

VIVIERS, VILLE HAUTE

Prends l'escalier des Cèdres en face de l'Office de Tourisme

1) Compte combien de marches faut-il gravir pour arriver en haut de la Montée de l'abri ?



A ton avis, pourquoi a-t-on construit une ville si haut ?



Passe la porte de l'abri. Tu arrives place de l'Ormeau.

2) Quelle est la feuille de l'arbre qui se trouve sur la place de l'Ormeau ?



3) Résous le rébus et dirige-toi vers ce monument :



A l'intérieur de ce monument, observe les ouvertures.

Tu entres à l'intérieur d'un édifice religieux. Reste silencieux, ne cours pas et ne mange pas.



4) Comment appelle-t-on le style de cette construction et de ces ouvertures ?



5) Que peut-on voir dans les vitraux du choeur ?



6) En se retournant, il y a une grande ouverture ronde au-dessus de l'entrée. Comment s'appelle cette forme de cercle lumineux ?



Dessine-la :



En sortant du monument, prends à ta droite et traverse la place du marché en direction du belvédère, place Châteauvieux.

7) Sur la plaine de Châteauvieux on peut trouver :

- un château
- un chat tout vieux
- une tour



8) D'ici, tu peux observer un fleuve qui prend sa source au Lac Léman et se jette dans la mer méditerranée. Quel est son nom ?



9) Depuis ce superbe point de vue, essaie de repérer :

- le barrage de Châteauneuf du Rhône,
- l'usine de Lafarge,
- le village de Châteauneuf du Rhône,
- le massif du Vercors,
- le Défilé de Donzère.

Dessine ces éléments sur ce schéma :



Retourne sur tes pas, descends sur la rue Châteauvieux à droite, passe sous les trois passages couverts. Puis à droite sous la porte de la Gâche.

VIVIERS, VILLE BASSE

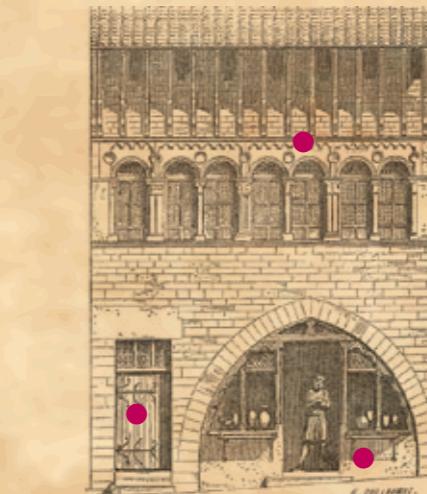
Observe bien autour de toi, tu franchis la porte de la Gâche.

C'était l'unique passage entre la ville haute et la ville basse. La ville basse est occupée par les quartiers des artisans et des commerçants, elle est aussi entourée d'un second rempart.

Prends la rue du château à droite. Surveille ta gauche et arrête-toi devant la maison de ville typique.

10) Observe la maison de cette rue. Son organisation est représentative du mode de construction au Moyen-Âge : un local professionnel au rez de chaussée puis une porte piétonne qui s'ouvre sur un escalier menant aux pièces d'habitation à l'étage. Sauras-tu relier les mots au schéma ?

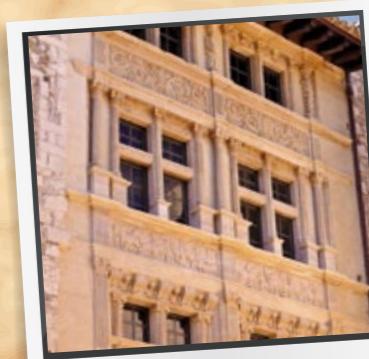
- Porte piétonne
- Pièces d'habitation
- Local professionnel



11) Cite trois rues ou impasse qui portent un nom appétissant à proximité.



Continue de descendre cette rue jusqu'à la place de la République



12) Plusieurs personnages sont représentés en armure sur des chevaux : que font-ils ? (trouve les lettres manquantes pour la réponse)

OU NOI DE CH VA IERS

Sais-tu ce qu'est un heaume ?



Le style Renaissance, que Noël Albert, le propriétaire du XVI^e siècle, applique à sa façade, nous parvient d'Italie, berceau de l'antique civilisation romaine. Que trouves-tu sur cette façade qui te fait penser à l'Antiquité gréco-romaine :

Reviens sur tes pas. Prends à droite dans la Grande Rue et trouve-y l'Hôtel de Tourville !

En observant la façade de cet hôtel particulier du XVIII^e siècle, trouve les trophées de chasse et de pêche sculptés. Où sont-ils ?

- Mon premier est un bâtiment haut et arrondi qui se trouve sur la plaine de Châteauvieux
 - Mon deuxième est plus grand qu'un village et se divise en deux à Viviers une haute et une basse
 - Mon tout est le nom d'une maison bourgeoise : un hôtel particulier auquel tu dois te rendre :

Continue jusqu'au bout de la grande rue jusqu'à la place devant l'Évêché. Prends ensuite sur ta gauche et retrouve ton point de départ.

14) A ton avis, quelle est l'utilisation originelle du bâtiment de l'actuelle mairie ?

- 8 - Le Rhône
- 7 - Gîte petite tour du garde à tête différente au cours de la guerre de Crêtans avec d'autres qui ne sont plus visibles.
- 6 - Roseau
- 5 - Les armures sont des marques distinctes de familles, de collectivités ou d'individus, représentées selon des règles démises. L'usage et la connaissance des armes s'applique à tous pour voter à leur échelle.
- 4 - Les armures sont des marques distinctes de familles, de collectivités ou d'individus, représentées selon des règles démises. L'usage et la connaissance des armes s'applique à tous pour voter à leur échelle.
- 3 - Les armures sont des marques distinctes de familles, de collectivités ou d'individus, représentées selon des règles démises. L'usage et la connaissance des armes s'applique à tous pour voter à leur échelle.
- 2 - Les armures sont des marques distinctes de familles, de collectivités ou d'individus, représentées selon des règles démises. L'usage et la connaissance des armes s'applique à tous pour voter à leur échelle.
- 1 - Les armures sont des marques distinctes de familles, de collectivités ou d'individus, représentées selon des règles démises. L'usage et la connaissance des armes s'applique à tous pour voter à leur échelle.



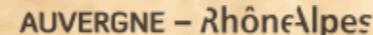


Offices de
Tourisme
de France

DU RHÔNE AUX gorges de l'ARDÈCHE

contact@rhone-gorges-ardeche.com
www.rhone-gorges-ardeche.com

Cette réalisation bénéficie d'une aide financière de la Région Auvergne - Rhône Alpes mobilisée par le Pays d'Ardèche méridionale dans le cadre du projet « Let's go famille »



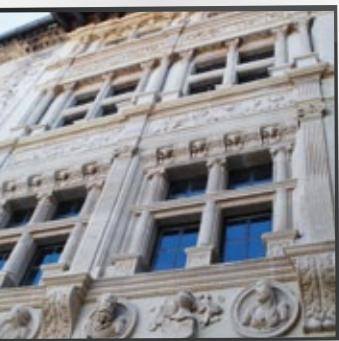
1 h de
promenade
et de jeux
en famille !

ta balade,
tes aventures
réseaux sociaux
goardeche



EU DE PISTE **6-12 ANS**

LET'S go Viviers



Responses