



CHÂTEAUVILLAIN

en énigmes



JOUE AVEC UGO

Jeux de découverte (à partir de 6 ans)

Règles du jeu

Bonjour,

Je suis Ugo, ton guide pour cette visite. Tu as entre les mains l'un des 5 livrets pour découvrir les **Petites Cités de Caractère®** de Haute-Marne (Bourmont, Châteauvillain, Joinville, Montsaugéon et Vignory). Es-tu prêt pour cette aventure ?



Pour commencer, voici quelques règles. Tu vas devoir répondre aux énigmes et trouver la solution aux petits jeux du livret, il y en a neuf à découvrir. La dixième est une des cinq parties de l'énigme finale. Pour la résoudre, tu devras effectuer la visite des cinq **Petites Cités de Caractère®** de Haute-Marne.

Maintenant que nous sommes prêts, en avant pour la visite !

Le savais-tu ?

Châteauvillain est une commune de 1600 habitants située au sud-ouest de la Haute-Marne, à la frontière entre Champagne et Bourgogne. Elle a été la frontière entre le royaume de France et le duché de Bourgogne jusqu'au XV^e siècle. Son nom est aujourd'hui encore une énigme et plusieurs histoires en seraient à l'origine. La plus probable nous vient du latin « Castrum-Villanum » qui signifie tour fortifiée et domaine.

Son histoire devient plus claire à partir de 1160 et l'arrivée des seigneurs de Broyes. On peut compter depuis une dizaine de grandes familles et leurs blasons qui se sont succédés pour la diriger. On peut même encore voir des tours et des remparts du Moyen Âge qui entouraient la ville.

Ouvre bien les yeux et regarde partout pour les apercevoir.

1 Hôtel de Ville

2 Rue des Récollets

3 Porte Madame

4 Tour des Larrons

5 L'école primaire de
Châteauvillain

6 Parking du petit château

7 Lavoir

8 Les passages

9 Maison de la Prévôté



A Parc aux Daims

A la porte Madame, tu trouves l'entrée du parc aux daims. Tu peux le visiter en famille pour observer les 200 daims qui y ont trouvé refuge.

Mâchicoulis B

Regarde au-dessus de la porte tu verras un mâchicoulis. Il s'agit d'une défense du Moyen Âge qui servait à jeter des pierres sur les assaillants pour les empêcher de détruire les portes et d'entrer dans l'enceinte de la ville.

C Bout de muraille

Regarde les toits devant toi vers le lavoir, tu verras une cheminée un peu bizarre. Il s'agit en fait d'un bout de rempart contre lequel une maison a été bâtie.

Châteauvillain



Énigme 1

Te voici sur le parvis de l'église Notre-Dame de l'Assomption . On y trouve un repère pour les pèlerins.

Sauras-tu le trouver et me donner sa forme ?

Réponse :



Énigme 2

En suivant le parcours, tu te diriges vers le parc aux daims . Arrivé au second repère, tu verras une maison qui possède un poster d'une carte postale sur son mur.

Combien comptes-tu d'enfants dessus ?

Réponses :



et combien de coqs ?

Énigme 3

Te voici devant le parc aux Daims avant de continuer la visite réponds à mon petit défi.

Quelle est l'ombre qui correspond à celle du daim ? (entoure la bonne réponse)

Ensuite prends le chemin qui part vers la gauche de la porte Madame ³ (entrée du parc)



Énigme 4

Te voilà arrivé devant la Tour des Larrons ⁴. Il s'agissait d'une tour qui avait deux fonctions. Elle servait à défendre la cité, mais également de prison.

Comment s'appellent les fenêtres de la tour qui servent à tirer à l'arc ?

Réponse :

Énigme 5

Un peu de marche pour rejoindre la prochaine énigme.
Te voici devant les anciennes halles qui sont devenues
une école 📍⁵. Observe la façade,
Une fenêtre n'est pas normale.

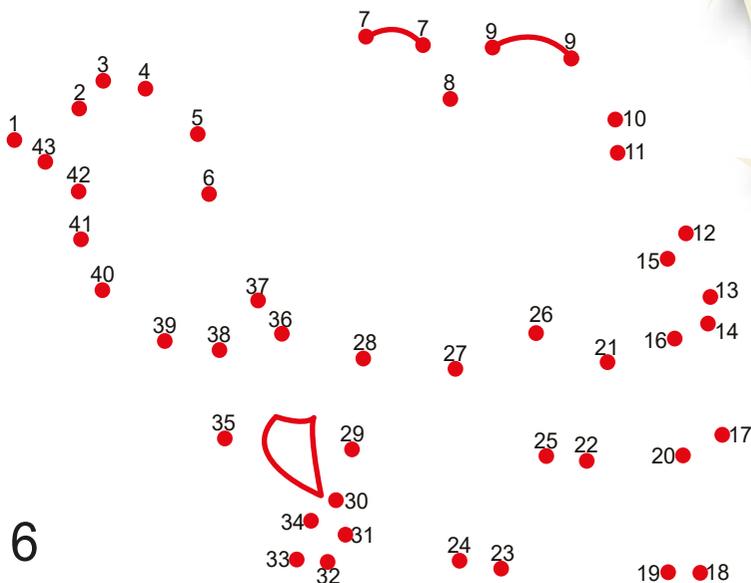
Sauras-tu dire pourquoi ?

Réponse :

Énigme 6

Continue un peu le long
de la rue, tu arrives alors sur
un petit parking 📍⁶. Depuis celui-ci,
tu devrais apercevoir un château
d'eau de couleur verte. Dessus il y a
un animal dessiné. Il s'agit du logo
d'une marque de chaussures qui est née
à Châteauvillain.

Relie les points
pour trouver
l'animal.



Énigme 7

En descendant la rue tu passeras à côté des remparts de la ville, continue rue de la fontaine jusqu'au lavoir  7. C'est ici qu'on lavait le linge autrefois. Observe les alentours. Un drôle de personnage surveille le lavoir.

Comment s'appelle-t-il ?

Réponse :



Énigme 8

Prends le petit passage près du lavoir, à la sortie des escaliers un panneau indique l'endroit où tu te trouves.

Où es-tu ?

- 1) Rue du Duc de Vitry
- 2) Rue du Parc
- 3) Ici tu es là

Réponse :



Énigme 9

Sur ta droite, remonte un peu la rue jusqu'à la maison de la Prévôté , elle se trouve à côté d'une tour. Regarde bien cette demeure, une date s'y cache.

Entoure la bonne réponse : 1710 1610
1945 1681

Énigme finale

Voici la dernière partie de l'énigme finale :

Je suis une rivière qui prend sa source à Balesmes-sur-Marne près de Langres, je fais 500Km de long et finis par me jeter dans la Seine, qui suis-je ?

Retrouve les autres parties de l'énigme finale dans les livrets des Petites Cités de Caractère® : Bourmont, Joinville, Montsaugéon et Vignory.



Enigme finale : la Marne

C'est un trompe-l'œil, Enigme 6 : Le chameau, Enigme 7 : le Vilain, Enigme 8 : ici, tu es là, Enigme 9 : 1681

Enigme 1 : Un triangle, Enigme 2 : il y a 10 enfants et 1 coq, Enigme 3 : la bonne ombre est la n.2, Enigme 4 : les Archères, Enigme 5 : Elle est peinte,

Réponses :

