Loir et Cher

Commanderie d'Arville

Très difficile

Très facile

1h15

1,7 km

La Commanderie

Fondée par les Templiers au début du XIIe siècle, la Commanderie d'Arville reste, par l'importance des bâtiments existants, un ensemble unique et l'une des commanderies les mieux conservées en France.

Entre caserne et monastère, la Commanderie a appartenu aux templiers de 1130 à 1307, puis aux hospitaliers de 1312 à 1793. Aujourd'hui l'association « la Commanderie d'Arville » propose de nombreuses activités pour faire vivre ce site : manifestations, sorties pédagogiques mais aussi grâce à son centre d'hébergement, classes découvertes et fêtes de famille.

Ce circuit vous permettra de visiter les bâtiments de la commanderie. Pour les tarifs, se renseigner à l'accueil. Vous pourrez également prolonger votre visite par le Centre d'Histoire des ordres de chevalerie.

La Commanderie d'Arville

route des Templiers
41170 ARVILLE
02 54 80 75 41
commanderie.arville@wanadoo.fr
www.commanderie-arville.com

Le centre d'hébergement de groupes de la Commanderie

Pour vos séjours entre randonneurs, sportifs, fêtes de famille, classes découvertes...
Répartis dans un gîte et la Maison des Chevaliers, 62 et 40 couchages vous sont proposés, avec tous les services associés.
02 54 80 75 41
www.commanderie-arville.com

RANDOLAND

COMMANDERIE d'ARVILLE

Commanderie d'Arville

Road-book

Soyez vigilants avec vos enfants notamment sur les zones non piétonnes. Le parcours s'effectue sous votre entière responsabilité. La commanderie et la société Randoland déclinent toute responsabilité en cas d'accident.

L'itinéraire impose de s'affranchir à l'accueil du tarif adapté. Le départ se fait ensuite, devant l'accueil de la Commanderie.

Depuis l'accueil, passer devant la grange dîmière et monter vers le pigeonnier. De cette hauteur, vous pourrez observer le porche et ses écuries sur la droite, et répondre à la première question. ①

Passer sous la porte des champs, contourner le pigeonnier et descendre le chemin. Celui-ci tourne à gauche, puis passer sous l'arche végétale à droite : vous entrez dans le jardin médiéval. ②

En sortir par le bas, droite puis gauche pour déambuler dans le labyrinthe végétal. Un chêne y pousse au centre… Quand vous aurez trouvé la sortie, le chemin vous conduit vers les bâtiments de la commanderie. Vous prendrez les marches qui descendent à droite vers la rivière du Couëtron. Une première passerelle vous mène sur les berges où l'on découvre des saules têtards. ③

Emprunter la seconde passerelle qui mène le long des murs de la commanderie. Franchir le Couëtron par la troisième passerelle et longer la route en sortant d'Arville. **ATTENTION à la circulation.** À l'embranchement, traverser pour prendre la route à gauche. Celle-ci monte à travers champs et domine le village et la commanderie. Faire une pause pour le 4e indice au niveau du chemin de terre qui part à gauche. ④

Emprunter ce chemin qui redescend en sous-bois vers le village. Le chemin arrive à la route. **ATTENTION à la circulation.** Traverser et descendre jusqu'au lavoir. ⑤

Remonter la route du vieux Moulin et s'arrêter devant la grange à colombage. ⑥

A l'intersection, s'arrêter sous le porche blanc pour observer la Maison des Chevaliers qui se situe en face, à l'angle. ⑦

Continuer cette route vers La Fontenelle, et prendre la ruelle à gauche vers l'église. Aller jusqu'à celle-ci où se trouve le dernier indice. ⑧

Repasser sous le porche. Fin de la balade.

© randoland 2009 - © IGN 2015

4/6 ans

Avant de partir

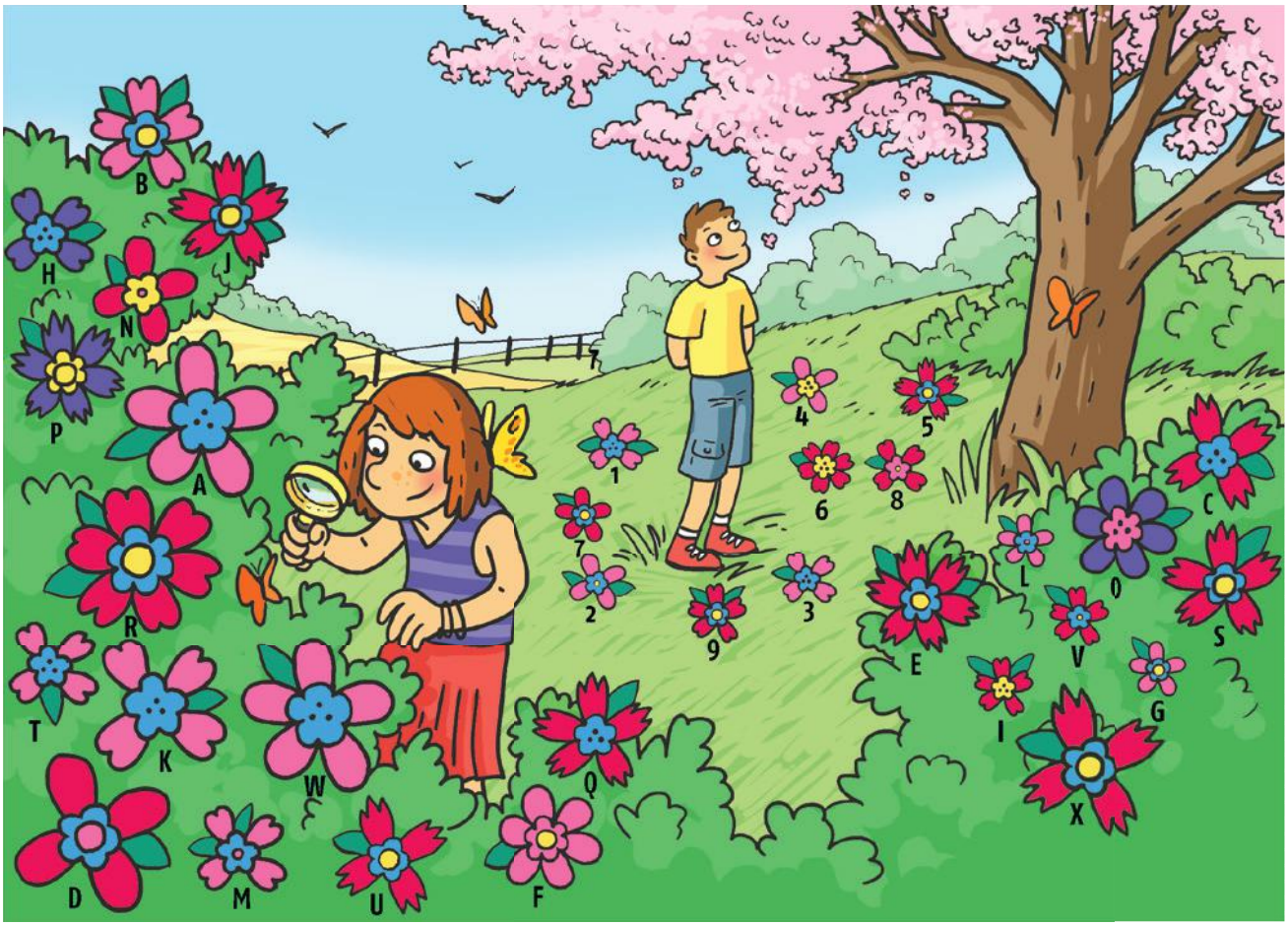
À l'aide de ta check-list, vérifie qu'il ne te manque rien. Coche les objets que tu emmènes avec toi pour la balade.

Check-list

- ❑ tes fiches randoland ;
- ❑ un crayon ;
- ❑ de bonnes chaussures ;
- ❑ un chapeau ;
- ❑ un vêtement de pluie (selon la météo) ;
- ❑ un petit sac à dos ;
- ❑ une gourde avec de l'eau ;
- ❑ un appareil photo (pour garder des souvenirs !).

Les enfants se demandent quelle fleur ils aimeraient bien avoir dans leur jardin. Utilise les informations fournies sur la page suivante pour retrouver la fleur choisie par nos deux amis. En fin de parcours, note sa lettre dans la case prévue pour la réponse.

À la commanderie ou sur le site randoland.fr tu pourras vérifier si tu as trouvé la bonne réponse !

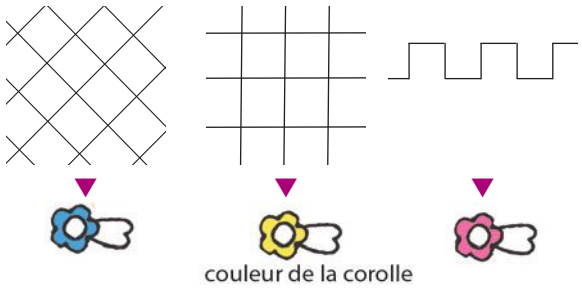


Tu peux te rendre à la commanderie ou sur le site www.randoland.fr pour vérifier ta réponse (code énigme 4100501P).

© randoland 2015. Illustrations : Armelle Drouin.

1 Le porche de la Commanderie

Quel motif forme les briques noires sur la tour ?
Tu vas découvrir la couleur de la corolle de la fleur recherchée.

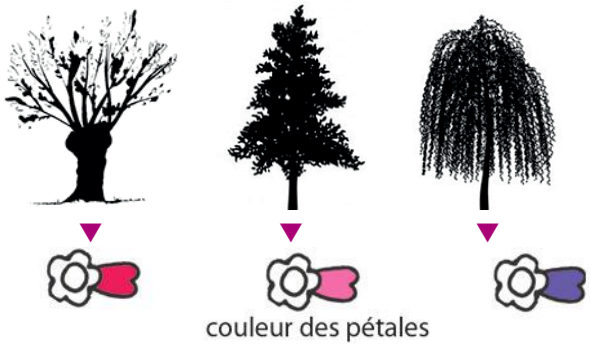


2 Le jardin médiéval

Parmi les 4 carrés du jardin, dans quelle direction se trouve le carré du potager ?

3 Le Couëtron

Des arbres particuliers longent le chemin. Ce sont des saules tétards. Quelle est leur ombre ?



4 Le point de vue

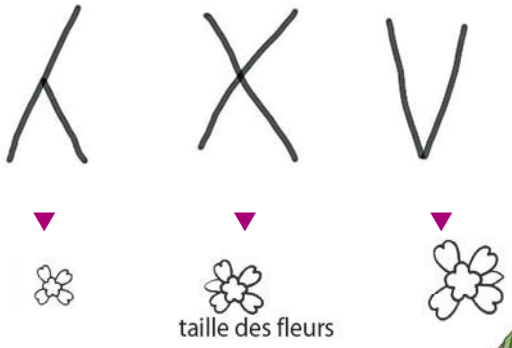
Quelle photo a été prise de cet endroit ?

5 Le lavoir

Quel matériau recouvre le toit du lavoir ?

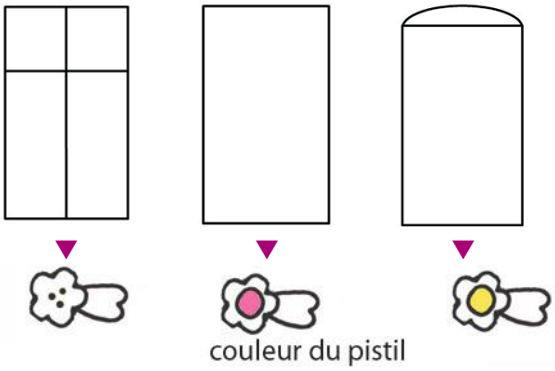
6 La grange en colombage

Quelle forme retrouves-tu dans les colombages de cette grange ?



7 La maison des chevaliers

Quelle est la forme des fenêtres ?



8 L'église

Combien de cloches possède l'église ? Choisis le bon dé.

Commanderie d'Arville

ÉNIGME

Tous les ans, le dimanche de la Pentecôte, a lieu un grand marché médiéval dans l'enceinte de la Commanderie. Cette année, Manon est venue avec sa famille et profite des animations. Des chevaliers, troubadours et autres personnages costumés animent la fête. On se croirait au Moyen-Age... Mais à cette époque, Arville portait un autre nom et Manon se demande bien lequel... Pars avec l'inspecteur Rando à la recherche des indices qui te permettront de le découvrir!

7/9 ans

Tu disposes du plan ci-dessous.
À l'emplacement des points rouges, lis les indications qui te permettront de résoudre l'énigme principale.
À la fin de ta balade, rends-toi à la commanderie ou sur le site www.randoland.fr pour vérifier ta réponse.

© randoland 2015 - © IGN 2015

Pour toutes les activités de cette fiche, reporte dans la grille de bas de page les réponses trouvées en face des nombres correspondants.

1 Le porche de la Commanderie

Les toitures du porche et de ses tours sont recouvertes de bardeaux de bois. Sur quel autre bâtiment de la cour retrouves-tu cette particularité ? Inscris le nom de ce bâtiment dans ta grille.

2 Le jardin médiéval

Dans les plantes médicinales, plusieurs d'entre elles sont qualifiées d'officinales. Inscris dans ta grille le nom de celle dont le nom latin est « althaea officinalis ».

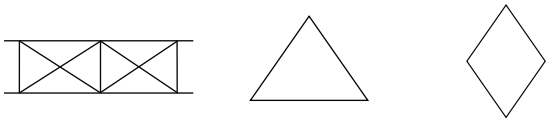
3 Le Couëtron

Après le passage de la 2e passerelle, tu peux observer le plessage des saules qui forment une barrière le long du Couëtron. Quelle forme leur a-t-on donnée ? Inscris le prénom de celle qui a raison.

Un peu d'aide

Le plessage

Le plessage est une technique utilisée depuis le Moyen-âge. Elle consiste à façonner les haies en les tressant sur pieds.



Haïda Lucie Anaïs

4 Le point de vue

L'Inspecteur Rando a demandé à deux enfants de dessiner les différentes parties du paysage qu'ils observent.
Reporte dans la grille le prénom du bon dessinateur.

Nathan Romain

5 Le lavoir

Le faîtage est le haut de la toiture d'un bâtiment. Compte le nombre de tuiles de faîtage, puis reporte en lettres ce nombre dans la grille.

6 La grange en colombage

Les colombages de cette grange sont typiques de la région. Quel matériau est mélangé à l'argile dans les remplissages entre les bois ?

paille - brique - pierre

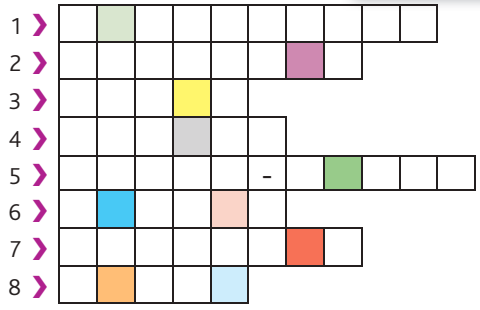
7 La maison des chevaliers

Un élément est fixé sur la porte de la maison des chevaliers. Aide-toi de ce rébus pour trouver et reporter son nom dans la grille.

8 L'église

Quelles opérations peux-tu réaliser avec les signes sculptés sur la porte de l'Eglise ?
Élisa → + x : addition et multiplication
Agnès → - + : soustraction et addition
Marie → x - : multiplication et soustraction
Reporte dans ta grille le prénom de celle qui a raison.

Grille réponse — Circuit n° 4100501M



Remets en ordre les caractères des cases colorées pour retrouver l'ancien nom d'Arville.

Ta réponse:

Commanderie d'Arville

ÉNIGME

Antoine a visité avec sa classe, le Centre d'histoire des ordres de la chevalerie, installé dans les bâtiments de la Commanderie. Il a beaucoup apprécié se plonger dans l'histoire des chevaliers. Il a même pu observer la reproduction du gisant en pierre de l'un d'entre eux, dans ce musée. Cela l'a marqué car il y avait une bête étrange sculptée à ses pieds : un mouton-lion...

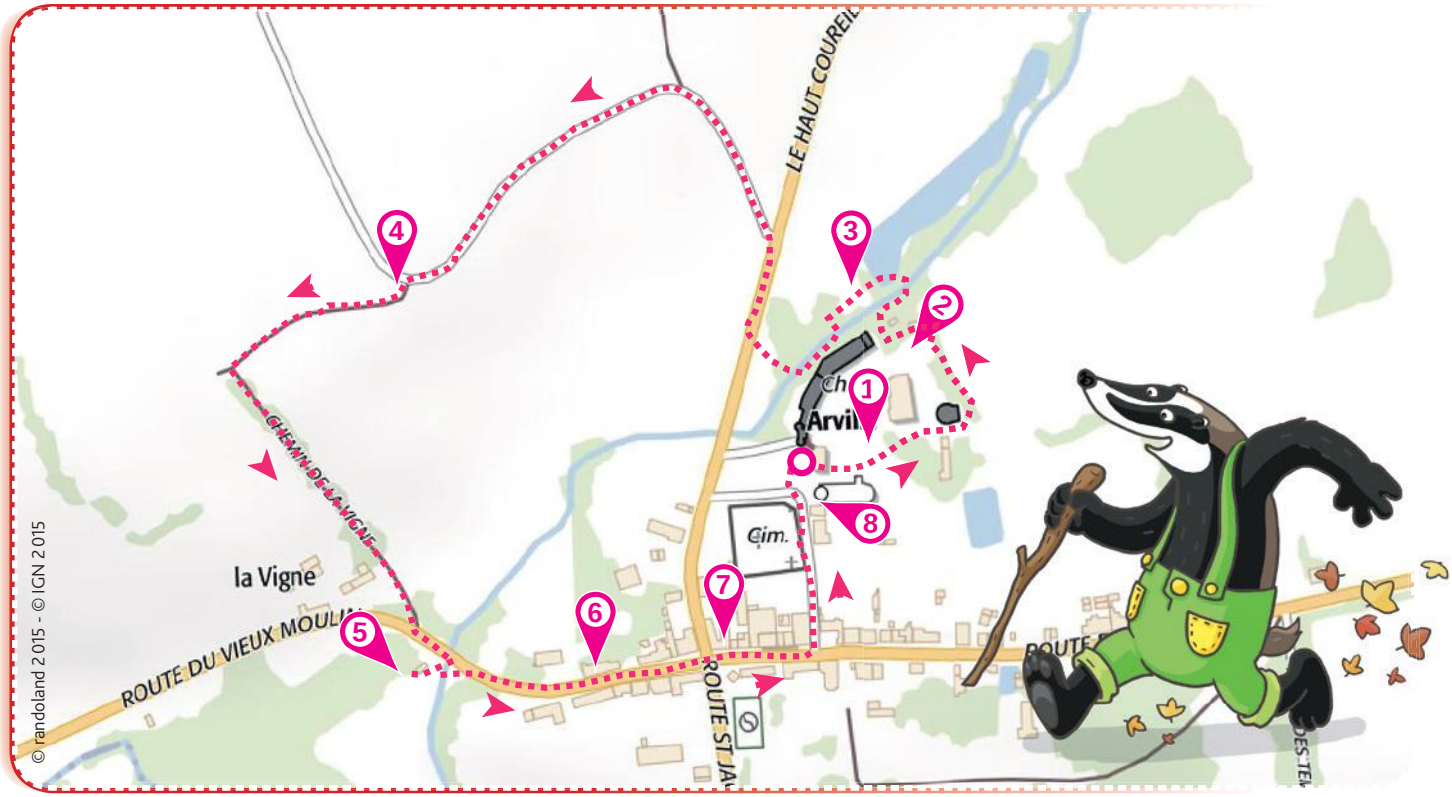
De retour chez lui, il raconte les merveilles qu'il a vues lors de sa visite, mais il a oublié le nom du gisant propriétaire du mouton-lion...

Pars donc avec l'inspecteur Rando, sur les traces des Templiers, à la recherche de ce chevalier, mystérieux propriétaire du mouton-lion...

LES CHEVALIERS TEMPLIERS

- Hugues de Payns (mort en 1136)
- Godefroy de Bouillon (1058 - 1100)
- Baudouin II (mort en 1131)
- Richard Cœur de Lion (1157 - 1199)
- Saint Louis (1214 - 1270)
- Saladin (1138 - 1193)
- Urbain II (1042 - 1099)
- Guillermus de Aridavilla (vers 1130)
- William Marshall (vers 1145 - 1219)

Tu disposes du plan ci-contre.
À l'emplacement des points rouges, lis les indications qui te permettront de résoudre l'énigme principale.
À la fin de ta balade, rends-toi à la commanderie ou visite le site www.randoland.fr pour vérifier ta réponse.



Lors du passage devant chacun des indices lis attentivement les indications fournies. Elles te permettront de résoudre l'énigme principale posée au verso de cette fiche.

1 Le porche de la Commanderie

Jusqu'à quel événement l'Ordre de Malte détient la Commanderie d'Arville ? Etudie bien le plan de visite donné à l'accueil...
Le prénom de l'homme recherché n'a pas le même nombre de lettres que cet événement.

2 Le jardin médiéval

L'une des plantes utilitaires a pour nom anglais « nettle ».
La première syllabe de son nom latin est la même qu'un des personnages de ta liste, mais ce n'est pas celui que l'on cherche !

3 Le Couëtron

Les passerelles qui enjambent le Couëtron sont en bois. Oui ou non ?
Le personnage dont le nom rime avec ta réponse n'est pas celui recherché !

4 Le point de vue

Lequel des éléments de cette liste ne vois-tu pas dans le paysage ?

arbres - église - maisons - tours - champs - château d'eau - fenêtre

Le prénom de la personne recherchée ne contient pas les deux premières lettres de ta réponse.

5 Le lavoir

Sachant que la largeur d'une lame de bois est d'environ 20 cm, et que la porte fait environ 70 cm, quelle est la longueur du lavoir ?
Si on ajoute 401 à ce résultat (en cm) ; le nombre trouvé n'est pas l'année de décès du chevalier recherché.

6 La grange en colombage

Hugues et Godefroy ont chacun donné une description de la grange. Malheureusement, les syllabes se sont mélangées. Déchiffre leurs réponses.
Hugues : « c'est un menttibâ en pans de bois, avec deux desgran tespor en bois. »
Godefroy : « le bas des murs est en lexsi et son toit est en sedoiar. »
Le chevalier au mouton-lion n'a pas le même prénom que celui qui a raison.

7 La maison des chevaliers

Une date est gravée au-dessus de la porte.
Le personnage dont la date de mort finit par le même chiffre n'est pas celui que l'on cherche.

8 L'église

Si tu utilises dans l'ordre, les signes sculptés sur les portes de l'Eglise dans l'opération en dessous, tu obtiendras une date.

(312 ... 238) ... 2 = ...

Le chevalier que l'on cherche n'est pas mort cette année-là.

Tu devrais avoir retrouvé le nom du propriétaire du mouton-lion.

Circuit n° 4100501G

Ta réponse : .....