

Livret-jeu

ChAMPLAIN, Brouage et la Nouvelle-France



la
Charente
Maritime

LE GRAND PORT DE
Brouage



Une fiction historique au cœur de la place forte

Champlain

Déjoue **le complot** contre Champlain et arrive à temps pour le **sauver** !

Ton voyage dans le temps te mène en l'an 1608 ici même, dans les rues de Brouage.

Depuis ton enfance, tu es bercé et fasciné par le monde de la marine. Pêcheurs, négociants de tous les pays, explorateurs sont tes amis et tu rêves de parcourir le monde à leurs côtés. Tes soirées à la taverne de Brouage sont toujours très animées...mais ce soir-là, du coin de l'oreille, tu as surpris une conversation...

« Champlain, convoitise, argent, vengeance, meurtre... » sont les quelques mots qui te restent en tête !

Tu décides alors de mener ton enquête pour sauver Champlain... Suis le cheminement qui te mènera aux différentes stations.

+ Départ - Église - Office du tourisme

1 La porte Royale et les graffitis

2 Le havre de Brouage

3 Brouage, coffre-fort du sel

4 Les prémices de la Nouvelle-France

5 Les apports de Champlain

6 L'évolution des fortifications

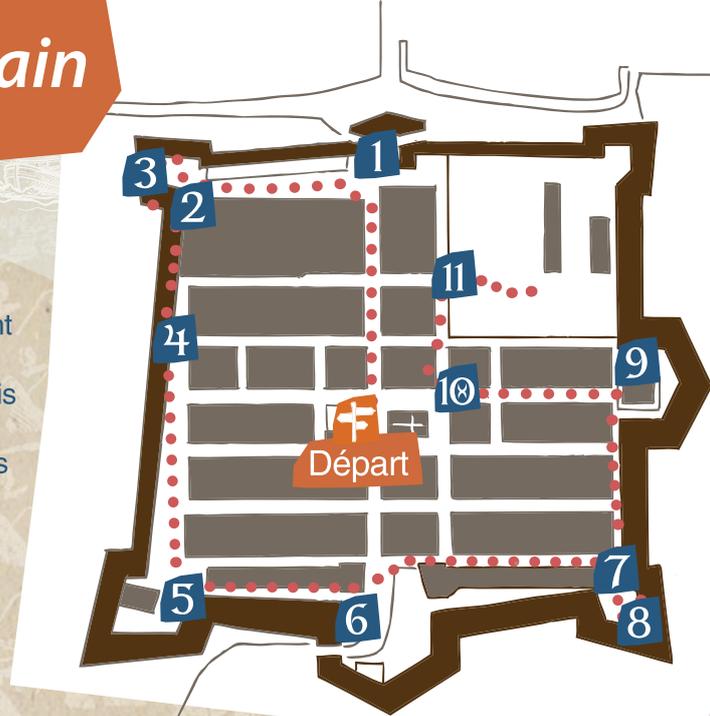
7 Brouage, une ville cosmopolite

8 Les marais salants

9 Les ports souterrains

10 Sur les traces des Brouageais en Nouvelle-France

11 La Halle aux vivres



Risque de chutes !

Soyez vigilants, surveillez vos enfants et respectez les consignes de sécurité affichées sur le parcours.

Avant de commencer...

Pour pouvoir voyager dans le temps à travers l'histoire de Champlain, tu dois suivre quelques règles...

1 Indice ville :

Récolter les indices

Certaines réponses seront des indices. Tu devras les reporter dans le texte à trous (page 15) afin de résoudre l'énigme.

Équiper ton navire pour pouvoir partir

Pour partir, tu devras préparer ton navire. À chaque station, retrouve l'élément nécessaire à ton chargement et dessine-le à la fin du livret (page 16). Si tu les as tous : tu pourras prendre le large !



1 La porte Royale

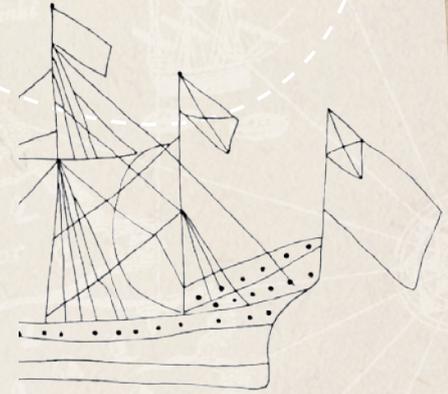


Observe l'intérieur de la porte Royale. Les murs sont recouverts de graffitis (dessins gravés sur la pierre). Ils évoquent le quotidien et l'imaginaire des hommes.

1. Trouve et dessine l'arme cachée sur l'un des murs.



2. Complète ce graffiti situé sur l'un des murs de cette porte.



Au-dessus de ce bateau, tu trouveras le nom d'un homme.

Note-le :

3. Quels sont les autres motifs dessinés sur les murs ?

Des souliers

Des végétaux

Une maison

Des animaux

2 Le havre



Arrivé sur le port, beaucoup de bateaux sont en vue. Tu dois trouver celui qui te mènera de l'autre côté de l'Atlantique.

2. Dans la grille, replace les différentes parties du bateau.

- Poupe
- Proue
- Gouvernail
- Misaine
- Carrède
- Vergues
- Voile



2

Indice bateau :



Reporte l'indice page 15

1. En t'aidant des légendes, replace les lettres sur le plan projet pour connaître le fonctionnement de l'engin qui peut curer le havre.

- A Barque
- B Tronc d'arbre et poids
- C Poids pour faire plonger la voile
- D Voile à eau



3. Comment se nomment les embarcations à fond plat qui servaient à charger le sel ?

Réponse :

3 Coffre-fort du sel



Tu dois monter sur le talus du rempart et regarder l'horizon... Terre-Neuve est une terre lointaine où se trouvent de nombreuses pêcheries...

« Pour te situer en mer et rejoindre la Nouvelle-France, tu as besoin de t'orienter. Souviens-toi des conseils de Champlain : tu dois te munir de l'instrument qui te permettra de mesurer la hauteur des astres et d'évaluer ta latitude. Pendant la traversée, il te sera indispensable ! »



1. Remets dans l'ordre les étapes de salaison des morues :

Laver

1

Enlever la tête et vider le poisson

2

Saler et entreposer

3

Mettre à plat le poisson

4



Réponse : L'

3. Quel est l'ancien nom de la place forte ?

Réponse :

4

Les prémices de la Nouvelle-France



Beaucoup de nouveautés se sont produites depuis ta première venue en Nouvelle-France, cependant la traite de la fourrure est toujours aussi développée.

1. Quelle ville signifie "là où le fleuve se rétrécit" ?

Trouve la réponse sur la boîte à images.

Réponse :

2. Retrouve l'ordre des lettres et découvre sur quel mont est construite l'habitation de Champlain ?



Réponse :

3. Déchiffre ce mot pour connaître le nom du maître du complot.

DUVAL

Reporte l'indice page 15

5

Indice nom :

5 Les apports de Champlain



Champlain a une grande connaissance des peuples de Nouvelle-France. Il décrit avec beaucoup de précision les mœurs et coutumes des peuples qu'il rencontre.

« Arrivé en Nouvelle-France, tu découvriras différents peuples autochtones. Certains t'aideront et d'autres seront hostiles à ta présence. Il est important que tu puisses les reconnaître ! »



1. Entoure le nom des 3 peuples rencontrés pendant les expéditions.

M	O	N	T	A	G	N	A	I	S
I	R	O	B	G	S	M	I	X	I
H	I	R	O	N	S	E	S	Z	P
X	S	W	O	S	Q	V	E	I	H
A	I	R	O	Y	S	E	J	A	V
I	U	V	O	T	C	O	L	P	E
H	I	R	O	T	U	U	W	N	O
S	N	I	U	Q	N	O	G	L	A
A	X	R	Y	P	I	N	V	I	X
H	E	I	P	O	Y	U	R	S	S

2. Nomme les 4 éléments qui manquent au personnage de gauche : ce sont les éléments de l'habit des guerriers Montagnais.



Réponses :

.....

6 Les fortifications



Te voici perdu dans les rues de Brouage. Tu ne dois pas te faire remarquer : rends-toi sur les quais.

1. Dans ce labyrinthe, un seul chemin te mène à l'indice ville. Trouve-le !

2. Avec quels matériaux étaient construits les premiers remparts de Brouage ?

Réponse :

3. Qui réalise les remparts en pierre au 16^e siècle ?

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Robert de Chinon | <input type="checkbox"/> Samuel Champlain |
| <input type="checkbox"/> Richelieu | <input type="checkbox"/> Pierre d'Argencourt |



Note la ville où tu dois te rendre.

1
Indice ville :

Reporte l'indice page 15

7 Ville cosmopolite



Pour effectuer la traversée, tu dois te procurer quelques denrées sur les étals de la grand'rue de Brouage.

1. À ton avis, quelles marchandises vas-tu trouver ? Entoure les bonnes réponses.



Bouée



Pain



Arrosoir



Epices



Cerf-volant

2. En regardant dans les viseurs, trouve de quels pays sont originaires les bateaux qui transitent par Brouage avant d'aller à Terre-Neuve :

Irlande

Suède

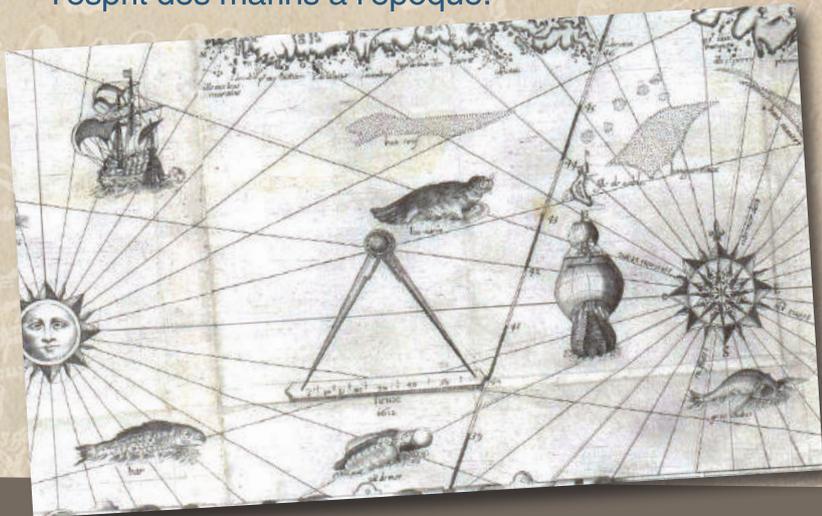
Espagne

Autriche

Italie

Portugal

3. Sur cette carte de Champlain, entoure les mystérieuses créatures qui ont hanté l'esprit des marins à l'époque.



8 Les marais salants



Tu rencontres ici Pierre Guillet, receveur des impôts. Il t'explique que tu ne peux pas repartir du port avec une cargaison de sel sans avoir payé la taxe...

1. Tu as 32 sacs à embarquer. Combien vas-tu payer de taxe ?

Indice : 1 muid de sel = 8 sacs

Réponse :

2. Regarde dans les longues vues. Entre 1641 et 1644, combien de tonnes de sel sont chargées à Brouage ?

Réponse :

« Bonjour mon ami, avant de partir, tu dois payer la taxe sur le muid de sel : mesure rase de Brouage ! Un muid de sel te coûtera 3 livres que tu peux payer en pièces d'or et d'argent ! Ton contrat de vente te permettra de sortir du havre. »



9 Les ports souterrains



Tu retrouves ton indic au port souterrain. Il te donne quelques indices sur la personne qui menace Champlain...

« À la taverne, j'ai toujours une oreille tendue pour écouter ce qui se raconte... Un soir, ils étaient 2 au comptoir à monter leur complot mais seulement l'un d'entre eux est le cerveau : tu dois trouver son nom ! Je te laisse ce message qui te donnera un indice important : reste discret ! »



1. Déchiffre ce code secret et trouve le prénom de celui que tu dois chercher...



Indice :
1 = A
2 = B
3 = ...

Indice prénom :

2. Deux embarcations arrivent à quai. Entoure les marchandises qui te semblent indispensables pour survivre lors de la traversée.



3. Trouve le nom de l'autre port souterrain de Brouage.

Réponse :

Reporte l'indice page 15

10 Sur la trace des Brouageais



Pour mettre toutes les chances de ton côté, tu dois réunir un dernier indice au sujet de ton suspect : son métier.

1. Aide chaque artisan à trouver son outil de travail. Seul l'un d'entre eux n'en a pas.

Menuisier

Charpentier

Architecte

Serrurier



3

Indice métier :

Reporte l'indice page 15

2. Trouve et entoure le logis des Sieurs Beaumont et Fougeray puis la forge.



A Logis du fleur de Mons.	I La cuisin.	R Logis ou logeroit les sieurs de Genetou, Sourin & autres artisans.
B Maison publique ou l'on passoit le temps durant la pluie.	L Jardinsges.	T Logis des sieurs de Beaumont, la Motte Bourliot & Fougeray.
C Le magasin.	M Autres Jardins.	V Logement de nestre curé.
D Logement des suisses.	N La place où au milieu y a un arbre.	X Autres jardinsges.
E La forge.	O Pa'llisade.	Y La riviere qui entoure l'isle.
F Logement des charpentiers	P Logis des sieurs d'Oruille, Champplain & Chandore.	
G Le puis.	Q Logis du fleur Boulay, & autres artisans.	
H Le four ou l'on faisoit le pain,		

3. Entre 1632 et 1763, combien de personnes ont traversé l'Atlantique en direction de la Nouvelle-France ?

Réponse :

11 La Halle aux vivres



Le grenier à vivres sert notamment à ravitailler les troupes et les navires corsaires, militaires ou marchands qui partent vers l'Europe du Nord et les îles d'Amérique.

2. Qui ordonna la construction de la Halle aux vivres ?

- Samuel Champlain
- Richelieu
- Vauban

1. Quelles étaient les denrées entreposées dans la Halle ?

- Du poisson
- De la viande
- Des céréales
- Des légumes

3. Observe bien autour de toi et colorie les deux bâtiments encore présents aujourd'hui.





As-tu tous les indices ?

Replace les indices trouvés dans le texte à trous.

Pour déjouer le complot tu dois te rendre à **1** [redacted] .
Tu trouveras à quai le **2** [redacted] qui te
permettra de traverser l'océan.
Arrivé à terre, tu devras trouver un **3** [redacted]
nommé **4** [redacted] **5** [redacted] .
C'est lui qui a monté le complot et tu dois l'arrêter !
A présent, rassemble ton chargement sur ton navire
et prends le large !



Tu as maintenant toutes les informations pour déjouer le complot.
Dernière étape avant le départ : vérifie que tu as réussi à rassembler
toutes les provisions et personnes nécessaires à ton voyage.
Tourne la page.





Ton chargement est-il complet ?

Dessine chaque élément que tu récoltes sur les stations.



Bravo ! Tu as réussi à rassembler tout ce qui est nécessaire pour ta traversée. Tu peux maintenant embarquer pour l'aventure.

Bon vent et à très bientôt !

Pour poursuivre votre découverte de Brouage, visitez la Halle aux vivres.

Renseignements : 05 46 85 80 60

www.brouage.fr

www.brouage-circuit-champlain.fr

