

DÉCOUVRIR MURET EN T'AMUSANT



RALLYE DÉCOUVERTE





RÈGLES DU JEU

L'INSPECTEUR LOUPERIEN spécialiste du patrimoine de Muret, a été appelé par les agents de l'Office de Tourisme.



Mais pourquoi ?

Pour aider l'équipe de l'Office de Tourisme du Muretain à retrouver la mémoire !

C'est encore **ÉOLE NOTRE CHAUVÉ-SOURIS** muretaine, qui a joué un mauvais tour...

Elle a lancé un sort aux agents de l'Office et leur a fait perdre la mémoire !

Ils font donc appel à l'inspecteur Louperien et à toi, petit détective muretain, pour les aider.

Pour cela, il te faudra parcourir les rues de Muret et résoudre les énigmes d'Éole. Une fois les énigmes résolues, tu trouveras en fin de livret une grille magique laissée par Éole. Sur cette grille se trouve un code couleur auquel est associé un symbole.

Il faut découvrir à quelle lettre correspond chaque symbole et ainsi décoder le message. Il semblerait que ce message codé soit la clé qui permettra à l'équipe de l'Office de Tourisme de retrouver la mémoire !

À toi de jouer, petit détective muretain !



ÉTAPE 1 : LE PARC CLÉMENT ADER

En 1925, Clément Ader nous quitte et son ami Vincent Auriol, alors Maire de Muret, décide de lui rendre hommage en construisant un parc dédié à l'aviation. Pour cela il fait appel : à l'architecte Paul Landowski qui réalise la statue

l'Envolée d'Icare, haute de 14 mètres et qui domine le parc. Et à l'urbaniste Léon Jaussely qui est en charge de la structuration et de l'aménagement du parc. De nombreux sculpteurs locaux sont aussi sollicités pour réaliser 5 « aérostèles » ayant pour thème l'histoire de l'aviation. On trouve la stèle « A ceux qui ont consacré leur vie », réalisée par André Abbal et qui rend hommage aux chercheurs et aviateurs ayant consacré leur temps et leur vie à l'aviation militaire. Puis, la stèle de la Paix, réalisée par Auguste Clerc et rendant hommage aux chercheurs et aviateurs ayant consacré

leur temps et leur vie à l'aviation civile. La 3^{ème}, « La traversée de l'Atlantique » réalisée par Gilbert Auguste Privat rend hommage aux aviateurs ayant tenté cette traversée et notamment à deux aviateurs français, Nungesser et Coli, qui se sont perdus en mer en 1927. La 4^{ème} « La traversée de la Méditerranée », réalisée par Yvonne Bedouce rend hommage aux aviateurs ayant tenté cette traversée, et notamment à Roland Garros qui réussit cet exploit en 1913. Pour terminer, la stèle « La traversée de la Manche », réalisée par Paul Manaut rend hommage à Louis Blériot, premier aviateur à avoir traversé la Manche en avion en 1905.



Dans le parc, on peut facilement laisser libre cours à son imagination. Les parterres d'herbe représentent les 5 continents du monde, la Louge qui le traverse est le symbole des mers et des océans survolés par les pionniers de l'aviation et les deux ponts représentent l'envol et l'atterrissage d'un avion. Vu du ciel, le parc ressemble même à un avion.

Clément Ader est né à Muret le 2 avril 1841. Il consacre la plus grande partie de sa vie à son rêve : « le vol d'un engin plus lourd que l'air ». Après des recherches sans fin et de nombreuses expériences, il construit l'Éole. Un brevet est alors déposé pour un appareil ailé pour la navigation aérienne dit « avion ». L'Éole prend son premier envol en 1890. Clément Ader réussit à faire décoller son appareil sur une distance de 50 mètres, à quelques mètres au-dessus du sol.





Pour avancer dans ton enquête et récolter les indices qui t'aideront à décoder la lettre d'Éole, réponds à ses deux énigmes :

Trouve cette stèle et note son nom :

T	R	A							
		L	A						

Indice de Louperien : elle se trouve près du kiosque.

Maintenant que tu as trouvé la première stèle, il te faut trouver la seconde :

S	T	E	L	E			
D	E	L	A				

Indice de Louperien : elle se trouve aux pieds d'un des deux ponts.



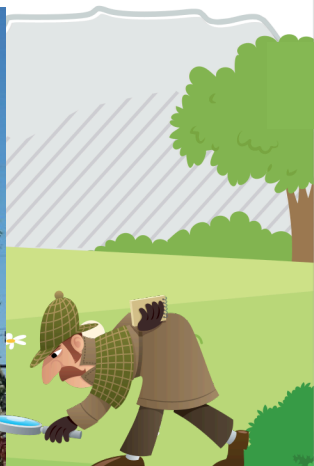
ÉTAPE 2 :

LES ALLÉES NIEL



Énigme d'Éole :
trouve cette statue et note
qui est représenté :

Sur les allées on retrouve deux statues : la première en hommage au Maréchal Niel, enfant de Muret qui deviendra Ministre de Guerre sous Napoléon III, et dont les allées portent son nom. La seconde représentant Nicolas Dalayrac, lui aussi né à Muret. Il deviendra un célèbre musicien et compositeur. Il jouera même dans les plus grandes cours de France et notamment pour Marie-Antoinette, reine de France.



Indice de Louperien : il a été un célèbre musicien.

À SAVOIR !

ÉTAPE 3 : LA MAISON À COLOMBAGES

Rends-toi désormais dans le centre-ville de Muret, sur la place de la République. Aide-toi du plan qui t'a été remis. Une fois sur la place, cherche la maison à colombages. Elle est facilement reconnaissable par son architecture.



À SAVOIR !

La maison à colombages est une des plus anciennes maisons de Muret, elle date du 15^{ème} siècle. Elle est facilement reconnaissable par son architecture dite à colombage. Mais c'est quoi le colombage ? La technique de colombage aussi appelée à « pan de bois » consiste à assembler des poutres de bois à l'horizontale et à la verticale. Cet

assemblage constitue l'ossature de la maison et de ses murs. Le vide laissé entre les poutres est comblé par différents matériaux comme le bois, la pierre, la brique ou le torchis*. Les maisons à colombages font aujourd'hui partie du patrimoine architectural et des projets de rénovations d'anciennes demeures réalisées partout en Europe.

*Le torchis est un mélange d'eau, de terre argileuse et de fibres naturelles comme la paille, le foin, le crin des chevaux...



Énigme d'Éole : comment s'appelle un des matériaux de remplissage entre les poutres ?

--	--	--	--	--	--	--



ÉTAPE 4 : LA CITADELLE DU MOYEN-ÂGE ET LA BATAILLE DE MURET

Remonte la rue Clément Ader en direction de la Garonne.
Tu te trouves en haut des enceintes de Muret.
L'ancienne ville est appelée le « *Castrum Vetus* », on y trouve une citadelle, une petite église du nom de Saint-Sernin et quelques habitations. Au fur et à mesure des années, le « *Castrum Vetus* » s'agrandit ; l'église Saint-Jacques voit le jour, les rues et les habitations s'étalent entre Louge et Garonne, c'est le « *Castrum Novum* ».

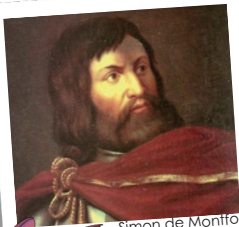
Lors de l'arrivée de Simon de Montfort, la ville se transforme en une impressionnante forteresse. Des murs crénelés sont bâtis, un fossé bordé de lices est creusé (aujourd'hui ce sont les Allées Niel). Autour de la ville, trois tours de garde sortent de terre. Un pont-levis est construit pour surveiller les entrées et les sorties.



Sais-tu qui était Simon de Montfort ?

Simon de Montfort a été envoyé à Muret par le Pape Innocent III afin de combattre les cathares qui avaient des idées opposées à celles de l'église chrétienne. On appelle cela une croisade. Simon de Montfort est une des figures principales de cette croisade contre les cathares.

Les cathares menés par Pierre II d'Aragon arrivent à Muret. S'en suit alors une bataille, celle du 12 septembre 1213. Les troupes de Simon de Montfort s'imposent suite à la mort de Pierre II d'Aragon, signant ainsi le déclin du mouvement cathare dans toute la France.



Simon de Montfort



Pierre II d'Aragon

Énigme d'Éole : qui a été envoyé par le Pape pour combattre les Cathares ?



ÉTAPE 5 : LE MUSÉE CLÉMENT ADER ET LES GRANDS HOMMES

Remonte en direction du musée Clément Ader. Pour cela aide-toi du plan et emprunte la rue de la Louge. Tu trouveras sur ta droite une passerelle qui enjambe la Louge et en face une maison.

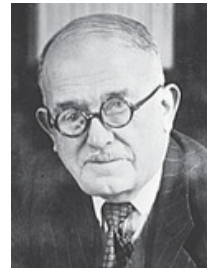


Le musée a été installé dans l'ancienne maison de Vincent Auriol et abrite l'histoire et le patrimoine de Muret.

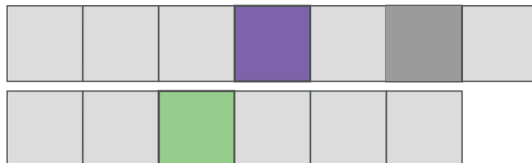
On y trouve différentes salles consacrées à l'archéologie, la bataille de Muret et les Grands Hommes. Tu les connais pour la plupart : Clément Ader, Nicolas Dalayrac, le Maréchal Niel... mais connais-tu Vincent Auriol ?

À SAVOIR !

Vincent Auriol est un homme politique français. Il a été Maire de Muret de 1925 à 1946, Ministre de divers ministères comme les Finances ou la Justice. Il a été Président de la République de 1947 à 1954.



Énigme d'Éole :
qui a été Maire de Muret de 1925 à 1946 ?



Continue ton parcours en direction de l'ÉTAPE N°6...

ÉTAPE 6 : L'ÉGLISE SAINT-JACQUES



L'église Saint-Jacques a été construite de 1159 à 1165. Initialement de style roman*, elle subit de nombreux remaniements pour devenir l'église actuelle de style gothique*. Son clocher lui est de style gothique-languedocien* et a été construit au 14^e siècle. A l'intérieur de l'église on trouve quatre chapelles, un orgue et de nombreuses peintures, il y a même une crypte.



*Les styles roman, gothique, gothique-languedocien ou encore renaissance, contemporain, art déco... sont des styles architecturaux. C'est-à-dire qu'en fonction des époques, on construit des bâtiments selon des techniques et des règles de construction. Le Moyen-Âge est associé au style roman et gothique, tout comme le contemporain est associé à l'époque moderne. Chaque style présente des spécificités de construction. Par exemple le style roman est une architecture très simple, avec peu de fenêtres et sans décoration. À l'inverse, le style gothique est très lumineux avec des vitraux colorés, des éléments de décors et des techniques de construction très poussées.



Énigme d'Éole : observe bien le clocher...
tu pourras y voir d'étranges créatures.
Comment les appelle-t-on ?



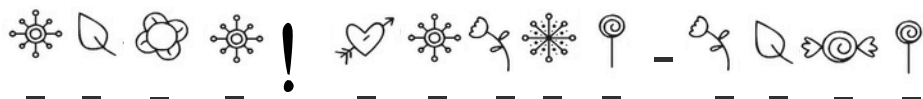
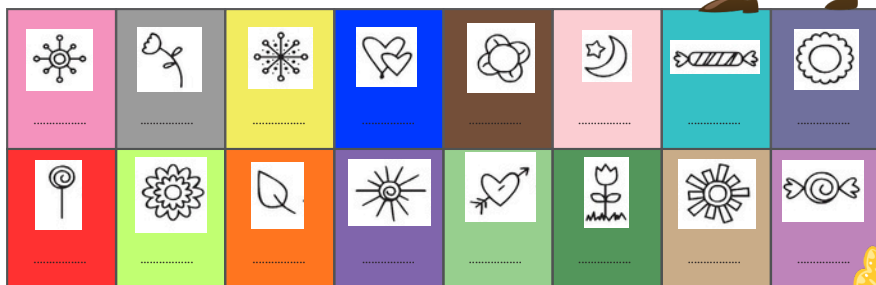
À SAVOIR !

Ces étranges créatures ont une fonction très importante, elles servent de gouttières. Lorsqu'il pleut, l'eau s'évacue par un trou fait dans la pierre. Ainsi l'eau ne stagne pas et n'abîme pas le bâtiment..

Tu as résolu les énigmes, tu peux décoder le message laissé par Éole.



Chaque symbole correspond à une lettre que tu as précédemment découverte en répondant aux énigmes d'Éole.





BRAVO !!!

Tu as répondu avec succès à toutes les énigmes laissées par Éole et tu as réussi à décoder son message.

Grâce à toi, les énigmes laissées par Éole n'ont plus aucun secret !

Tu as su déchiffrer son message, résoudre toutes ses énigmes et surtout... aider l'équipe de l'Office de Tourisme à retrouver la mémoire !

Tu as été un super détective.

Les agents de l'Office de Tourisme et l'inspecteur Louperien n'hésiteront pas à faire appel à tes services pour déjouer les prochains mauvais tours de notre Éole.

ALORS À BIENTÔT POUR DE NOUVELLES AVENTURES.





Office de Tourisme du Muretain
36 allée Niel
31600 Muret

05 61 51 91 59

tourisme.agglo-muretain.fr



Pour plus d'aventure suivez nous sur les réseaux sociaux , scannez ces QR codes :



Pour vous inscrire à la newsletter, scannez ce QR code :



Dans le cadre de ce jeu découverte, nous vous remercions d'adopter un comportement responsable et respectueux des règles de circulation ainsi que des autres usagers.

Nous vous rappelons que chaque participant est pleinement responsable de ses actes durant l'événement. En cas d'incident, d'accident ou de dommages causés, la responsabilité individuelle des participants sera engagée.

Le Muretain Agglo et son Office de Tourisme ne pourront en aucun cas être tenus responsables des dégâts matériels ou corporels survenus lors de cette animation.