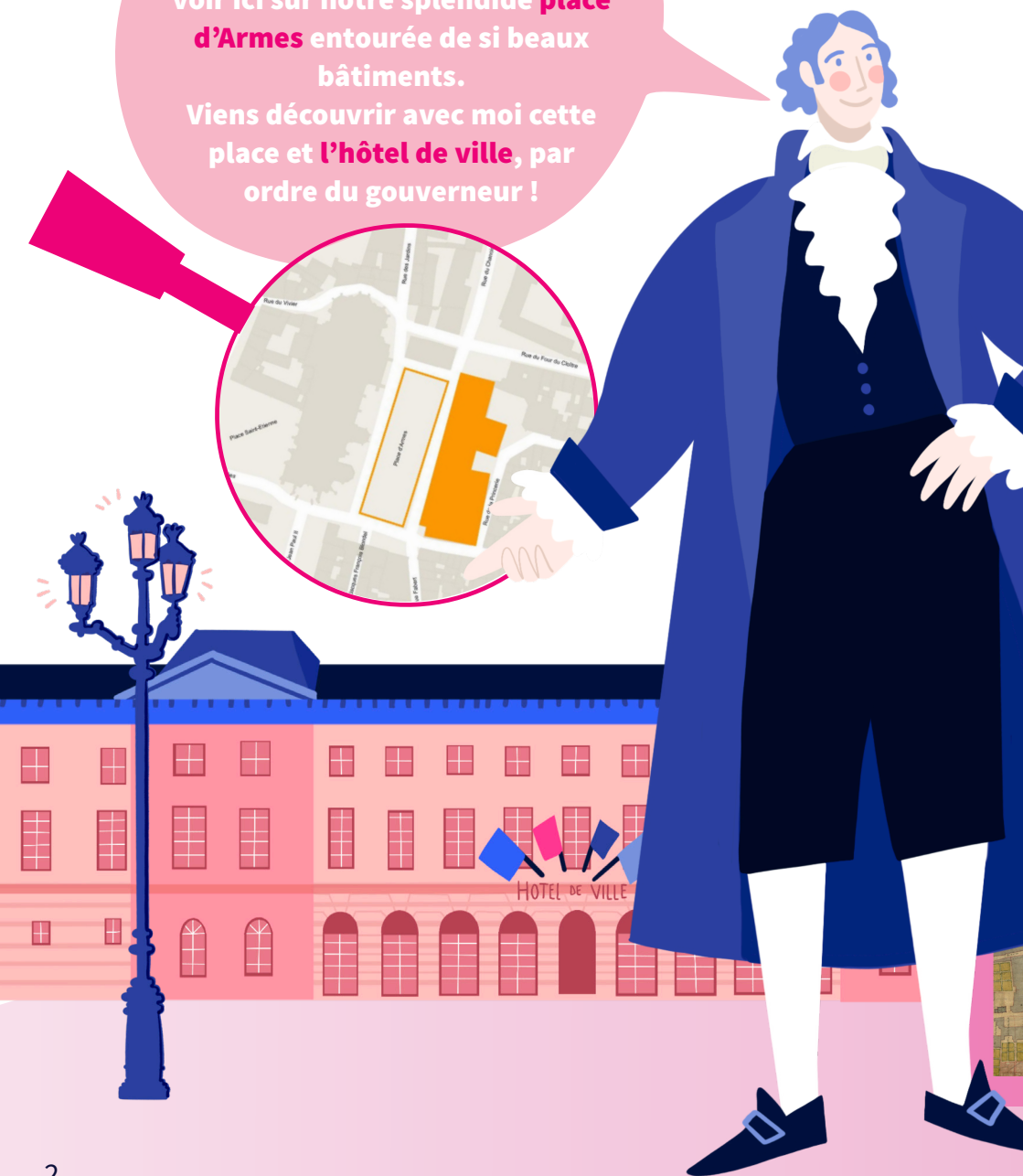


EXPLORATEURS LA PLACE D'ARMES ET L'HOTEL DE VILLE



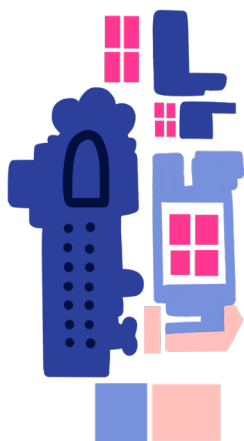
VILLES
& PAYS
D'ART &
D'HISTOIRE
DIRE

Bien le bonjour !
Je suis **Charles-Louis-Auguste Fouquet de Belle-Isle**, ravi de te voir ici sur notre splendide **place d'Armes** entourée de si beaux bâtiments.
Viens découvrir avec moi cette place et **l'hôtel de ville**, par ordre du gouverneur !

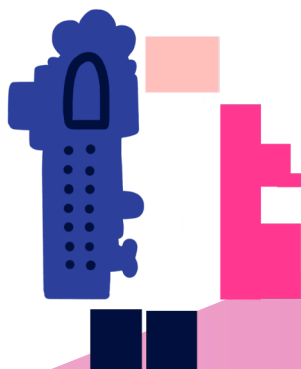


D'UNE PLACE À L'AUTRE

Voici deux plans, l'un présente les bâtiments au Moyen Âge et l'autre la place après le nouvel aménagement. Beaucoup de choses ont changé, mais il reste un bâtiment commun. Comment s'appelle ce monument ?



AVANT

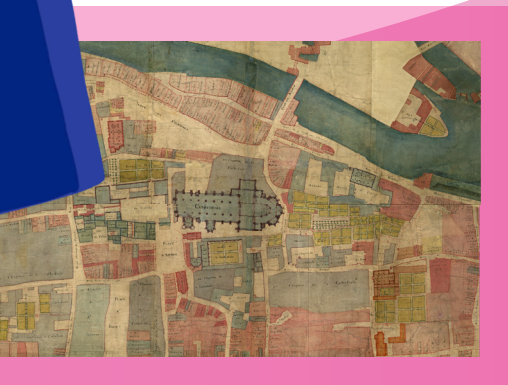


APRÈS

LE SAIS-TU ?

Jusqu'au XVIII^e siècle, les rues étaient très étroites et il n'y avait presque pas de place pour faire passer les habitants et les véhicules.

C'est le **gouverneur Belle-Isle** qui décide de créer une place à côté de la cathédrale. Pour cela il détruit plusieurs bâtiments religieux et construit de nouveaux édifices.



L'ARCHITECTE MYSTÈRE

Décrypte le code ci-dessous pour trouver le nom de l'architecte de la place d'Armes.



A	■	H	*	O	☺	V	⚡
B	∞	i	*	P	☀	W	π
C	#	J	🏠	Q	♠	X	€
D	☺	K	⚡	R	♦	Y	■
E	♣	L	♥	S	🎵	Z	🍃
F	≈	M	♥	T	🎵		
G	★	N	§	U	£		

LE SAIS-TU ?

Cet architecte a dessiné les plans de la place d'Armes et des monuments qui sont construits à côté de la cathédrale. **Tous sont en pierre de Jaumont.** Exploitée dès l'Antiquité en Moselle, **cette pierre jaune d'or est représentative du patrimoine lorrain et messin.**



DES BÂTIMENTS SYMBOLIQUES

Observe bien les trophées* d'armes de la place d'Armes
et répond à ces questions :

1. QUEL ANIMAL VOIS-TU ?

2. LEQUEL DES PIQUES À DRAPEAU
REPRÉSENTE LE POUVOIR ROYAL?

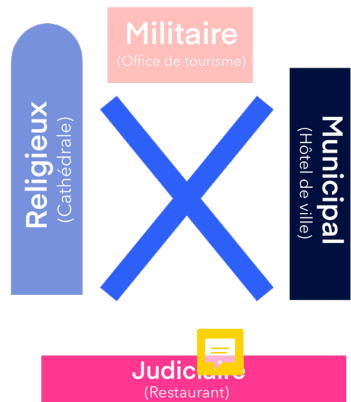
3. QUELLES ARMES ARRIVES-TU À
DISTINGUER ?



LE SAIS-TU ?

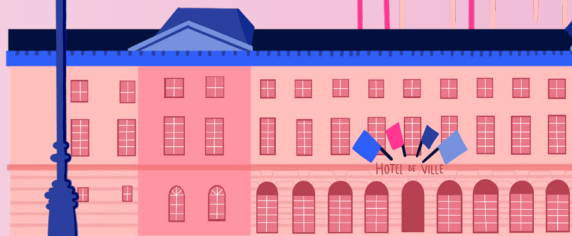
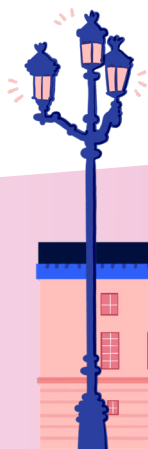
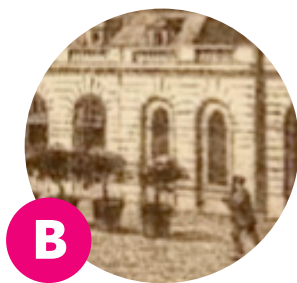
Tous les pouvoirs sont présentés car la place d'Armes réunit des édifices **religieux, militaire, judiciaire et municipal** comme te le montre le schéma ci-contre (les mots entre parenthèse désignent leur rôle de nos jours).

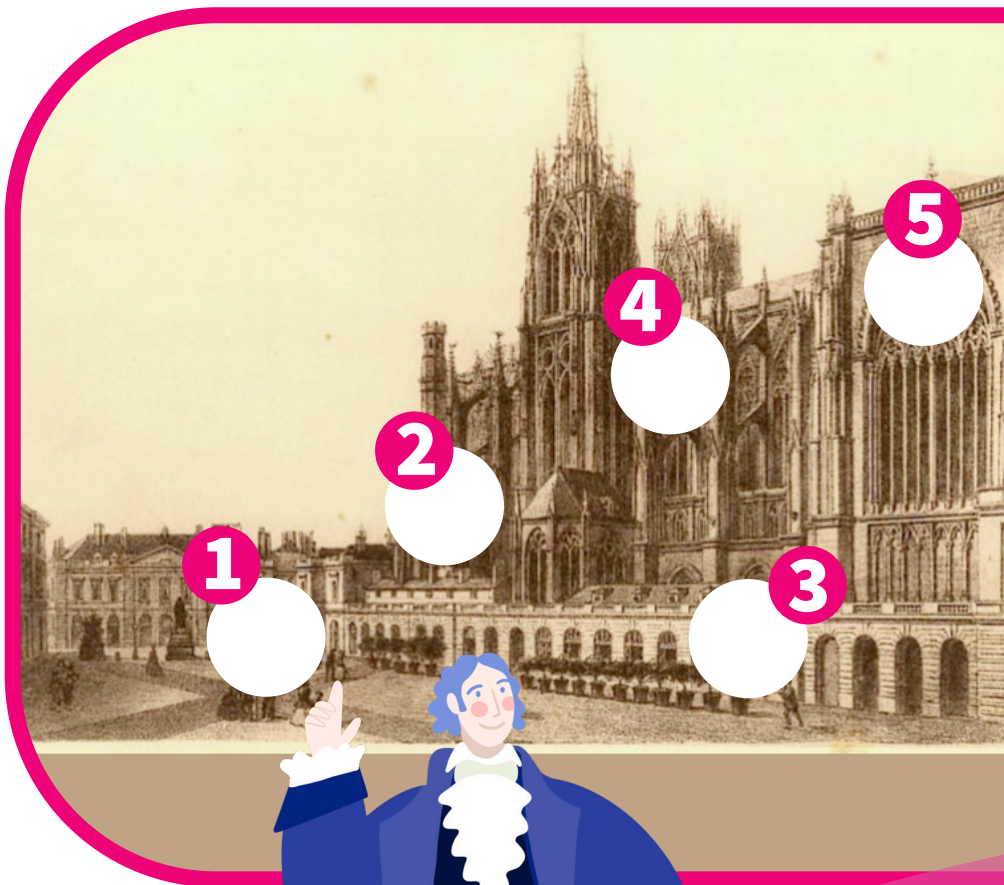
La croix au centre de la place représente la croix de Saint-André qui se reconnaît par sa forme de X.



LA GRAVURE INCOMPLÈTE

Observe bien les détails suivants et retrouve les sur la gravure du XIX^e siècle représentant la place d'Armes. Associe ensuite la lettre qui va avec le bon chiffre.





LE SAIS-TU ?

Parmi ses réalisations, **Blondel construit une galerie d'arcades le long de la cathédrale, qui n'existe plus aujourd'hui.** Elle fait écho aux arcades de l'hôtel de ville créant une symétrie dans la place. Dans cette galerie, étaient installés des boutiques et des commerçants qui animaient les lieux.



LES SYMBOLES DU POUVOIR ROYAL ET MUNICIPAL

Relie chaque blason à sa définition.

En observant la façade de l'hôtel de ville, entoure celui qui représente Metz.



D'or, à la bande de gueules, chargée de trois alérions d'argent. **A**



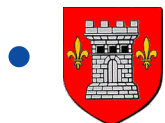
D'azur au château donjonné de trois tourelles d'or, celle du milieu plus haute. **B**



De gueules à la tour crénelée de quatre pièces d'argent, accostée de deux fleurs de lys d'or. **C**



Parti de sable en senestre et d'argent en dextre. **D**

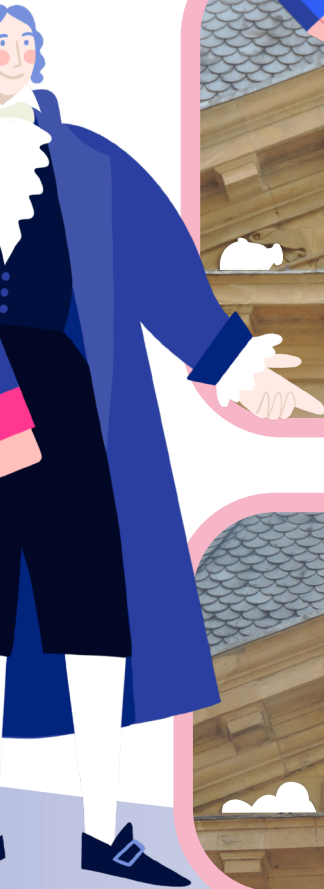
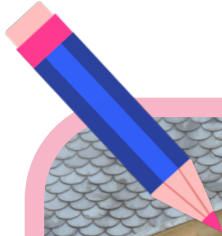


LE SAIS-TU ?

Ce blason est utilisé depuis le Moyen Âge. À cette époque, Metz était une république dirigée par les plus grandes familles de Metz. Le blanc représente la vie et la paix tandis que le noir correspond à la mort qui attend les éventuels ennemis de Metz.

... SUR FRONTON

Observe bien les frontons de l'hôtel de ville et redessine les éléments de la liste aux bons endroits :



globe terrestre

drapeau au motif soleil

corne d'abondance*

livres

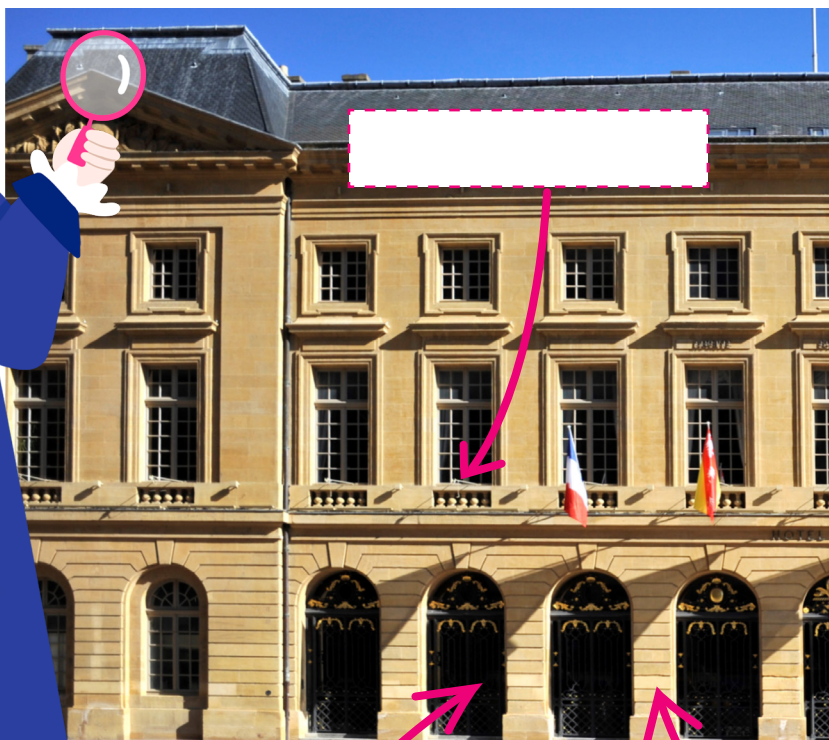
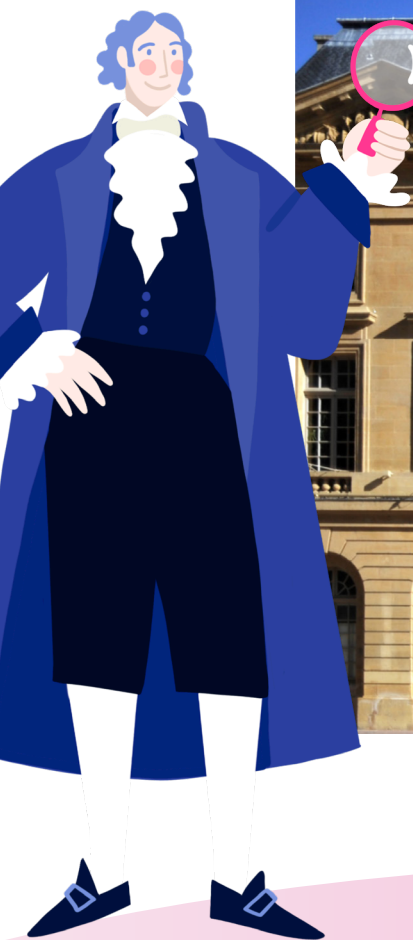
boulets de canon

bouclier à tête de Méduse*



DÉCORATION DE LA FAÇADE

Observe bien la façade de l'hôtel de ville et replace les mots de la liste ci-contre. Pour t'aider, certains mots sont définis dans le glossaire.



ARCADES

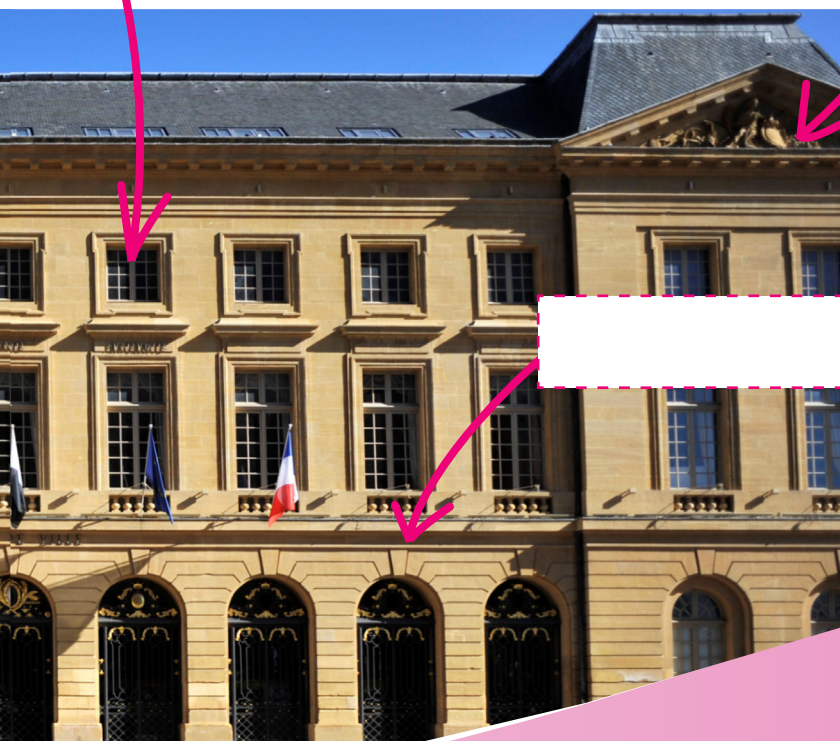
BAIES

BALUSTRADE

CORNICHE

FRONTON

GRILLES



LE SAIS-TU ?

Sur les grilles de l'hôtel de ville, tu peux observer plusieurs motifs très variés : des losanges, des arabesques*, des acanthes* et même des coquilles Saint-Jacques. **Les grilles sont généralement utilisées dans un but guerrier**, mais grâce aux motifs et aux dorures*, elles ont une allure royale.



L'ESCALIER INCOMPLET

APRÈS AVOIR OBSERVÉ LA FAÇADE,
ENTRE DANS L'HÔTEL DE VILLE.

Complète les motifs du grand escalier.



LE SAIS-TU ?

Le grand escalier a deux fonctions dans le bâtiment. Il sert d'une part à montrer **la puissance et la beauté** des lieux par **sa richesse**. D'autre part, **il permet d'égaliser les niveaux du sol** en masquant une pente importante. En effet, si tu observes la **rue de la Prinerie**, située **derrière l'hôtel de ville** tu constates qu'elle est **plus haute que la place d'Armes**.

EMPRUNTE LE GRAND ESCALIER ET MONTE VERS LES SALONS

Tente de reconnaître quelles sont les allégories présentes grâce à leurs attributs et ces énigmes.

« La Prudence s'admire en bonne compagnie. »

« La Victoire casquée est prête à s'envoler. »

« La Justice, armée et aveuglée, pèse le pour et le contre. »

« La Paix tient une branche en plus de son panier bien garni. »



a.



b.

LE SAIS-TU ?

On appelle **allégories** des personnages qui représentent une idée, un mot, un pays etc... On les reconnaît grâce à des objets qui leur sont caractéristiques. Par exemple, on reconnaît **la France** dans des peintures ou des sculptures par le **coq** ou **Marianne**, deux personnages symboliques.

DES SALONS PRESTIGIEUX

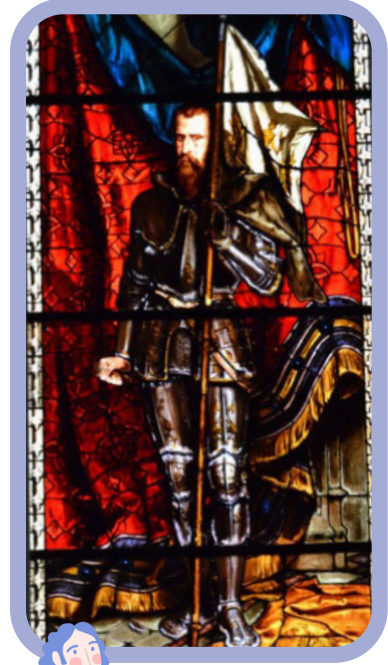
Résous ce rébus pour trouver les différentes fonctions des salons.



LE SAIS-TU ?

Les pièces les plus belles de l'hôtel de ville sont les salons que l'on appelle souvent **salon d'apparat**. Le Grand Salon, situé en face du grand escalier est ouvert lors de **cérémonies spéciales comme des réunions, des bals ou des signatures de documents importants**. Sobrement décoré, il possède une magnifique galerie de médailles représentant les Messins illustres comme l'**aéronaute Pilâtre de Rozier**.

Observe bien ces deux vitraux dont l'original orne le Salon de Guise et entoure les 5 erreurs.



LE SAIS-TU ?

Le duc de Guise est connu à Metz pour avoir défendu la ville en 1552 face aux armées du **Saint-Empire romain germanique*** dirigées par **Charles Quint**. Sur le vitrail on le voit en armure, foulant du pied le drapeau impérial, symbole de sa victoire. Tout comme le Grand Salon, le salon de Guise n'est ouvert que pour les grandes occasions

GLOSSAIRE

Acanthe : décor architectural reprenant le motif de la plante du même nom. On le retrouve souvent sur les chapiteaux ou en ornementation. L'acanthé se caractérise par de larges feuilles découpées.

Arabesque : dans l'architecture c'est un ornement sculpté en forme de courbe.

Dorure : technique décorative visant à recouvrir un objet d'or pour le rendre plus beau, plus reluisant.

Corniche : partie d'une façade qui ressort par rapport au reste. Elle permet d'évacuer l'eau et de souligner les lignes d'un bâtiment.

Fronton : élément de décor d'une façade, souvent de forme triangulaire ou semi-circulaire, que l'on retrouve au dessus d'une porte, de fenêtres ou au sommet d'une construction.

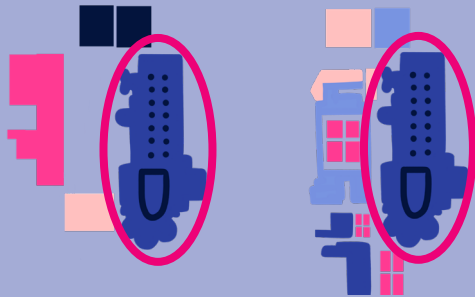
Saint-Empire romain germanique : nom donné au royaume constitué de l'Allemagne actuelle et d'une partie de l'Italie, du Xe au début du XIX^e siècle.

Trophée : monument construit en souvenir d'une victoire

Méduse : personnage mythologique relevant des Gorgones, des créatures fantastiques ayant le pouvoir de pétrifier les personnes qui les regardent.

Corne d'abondance : corbeille en forme de corne remplie de fruits, symbolise la richesse v

PAGE 3: D'UNE PLACE À L'AUTRE



Le monument commun aux deux plans est la CATHÉDRALE

PAGE 4: L'ARCHITECTE MYSTÈRE

L'architecte de la place d'Armes s'appelle Jacques François Blondel.

PAGE 5: DES BÂTIMENTS SYMBOLIQUES

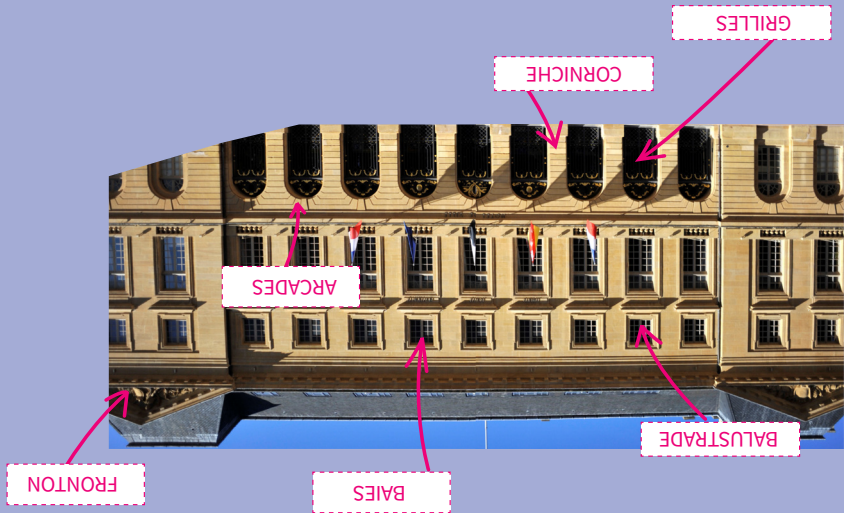
1. Un belier

2. Une fleur de lys

3. Un canon et une massue

PAGE 6: LA GRAVURE INCOMPLÈTE

A-5, B-3, C-2, D-4, E-1



PAGE 10-11: DÉCORATION DE LA FAÇADE



PAGE 8: LES SYMBOLES DE METZ : LE BLASON

NEPONSÉS

PAGE 13: QUI EST-CE ?

- a. La prudence
- b. la justice.

PAGE 14: DES SALONS PRESTIGIEUX

- . bal dansant
- . réunions
- . cérémonie

PAGE 15:

Erreurs :

- . main à droite
- . épée,
- . bâton dans la main à gauche
- . cordon du rideau
- . carrelage



Autrices

Élodie Conti, Mélissa Mangoni et Caroline Oppus

Illustrations

Elvine MARSH

Dans la même collection

• 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 coeur du quartier des villas

Tout au long des fortifications

Sur les traces du Sablon

Le Palais, la tour, la porte

Du haut de Queuleu

Destination Metz-Ville

Metz au temps de l'Art déco

De la grisaille à la couleur

Aux portes de la cathédrale

• Explorateurs

La Porte des allemands

La place Saint-Louis

La place d'Armes et l'hôtel de ville

La gare

L'enceinte médiévale

La place de la Comédie

La place de la République et l'esplanade

Crédits photos

Ville de Metz

Service Patrimoine

Culturel - Ville de Metz

L.Kieffer et J.Munin -
Musée de La Cour d'Or -
Metz Métropole

Conception graphique et illustrations

Elvine MARSH

Fly Pixel - Ville de Metz

Impression Ville de Metz

METZ APPARTIENT AU RÉSEAU NATIONAL DES VILLES ET PAYS D'ART ET D'HISTOIRE

La Ville de Metz appartient au réseau national des Villes et Pays d'art et d'histoire

Le ministère de la Culture et de la Communication, direction de l'Architecture et du Patrimoine, attribuent l'appellation Villes et Pays d'art et d'histoire aux collectivités locales qui animent leur patrimoine. Ils garantissent la compétence des guidesconférenciers et des animateurs du patrimoine et la qualité de leurs actions. Des vestiges antiques à l'architecture du XXIe siècle, les villes et pays mettent en scène le patrimoine dans sa diversité. Aujourd'hui, un réseau de 202 villes et pays vous offre son savoir-faire sur toute la France.

Le service patrimoine culturel

coordonne les initiatives de la Ville de Metz, Ville d'art et d'histoire. Il propose toute l'année des animations pour la population locale et pour les scolaires. Il se tient à votre disposition pour tout projet.

Renseignements, réservations

Ville de Metz

Service Patrimoine Culturel
1 place d'Armes
57000 Metz
Tel : 03 87 55 52 24
patrimoineculturel@mairie-metz.fr

À proximité

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

