

# EXPLORATEURS

## PAYS DES BASTIDES

## DU ROUERGUE



SUR LES PAS DE GARGANTUA  
À RIEUPEYROUX

VILLES  
& PAYS  
D'ART &  
D'HISTOIRE  
À DIRE

# SUR LES PAS DE GARGANTUA...

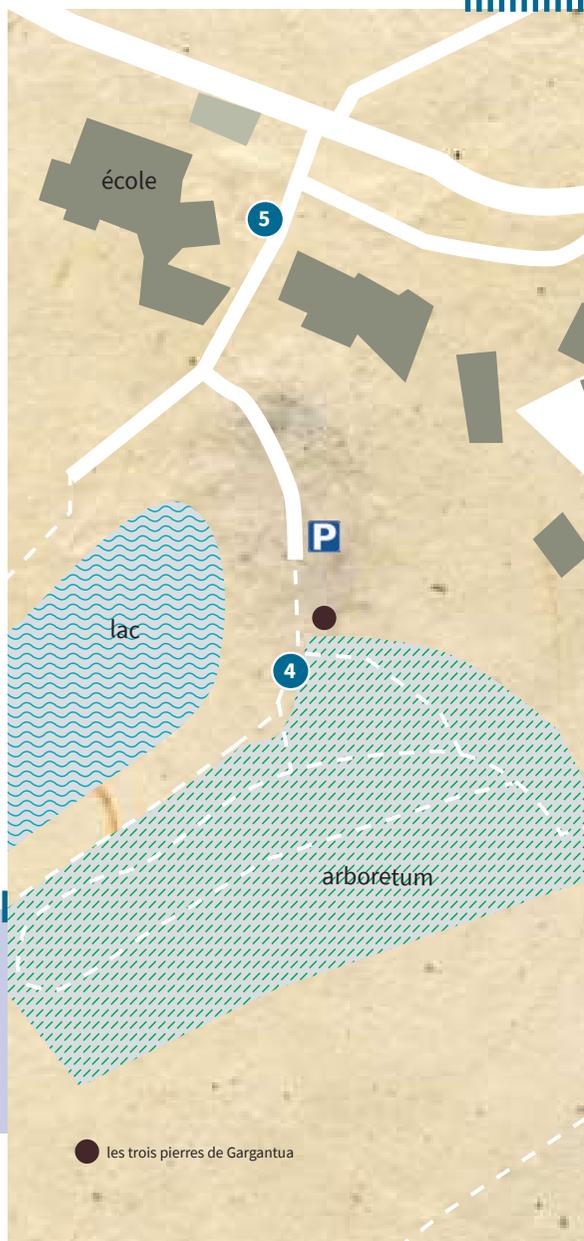
Branle-bas de combat ce matin à Rieupeyrroux ! Plusieurs vaches se sont enfuies de leurs étables ! On raconte qu'une ombre gigantesque a été aperçue dans les ruelles du village et que c'est elle qui a fait fuir les bêtes !

Es-tu prêt(e) à mener cette enquête et à partir sur les traces de cette ombre ?

Dépêche-toi car la rumeur enfle et les habitants commencent à avoir peur !

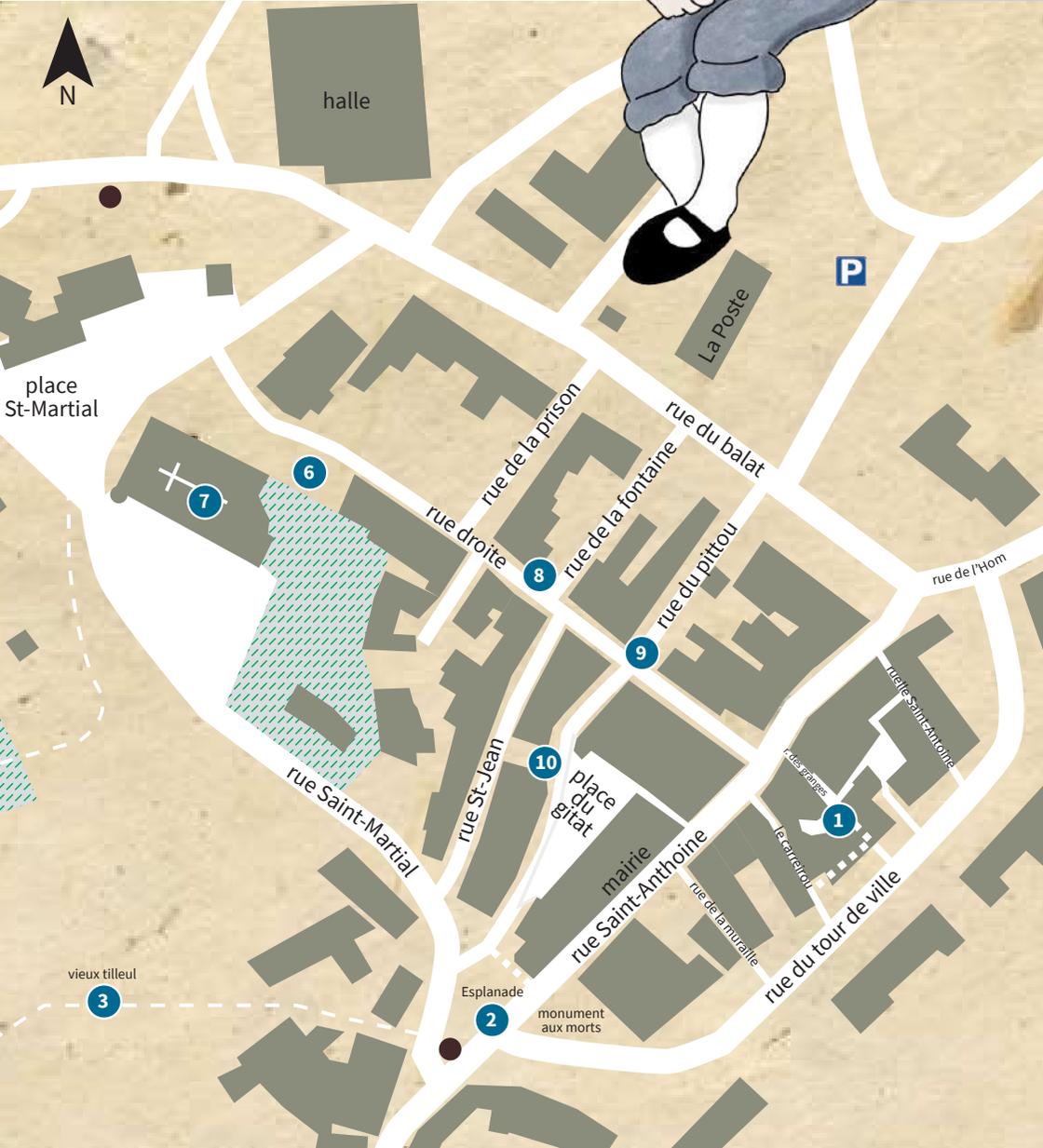
***Pour venir à bout de cette affaire, utilise le plan ci-contre et rends-toi à chaque numéro. Tu rencontreras des habitants, écoute bien leur témoignage puis résous les énigmes et les jeux qui t'attendent à chaque étape. Ils te permettront de récolter des lettres et de découvrir le fin mot de cette histoire.***

***Pour commencer, rends-toi dans la ruelle des granges (n°1) où l'ombre a été vue pour la première fois.***



● les trois pierres de Gargantua

Bonjour, je suis Gargantua. Au Moyen Âge, je me suis arrêté à Rieuepeyroux et j'ai laissé quelques traces dans le village. Tu découvriras mon histoire dans ce livret. Tu peux la lire pendant ta visite ou

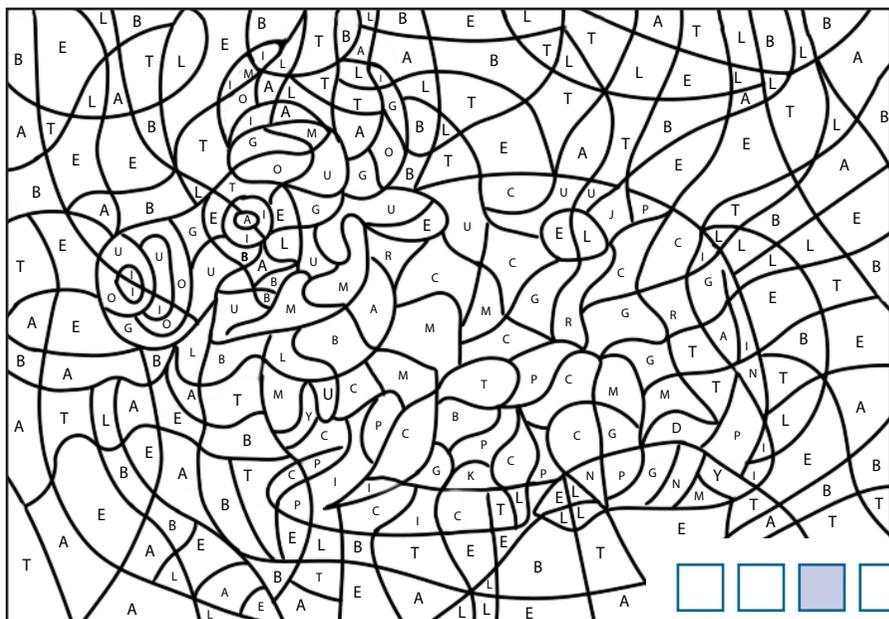


1

# RUELLÉ DES GRANGES

Tu arrives sur une petite place entourée de plusieurs bâtiments.

*Trouve le panneau qui te donnera le nom de ces bâtiments. Puis colorie toutes les cases contenant les lettres de ce mot pour découvrir l'animal qui se cache derrière ce dessin.*



« Ce matin, alors que nous sortions les bêtes, nous avons entendu un hurlement. Puis une ombre immense est apparue à l'angle de la rue. Les bêtes ont pris peur et se sont mises à courir dans tous les sens. L'ombre est partie dans la rue Saint-Antoine, **en direction de l'Esplanade.** »



## LA LÉGENDE DE GARGANTUA

Au 11<sup>e</sup> siècle, le seigneur de Rieupeyroux, appelé Escaffre, avait fait le vœu de construire une église dédiée à saint Martial. Pour construire son église plus vite, il alla trouver le géant Gargantua qui était en voyage et s'était justement arrêté à Rieupeyroux. Il pensait qu'un géant comme Gargantua pourrait bien construire en 100 jours ce que des centaines d'ouvriers mettaient 100 ans à bâtir ! Le géant, à qui cette tâche ne faisait pas peur, accepta de bâtir l'église contre une belle somme d'argent.

Tu te diriges vers l'Esplanade sur laquelle se trouvent plusieurs hôtels. Le patron de l'un d'eux te raconte avoir vu un client étrange, un homme immense qui a dévoré deux poulets et bu une barrique de vin.

*Retrouve d'où a été prise cette photo puis entoure au moins 5 différences entre la photo ancienne et la place aujourd'hui. Note ici le nom de l'hôtel que tu vois sur la photo.*



Hôtel du

*Au bout de l'Esplanade, au milieu des fleurs, se cache l'une des pierres de Gargantua.*



« Il s'est dirigé vers **le vieux tilleul (n°3)**. Est-ce que Gargantua est revenu à Rieupeyroux ? »

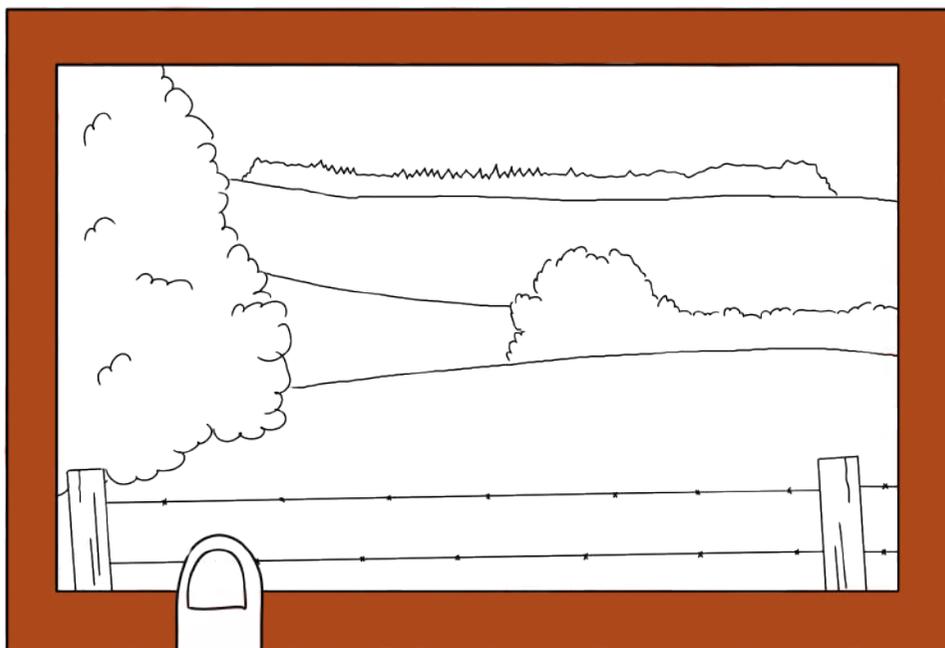
## LA LÉGENDE DE GARGANTUA

Dès le lendemain, les ouvriers virent donc le géant se mettre à l'ouvrage. En quelques minutes, il avait taillé un bloc de pierre. En une journée, il avait dressé un mur et, en trois mois, il avait quasiment terminé l'église. Malheureusement, le clocher lui demanda plus de travail que prévu et il dut encore travailler trois jours de plus.

Devant toi se dresse un tilleul immense. Sous ses longues branches, l'herbe a été piétinée par endroits, comme si quelqu'un s'y était couché.

D'ici, la vue est magnifique : face à toi se dressent l'église Saint-Martial et le village de Rieupeyroux, puis à l'arrière-plan la colline de Modulance sur laquelle a été édifée une chapelle au Moyen Âge.

*Complète le paysage ci-dessous en ajoutant : l'église, des maisons, des sapins, l'antenne, la prairie (avec des fleurs)...*



## LA LÉGENDE DE GARGANTUA

Quand Gargantua alla trouver Escaffre pour lui demander de lui payer les trois jours supplémentaires, le seigneur se mit en colère et, prétextant n'avoir plus d'argent, il refusa la demande du géant. Gargantua insista, rappela que sans lui l'église n'aurait même pas encore de murs. Mais Escaffre ne voulait rien entendre. Vexé que l'on prête si peu d'égard à son travail, Gargantua se retira en criant : « Vous me le paierez ! »

*À présent, rends-toi à l'arboretum (n°4).*

Sur la place Saint-Martial, prends le chemin sur ta gauche pour rejoindre l'arboretum.

**En traversant l'arboretum, essaie de retrouver ces 5 feuilles d'arbres. Tu peux ramasser les feuilles tombées au sol mais n'arrache pas de feuilles sur les arbres !**

En contrebas, se trouvent la fontaine Saint-Martial et l'une des trois pierres de Gargantua. Avant l'aménagement de l'étang, il y avait ici une prairie communale où les habitants du village amenaient les cochons et les volailles.

**Quel était le nom de cette prairie ? Pour le découvrir, écoute le témoignage des habitants (version adulte) en scannant le QR code d'Oreilles en balade (près de la fontaine).**

Nom de la prairie :

<input type="text"/>					
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------



hêtre



érable



châtaignier



chêne



noisetier

**Retrouve la deuxième pierre de Gargantua, tombée près de la fontaine.**



## LA LÉGENDE DE GARGANTUA IIIIIII

Gargantua grimpa au sommet de la colline de Modulance qui dominait le village. De là, il attendit que la nuit tombe et que les habitants de Rieupeyroux se soient endormis. Alors, attrapant une grosse pierre, il la lança de toutes ses forces en direction de l'église. Puisqu'on ne voulait pas lui payer correctement son travail, il allait tout détruire ! Mais il faisait nuit et tout géant qu'il était, Gargantua n'y voyait guère dans le noir. La pierre alla s'écraser à quelques mètres sous l'église. Il en lança alors deux autres sans plus de succès : l'une alla s'écraser dans la prairie qui était sous l'église, l'autre atterrit plus haut, près de l'une des portes du bourg. Il décida alors de remettre sa vengeance au lendemain et, fatigué, il alla se coucher.

En reprenant le chemin du village, tu longes l'école élémentaire qui porte le nom d'un peintre célèbre, **Pierre Alechinsky** (né en 1927 en Belgique).

Si l'artiste est célébré aujourd'hui à Rieupeyroux c'est parce qu'il y vécut quelques mois avec ses parents durant la Seconde Guerre mondiale. Fuyant l'arrivée des soldats allemands en Belgique, Pierre et sa famille, comme beaucoup d'autres Belges, ont quitté leur pays et se sont réfugiés en France.

Sur le mur, tu peux voir quatre médaillons en céramique représentant les quatre éléments, réalisés par Pierre.

*Relie chaque dessin au bon élément.*

LA TERRE

.

.

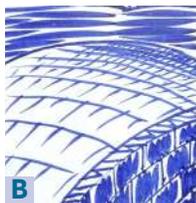


A

L'AIR

.

.



B

LE FEU

.

.

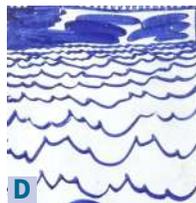


C

L'EAU

.

.



D

*Quel végétal est représenté sur le cinquième médaillon ?*



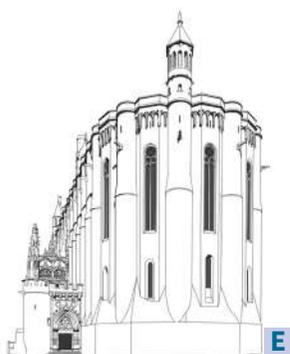
*Ouvre les yeux !  
En remontant vers l'église,  
tu trouveras la troisième  
pierre de Gargantua.*

## IIIIIIII LA LÉGENDE DE GARGANTUA

Au village, le bruit des pierres avait fait trembler la terre et réveillé les habitants. Effrayés, ceux-ci s'étaient regroupés sur la place du Gitat et suppliaient Escaffre de donner l'argent au géant avant qu'il ne détruise tout le village. Mais le seigneur ne voulait rien céder.

« Il n'y a qu'une chose à faire pour arrêter ce monstre ! C'est de tuer Gargantua avant que Gargantua ne nous tue tous ! » s'écria un villageois.





Place-toi face à l'église et retrouve la bonne silhouette parmi ces 4 dessins.

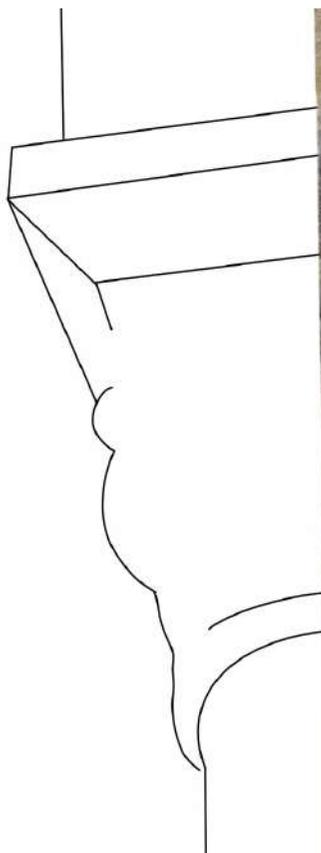
Réponse



## LA LÉGENDE DE GARGANTUA

Aussitôt quelques hommes furent envoyés au village de Roubis où le géant dormait. Ses ronflements faisaient trembler la terre à mesure que les villageois se rapprochaient. Le plus courageux, celui qui avait pris la parole quelques minutes plus tôt, se saisit d'une hache et trancha la gorge de Gargantua. Puis, avec l'aide de ses comparses, il enterra le géant dans une énorme tranchée qu'ils creusèrent dans un champ. Le soleil se levait quand ils terminèrent leur terrible mission. Avant de regagner le village, ils se jurèrent de ne jamais dévoiler où était caché le corps de Gargantua.

*Retrouve ce chapiteau  
représentant des animaux  
et complète-le.*





*Redonne à chaque vitrail de Francis Chigot le bon morceau.*



*As-tu retrouvé l'os de Gargantua conservé dans l'église ?*



## LA LÉGENDE DE GARGANTUA IIIIIII

Le secret fut si bien gardé, qu'au fil des siècles, on en oublia jusqu'à l'existence même de Gargantua. Des moines vinrent s'installer autour de l'église et un bourg s'y développa. Un jour, un paysan déterra un ossement gigantesque. Une très vieille femme se souvint alors de la légende de Gargantua que lui avait racontée sa grand-mère. On porta l'os au monastère où les moines prétendirent qu'il s'agissait d'un reste du géant Samson. Sans doute ne voulaient-ils pas croire que leur église avait pu être bâtie par Gargantua, ce géant buveur et farceur. Pourtant, on croise encore aujourd'hui trois étranges pierres dans le bourg de Rieupeyroux, trois pierres qui n'ont pas bougé depuis qu'un géant revanchard les a jetées sur le village...

Remonte la rue jusqu'à la fontaine du Griffoul. Autour d'elle, la foule se presse. Les femmes viennent chercher l'eau indispensable à la cuisine, à la toilette et aux tâches domestiques. Un âne s'est arrêté pour boire l'eau de l'abreuvoir.

Face à la fontaine, un bourrelier fabrique des selles, des rênes et des jougs pour conduire les bêtes.

**La rue Droite** a longtemps été la rue principale de Rieuepeyroux. On y trouvait de nombreux commerces. Tu peux encore voir quelques devantures et façades d'anciens magasins : bourreliers, cafés, mercerie... Tu as peut-être remarqué des escaliers et des portes devant les maisons : ils donnent accès aux caves situées sous les bâtiments.



À droite de la boutique du bourelleur, se tient l'ancienne maison d'un juré, un des hommes qui, jusqu'à la Révolution, était chargé de la gestion de la ville.

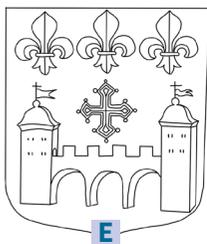
Un homme, d'une belle allure, en sort justement. Il a l'air bouleversé.

« L'avez-vous vu ? C'était un géant, j'en suis sûr ! Par la fenêtre de ma maison, j'ai vu son ombre sur le mur de l'auberge. Elle était immense ! »

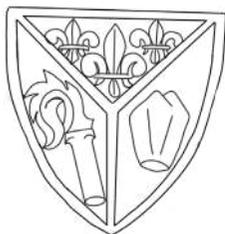


**Retrouve le sceau de Rieupeyroux sur la maison du juré. Lequel est le bon parmi ces 4 images ?**

Réponse



E



N



R



T

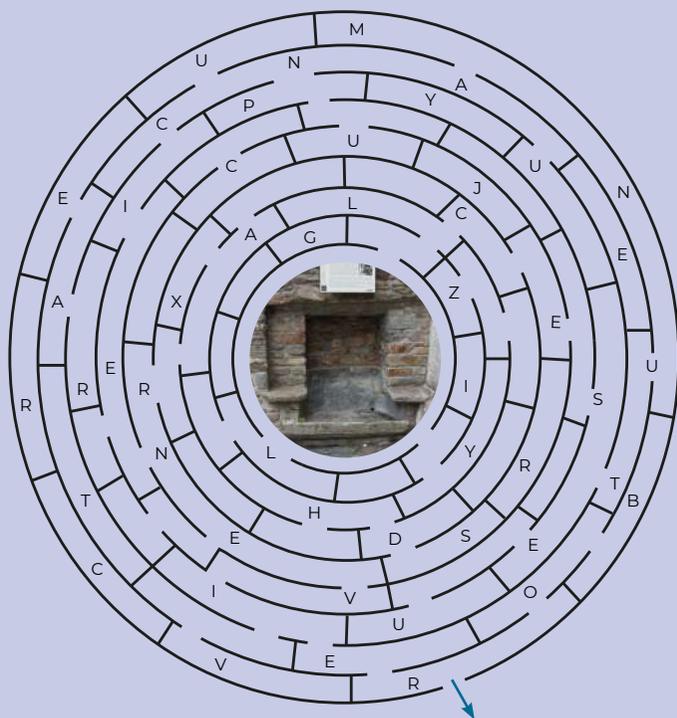
## LE SCEAU DE LA VILLE

Sur les documents de la ville, les jurés apposaient leur sceau, c'est-à-dire une image représentant la ville. Un peu comme le blason ou le logo utilisé aujourd'hui par les communes.

Tu remontes la rue droite en te frayant un chemin parmi les étals des marchands, les enfants qui courent et les poules qui fouillent le sol à la recherche de quelques insectes ou de quelques graines. Tu es contraint(e) de t'arrêter devant une élégante maison en pan de bois (actuellement la médiathèque).

Face à celle-ci se trouvait une autre maison, aujourd'hui détruite. Retrouve l'élément en photo ci-contre. À quoi pouvait-il servir ?

**En partant du centre, trouve la sortie du labyrinthe et récolte les lettres sur le chemin pour connaître sa fonction. Note la phrase obtenue dans les cases ci-dessous.**

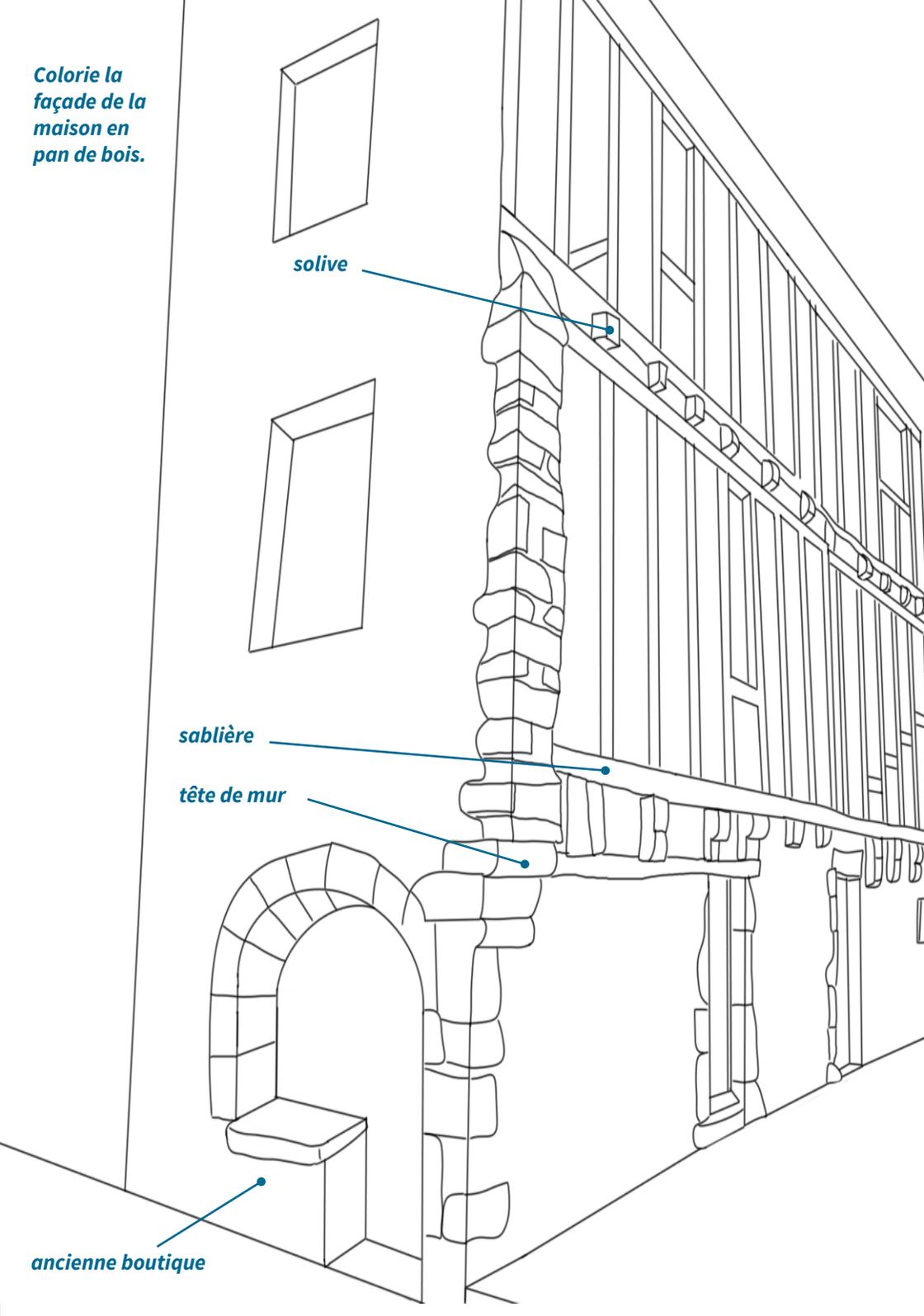


Une maison en pan de bois est composée d'un assemblage de poutres de bois et d'un remplissage qui peut être en torchis (mélange de terre, paille et eau), en brique ou en pierre. Cette technique de construction a été très utilisée au Moyen Âge car elle est peu chère et rapide à mettre en œuvre.

□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□

**La foule est de plus en plus dense à mesure que tu te rapproches de la place du Gitat (n°10)...**

*Colorie la  
façade de la  
maison en  
pan de bois.*



*solive*

*sablière*

*tête de mur*

*ancienne boutique*

# LA PLACE DU GITAT

Sur la place, le marché bat son plein. Aujourd'hui se tient la foire principale de Rieuepeyroux, qui attire de nombreux marchands. Sous les arcades (ou gitats), les étals croulent sous les marchandises : des barriques de vin, des paniers de légumes, des fromages, des céréales, des tissus aux couleurs chatoyantes...



**Retrouve la date inscrite sur cette porte puis colorie toutes les cases contenant ces chiffres dans la grille et tu verras apparaître le nom d'une marchandise très importante pour la région.**



2	2	4	4	5	2	7	7	5	6	7	2	4	6	7	2	2	6	7	6	5	6	2	6	6	4	4	2	5	6	5
5	5	5	2	5	6	4	4	6	2	2	4	3	2	2	4	4	2	7	7	2	2	7	7	6	4	2	7	4	5	2
2	7	4	6	2	4	5	2	4	6	6	4	2	4	5	4	6	6	4	6	6	7	7	2	6	4	2	5	4	6	2
4	5	8	1	9	3	7	1	8	3	3	7	3	6	8	1	3	8	2	9	2	2	2	2	1	3	9	1	5	2	5
5	6	8	7	5	7	4	3	5	6	2	7	1	6	3	7	7	2	5	8	6	5	5	4	8	2	5	2	7	6	4
7	5	1	2	2	5	4	9	1	9	4	2	9	7	1	6	7	4	4	9	2	6	4	2	8	3	1	6	2	2	2
6	6	8	3	9	3	7	1	7	7	4	2	8	7	8	6	3	8	7	3	4	6	4	5	1	2	2	7	5	4	7
2	6	7	4	5	1	4	9	6	6	4	6	3	6	1	2	2	1	4	8	6	2	4	6	1	6	4	6	5	4	5
2	2	1	1	1	1	5	1	9	1	8	7	9	7	8	9	9	8	7	8	9	8	1	5	1	9	1	9	4	4	6
6	2	7	4	5	2	5	7	5	5	5	2	7	7	4	6	4	4	6	4	7	2	4	6	4	2	2	6	2	7	2
5	7	7	4	2	2	7	2	4	7	7	6	6	4	2	4	6	7	2	7	6	7	2	6	7	5	5	2	6	4	2
2	2	5	7	2	6	2	5	2	4	4	2	7	2	2	4	2	4	4	4	6	7	4	6	6	6	5	2	2	5	2

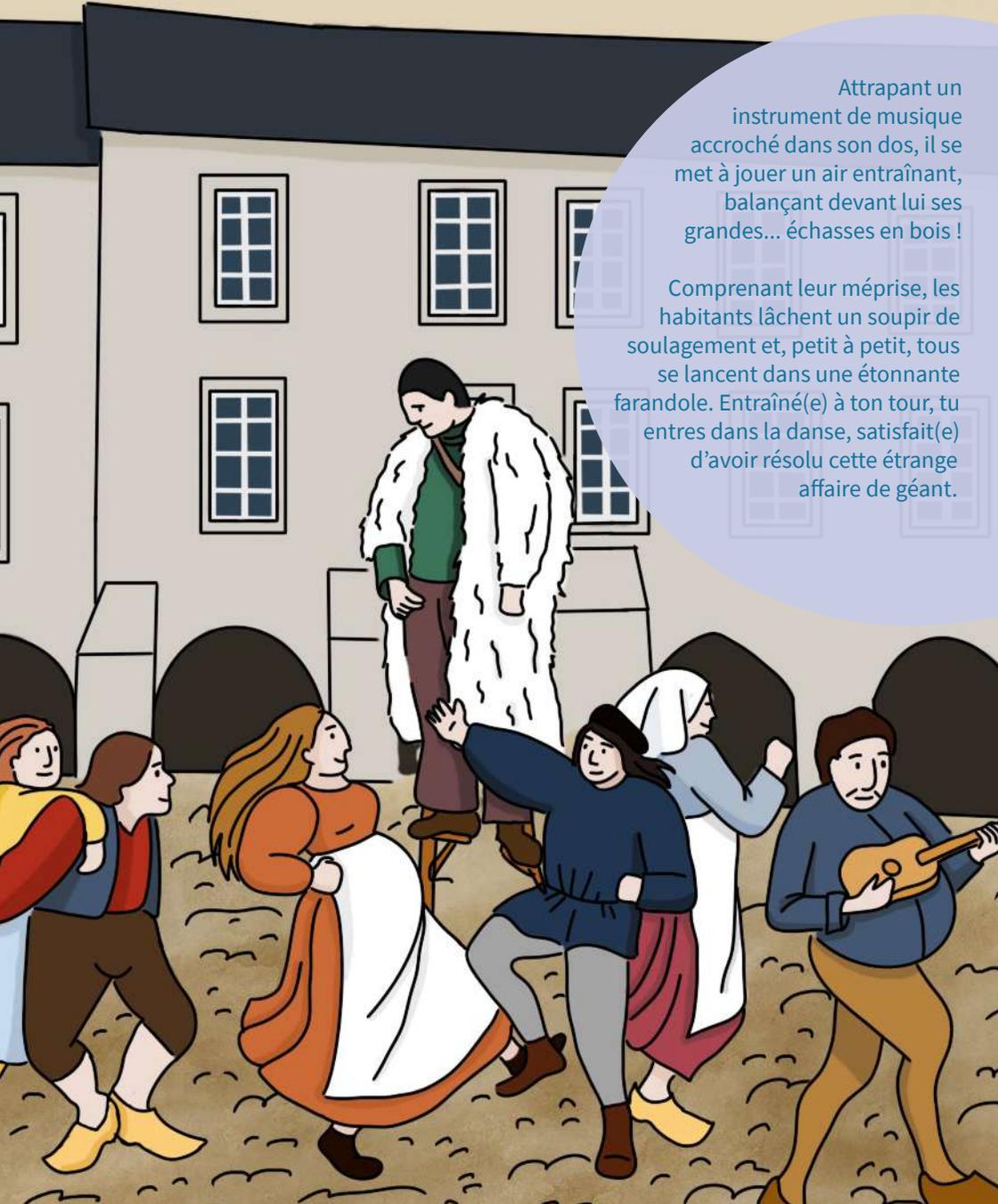
Tout à coup, un cri retentit au milieu de la foule. Les conversations se taisent un instant, l'atmosphère se tend, le temps semble suspendu. Une immense silhouette apparaît alors à l'entrée de la place. Elle surplombe la foule, un épais manteau en laine sur les épaules.

Reporte ici chaque lettre qui se trouve dans les cases bleues que tu as complétées à chaque étape, en respectant l'ordre indiqué. Tu découvriras alors le fin mot de l'histoire.

1 6 2 8 5 9 4 10

Attrapant un instrument de musique accroché dans son dos, il se met à jouer un air entraînant, balançant devant lui ses grandes... échasses en bois !

Comprenant leur méprise, les habitants lâchent un soupir de soulagement et, petit à petit, tous se lancent dans une étonnante farandole. Entraîné(e) à ton tour, tu entres dans la danse, satisfait(e) d'avoir résolu cette étrange affaire de géant.





# SOLUTIONS



**1 - Ruelle des granges** - L'animal à trouver est une vache

**2 - L'Esplanade** - L'antenne sur le toit - la route - l'aménagement autour de l'arbre - l'enduit sur le mur des maisons - le balcon qui a été agrandi - la devanture « alimentation » - le mot « bar » qui a disparu...

C'est l'hôtel du Nord.

**4 - L'arboretum** - La Prade

**5 - Le groupe scolaire** - A. le feu - B. la terre C. l'eau - D. l'air

Le cinquième médaillon est un arbre.

**6 - L'église** - La silhouette A

**7 - L'église** - A2 - B3 - C1

**8 - La rue droite** - Le bon sceau est le N

**9 - Les maisons en pan de bois** - C'est un ancien évier

**10 - La place du gitat** - C'est le seigle, une céréale qui était très cultivée dans le Ségala (qui veut dire « terre de seigle ») où se trouve Rieupeyroux.

Le mot à trouver est CARNAVAL. Autrefois, la foire de Rieupeyroux se déroulait la veille de Mardi-Gras.

## Pour en savoir plus et découvrir Rieupeyroux :

- ♦ Écoute le parcours Oreilles en balade sur place ou sur le site [www.oreillesenbalade.eu](http://www.oreillesenbalade.eu) ;
- ♦ Suis une visite proposée par l'Office de tourisme ;
- ♦ Découvre les animations du Pays d'art et d'histoire des Bastides du Rouergue.

**Crédits photos** Pah

**Rédaction, illustrations & conception**

Julie Duponchel, Pah

D'après Muchir et Desclouds 2018

# « IL CHERCHA QUELQUES GROSSES PIERRES ET DE SA MAIN GAUCHE, QUI ÉTAIT LA PLUS ADROITE ET LA PLUS FORTE, IL EN LANÇA UNE DE CENT CINQUANTE KILOS SUR L'ÉGLISE. »

Henri Mouly, *Legendas de Roergue*, 1978 (traduction de Cantalauasa)

## Livret-jeu réalisé par

Le Service du Patrimoine, Pah

## Conception graphique

Pah d'après Muchir et Desclouds 2018

## Crédits photos Pah

Dessins Julie Duponchel

## Le label « Ville ou Pays d'art et d'histoire »

est attribué par le ministre de la Culture après avis du Conseil national des Villes et Pays d'art et d'histoire. Il qualifie des territoires, communes ou regroupements de communes qui, conscients des enjeux que représente l'appropriation de leur architecture et de leur patrimoine par les habitants, s'engagent dans une démarche active de connaissance et de médiation.

## Le service animation de l'architecture

et du patrimoine, piloté par l'animateur de l'architecture et du patrimoine, organise de nombreuses actions pour permettre la découverte des richesses architecturales et patrimoniales de la Ville/du Pays par les jeunes publics individuels et les scolaires.

## À proximité...

Cahors, Figeac, Millau, le Grand Rodez, Causses et Vallée de la Dordogne bénéficient de l'appellation Ville et Pays d'art et d'histoire.

## Renseignements

### Office de Tourisme Aveyron Ségala

#### Bureau de Rieupeyroux

3 rue du Balat

12240 Rieupeyroux

Tél : 05 65 65 60 00

[rieupeyroux@tourisme-aveyron-segala.fr](mailto:rieupeyroux@tourisme-aveyron-segala.fr)

[www.tourisme-aveyron-segala.fr](http://www.tourisme-aveyron-segala.fr)

## Pays d'art et d'histoire

### des Bastides du Rouergue

Maison du Patrimoine

Anciens Bains-Douches

12200 Villefranche-de-Rouergue

Tél : 06 14 48 48 55

[contact@bastidesduruergue.fr](mailto:contact@bastidesduruergue.fr)

[www.bastidesduruergue.fr](http://www.bastidesduruergue.fr)

