

Ville et Pays d'art et d'histoire
METZ



Raconte-moi La place de la République et l'Esplanade

Livret-découverte

3.

La caserne du Génie

Rejoins le bâtiment qui se trouve sur ta gauche.



Cyrano disait à son propos,
« C'est un roc, c'est un pic, c'est un cap, que
dis-je c'est un cap c'est une péninsule ! ».

Pinocchio lui, le voyait s'allonger au moindre
petit mensonge.

A quelle partie du corps ces indices
correspondent-ils ?

.....

Grâce à ce mot, tu peux deviner qui est
le célèbre maréchal qui a donné son nom
à cette caserne et dont la statue trône
fièrement au milieu de l'Esplanade (une
seule lettre est à changer).

.....

Comme il
est beau !



Le savais-tu ?

La caserne du Génie, a été construite entre 1833 et 1842.
Elle héberge les soldats. L'actuelle place de la République,
appelée alors place Royale, juste en face de la caserne, servait pour les
parades militaires.

Retrouve le **bas-relief** représenté sur cette photographie et recherche les 5 erreurs.



Le savais-tu ?

L'entrée de la caserne du Génie est très sobrement décorée. Seuls trônent deux énormes trophées. Qu'est ce que cela ?

Les trophées sont des symboles militaires que l'on retrouve dans des peintures, des sculptures, des gravures... qui représentent un ensemble d'armes regroupé autour d'une **cuirasse** et d'un casque.

5.

L'Arsenal

Avance tout droit pour te diriger vers l'Arsenal.

Juste devant l'Arsenal, tu peux observer une magnifique sculpture réalisée par Xavier Veilhan.

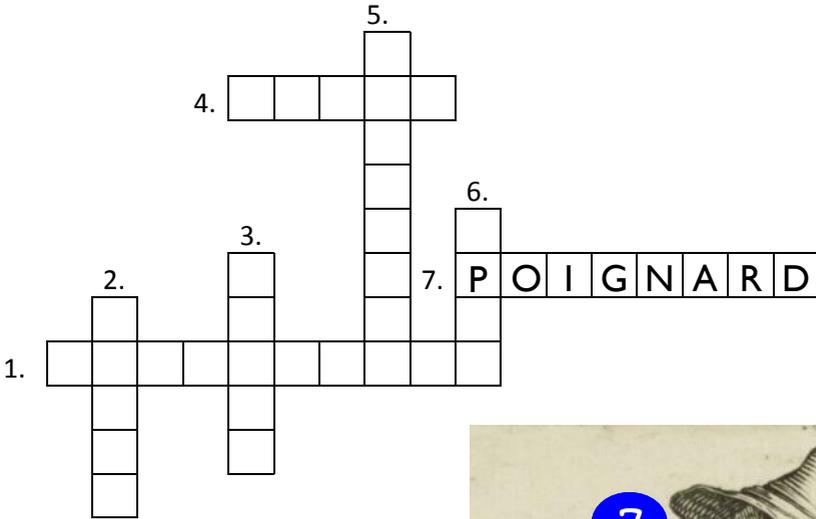
Dessine ce carrosse qui a disparu de ton livret, pour que les chevaux ne partent pas sans cavaliers et ne sèment pas la pagaille dans la ville.



Ce n'est vraiment pas de chance !

Le carrosse de Veilhan représente un épisode très important de l'histoire de France : la fuite du roi Louis XVI et son arrestation à Varennes. Alors qu'il fuyait les révolutionnaires, il a été reconnu à cause de son portrait sculpté sur les pièces de monnaie.

Retrouve le nom de chacune des armes des soldats. Pour t'aider, un mot s'est déjà glissé dans les cases.

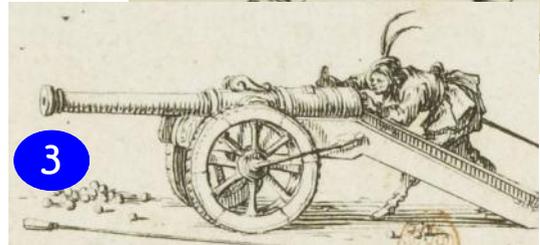
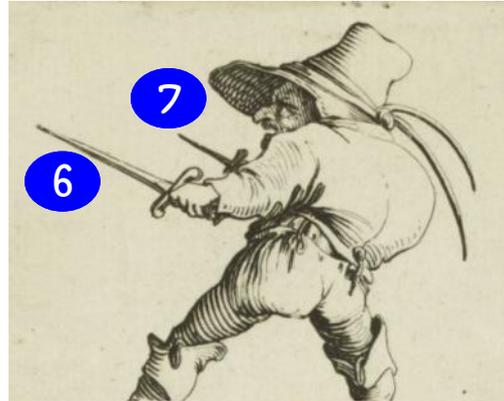


1 Petite arme pointue qui se place au bout de l'arme n° 4.

2 Arme préférée d'Aladin.

4 Arme du chasseur.

5 Pour les enfants, il peut être à billes ou à eau.



Le savais-tu ?

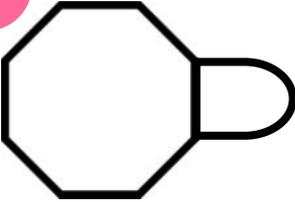
L'Arsenal a été construit quelques années après la caserne du Génie afin de stocker les armes et le matériel des militaires.

7. La Chapelle des Templiers

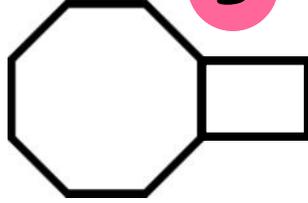
Dirige-toi vers l'arrière de l'Arsenal et trouve la petite chapelle.

Observe bien la Chapelle, tourne un peu autour et retrouve sa silhouette vue du ciel.

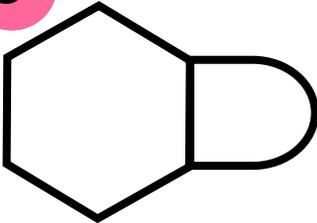
1



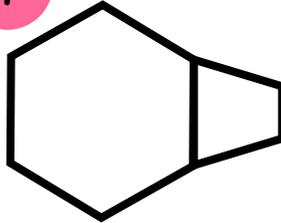
2



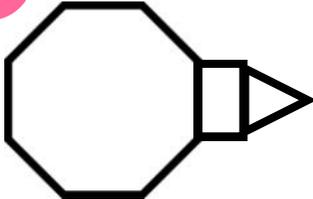
3



4



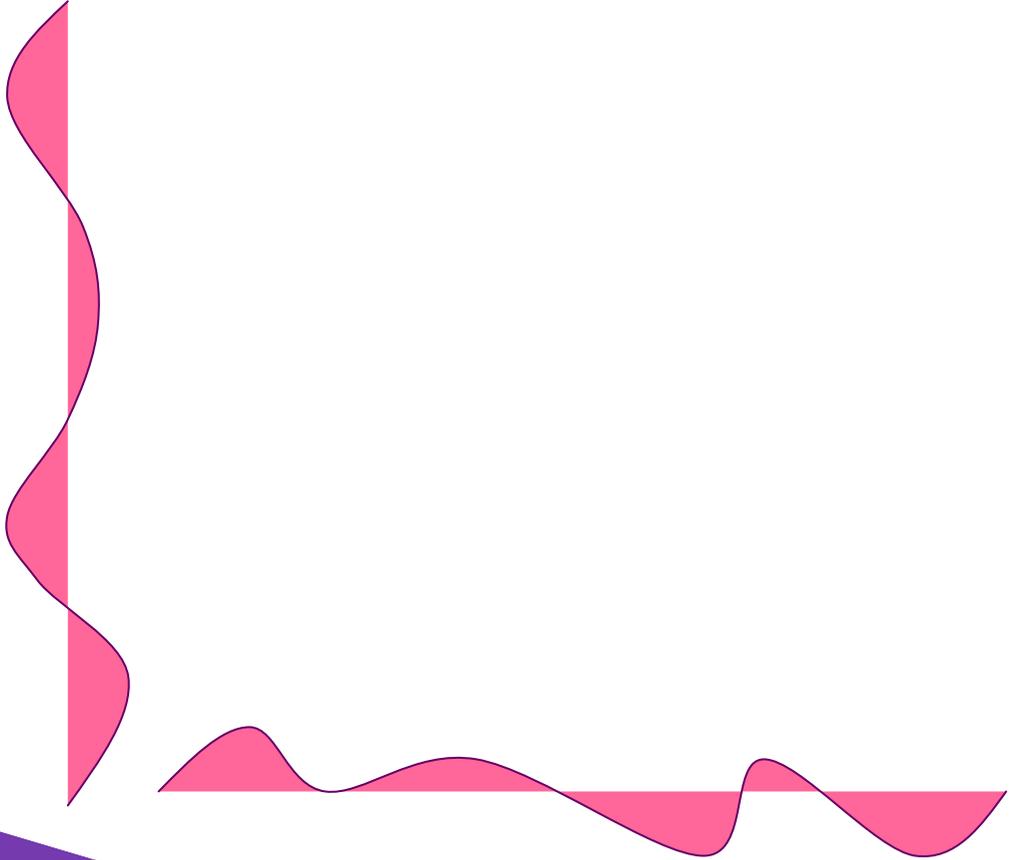
5



Le savais-tu ?

La chapelle des Templiers tient son nom de l'Ordre des Templiers qui rassemblait des chevaliers revenus de **Croisades**. Ils étaient connus pour être les protecteurs des voyageurs sur la route de la **Terre Sainte**.

Dessine l'un des symboles des Templiers, que tu peux observer au-dessus de la porte d'entrée.



Le savais-tu ?

La chapelle possède un décor peint à l'intérieur. Il s'agit en réalité d'une restauration qui s'inspire des peintures du Moyen Âge. Imagine qu'à cette époque, tous les monuments religieux étaient peints comme l'est la chapelle.



9.

Saint-Pierre-aux-Nonnains

Dirige toi vers Saint-Pierre-aux-Nonnains par le petit chemin.

Tu peux retrouver ce logo sur certains bâtiments particulièrement précieux, les Monuments Historiques. A ton avis à quoi fait-il référence ?

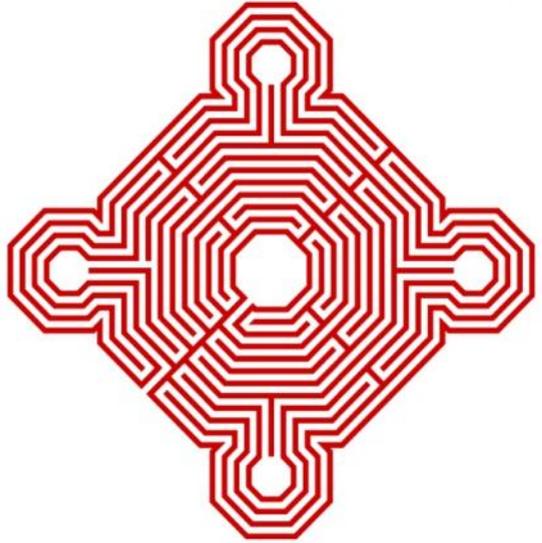
Le labyrinthe d'Alice au Pays des Merveilles

Le labyrinthe de la cathédrale de Reims



Le labyrinthe d'Harry Potter

Le labyrinthe de la pyramide de Kéops

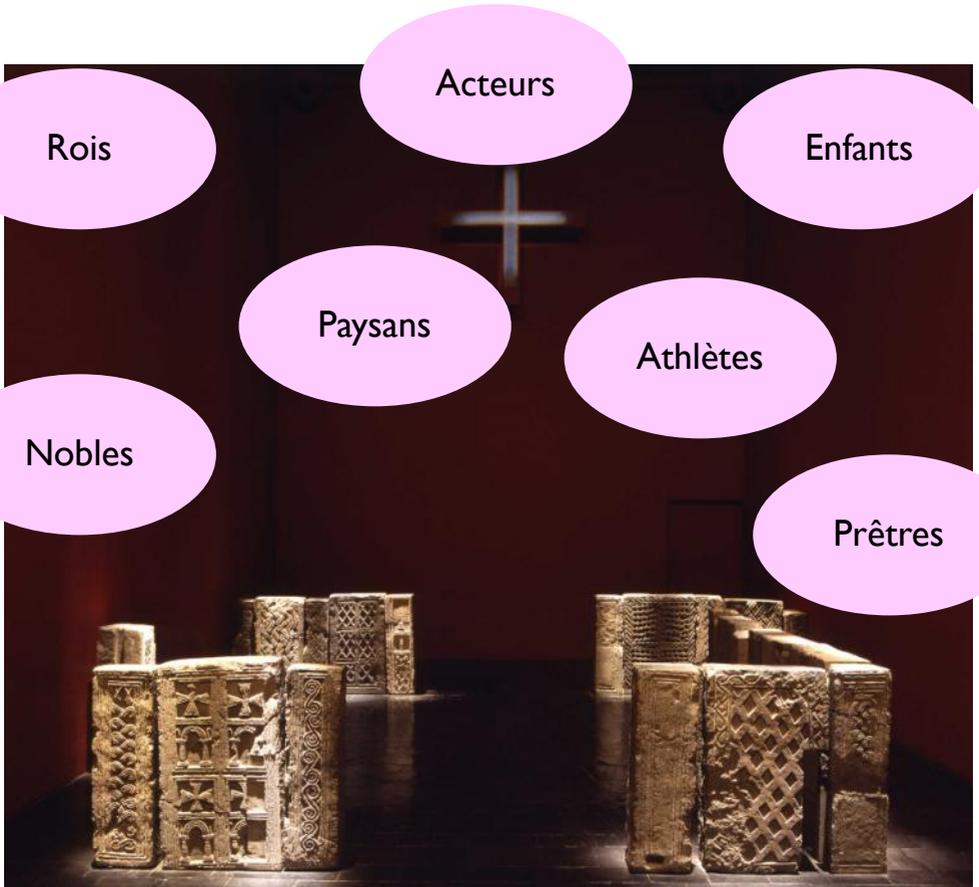


Le savais-tu ?

Saint-Pierre-aux-Nonnains est un bâtiment très spécial. Il a été construit sur une ancienne palestine romaine, c'est-à-dire un stade situé à côté de **thermes**. Ce sont ensuite des religieuses qui s'installent et demandent la construction du bâtiment qui est face à toi. Une partie des murs de l'édifice romain a été conservée et est toujours visible.

Au Moyen Âge, on séparait les prêtres, qui chantaient la messe, des personnes qui écoutaient la messe. Les prêtres se plaçaient dans le chancel, une sorte de rectangle de pierres sculptées.

Place les bonnes personnes dans le chancel visible sur la photographie.



Le savais-tu ?

Tu peux observer le chancel de Saint-Pierre-aux-Nonnains au Musée de La Cour d'Or à Metz. Sa décoration et les pièces qui sont conservées sont exceptionnelles. Elles représentent entre autres, des végétaux, des scènes religieuses, des serpents.

11.

Le Palais de Justice

Traverse les jardins et continue tout droit vers le Palais de Justice.

Déchiffre le code suivant et retrouve le nom de l'architecte du Palais de Justice.

♣ ◻ ♦ ♥ ♣ 🎵 ♥ 😊 £ * 🎵
♥ ♣ ♦ * 🎵 🎵 ♣ ◻ £

A	◻	H	♣	O	😊	U	£
B	Ω	I	*	P	☀️	V	♣
C	#	J	△	Q	♠	W	Π
D	😊	K	∞	R	♦	X	€
E	♣	L	♥	S	🎵	Y	■
F	≈	M	◻	T	🎵	Z	¶
G	**	N	§				

.....

.....

On raconte que le roi Louis XV y logea en 1744.

Le savais-tu ?

A l'emplacement du Palais de Justice, plusieurs bâtiments aux vocations prestigieuses se sont succédés. Demeure magnifique des évêques au Moyen Âge, résidence du duc de Suffolk, prétendant à la couronne d'Angleterre et enfin, logement pour les gouverneurs du roi.



L'Esplanade

12.

Place-toi au milieu de l'Esplanade.

Beaucoup de statues décorent l'Esplanade, retrouve-les.
Attention il y a un intrus !



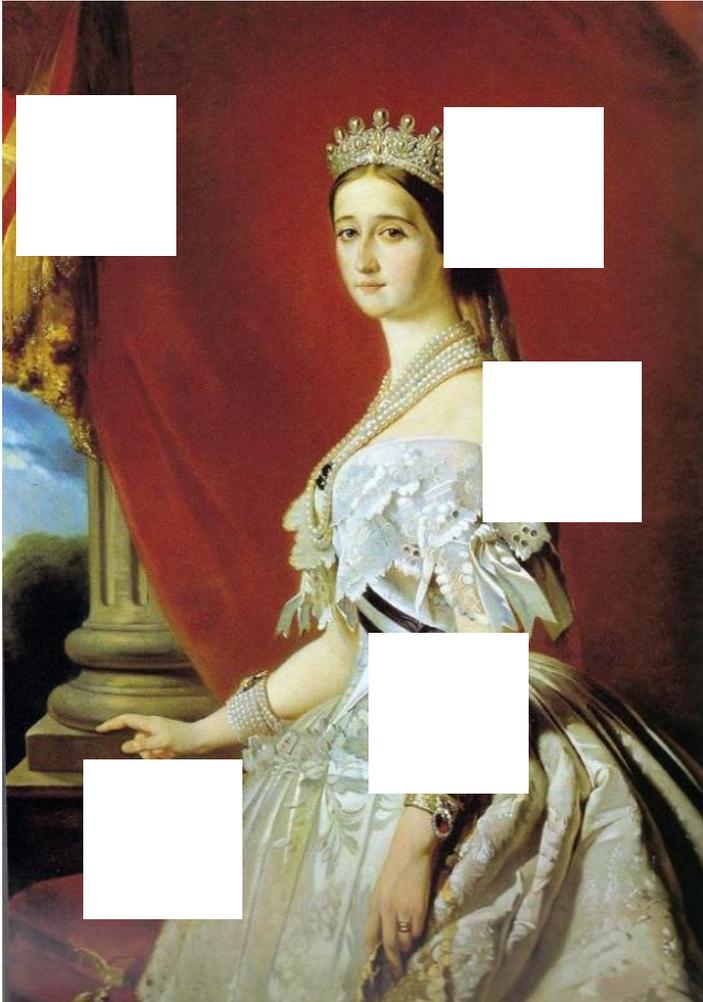
Le savais-tu ?

Les travaux de l'Esplanade ont commencé en 1853 et ont duré 7 ans. Ce beau jardin était à l'origine un rectangle bordé de platanes. Au centre était installé un kiosque à musique où les Messins pouvaient se distraire en écoutant des musiciens.



13. L'Exposition Universelle

L'exposition universelle de Metz a eu lieu sous le patronage de l'impératrice Eugénie, représentée sur le tableau suivant. Hélas celui-ci a été abîmé avec le temps. Relie les morceaux manquants dans les carrés vides.



Le savais-tu ?

En 1861 a eu lieu l'Exposition universelle sur l'Esplanade et la place Royale. C'est un évènement très important qui permet de présenter toutes les nouvelles constructions, les nouveaux artisans et artistes, les nouveaux matériaux et tout type d'inventions.

L'Esplanade comme infirmerie 14.

Retrouve les deux phrases servant de légende à cette image, qui évoque les ambulances de l'Esplanade.

« Les soldats se réunissaient pour rendre hommage au maréchal Ney »



« A table ! »

« Le nombre de blessés montait de 18000 à 20000 »

« Bal du 14 juillet ! Pensez à réserver vos places et dansez toute la soirée ! »

« Le dévouement des dames de Metz a été admirable grâce aux soins qu'elles leurs prodiguaient »

« Tous les arbres de l'Esplanade furent rasés pour permettre aux infirmeries de s'installer »

« Animaux interdits »



Pendant la guerre de 1870, les soldats blessés sur les champs de bataille sont nombreux. Pour les soigner, des infirmeries temporaires sont installées sur les places de la ville. Sur l'Esplanade, ce sont des wagons qui font office d'ambulances.



Bas-relief : sculpture avec un fond plat, qui se détache de celui-ci par son relief visible sur le côté.

Cuirasse : partie de l'armure, souvent métallique, qui protège le dos et le torse.

Croisades : nom donné aux guerres qui ont eu lieu du XI^{ème} au XIII^{ème} siècle dans les pays d'Orient. Elles avaient une vocation religieuse car le Pape avait demandé aux Chrétiens d'Occident (ceux qui étaient de religion chrétienne en Europe) de libérer les villes saintes comme Jérusalem, occupées par les Musulmans.

Thermes : à l'époque romaine, lieux de vie dans lesquels on trouvait des bains. Ils étaient destinés à toute la population pour la bonne hygiène et la bonne santé de chacun. Il y avait des bains d'eau froide, d'eau tiède et d'eau très chaude.

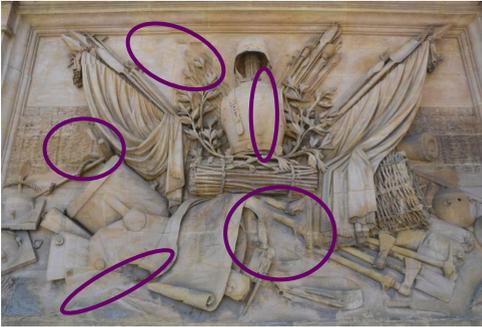
Terre sainte : lieu regroupant des villes importantes dans la religion chrétienne car Jésus-Christ y est né, y est mort et/ou y a vécu un évènement très important.

2. Au temps des fortifications

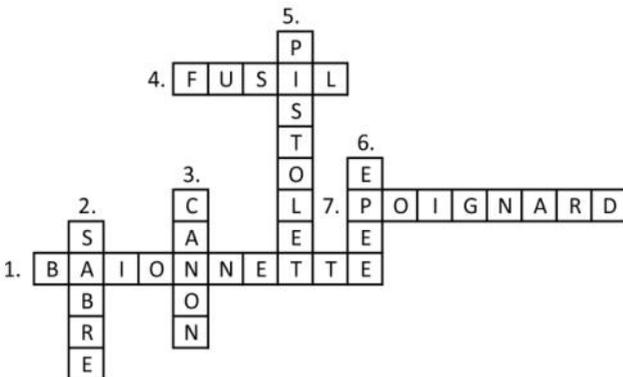


3-4. La caserne du Génie

Il s'agit du maréchal Ney qui a aussi donné le nom de Caserne Ney à la Caserne du Génie.



5-6. L'Arsenal



7. La chapelle des Templiers

La silhouette de la chapelle est la n°1 : la partie principale a une forme d'octogone et l'entrée est arrondie

9-10. Saint-Pierre-aux-Nonnains

Le logo des Monuments Historiques, que tu aperçois à l'entrée de Saint-Pierre-aux-Nonnains fait référence au labyrinthe de la cathédrale de Reims.

Seuls les prêtres avaient le droit d'être dans le chancel.

11. Palais de Justice

L'architecte du Palais de Justice se nomme Charles Louis Clerisseau.

12. L'Esplanade

L'intrus est la statue de l'aigle. Tu peux la trouver au Jardin Botanique.

13. L'Exposition Universelle**14. L'Esplanade comme infirmerie**

On pouvait lire, entre autres, dans la légende de cette image « Le nombre de blessés montait de 18000 à 20000 » ainsi que « Le dévouement des dames de Metz a été admirable grâce aux soins qu'elles leur prodiguaient ».

Conception et illustrations :
Ménestrel'O - Elodie Conti

Crédits photographiques :
Service Patrimoine Culturel
Bibliothèques-Médiathèques de Metz
Gallica.bnf.fr / Bibliothèque Nationale de France

Dans la même collection :
Livret-découverte :
Raconte-moi la basilique Saint-Vincent
Raconte-moi la gare
Raconte-moi la place d'Armes et l'hôtel de ville
Raconte-moi la porte des Allemands
Raconte-moi la place Saint-Louis
Raconte-moi la place de la Comédie
Raconte-moi l'enceinte médiévale

Découvrez également les jeux de pistes :
Chemin des îles
Rendez-vous sur la colline
Autour de la gare
Plongez en Outre-Seille
Saint-Louis pas à pas
De citadelle en République
Au cœur du quartier des villas
Tout au long des fortifications
Sur les traces du Sablon
Le palais, la tour et la porte
Metz au temps de l'Art Déco

Metz appartient au réseau national des Villes et Pays d'art et d'histoire.

Le ministère de la Culture et de la Communication, direction générale des patrimoines, attribue l'appellation Villes et Pays d'art et d'histoire aux collectivités locales qui animent leur patrimoine. Il garantit la compétence des guides-conférenciers et des animateurs de l'architecture et du patrimoine, ainsi que la qualité de leurs actions. Des vestiges antiques à l'architecture du XXI^e siècle, les Villes et Pays d'art et d'histoire mettent en scène le patrimoine dans sa diversité.

Aujourd'hui, 186 villes vous offrent leur savoir-faire sur toute la France.

Les conventions Villes et Pays d'art et d'histoire ont fait de l'éducation des jeunes au patrimoine et à l'urbanisme une priorité. Les services éducatifs s'adressent donc à tous les jeunes grâce à une pédagogie attrayante, pour un véritable apprentissage de la citoyenneté.

Il ne s'agit pas simplement de visiter le passé, mais aussi de mieux comprendre le présent pour mieux préparer l'avenir.

A proximité

Bar-le-Duc, Pays d'Epinal, Strasbourg, Châlons-en-Champagne, Reims, Langres, Val d'argent, Guebwiller, Troyes, Sedan, Charleville-Mézières, bénéficient de l'appellation Villes et Pays d'art et d'histoire.

Renseignements

Ville de Metz

Service Patrimoine Culturel

3 place de la Comédie

57000 Metz

Tel : 03 87 55 52 24

patrimoineculturel@mairie-metz.fr

