

6 – B ; non, seules quelques familles en bénéficiaient ; un bassin est destiné au lavage et l'autre au rinçage

7 – C

8 –



9 – B

10 – B

11 – BARONI : bas / rot / ni

12 – POIREAU, HARICOT, POMME DE TERRE, COURGETTE, BLETTE, CHOU, OIGNON, TOMATE, ARTICHAUT, AUBERGINE, AMANDE, ORANGE, PECHE, FIGUE, COING, ABRICOT, POIRE, CEDRAT, CERISE, RAISIN, OLIVE.

13 – CASTELLU : Châtaignier ; Arbousier ; noisetier ; Tilleul ; chêne ; Lentisque ; pin laricio ; houx

14 – Carbuccia

15 – Tribbiera

16 – CASONE : K / zoo / nœud

17 – Le coup de sabre marque une grande ligne verticale et l'appareillage est différent ; c'est celle de droite ; la chaîne d'angle de la première partie est encore visible et les pierres d'attente de celle-ci sont intégrées à la maçonnerie de la partie droite ; à attacher l'âne ou la mule

*Ce livret est dédié à la mémoire de Dominic Peretti*



## Sentier du patrimoine VERO - VERU



## JEU DE PISTE VERU – VERSION 1

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

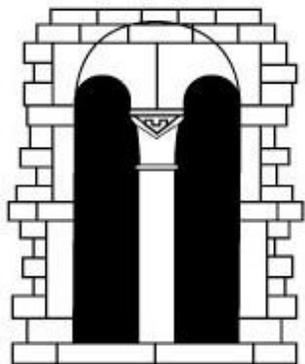
Le départ a lieu à la *piazza cumuna*.

1 - Comment s'appelle le fleuve qui serpente au fond de la vallée ?

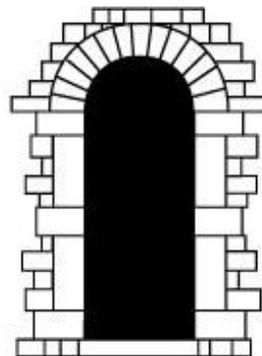
Descends les marches à gauche et dirige-toi vers l'église.

2 - Si tu tournes directement à gauche jusqu'au petit ruisseau, tu peux trouver une maison avec une baie à double arcature (pense à tourner la tête).

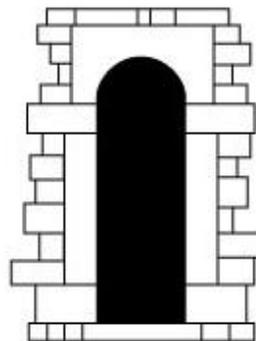
Coche le type de baie à laquelle te fait penser cette fenêtre :



baie géminée



baie à arc cintré



baie à linteau cintré

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.

\*\*\*

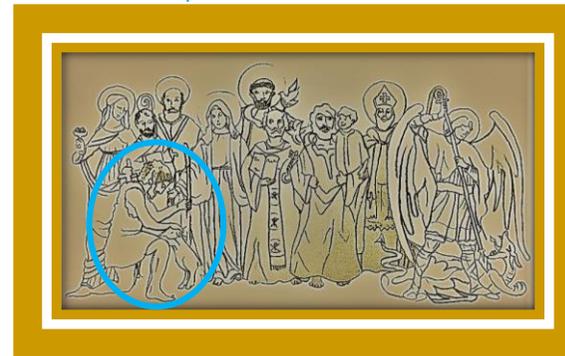
Réponses :

1 – La Gravona

2 – Baie géminée

3 – 5 baies bouchées sont visibles

4 – Saint Jean-Baptiste



5 –

Fenêtre / *purtellu*

Pierres d'attente / *testimoni*

Appui de fenêtres / *appoghju du u balconu*

Linteau monolithique / *sopraporta monoliticu*

Chaîne d'angle / *inchjavitatura d'angulu*

Jambage / *quatrera*

Contrefort / *contraforte*

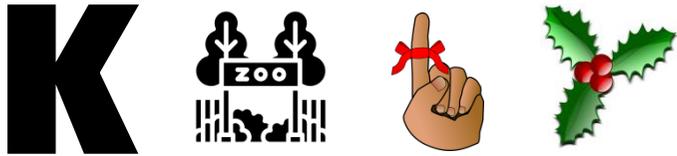
Pierre de seuil / *zogliu*



16 - En poursuivant ton chemin, tu peux observer une propriété sur la droite avec de grandes planches de culture et la présence d'un four à pain privé.

Déchiffre le rébus et tu trouveras le nom donné à ce type de maisons qui se distinguent par une architecture soignée. Elles appartenaient à des familles de notables ou à des propriétaires terriens à partir du XVIIIe siècle.

.....



17 - En observant sa façade latérale, dis ce qui te permet de voir qu'elle a subi un agrandissement.

.....

Précise la partie qui a été construite en second : celle de gauche ou de droite ?

.....

Quels sont les indices qui te permettent de le savoir ?

.....

Tu peux remarquer un anneau de fer qui sort du mur. À quoi sert-il ?

.....

.....

Après cette maison, tu rejoins un chemin goudronné. Tu dois être vigilant et ne pas manquer l'escalier très escarpé et très raide sur ta droite !

Au bas de cet escalier, tu peux soit te diriger vers la droite jusqu'à la fontaine, soit redescendre à gauche vers le village en passant devant une maison dont la porte en bois est marquée d'une croix. Tu arrives dans le quartier d'*l Muchjelli*.

Passes un four et contourne une série de maisons jointives par la gauche. Plus bas, se trouve un petit bâtiment qui porte une croix et un anneau : c'est l'ancienne forge.

3 - En retournant sur tes pas, cherche la maison avec un contrefort et observe la façade de la maison en face (à droite en descendant vers l'église). Combien y-a-il de baies (ouvertures) bouchées ?

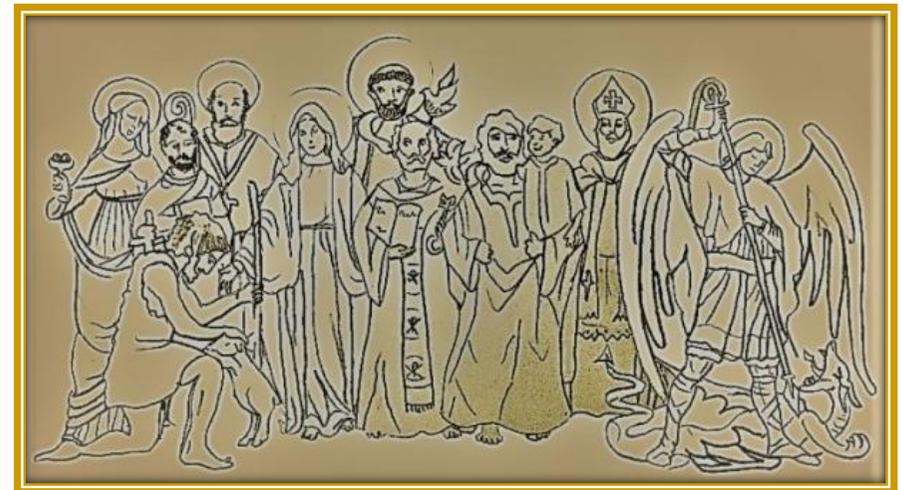
.....



Arrête-toi devant l'église.

4 - Grâce aux indices donnés, entoure le saint patron lié à cette église et fêté le 29 septembre dans le village.

- je ne suis pas une femme
- je ne suis pas chauve
- je tiens un objet dans mes mains
- je porte un vêtement court
- je suis avec un animal
- je porte la barbe



Connais-tu mon nom ?

.....

\* **En savoir plus...** \* À l'intérieur de l'église, on peut admirer un ensemble sculpté du XVII<sup>e</sup> siècle avec la représentation du Christ baptisé par San Ghjuvanni Battista et une statue de la Vierge à l'enfant en bois peint et doré : ces deux œuvres sont classées à l'inventaire des Monuments Historiques depuis 1969. On peut également admirer des peintures sur bois représentant le chemin de Croix.



Retourne vers le centre ancien en remontant la rue jusqu'à la *Casa di paesi* et arrête-toi au totem « Aux origines de l'espace habité ».

5 - Voici une reproduction de façade de maison traditionnelle corse des XVII<sup>e</sup>-XVIII<sup>e</sup> siècles. En comparant avec le vocabulaire architectural indiqué sur le totem, et ce que tu as déjà pu observer dans le village, relie les noms suivants aux éléments architecturaux :

- Fenêtre / *purtellu* ■
- Pierres d'attente / *testimoni* ■
- Appui de fenêtres / *appoghju di u balconu* ■
- Linteau monolithique / *sopraporta monolitica* ■
- Chaîne d'angle / *inchjavitatura d'angulu* ■
- Jambage / *quatrera* ■
- Contrefort / *contraforte* ■
- Pierre de seuil / *zogliu* ■

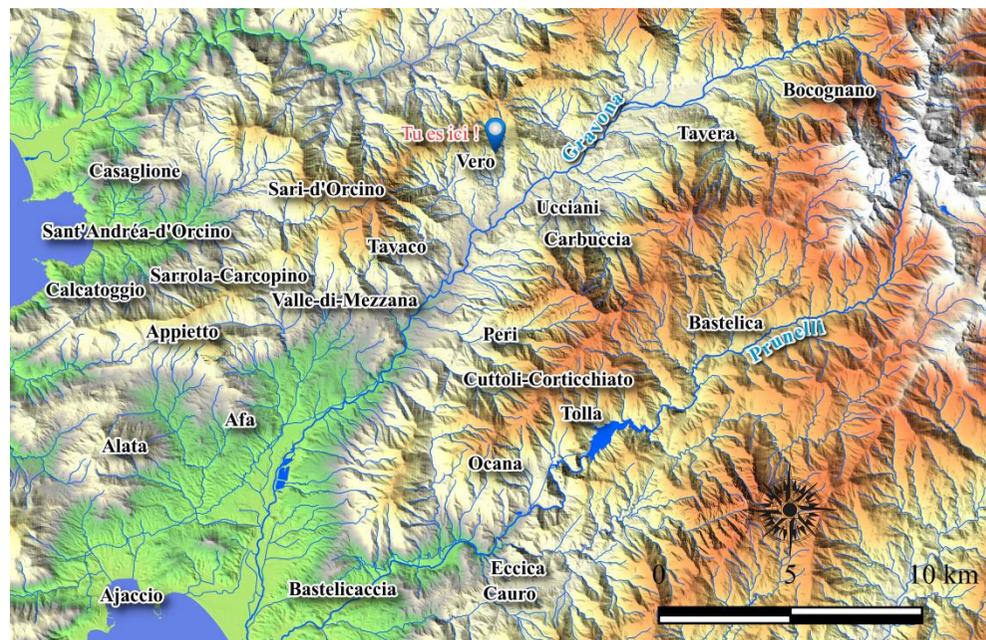


Continue et prends à droite au prochain totem.

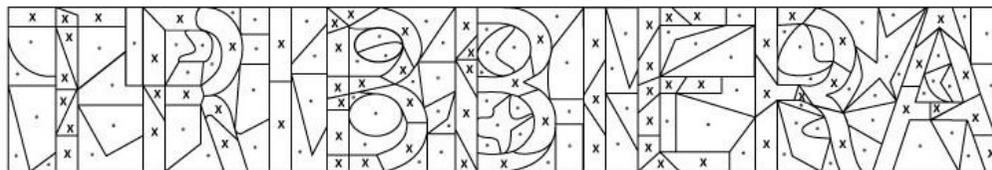
## QUATRIEME PARTIE – ANCIEN CHEMIN DES MULETIERS

14 - À hauteur d'un grand rocher plat en terrasse, tu as une vue sur un village de l'autre côté de la vallée. En t'aidant de la carte, quel est le nom de ce village ?

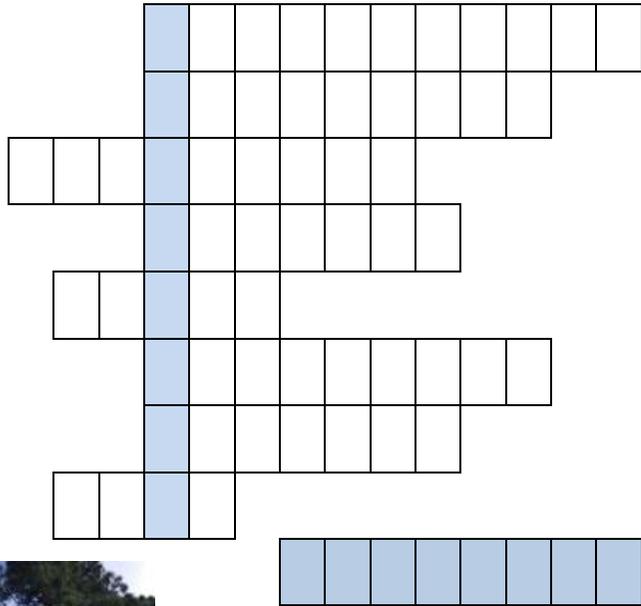
.....



15 - Parmi les activités agro-pastorales, les paysans s'occupaient de planter, récolter et transformer les céréales. Les épis étaient placés sur l'aire à battre (*l'aghja*) et écrasés par une grosse pierre (*u tribbiu*) traînée par une paire de bœufs. Le mouvement circulaire était rythmé par des chants de joie et l'entraide (*l'aiutu*). Noircis les cases marquées d'une croix et retrouve le nom de ce savoir-faire.



13 - Remplace dans les cases le nom (en français) des arbres en photo et reconstitue le nom de ce qui se trouvait à l'époque médiévale sur l'éperon rocheux à l'ouest :



**ARBOUSIER**  
(l'albitru)



**HOUX**  
(u caracutu)



**CHATAIGNIER**  
(u castagnu)



**NOISETIER**  
(u pedi di naciola)



**(PIN) LARICIO**  
(u lariciu)



**CHENE (VERT)**  
(a leccia)



**TILLEUL**  
(u tigliolu)



**LENTISQUE**  
(u listincu)



**« 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<sup>e</sup> et le début du XVI<sup>e</sup> siècle, obligeant les seigneurs à regagner les villages et se construire des maisons fortifiées.

## DEUXIEME PARTIE – L'ORTI

Poursuis ton chemin jusqu'à un lavoir.

6 - À quoi sert le premier bassin en contrebas ? Coche la bonne réponse :

- A  à se rafraîchir par grande chaleur
- B  à retenir l'eau pour irriguer les jardins et les potagers
- C  à mettre les poissons pour faire joli

Crois-tu que tous les habitants du village pouvaient s'en servir ?.....  
Pourquoi le lavoir possède-t-il deux parties ?.....

.....

.....

.....

.....

**« En savoir plus... »** L'eau des bassins de rétention, servant à arroser les jardins et potagers, répondait à une discipline stricte. Les habitants devaient les entretenir régulièrement et ils possédaient un « droit d'eau » lié à un bassin, qui était généralement fixé en fonction de la taille des propriétés.

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

Dirige-toi vers la gauche et arrête-toi à la fontaine de la *Vazzalina*.

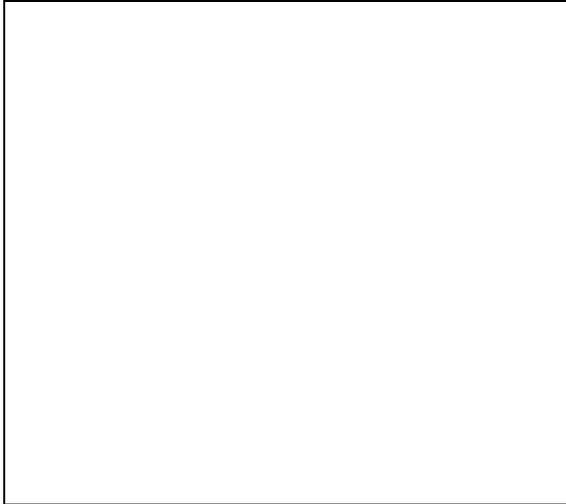
7 - Monte le chemin au-dessus de la fontaine et trouve la "griffe de l'ours" sous le gros rocher qui porte son nom.

À ton avis, quelle est l'utilité de cette marque ?

- A  à retrouver son chemin
- B  à jeter des sorts à ceux qui s'aventuraient dans la forêt
- C  à ne pas dérapier sur la roche



8 - En poursuivant ton chemin, tu rencontres des portails de traverses (*i catari a staveddi*). Dessines-en un :



9 - Observe les haies des jardins potagers, comment sont-elles aménagées :

- A  les haies sont faites de végétation impossible à traverser
- B  les potagers sont soulignés par des murs de pierre
- C  les jardins sont entourés de palissades en bois

10 - Les jardins sont organisés en fonction du relief du terrain. Ce sont des :

- A  bûches de culture
- B  planches de culture
- C  copeaux de culture

11 - Déchiffre cette charade :

- Mon premier n'est pas haut
- Mon second est le bruit que fait le bébé après avoir pris son biberon
- Mon troisième est une négation qui va de paire
- Mon tout est le nom corse donné aux grosses pierres bloquantes posées à plat sur les murs de pierre sèche formant les haies des potagers

.....

12 - Pour savoir ce qui était cultivé, remplace les lettres dans le bon ordre en t'aidant des noms en corse :

<b>RIA O PE U</b>		<i>u porru</i>	<b>DAMA NE</b>		<i>l'amandula</i>
<b>CHITA RO</b>		<i>u fasgiolu</i>	<b>GORE NA</b>		<i>u citrò</i>
<b>EMPM OEDR ETRE</b>		<i>u pomu</i>	<b>HEPE C</b>		<i>a prasca</i>
<b>GERU TOCE T</b>		<i>a zucchetta</i>	<b>EGFUI</b>		<i>u ficu</i>
<b>TEBLE T</b>		<i>a ceva</i>	<b>ICNG O</b>		<i>a mela cutona</i>
<b>OHC U</b>		<i>u carbusgiu</i>	<b>ARTIC OB</b>		<i>u baracuccu</i>
<b>NONO IG</b>		<i>a ciodda</i>	<b>OREPI</b>		<i>u peru</i>
<b>MATO ET</b>		<i>a pumata</i>	<b>RACT ED</b>		<i>a limeia</i>
<b>ELB</b>		<i>u granu</i>	<b>SEICR E</b>		<i>a chjarasgia</i>
<b>TACU RTIHA</b>		<i>l'artichjocca</i>	<b>ISANR I</b>		<i>l'uva</i>
<b>GANE UBERI</b>		<i>a melinzana</i>	<b>EVOLI</b>		<i>l'aliva</i>

## TROISIEME PARTIE – L'ESPACE FORESTIER

Descends vers la gauche et traverse le ruisseau qui s'appelle *Ghjargala di u lavandaghju*. Continue en montant vers la forêt de pins.  
Arrête-toi au totem « L'espace forestier ».

