

Pays de Saint-Flour  
livret-jeu



raconte-moi

# Le musée Alfred-Douët

Bisous Noémie

Villes et Pays d'art et d'histoire

MUSEE



**Le** musée d'art et d'histoire Alfred-Douët est installé dans l'ancienne Maison consulaire.

Découvre à l'aide de ce livret-jeu son histoire depuis sa construction par les consuls jusqu'aux collections du musée.

*Un musée est un établissement où est conservée, exposée, et mise en valeur une collection d'œuvres d'art, d'objets d'intérêt culturel, scientifique ou technique. C'est un endroit agréable, où il est possible de se promener, d'apprendre mais aussi de jouer ou de dessiner.*

**Alors, à toi de jouer !**

## *Lexique*

**Attribut** : objet symbolique particulier à un saint qui permet de le reconnaître.

**Carreau** : flèche d'arbalète dont le fer a quatre faces.

**Chapiteau** : en architecture, un chapiteau est un élément de forme évasée qui couronne une colonne et supporte les charges des voûtes.

**Consuls** : magistrats qui assurent la direction et l'administration de la ville dès le Moyen Âge.

**Linteau** : pièce de bois, de pierre ou de métal placée au-dessus de l'ouverture d'une porte ou d'une fenêtre.

**Médailon** : en architecture, décor rond dans lequel est sculptée une tête.

**Meneau** : montant qui partage en deux une fenêtre verticalement.

**Tapiserie** : ouvrage textile décoratif que l'on installe au mur ou sur un meuble.

**Traverse** : montant qui partage en deux une fenêtre horizontalement.

## *L'ancienne Maison consulaire*

L'ancienne Maison consulaire est située place d'Armes. C'est la place principale de la ville de Saint-Flour. On y trouve les principaux monuments et bâtiments.

**Entoure les bonnes réponses :**

- Hôtel de ville
- Cathédrale
- École
- Office de tourisme
- Centre des impôts
- Banque
- Hôpital
- Cinéma
- Sous-préfecture
- Musées
- Théâtre
- Supermarché

L'abbé de Cluny, seigneur de la ville, délègue ses pouvoirs politiques et militaires à trois consuls. Ce sont des magistrats élus qui prêtent serment d'être fidèles à la ville. Ils s'occupent de la ville comme le fait aujourd'hui le maire de la commune.

À l'intérieur du musée, tu pourras voir le coffre des consuls.

Il est reconnaissable par ses trois serrures. Chaque consul détenait une clé et ils devaient être réunis pour ouvrir le coffre.

**Quels objets y étaient conservés ?**



## *Jean Brisson, consul et héros*

À la fin du XVI<sup>e</sup> siècle, les guerres de Religion sévissent en France. Très meurtrières, elles opposent les Catholiques aux Protestants appelés aussi « Huguenots ».



Peinture murale – Ancien hôtel de ville – Caisse d'Épargne – Saint-Flour

*« Dans la nuit du 9 au 10 août 1578, les hommes du capitaine Merle, le plus hardi des chefs huguenots de la contrée, tentent de surprendre la ville, soit en escaladant les remparts, soit en s'introduisant dans la place par l'égout du Crouzet.*

*Alertés par le trompette protestant qui sonne déjà « ville gagnée », le consul Jean Brisson de la Chaumette et les hommes de guet accourent, repoussent les assaillants et préservent de justesse la réputation de ville vierge.*

*Le consul, 2 fois blessé, est anobli par le roi en 1592 pour cette belle action. »*

Une plaque rappelle cet évènement majeur de l'histoire de la ville de Saint-Flour.

**L'as-tu trouvée ?**



## *Un décor de façade*

Observe la façade de la Maison consulaire. Est-elle différente de celles des bâtiments situés sur la place d'Armes ?

La façade est très décorée depuis les piliers jusqu'au sommet des lucarnes percées dans le toit. Sur les piliers, on observe des dessins géométriques.

**Quelles formes reconnais-tu ?**

un triangle

un carré

un losange

un cercle

un demi-cercle

un rectangle

Regarde attentivement la régularité de la façade. Chaque fenêtre du premier étage est située sous celle du second.

Les décors sur la façade et la régularité sont deux des principaux caractères de l'architecture de cette époque.

**Pour connaître le nom de ce mouvement architectural, résous cette charade :**

**Mon premier est la première syllabe du mot « record ».**

**Le second se trouve au milieu de ton visage,  
entre la bouche et les yeux.**

**Mon troisième est au nombre de cinq :  
l'ouïe, l'odorat, la vue, le toucher et le goût.**

**Mon tout est le style architectural  
de la Maison des consuls :**



# Un peu de vocabulaire

Pour savoir comment s'appelle ce détail d'architecture, résous le rébus :

**Il s'agit d'un** \_\_\_\_\_

Ce détail d'architecture est toujours décoré. Parmi les exemples ci-dessous, certains sont présents sur la façade de la Maison consulaire.

**Les reconnais-tu ?**





Voici représentée une fenêtre à meneau et traverse.  
Observe bien la façade de la Maison consulaire.

**Combien en comptes-tu ?** .....



**meneau**

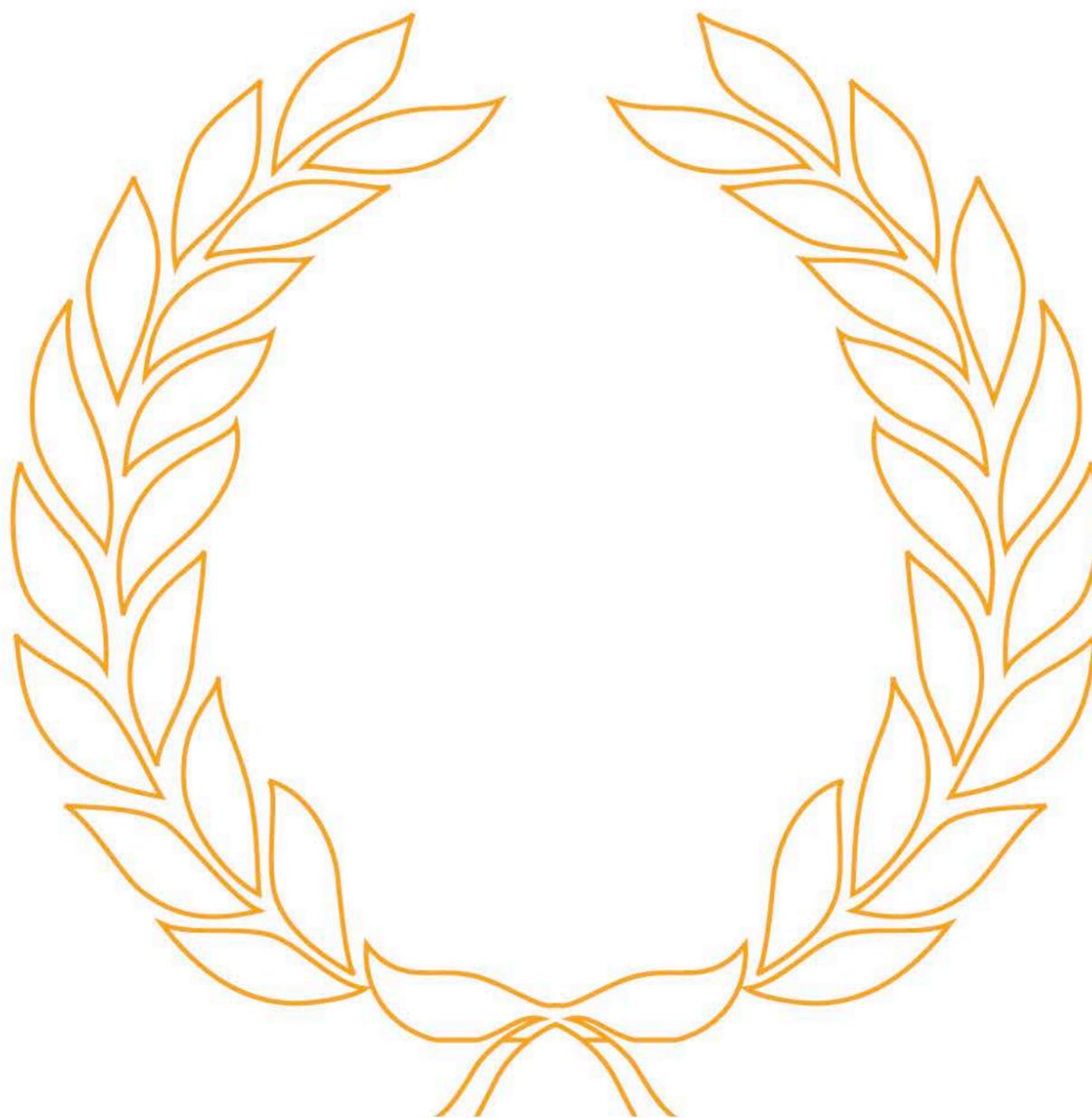
**traverse**

Attention, les fenêtres  
ne possédant qu'une  
traverse sans meneau  
ne comptent pas !



Sur la façade, les médaillons accueillent des personnages disparus aujourd'hui.

**À toi d'imaginer le décor de ce médaillon.**





## *Dans la cour intérieure*

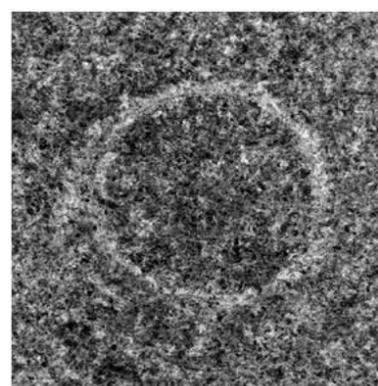
Les ouvriers maçons ont gravé à plusieurs endroits un outil servant à tailler la pierre sur les murs extérieurs du musée.

**Lequel ?**

**des ciseaux**

**un marteau**

**une scie**



Autrefois, chaque tailleur de pierre possédait sa marque qui lui servait de signature de manière à recevoir son salaire à la fin d'une semaine de travail, en fonction du nombre de pierres taillées. Les tailleurs de pierre étaient payés à la tâche, d'où leur nom de « tâcherons ».

**Imagine ta signature et dessine-la.**



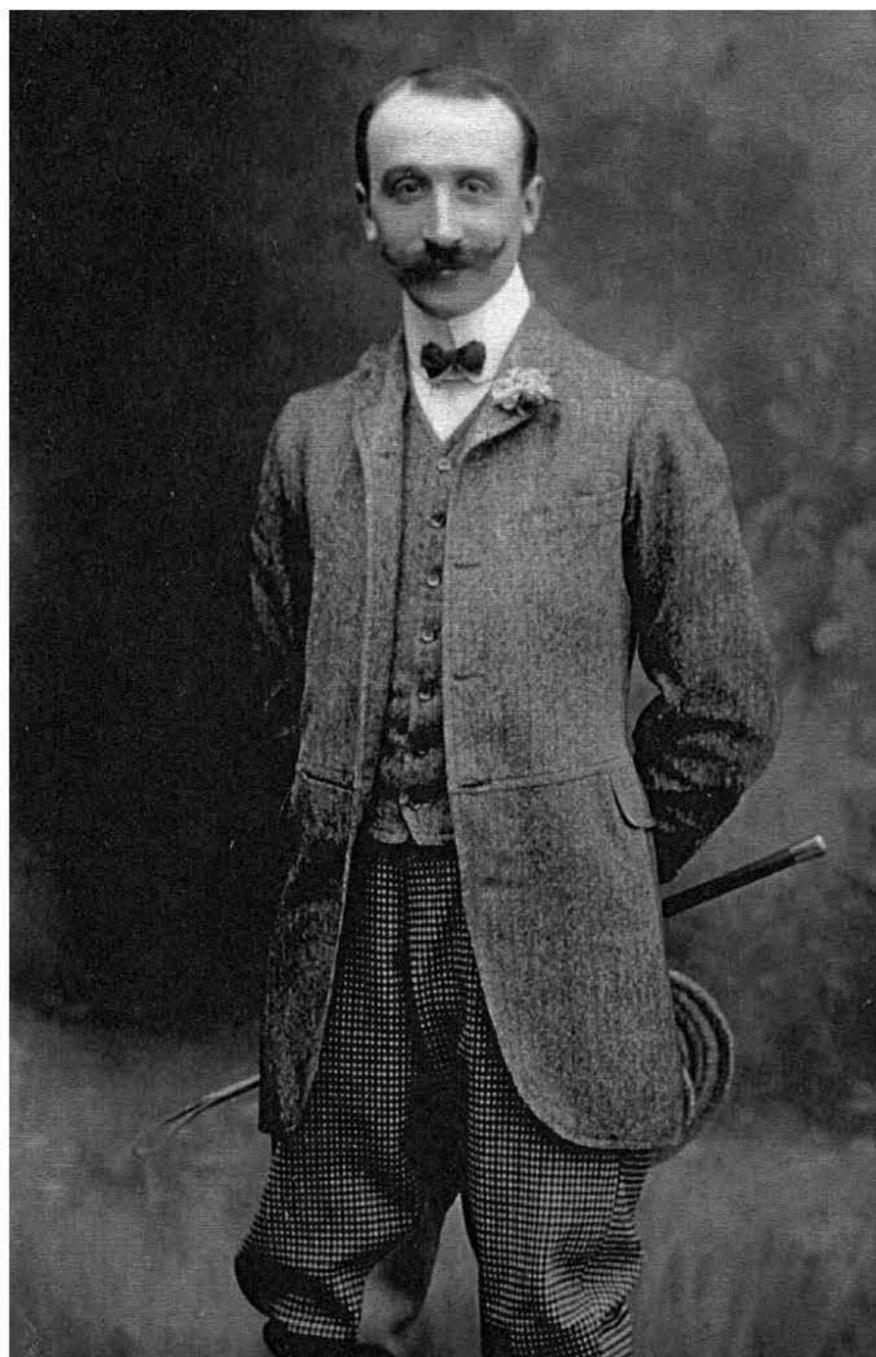
## Alfred Douët

Alfred Douët est né à Saint-Flour en 1875. Avocat, il se consacre à sa passion : les chevaux.

En 1914, il achète la Maison consulaire de Saint-Flour et obtient son classement au titre des Monuments Historiques en 1928. Il la restaure et la meuble.

Après sa mort en 1952, la Maison consulaire devient le musée d'art et d'histoire Alfred-Douët, en 1967.

**Retrouve dans la vitrine du vestibule les objets ayant appartenu à Alfred Douët et dessine-les.**




# Dans le musée

Le musée expose aussi des statues médiévales en bois qui représentent des saints. Pour savoir de qui il s'agit, aide-toi de leurs attributs, objets symboliques permettant de les reconnaître.

**Relie le personnage à son attribut :**

- |                            |                      |
|----------------------------|----------------------|
| <b>Sainte Barbe</b> ●      | ● <b>la coquille</b> |
| <b>Saint Roch</b> ●        | ● <b>le dragon</b>   |
| <b>Saint Jacques</b> ●     | ● <b>la tour</b>     |
| <b>Saint Barthélémy</b> ●  | ● <b>le livre</b>    |
| <b>Sainte Marguerite</b> ● | ● <b>la peau</b>     |
|                            | ● <b>le chien</b>    |

**La particularité du cabinet italien est :**

- |                                     |   |
|-------------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> sa couleur | <input type="checkbox"/> sa cachette secrète            |
| <input type="checkbox"/> sa forme   | <input type="checkbox"/> les matériaux qui le composent |



## DEVINETTE

**À quoi sert cet objet bizarre ?**

-----

-----

-----





Le musée possède une belle collection d'armes du Moyen Âge au XIX<sup>e</sup> siècle. Au Moyen Âge, plusieurs sortes d'armes servaient à l'attaque et à la défense. Certaines étaient lancées, d'autres tenues en main.

**Pour savoir à quoi correspondent les armes médiévales conservées au musée, dénoue les liens et reporte les numéros dans les cercles.**

<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>armes de jet</b>	<b>armes de choc</b>	<b>armes de main</b>	<b>armes défensives</b>	<b>armes d'hast</b>
la massue ou masse le marteau d'armes	la lance la hache la hallebarde	l'arc l'arbalète le javelot	l'épée le poignard la dague le sabre	l'écu le rondache le heaume l'armure
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>



Utilisée comme un fusil, cette arme envoie des flèches appelées « carreaux » qui peuvent percer une cote de mailles. Le pape Innocent III l'a fait interdire en 1139 dans les combats entre Chrétiens.

**Pour trouver de quelle arme il s'agit, remets les lettres dans le bon ordre.**

**R E T A B L E A** \_\_\_\_\_

**★ DEVINETTE**

**À quoi sert cet objet étrange ?**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



**Maintenant, monte l'escalier et observe bien les portraits de ces hommes en armes. Retrouve ce tableau et découvre qui est ce grand personnage peint en 1548.**

**Il s'agit de** \_\_\_\_\_

Empereur en 1519, il gouverne un immense territoire comprenant les royaumes espagnols d'Aragon et de Castille, les Pays-Bas, les États italiens de Naples, de Sicile et de Sardaigne, les territoires conquis en Amérique et en Afrique, ainsi que l'ensemble des possessions des Habsbourg.





 *Jeu des 7 différences*





 *Drôles de dames*

**Laquelle de ces charmantes dames est encore inconnue aujourd'hui ?**

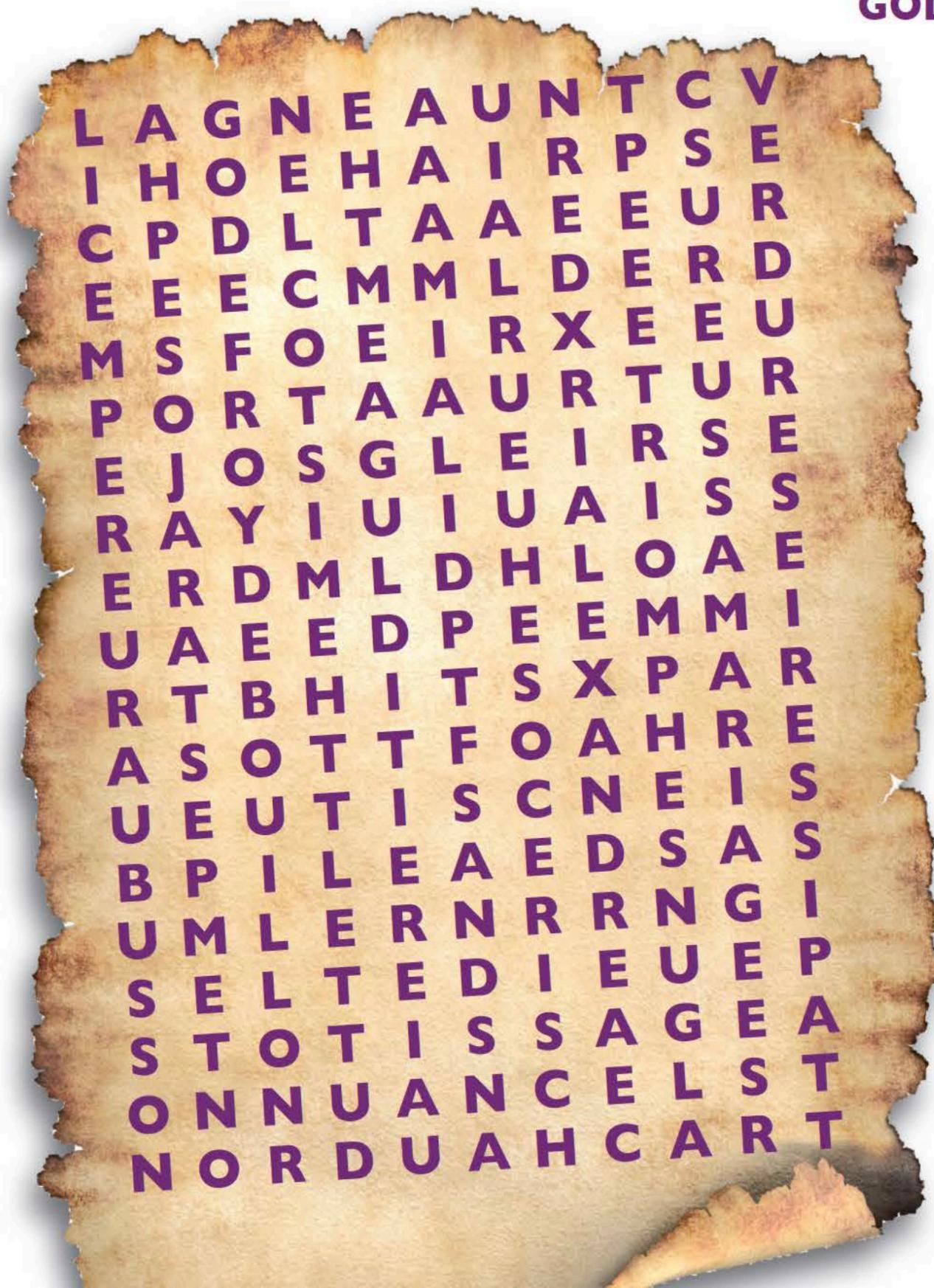




# *Mots cachés*

**Cherche dans la grille les mots suivants qui font partie du vocabulaire des tapisseries (ils peuvent être écrits horizontalement, verticalement, en diagonale et dans les deux sens de lecture). Avec les lettres restantes, tu trouveras le nom du château d'Alfred Douët.**

- AGNEAU
- ALEXANDRE
- ART
- AUBUSSON
- ASSUERUS
- BÉLIER
- CARTON
- CHAUDRON
- DIEU
- DUITE
- EMPEREUR
- ESTHER
- FILLES
- GARDES
- GODEFROY DE BOUILLON
- JOSEPH
- LAINÉ
- LICE
- LUXE
- MARIAGE
- MEDEE
- NUANCE
- PELIAS
- PUTIPHAR
- ROMAIN
- TAPISSERIE
- TEMPESTA
- THEMISTOCLE
- TISSAGE
- TONS
- TRAME
- TRIOMPHE
- VERDURES



**Il s'agit du .....**

.....

# Villes et Pays d'art et d'histoire

## Un label, un réseau

### Un label décerné par la Direction de l'architecture et du patrimoine

Le ministère de la Culture et de la Communication, direction de l'Architecture et du Patrimoine, attribue l'appellation Villes et Pays d'art et d'histoire aux collectivités locales qui animent leur patrimoine. Il garantit la compétence des personnels – animateurs de l'architecture et du patrimoine et guides conférenciers - et la qualité de leurs actions. Des vestiges antiques à l'architecture du XXI<sup>e</sup> siècle, les villes et pays mettent en scène le patrimoine dans sa diversité. Aujourd'hui, un réseau de 149 villes et pays vous offre son savoir-faire sur toute la France.

Toute l'année, le Pays d'art et d'histoire du Pays de Saint-Flour propose visites-découvertes, expositions, animations à l'intention des habitants et ateliers pédagogiques à destination du jeune public.

### Les animations pour les scolaires

L'éducation des jeunes au patrimoine et à l'architecture est une priorité des Villes et Pays d'art et d'histoire qui se dotent d'un service éducatif. Une démarche adaptée au jeune public est ainsi mise en place dans le cadre d'un apprentissage de la citoyenneté. En visitant le passé, il s'agit de comprendre le présent pour mieux préparer l'avenir.

## Renseignements et réservations

### ANIMATEUR DE L'ARCHITECTURE ET DU PATRIMOINE

Saint-Flour Communauté

Service du Patrimoine

17 bis place d'Armes - 15100 Saint-Flour

tél. 04 71 60 56 88

[www.saint-flour-communaute.fr](http://www.saint-flour-communaute.fr)

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



**Crédits photographiques :** P. Soissons, J.-F. Ferraton, A. Maigne, Musée d'art et d'histoire Alfred-Douët, Saint-Flour communauté.

**Dessin :** Noémie.

**Les chevaliers :** Maxime, Aurélien, Lalie et Cyprien.

