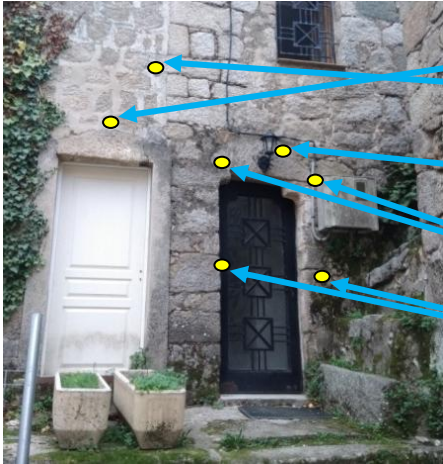


Réponses

- 1 – Pieve
- 3 – Pâte à pain + blettes + brocciu + oignons + nepita + sel + poivre / *pastoni pà fà u panu* + *cevi* + *brocciu* + *cioddi* + *nepita* + *sali* + *pevaru*
- 4 – Les trous de boulin servaient à supporter les échafaudages en bois ; un linteau
- 5 – a) traces d'affûtage d'outils ; b) croix / *Ab patro feci* / *Abramo fecit* / *Ab patro fecit*
- 6 –



linteau

coup de sabre

inscription

coussinets sur corbeaux

jambages

- 7 – Cette source d'eau potable fait référence à la légende des deux frères
- 8 – Le porphyre
- 9 – Menthe ; cyclamen ; ortie ; ciste ; fougère ; lierre ; plantain
- 10 – Barrer les lignes a ; c ; d ; h ; k ; m ; o
- 11 – 1882 ; réponse C
- 12 – *u porcu* : le porc ; *a pecura* : le mouton ; *a capra* : la chèvre ; *a vacca* : la vache ; *u sumeru* : l'âne ; *u mulu* : la mule
- 13 – Le sanglier (*u cignali*), la souris (*a topa*), le loir (*a ghjira*), la chouette (*a malacedda*), le hérisson (*u ricciu*), la musaraigne (*u topu ragnu*), le lézard (*a bucertula*), le mulot (*u topu campagnolu*), le lérot (*u topu mascaratu*), le renard (*a volpi*), la chauve-souris (*u cucozzu/u topu pinnutu*), la couleuvre (*a sarpì*), le lapin (*u cunigliulu*), la belette (*a beddula*), la tortue Herman (*a cuparchjata/a cuppulata*)
- 14 – Sur la droite (elle ne coule plus) ; 1907, inscription peinte sous la voûte
- 15 – Au centre ; les pierres de construction, les ouvertures

Ce livret est dédié à la mémoire de Dominic Peretti



Sentier du patrimoine VERO - VERU



JEU DE PISTE VERU – VERSION 2

Suis le trajet du sentier du patrimoine indiqué par les totems et amuse-toi en suivant les indications inscrites sur ce livret !!!

PREMIERE PARTIE – CENTRE ANCIEN HISTORIQUE

Le départ a lieu à la *piazza cumuna*.

Descends les marches à gauche et dirige-toi vers l'église.

1 - Déchiffre ce code et tu trouveras le nom donné à la division administrative et religieuse dirigée par une église piévane :

H	B	A	P	B
8	7	4	6	3
-	-	-	-	-

2 - Trouve le campanile mitoyen à l'église datant du XIXe siècle et construit en pierre de taille. Dessine-le (dans le sens horizontal de la feuille) :

** En savoir plus... * Durant le Moyen Âge, le territoire habité est organisé autour de l'église piévane, édifée en son centre près de la Gravona. Cette église de style roman pisan du XIe siècle était une église baptismale mais également le centre administratif religieux et judiciaire de la vallée, sous la présidence du curé piévan au pouvoir très important. Dans le courant du XVIe siècle, le site est délaissé. Une légende raconte que si l'on piochait à l'aube du 24 juin sur les vestiges de l'église Ghjuvanni Battista, on pouvait récolter des monnaies d'argent.*

Passé à droite de la maison. Tu arrives dans le quartier d'I Muchjelli.
Après un petit four à ta gauche, contourne une série de maisons jointives par la gauche.



15 - Une de ces maisons n'a pas subi de remaniement. Indique si c'est celle de droite, gauche ou du centre.

Quels sont les éléments qui te permettent de le savoir ?

.....
.....

Plus bas après une ruine à droite, se tient un petit bâtiment qui porte une croix et un anneau : c'est l'ancienne forge.

Bravo !!! Tu as terminé ton parcours.

Vérifie tes réponses avec les indications de la page suivante et compte tes points.

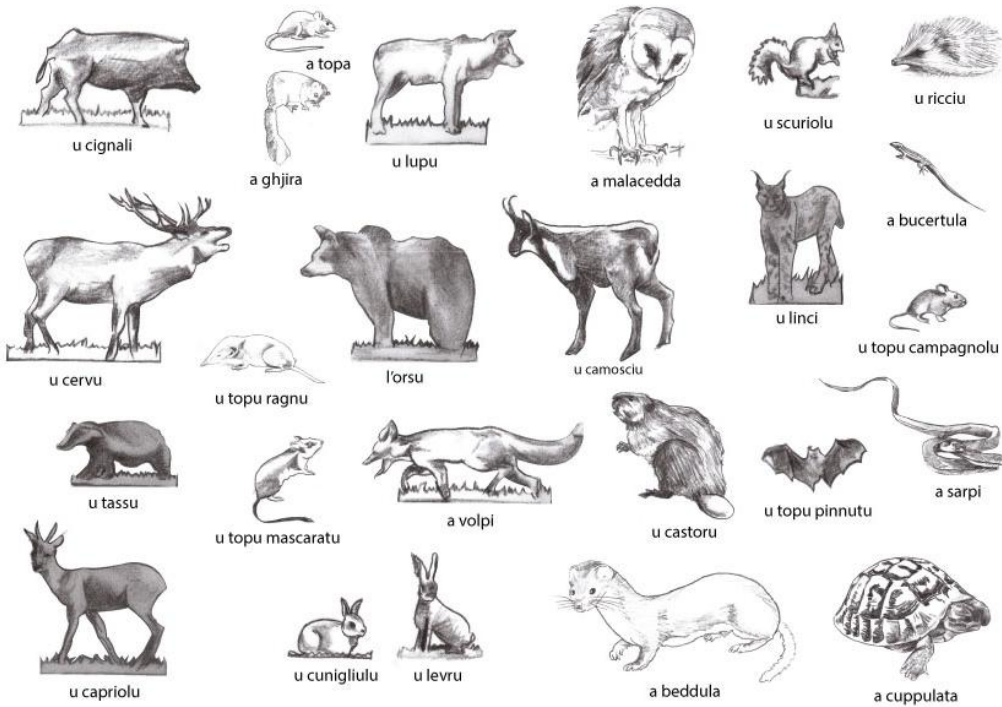
Moins de 5 fautes : Tu es un as du patrimoine !!!

Entre 5 et 10 fautes : Tu maîtrises !!

Entre 10 et 15 fautes : Révise tes classiques !

Plus de 15 fautes : Aïe ! Aïe ! Aïe ! Tu as le droit de recommencer.

13 - Connais-tu aussi les espèces animales sauvages qui vivent dans l'environnement naturel ? Entoure dans cette image les espèces que tu peux trouver localement.



Juste après une maison située dans une grande propriété sur ta droite, rejoins un chemin goudronné. Tu dois être vigilant(e) et ne pas manquer l'escalier très escarpé et très raide sur ta droite !

Au bas de cet escalier, dirige-toi vers la droite jusqu'à la fontaine.

14 - A *funtana di Capanedda* a été aménagée sous une voûte à l'emplacement d'une source. Trouve la source d'origine. À quelle date la fontaine actuelle a-t-elle été construite ?

Rejoins le chemin jusqu'au totem et descends à droite vers une maison dont la porte en bois est marquée d'une croix.



Retourne sur tes pas et remonte par un petit sentier à gauche qui contourne une maison construite directement sur la roche.

3 - À ta gauche, tu peux voir un des fours du village où sont cuites les *bastelle* une fois par an à la Toussaint. Entoure les bons ingrédients pour confectionner cette délicieuse spécialité corse.



4 - En poursuivant directement à ta droite, tu te retrouves face à l'ancien atelier du cordonnier.



À quoi pouvaient servir les petits trous que l'on observe sur sa façade ?

.....

Comment s'appelle la grosse pierre placée au-dessus de la porte ?

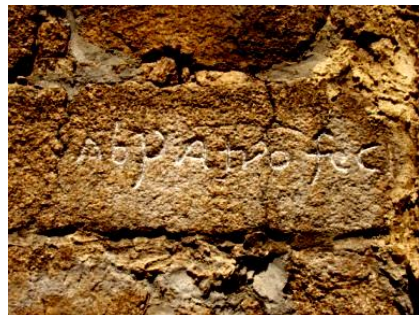
.....

5 - Observe la chaîne d'angle et indique deux particularités sur les pierres :

- a).....
- b).....

Si tu es observateur.rice, tu pourras distinguer cette inscription sur la maison à ta droite en montant. Que lis-tu ?

.....



QUATRIEME PARTIE – ANCIEN CHEMIN DES MULETIERS

11 - En redescendant, trouve une inscription sur une petite maison à droite. Quelle est la date indiquée ?

.....



Observe les ouvertures de cette maison. Que remarques-tu au-dessus du linteau des portes et des fenêtres ?

Coche la bonne réponse :

- A des décorations moulurées
- B des corniches d'aération
- C des arcs de décharge
- D des voûtes en berceau

12 - L'élevage constituait une grande partie de l'économie agro-pastorale mais de quels animaux s'agissait-il ?

Nomme-les en les associant avec leur nom en corse :

- u porcu* :.....
- a pecura* :.....
- a capra* :.....
- a vacca* :.....
- u sumeru* :.....
- u mulu* :.....

TROISIEME PARTIE – L'ESPACE FORESTIER

Descends vers la gauche et passe un petit ruisseau qui s'appelle
Ghjargala di u lavandaghju.

10 - Quelles sont les activités que l'on pouvait pratiquer dans la forêt ?
Dans cette liste, barre les activités inutiles :

- a) **découper** les carcasses de viande pour les mettre sous vide au supermarché
- b) **préparer** le parcours des animaux
- c) **terrasser** le sol pour construire une route
- d) **monter** un meuble en kit comme sur les magazines
- e) **couper** du bois de chauffage, de charpente ou de menuiserie :
bûcherons, scieurs de long
- f) **fabriquer** de la poix (matière résineuse tirée des pins) ou du charbon :
i carbunnari (les charbonniers)
- g) **extraire** des souches de bruyère ou d'échalas (pieu servant de tuteur)
- h) **créer** des sculptures en porphyre pour présenter au dernier salon universel
- i) **extraire** des pierres : tailleurs de pierre
- j) **chasser**
- k) **éplucher** les petits pois pour préparer la soupe
- l) **cueillir** des fruits sauvages
- m) **tricoter** un pull pour avoir bien chaud en hiver
- n) **cultiver** le blé ou le lin dans les parties où le couvert forestier était le moins dense
- o) **collectionner** les fleurs sauvages pour mettre dans un herbier

Continue vers l'espace forestier et arrête-toi au totem où tu peux observer
un éperon rocheux orienté à l'ouest sur lequel était érigé
un *castellu* à l'époque médiévale.

« **En savoir plus...** » La tradition orale mentionne un *castellu* médiéval sur la commune de Tavacu au lieu-dit Punta Castellu. Il aurait appartenu au comte Dumenicu Biondi, dit Comte Coscia. Tué par son neveu, le château aurait été abandonné. L'Office de Saint-Georges démantela les châteaux entre la fin du XVe et le début du XVIe siècle, obligeant les seigneurs à regagner les villages et se construire des maisons fortifiées.

Poursuis ton chemin et prends à droite au prochain totem.

Arrête-toi devant la *Casa di paesi* au totem « Aux origines de l'espace habité ».



6 - Observe la maison au fond de la cour et relie les éléments architecturaux suivants :

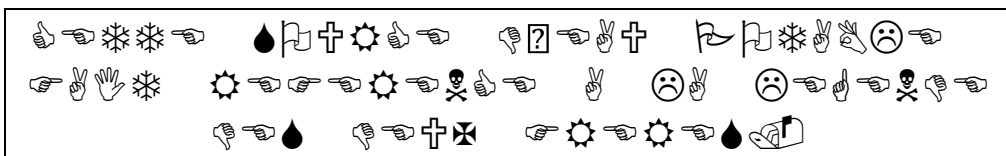


- linteau
- coup de sabre
- inscription
- coussinets sur corbeaux
- jambages

DEUXIEME PARTIE – L'ORTI

Poursuis ton chemin et continue jusqu'au lavoir.

7 - Le lavoir est basé sur une ancienne fontaine qu'on peut distinguer sous la voûte et qui est liée à une légende. En déchiffrant le code, tu découvriras de quoi il s'agit.



C	E	D	A	B	F	I	G	.
S	T	O	P	R	U	L	N	X

*** En savoir plus *...** L'ancien village de Veru, *u paese anticu*, comme le nomment les actuels habitants, se trouvait en contrebas. Mais il fut, à l'époque des invasions, en plein cœur du passage des Maures. L'ancien village fut entièrement détruit et ses habitants massacrés. Selon la tradition orale, un homme réussit à s'enfuir et à se réfugier plus haut, sur le chemin du col de Tartavellu, dans une grotte près de laquelle jaillit une source. Un matin, s'apercevant qu'il n'était pas seul, il se cacha et découvrit son frère qui avait lui aussi échappé au massacre. Ensemble, ils décidèrent de fonder, le nouveau village. C'est autour de lieu-dit *U paesi*, où l'eau de source coule encore, que le village actuel s'est développé.

En poursuivant ton chemin, tu passes devant trois maisons jointives du quartier de l'*Ursunaghju*, que l'on peut attribuer au XVIIIe siècle. Elles montrent les rapports très étroits entre les familles par la continuité des constructions (*a cantunatta*).

Dirige-toi vers la gauche et monte au-dessus de la fontaine de la *Vazzalina*.

8 - Un ancien panneau indique un chemin portant le nom d'une roche magmatique très dure et de couleur rouge. Comment s'appelle-t-elle ?

.....

9 - Observe les nombreuses plantes qui t'entourent. En t'aidant des photos et leur nom en corse, remplace les syllabes du tableau dans le bon ordre pour retrouver leur nom en français :



.....

