avoir gardé 43 ans. Il est alors racheté par Jean-Max Touron, un périgourdin passionné d'archéologie et de troglodytisme qui le rend enfin accessible au public.

Réponses jeux

1.1 **b** La vallée de la VÈZÈRE, c'est le nom de la rivière que vous apercevez

1.2



Emblème
du Périgord



Emblème de
la Gascogne



Emblème de
la Guyenne



Emblème de
l'Occitanie



Emblème
de REIGNAC

Périgord : c'est le nom d'un ancien comté dont les limites correspondent à l'actuel département de la Dordogne.

En 660, le Périgord fait parti du duché de la **Gasconne**

En 1259, le Périgord fait parti du duché de **Guyenne**

Le Périgord appartient à la culture **Occitane**.

Signification des symboles :

Le Lion rampant (comme grim pant à une rampe) représente la force et le courage

La gerbe de blé apporte bonheur et prospérité

Le **léopard** mi lion (**léo**) mi panthère (**pard**) est le symbole de ceux qui appartiennent à deux cultures

La croix occitane ou croix de Toulouse est l'emblème de l'Occitanie

La salamandre protège du feu. La fleur de lys symbolise la pureté et l'immortalité

3.1 **a** en pisé et **b** en terre battue

4.1 **c** un abri sous roche

4.2 la pêche, **Vitrine n° 4** / le feu, **Vitrine n° 5** / la chasse, **Vitrine n° 6**
le travail de l'os, **Vitrine n° 3** / la couture, **Vitrine n° 7**
les matières..., **Vitrine n° 1** / le travail du bois de renne, **Vitrine n° 2**

4.3 n° 1 : Harpon / n° 2 : Lance / n° 3 : Aiguille / n° 4 : Propulseur
n° 5 : Renne / n° 6 : Venus / n° 7 : Biface

5.1



5.2

- a** Sablier
- b** Couade
- c** Crécelle
- d** Bilboquet
- e** Landier
- f** Fontaine de table
- g** Cor de chasse

5.3

Cerf / Biche / Bouquetin / Chevreuil / Auroch / Sanglier
Le cerf et le chevreuil portent des bois. Le bouquetin et le mouflon portent des cornes

7

a — **3** — **b** — **1** — **c** — **4** — **d** — **5** — **e** — **2**

8

1 HEAUME **2** ÉPAULIÈRE **3** PLASTRON **4** CUISSARD
5 ÉPÉE **6** ÉPERON

11.1

b 223 kg

11.2

saucisson et une princesse

11.3

1 loup **2** sanglier **3** renard **4** ours **5** genette
6 mouflon **7** faisan

13

11 marches en bois et 14 marches en pierre

14

le faucon pèlerin

15

1 :c **2** :d **3** :h **4** :a **5** :e **6** :g **7** :i **8** :f **9** :b

MAISON FORTE de REIGNAC

24620 TURSAC

Tél : 05 53 50 69 54

www.maison-forte-reignac.com



D'autres sites à visiter à proximité.



Grottes du Roc de Cazelle
24620 Les Eyzies - 05 53 59 46 09
www.rocdecazelle.com



Abri Cro-Magnon
24620 Les Eyzies - 05 53 13 58 54
www.abri-cromagnon.com



LaRoque St-Christophe
24620 Peyzac-Le-Moustier
05 53 50 70 45
www.roque-st-christophe.com



Préhistodino Parc
46200 Lacave - 05 65 32 28 28
www.prehistodino.com



Manoir de Gisson
24200 Sarlat - 05 53 28 70 55
www.manoirdegisson.com



Grotte du sorcier
24260 Saint Cirq - 05 53 07 14 37
www.grottedusorcier.com



Préhisto Parc
24620 Tursac - 05 53 50 73 19
www.prehistoparc.fr