



Jeu enquête

À la recherche de la Chimère
au château de
Châteauneuf

La chimère est un monstre imaginaire constitué de différentes parties de plusieurs animaux (exemple : un corps de lion avec une tête de chèvre et une queue de dragon).



La nuit, des bruits inquiétants retentissent dans les murs du château. Un étrange habitant est enfermé dans la cave.

Découvre quel est le monstre caché dans le sous-sol du château

Retrouve les 9 indices et reconstitue la chimère de Châteauneuf !

Jeu de piste ludique
À partir de 4 ans

Nous contacter :

Château de Châteauneuf

21320 Châteauneuf

+33 (0)3 80 49 21 89

chateauneuf@bourgognefranchecomte.fr

<https://chateauneuf.bourgognefranchecomte.eu>

Conçu et réalisé par la Région Bourgogne-Franche-Comté

Conception et illustrations : *Émilie Leroy, Ysée Delavault*, avec la collaboration de *Virginie Malherbe* et *Marie Rochet* - Graphisme : *Karine Gilson*

© Photos : couverture : *Christophe Fouquin*, intérieur : *Thierry Kuntz* - Adobe stock.

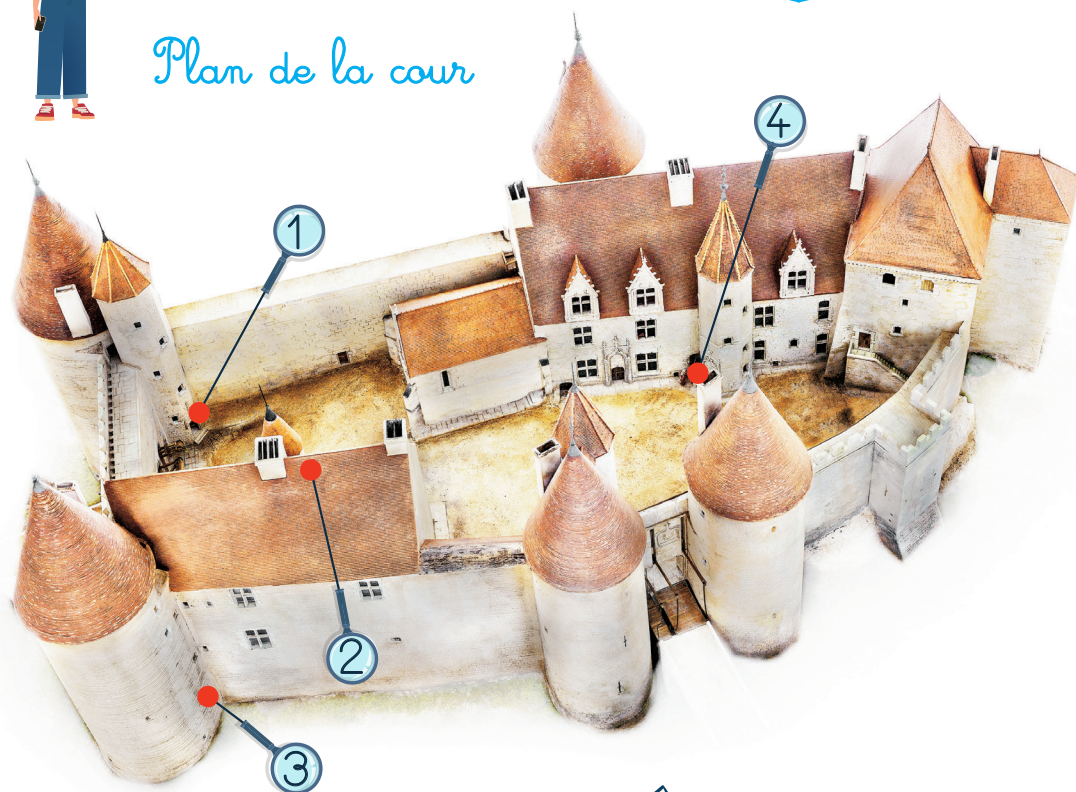


Je m'appelle,
j'ai ans et je découvre
le château de Châteauneuf
le



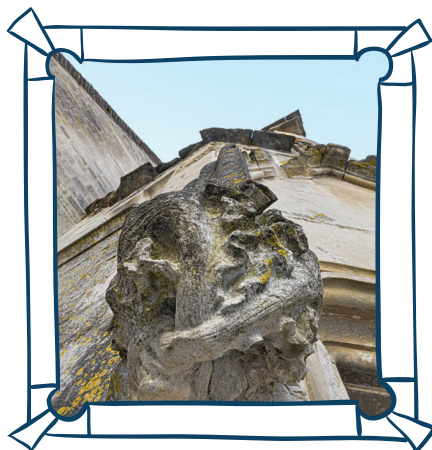
Dans la cour, retrouve
les indices numérotés

Plan de la cour



1 La tour flamboyante

À l'entrée de la tour flamboyante, sur l'encadrement de la porte, tu peux voir à droite la tête d'un homme et à gauche la mâchoire d'un animal, cachés sous deux choux sculptés. La gueule de l'animal sculpté sur les décors de la porte est aussi une chimère appelée engoulant. Ce type de décor est très présent dans l'architecture du Moyen Âge.



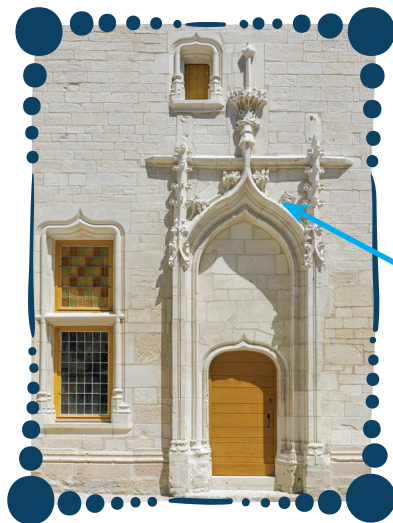
À ton avis, à quel animal l'engoulant a-t-il emprunté sa mâchoire ?

☐ un loup ☐ une tortue ☐ un lapin



2 Le logis des Hôtes

De chaque côté de l'arc en accolade, au-dessus de la porte, cachés sous des feuillages, se trouvent deux petits animaux sculptés. Tu peux voir la tête et les pattes de l'animal de droite. Son sourire est énigmatique.



À ton avis, quel animal est capable de grimacer et de sourire de cette façon ?

- ☐ un cheval ☐ une fourmi ☐ un singe



Entre dans le logis des hôtes par la porte de droite et traverse la salle. Un spectacle t'attend dans la tour.

3 Le tombeau de Philippe Pot

Le spectacle commence ? Alors installe-toi dans la tour ronde et écoute bien le récit de Philippe Pot.

Quel animal repose aux pieds de Philippe Pot ?

- ☐ Un éléphant ☐ Un dauphin ☐ Un chien

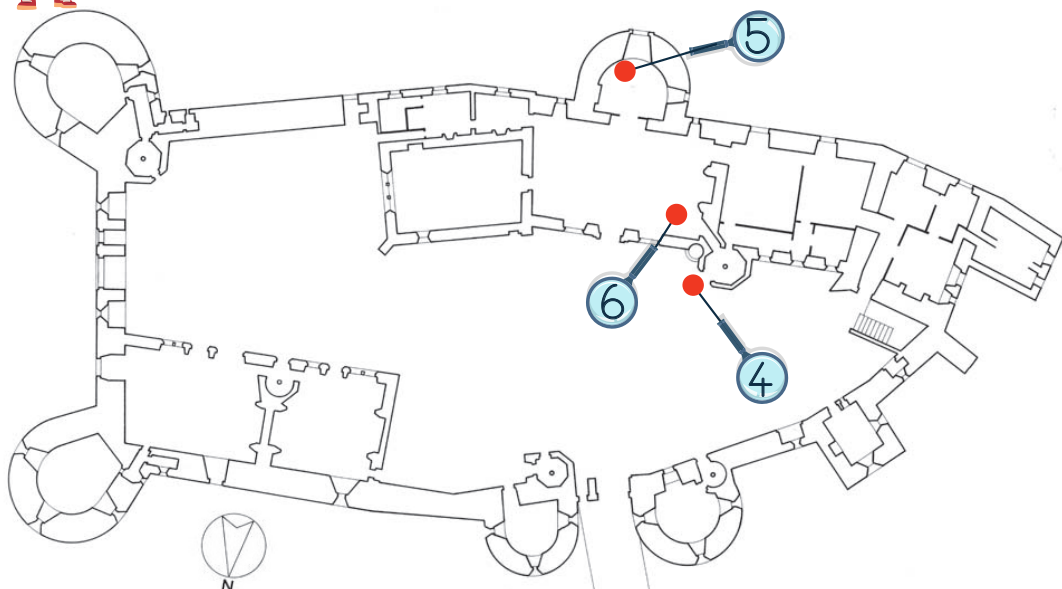


Déplace-toi maintenant dans la cour pour chercher le puits.



Cherche les indices au rez-de-chaussée du château

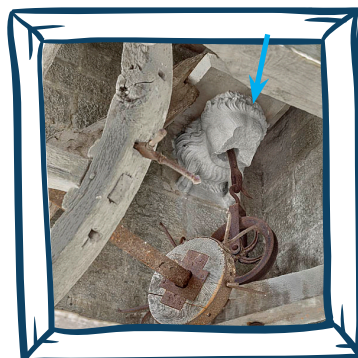
Plan Rez-de-chaussée



Le puits

Observe bien ce puits, tu peux encore voir l'eau au fond. Profond de 18 mètres, le puits est indispensable à la vie au château.

Maintenant, lève la tête et regarde sous le petit toit. Tu peux voir un animal sculpté. De sa gueule sort une roue dans laquelle passait une corde servant à remonter les seaux d'eau.



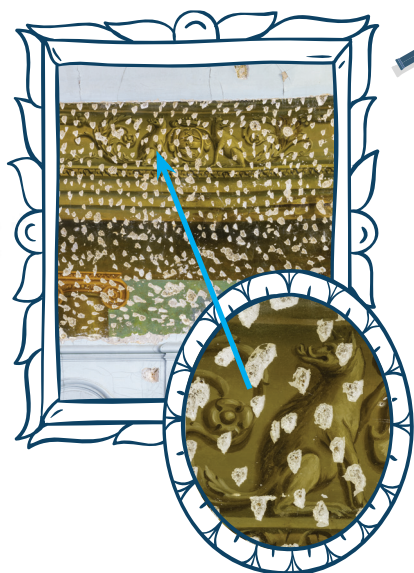
Quel animal est représenté au-dessus du puits ?

☐ un cerf ☐ un lion ☐ un aigle

Entre dans la grande salle. Monte 3 marches pour visiter la chapelle peinte aux couleurs de Philippe Pot puis va voir la tour avec la maquette du château.

Tu te trouves dans un petit salon du 17^e siècle.





5 Le petit salon

Des décors du 17^e siècle sont peints sur la partie haute. Les propriétaires du château y ont apposé leurs blasons tenus par des chimères à queue étrange.

À ton avis, que représente la queue des chimères ?

- ☐ des coquillages ☐ des feuillages
☐ des soleils

Retourne dans la grande salle.

6 La grande salle

Regarde la cheminée. Au-dessus, au centre, un blason a été détruit. Tu peux le voir reproduit sur le mur de droite. Ce blason est celui de Philippe Pot, le seigneur du château. Philippe Pot était un des chevaliers favoris des Ducs de Bourgogne et faisait partie des Chevaliers de la Toison d'Or. Sous son blason se trouve un bijou portant un bélier doré.

Quel bijou est représenté sous le blason de Philippe Pot ?

- ☐ une bague ☐ une couronne
☐ un collier



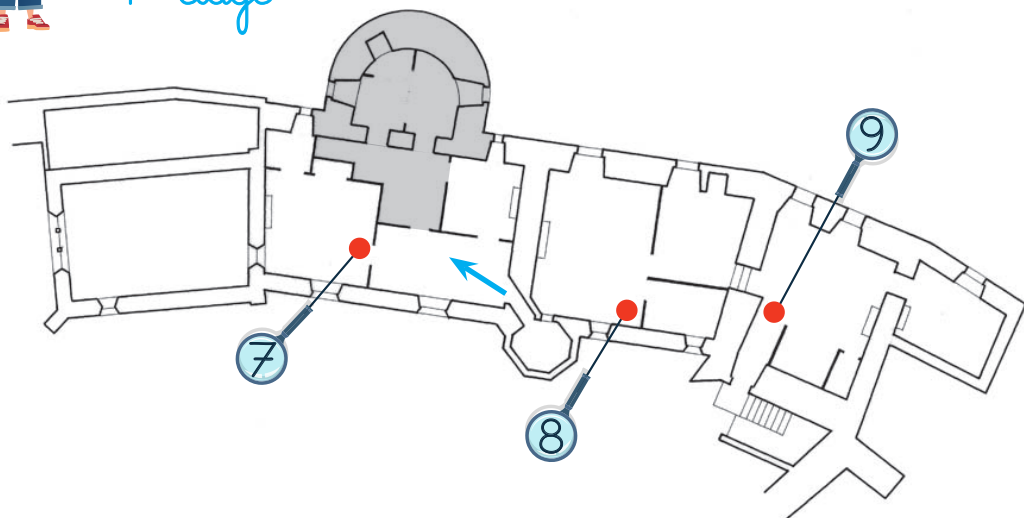
Monte par l'escalier à droite de la cheminée et rentre dans la pièce la plus à gauche. Traverse l'antichambre bleue et entre dans la grande chambre verte.





Cherche les indices au 1^{er} étage du château

1^{er} étage



La chambre verte

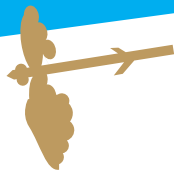
Au-dessus des portes, tu peux voir des peintures aux natures mortes représentant des corbeilles de fleurs et des fruits.

Au-dessus de la porte d'entrée, quel animal peux-tu voir ?

- ☐ un perroquet
- ☐ un chat
- ☐ un poisson



Retourne sur tes pas et passe dans l'appartement médiéval.



L'appartement médiéval

Tu peux voir des tapisseries flamandes du début du 17^e siècle suspendues aux murs. Sur le mur de droite, une grande tapisserie représente un paysage avec des personnages. Le plus grand des personnages est Pharaon, roi d'Égypte.

Sur quel animal Pharaon est-il assis ?

- ☐ un tigre
- ☐ un dragon
- ☐ un cheval



Passe par la salle d'eau et descends les trois marches qui mènent à la chambre de Vienne.

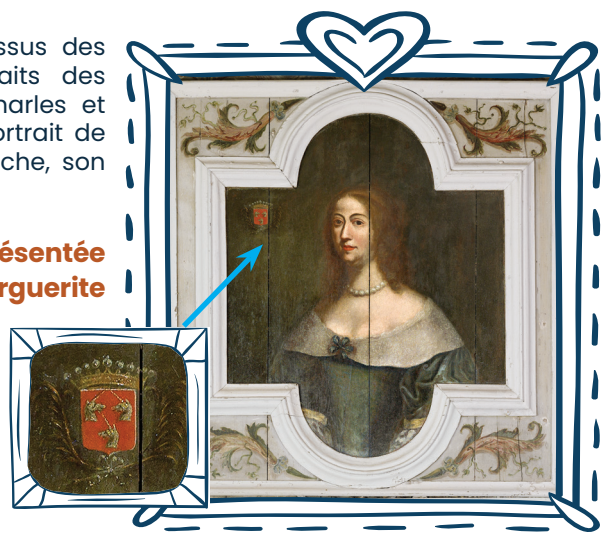


La chambre de Vienne

De chaque côté du lit, au-dessus des portes, se trouvent les portraits des propriétaires du 17^e siècle : Charles et Marguerite de Vienne. Sur le portrait de Marguerite, tu peux voir, à gauche, son blason peint.

Quelle tête d'animal est représentée trois fois sur le blason de Marguerite de Vienne ?

- ☐ une licorne
- ☐ un requin
- ☐ un serpent





À toi de jouer maintenant

Dans la cave du château, attachée à de lourds anneaux de fer, se trouve la chimère de Châteauneuf.

Sa gueule de



aux dents pointues, sa crinière de



flamboyante ornée du



de

la Toison d'Or, son corps de



au pelage frisé, sa

queue verdoyante ornée de



terminée d'une tête

de



grimaçante, ses ailes de



multicolores, ses fines oreilles de



et sa corne

nacrée de



forment une créature fantastique.



Retourne à l'accueil pour faire la connaissance
de la chimère de Châteauneuf !

Imagine et dessine ta propre chimère !



**Château de Châteauneuf,
21320 Châteauneuf**

+33 (0) 3 80 49 21 89
chateau.chateauneuf@bourgognefranchecomte.fr
www.chateauneuf.bourgognefranchecomte.eu

Région Bourgogne-Franche-Comté
4, square Castan
CS 51 857
25031 Besançon CEDEX
0 970 289 000

Ma Région / *avancer, partager*

**RÉGION
BOURGOGNE
FRANCHE
COMTÉ**