



Sentier du patrimoine VERO - VERU



Ce livret est dédié à la mémoire de Dominic Peretti



JEU DE PISTE VERU – VERSION 3

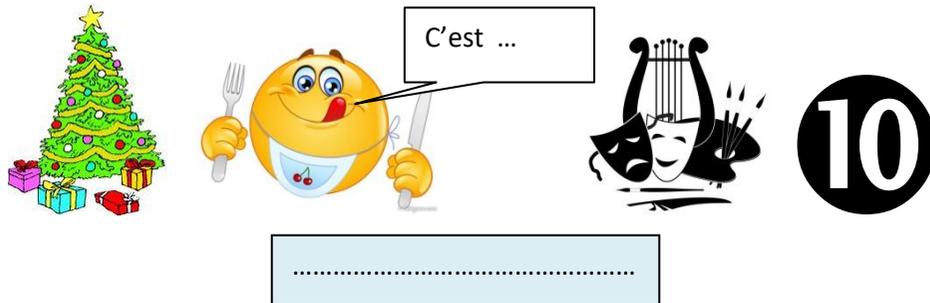
Suis le trajet du sentier du patrimoine indiqué par les totems et amuse-toi en suivant les indications inscrites sur ce livret !!!

PREMIERE PARTIE – CENTRE ANCIEN HISTORIQUE

Le départ a lieu à la *piazza cumuna*.

1 - À qui est dédié le monument érigé sur la place ?.....
Quel est le patronyme que l'on retrouve le plus souvent ?.....

2 - Décode ce rébus pour connaître le nom du célèbre sculpteur corse qui a taillé ce monument dans la roche :



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

« En faire 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.

3 - Observe l'église et donne deux indices te permettant de distinguer la construction de l'ancienne chapelle du XVIe siècle.

a)

b)

Bravo !!! Tu as terminé ton parcours.

Vérifie tes réponses avec les indications ci-dessous 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.

Réponses

1 – Aux morts de la Première guerre mondiale de 1914-1918 ; Armani

2 – Noël Bonardi : Noël / bon / arts / dix

3 – a) base talutée ; b) arc de décharge bouché côté droit

4 – Réponse B

5 – Réponse C

6 – Réponse A

7 – Réponse C

8 – *A mosca* / la mouche ; *a farfadda* / le papillon ; *a bulabuledda* / la coccinelle ; *l'apa* / l'abeille ; *u ragnu* / l'araignée ; *a vespa* / la guêpe ; *a zinzala* / le moustique ; *a furmicula* / la fourmi ; *u visponi* / le frelon ; *a ghjumentu* / la mante religieuse ; *a fiara battula* / la libellule

9 – B : celle de gauche ; les pierres d'attente de la maison de gauche ont été intégrées à la maçonnerie de celle de droite et l'appareillage est différent

10 – Une ruche traditionnelle

11 – d ; i ; k ; l ; m ; n ; o ; q ; r ; s

12 – *A Vintusella* ; les pierres en saillie des murs pouvaient servir à attacher l'âne ou le mulet (elles ont été remplacées par des anneaux en métal)

13 – *Ghjargala di u lavandaghju*

14 – ACEDDU

15 – GOURDE : goût / R / deux

16 – STAZZONA : c'est une ancienne forge

Poursuis ton chemin.

7 - En observant le mur pignon de la maison à droite construite sur le substrat rocheux, tu peux remarquer plusieurs croix. À quoi correspondent-elles ?

Coche la bonne réponse.

A à éloigner les mauvais esprits

B à compter combien de familles ont vécu ici

C à se souvenir où étaient les trous de boulins rebouchés



14 - Dans les sous-bois, les hommes posaient des pièges (*gappi*) pour attraper les oiseaux. Retrouve dans cette grille les noms d'oiseaux (en français) présents en Corse.

Ces mots peuvent se lire dans tous les sens (horizontal, vertical, diagonal, à l'endroit ou à l'envers). Les lettres restantes forment un autre mot surprise. Ecris-le dans les cases sous la grille et tu découvriras le nom donné à l'oiseau en Corse.

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| R | A | F | A | U | V | E | T | T | E |
| O | P | L | I | N | O | T | T | E | T |
| S | I | M | O | I | N | E | A | U | O |
| S | N | C | O | U | C | O | U | A | U |
| I | S | C | S | T | E | R | N | E | R |
| G | O | G | E | A | I | T | E | L | N |
| N | N | H | U | P | P | E | T | R | E |
| O | D | M | E | S | A | N | G | E | A |
| L | O | R | I | O | T | D | U | M | U |
| H | I | R | O | N | D | E | L | L | E |

- ALOUETTE** (*a tarraghjola*)
- COUCOU** (*u cuccu*)
- ETOURNEAU** (*u sturnellu*)
- FAUVETTE** (*a capinera*)
- GEAI** (*a ghjandaghja*)
- HIRONDELLE** (*a rundinella*)
- HUPPE** (*a puppusgia*)
- LINOTTE** (*a capimuta*)
- LORiot** (*u ghjallardu*)
- MERLE** (*a merula*)
- MESANGE** (*a scarzicabugna*)
- MOINEAU** (*a passula*)
- PINSON** (*u pichju*)
- ROSSIGNOL** (*u rusignolu*)
- STERNE** (*a rundina marina*)

| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|

QUARIEME PARTIE – ANCIEN CHEMIN DES MULETIERS

Longe une grande propriété sur la droite où tu peux observer de remarquables planches de culture et la présence d'un four à pain privé. 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 *di Capanedda* qui a été aménagée sous une voûte à l'emplacement d'une source.

TROISIEME PARTIE – L'ESPACE FORESTIER

Descends vers la gauche et passe un petit ruisseau.

13 - Comment s'appelle-t-il ?

*** En savoir plus... *** Ce nom corse signifie "le ruisseau des lavandières". On venait plus bas y laver les grandes pièces de textiles comme les matelas et les femmes pouvaient s'y baigner « en toute intimité ».



Passes devant un châtaignier éventré et remonte le chemin après le ruisseau. Si tu es bien observateur, tu remarques une fontaine et un bassin attenants sur ta gauche. À ce niveau, on distingue un changement dans la végétation. Continue à monter jusqu'au totem de l'espace forestier. Tu peux y observer un éperon rocheux orienté à l'ouest où était érigé à l'époque médiévale un *castellu*.

*** 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 XV^e et le début du XVI^e siècle, obligeant les seigneurs à regagner les villages et se construire des maisons fortifiées.

Continue et prends à droite au prochain totem.

DEUXIEME PARTIE – L'ORTI

Poursuis ton chemin jusqu'au lavoir.

8 - Autour du bassin, tu peux observer de nombreux insectes. Associe les images avec leur nom en corse.

a mosca

a farfalla

a bulabuledda

l'alpa

u ragnu

a vespa

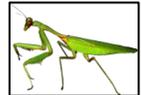
a zinzala

a furmicula

a fiosa battula

u visponi

a ghjumentu



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*).

9 - En observant ces deux maisons jointives, coche celle qui a été construite en premier :

A celle de droite

B celle de gauche

Quels sont les indices qui te permettent de le savoir ?

.....



Si tu es observateur.trice, tu pourras aussi distinguer sur une des maisons une pierre gravée en forme de croissant retourné.

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

10 - En poursuivant le chemin, cherche à ta gauche cette "caisse". Sais-tu ce que c'est ?

.....



11 - Voici les différentes actions liées aux cultures et à l'entretien des jardins :

- débroussailler
- remonter les murs de clôture
- consolider les terrasses
- labourer la terre
- amender le sol (fertiliser)
- semer les graines
- curer les bassins de rétention d'eau et les rigoles (*i vichi*) d'arrosage.
- soigner les plantes
- planter

Parmi cette liste, barre dix outils dont tu n'as pas besoin pour effectuer ces tâches :

- | | |
|---|--|
| a) arrosoir (<i>l'innacquaghjolu</i>) | l) meule (<i>a màcina</i>) |
| b) bêche (<i>a vanga</i>) | m) passoire (<i>u colu</i>) |
| c) binette (<i>a marretta</i>) | n) peigne (<i>a spiglia pettine</i>) |
| d) croc (<i>u ganciu</i>) | o) pince à sucre (<i>pinze di zucheru</i>) |
| e) faucille (<i>u falcinu</i>) | p) pioche (<i>a zappa</i>) |
| f) fourche (<i>a forca</i>) | q) pipette (<i>a tastaghjola</i>) |
| g) herminette (<i>l'asciolu</i>) | r) planche à découper |
| h) loupe (<i>a luppa</i>) | s) poêle (<i>a frissoghja</i>) |
| i) machette (<i>a rustaghja</i>) | t) râpe (<i>a raspa</i>) |
| j) marmite (<i>a pignatta</i>) | u) scie (<i>a sega</i>) |

12 - Note le nom d'une maison que tu rencontres sur ton chemin :

.....

Tu peux remarquer une pierre qui ressort de sa façade. À quoi pouvait-elle servir ?

.....



