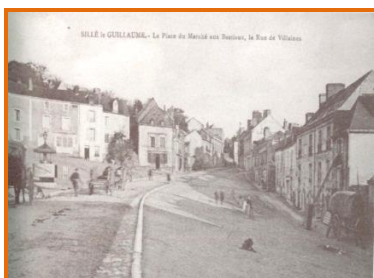
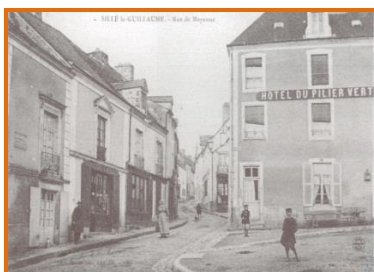






Pour terminer, fais correspondre chaque photo en noir et blanc à celle qui lui correspond aujourd'hui, et regarde ce qui a changé.



**Merci d'avoir découvert avec moi Sillé le Guillaume. Et n'oublie pas de venir retirer ta surprise à l'Office de Tourisme.**

## Sillé le Guillaume



Bonjour,

Je m'appelle Léon le Lion de Sillé.  
Je vais t'accompagner tout au long de ta découverte de la ville.  
Tu es prêt?  
Alors allons nous amuser!



## Flâneries Silléennes Enfants



Offices de  
Tourisme  
de France

### Office de Tourisme de Sillé le Guillaume

Place de la Résistance - 72140 Sillé le Guillaume

Tél : +33 (0) 2 43 20 10 32

[tourisme.sille@wanadoo.fr](mailto:tourisme.sille@wanadoo.fr) - [www.tourisme.sille-le-guillaume.fr](http://www.tourisme.sille-le-guillaume.fr)

**Horaires :** Le lundi de 14h à 17h (18h en juillet et août)

Du mardi au vendredi de 10h à 12h30 et de 14h à 17h (18h en juillet et août)

Le samedi de 10h à 13h

Lorsque tu arrives sur la place du marché aux bestiaux, tu as, face à toi, la **rue de Mayenne**.



### Le savais-tu ?

La rue de Mayenne était empruntée par les pèlerins qui se rendaient au Mont Saint Michel.

**Un pèlerin** croit en Dieu, il fait un long voyage à pied motivé par sa foi et la volonté de l'accomplissement d'un vœu.

Cette route a aussi été utilisée par le Roi de France Louis XI (1423-1483)



7

Prends maintenant la **rue Dorée**.

**Petit + :** Au moyen-âge, cette rue était éclairée par les lumières qui provenaient des ateliers des maréchaux ferrants. Un **maréchal ferrant** travaille le fer, pour en faire des épées ou ferrer les chevaux.



Tu arrives maintenant **Place Saint-Etienne**.

**Petit + :** Sur cette place se trouvait la seconde église de Sillé le Guillaume. Elle a été détruite il y a bien longtemps et il n'en reste maintenant qu'un pan de mur utilisé par un commerce.



### JEU D'OBSERVATION



Le mur de l'Eglise se trouve sur ta gauche en retrait, le vois-tu ?

8

Emprunte la **Rue du Pont d'Enfer**.

Dans cette rue, il y avait un pont qui enjambait un ruisseau nommé « **Le Ruban** ».

**Petit + :** Ce ruisseau explique l'existence de deux églises. Il sépare la ville en deux communes et les villageois ne pouvaient traverser que par ce pont. Il a été mis sous terre pour simplifier la circulation dans la ville.



Sois attentif et tends l'oreille, entends-tu l'écoulement du ruisseau ?

En y allant tu longes un long mur sur ta gauche. C'est le mur de la **Collégiale** (l'Eglise).



### JEU D'OBSERVATION



Dans ce mur sont incrustés trois chapiteaux sculptés. Sauras-tu les trouver ? Si tu as envie amuse-toi à les prendre en photos !



Le hibou symbole de la **vigilance**



le joueur de cornemuse symbole de la **folie**



l'homme au colimaçon symbole de l'**orgueil**



### Le savais-tu ?

Les **chapiteaux** sont placés en haut des colonnes dans les églises. Ceux de Sillé ont été récupérés dans l'Eglise Saint-Étienne à Sillé (deuxième église de Sillé le Guillaume détruite à la révolution).

4

Continue jusqu'au **Château Fort**, il a été construit en 1070. Arrête-toi sur **LA BARBACANE** entourée par un mur.

**Petit + :** Tu te trouves sur la barbacane. Elle est constituée d'une muraille, de douves et d'une butte de terre au milieu. Il est difficile pour les ennemis d'y pénétrer. C'est en partie pour cela que ce type de château était aussi appelé **château défensif**.



### JEU D'OBSERVATION



Lève la tête vers le haut de la tour, sous l'horloge, vois-tu ces gravures dans la pierre ?



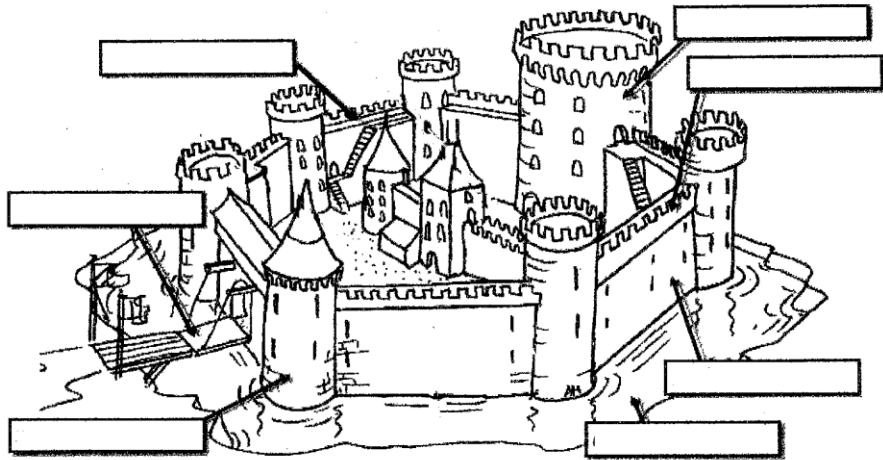
**Petit + :** Ce sont des armoiries, elles sont le blason du seigneur qui vivait ici, c'est-à-dire sa « signature » permettant de le reconnaître.



## JEU DE RÉFLEXION



Seras-tu capable de remplir ce schéma de château en remplissant chaque case grâce aux définitions ?



**Donjon** : Tour principale du château fort. Lieu où vivaient le baron et sa femme. Il a été détruit en 1657.

Au château de Sillé le Guillaume, les nobles avaient pour titre **BARON**.

**Pont-levis** : Pont se levant et s'abaissant, il permet d'empêcher l'ennemi d'entrer ou il permet au Baron et aux visiteurs de rentrer dans l'enceinte du château.

**Tour** : Partie haute du château d'une forme ronde avec un toit pointu.

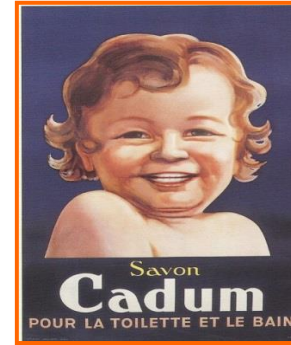
**Meurtrières** : Ouvertures dans les murs du château, permettant de tirer à l'arc.

**Chemin de ronde** : Appelé aussi « courtine ». Haut des murs aménagés pour que les soldats puissent se déplacer dessus. On y accédait par des escaliers.

**Mur d'enceinte** : Mur entourant la cour du château.

**Douves** : Grand fossé creusé tout autour des murs d'enceintes. Il est rempli d'eau et sert à repousser l'ennemi.

Dirige-toi vers le château (entrée principale). Tu peux voir sur la façade une affiche avec un bébé, c'est le « Bébé Cadum » dessiné par Arsène-Marie Lefevre qui était originaire de Sillé le Guillaume.



### **Le savais-tu ?**

Arsène-Marie Lefevre a pris son fils de cinq ans pour modèle afin de dessiner le **Bébé Cadum**. C'est pour cela qu'il a des dents et une tête de petit garçon pourtant il est censé n'être qu'un bébé.

5

Dirige-toi vers la rue du **Puits Vallas**, comme son nom l'indique ici se trouve un puits du XVème siècle, sa pompe a été récemment rénovée.



Vois-tu le puits ? Si tu as envie prends-le en photo !



## JEU D'OBSERVATION



Dans cette ruelle tu es entouré(e) de maisons du XVIème siècle. Il y en a notamment une qui a été rénovée il n'y a pas longtemps



La plaque ressemble à cette image, sauras-tu la trouver ?



6

Continue ta découverte et rends-toi **Place du Marché aux Bestiaux**.

**Petit +** : C'était l'endroit où les paysans venaient vendre leurs bêtes le mercredi matin. Encore aujourd'hui, le marché a lieu le même jour à Sillé.



Trouve le mur où il y a les anneaux qui servaient à attacher les bêtes. Si tu veux, amuse-toi à les compter.

Alors combien en trouves-tu ?.....