



DÉCOUVRIR le PATRIMOINE des PYRÉNÉES BÉARNAISES

en *s'amusant*

Bilhères-en-Ossau

Bonjour !
Je m'appelle Pierre,
je vais te guider dans cette visite.
Tu n'as qu'à me suivre au fil des pages
de ce livret...
En route !



64

Pyrénées-Atlantiques

c | a.u.e

Conseil d'architecture, d'urbanisme
et de l'environnement

Bienvenue à Bilhères-en-Ossau !



Le village de Bilhères-en-Ossau est situé sur les pentes montant vers le plateau du Bénou, au-dessus de Bielles – village de la vallée avec lequel il a en commun une histoire très ancienne et des propriétés de terres pastorales (les estives).

Bilhères est organisé en 3 quartiers qui s'étagent entre 630 et 770 mètres d'altitude : le quartier Arroust, le centre-bourg – Liès – comprenant l'église et la mairie-école, et le quartier Ourdos.

Bilhères-en-Ossau conserve un riche patrimoine architectural et paysager, représentatif des Pyrénées béarnaises :

- ses maisons des 16^e, 17^e et 18^e siècles, avec leurs cartouches de pierre sculptés aux symboles anciens, leur organisation adaptée aux contraintes de la pente ;

- son petit patrimoine lié à l'eau – lavoirs, abreuvoirs, fontaines et moulins – témoins d'un usage de l'eau au cœur de la vie du village.

Ce sont toutes ces richesses que nous te proposons de découvrir de manière ludique dans ce livret.



A toi de jouer !

Regarde bien la carte, nous allons suivre le parcours dans l'ordre des numéros.

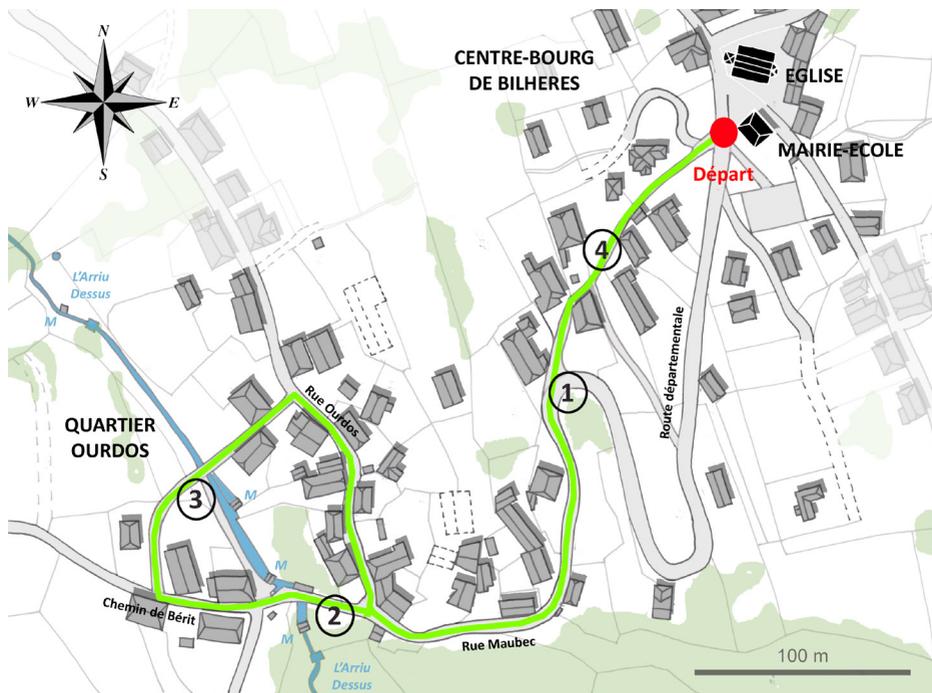
Dans les pages du livret, chaque numéro correspond à un thème et à des jeux qui te permettront de découvrir le patrimoine du village :

- 1 : Les maisons dans la pente
- 2 : Détails d'architecture
- 3 : Le patrimoine lié à l'eau
- 4 : Demain le village

La balade commence par l'ascension d'un petit chemin dans la pente : sais-tu comment s'appelle l'ouvrage en pierres qui constitue ce chemin ?

Pour le découvrir, aide **Pierre** à remplir tous les jeux, puis reporte tes réponses dans la grille à la fin du livret !

Bonne balade !



1



LES MAISONS DANS LA PENTE

Jeu 1

Observe bien les maisons alentour et leurs matériaux de construction. Relie chaque photo de matériau à sa destination sur la maison.

Ardoise



Galerie

Bois



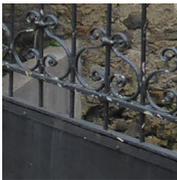
Toiture

Pierre



Menuiserie

Fer



Portail

Enduit



Murs

Jeu 2

L'organisation des maisons anciennes de Bilhères est liée à l'activité pastorale, mais s'adapte aussi à leur situation dans la pente.

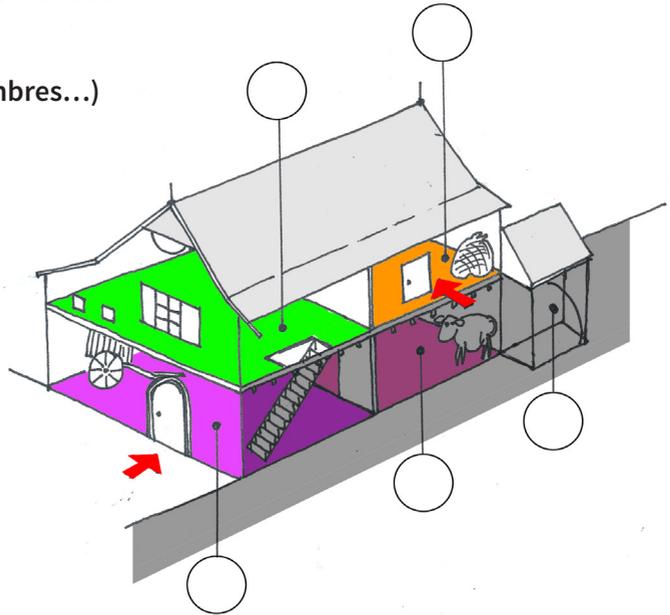
Place les noms des différentes pièces de la maison sur le dessin.

E : Étable et grange

H : Habitation (chambres...)

G : Grenier à foin

F : Fournil



LE SAIS-TU ?

Le rez-de-chaussée de la maison, ouvert d'une grande porte charretière, servait à entreposer le matériel agricole et à abriter les animaux.

Les pièces d'habitation étaient situées à l'étage, réchauffées par la chaleur des bêtes.

Le grenier à foin était situé sous le toit.

Les petites constructions autour de la maison pouvaient avoir plusieurs usages : fournil à salaisons (« hournière ») ou four à pain, bergerie, poulailler.

Jeu 3

Sais-tu comment s'appelle l'ouverture située sous le toit du pignon de la maison, qui sert à aérer le grenier à foin ? Complète la lettre manquante :



Le **BOUJA**ET

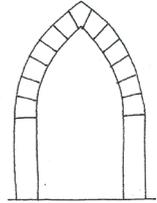
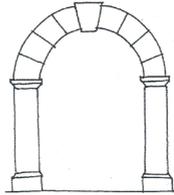
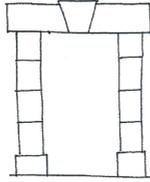
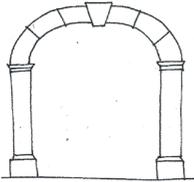
2



DÉTAILS D'ARCHITECTURE

Jeu 4

Observe bien les arcs en pierre au-dessus des portes de granges, ils peuvent avoir plusieurs formes. Relie chaque dessin d'arc à son nom.



Arc plein-cintre
(dit « roman »)

Arc en anse
de panier

Arc brisé
(dit « gothique ») un « linteau » droit



L'arc brisé n'est pas utilisé sur les maisons. Sur quel bâtiment du village le trouve t-on ? Complète les lettres manquantes :

On trouve l'arc brisé sur l' **GLISE**

LE SAIS-TU ?



Pour une petite ouverture (porte d'entrée, fenêtre), on n'utilise pas un arc mais un « linteau » horizontal, fait d'une seule grosse pierre taillée. La construction d'un arc, assemblage solide de plusieurs pierres, permet de réaliser de plus grandes ouvertures tout en supportant le poids du mur.

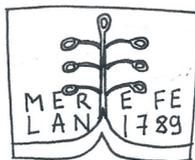
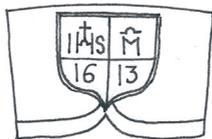
Fais l'expérience avec une feuille de papier et un crayon :

- tenue à plat entre tes mains, la feuille s'effondre sous le poids du crayon ;
- mise en forme d'arc, elle peut supporter le poids du crayon.

Jeu 5

La pierre placée au milieu de l'arc comporte souvent un décor sculpté. Retrouve les dessins de pierres sculptées sur les maisons du village !

Note en dessous du symbole le numéro de la maison correspondante.



LE SAIS-TU ?

Cette pierre sculptée, que l'on appelle la « clé » de l'arc, était fixée en dernier par le maçon qui construisait l'arc, après avoir assemblé toutes les autres pierres (les « claveaux »).

Les motifs symboliques des clés d'arc peuvent être de plusieurs types :

- motifs végétaux (la gerbe de blé), symbolisant la fertilité de la terre, la fécondité ;
- motifs religieux (l'inscription « IMS »), symbolisant la protection, la bénédiction religieuse ;
- motifs géométriques (« l'accolade »)

Combien de motifs géométriques « en accolade » peux-tu compter tout au long de la balade ? Entoure la bonne réponse.

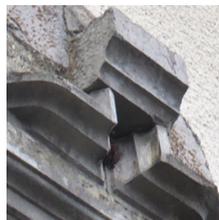
5 / 10 / 15

Jeu 6

Arrête-toi devant la maison « Casadepatz » (n°4 de la rue Ourdos) et observe bien ses façades. Retrouve sur la maison les détails pris en photo :



Meneaux
en pierre



Fronton
sculpté



Chasse-roue

3

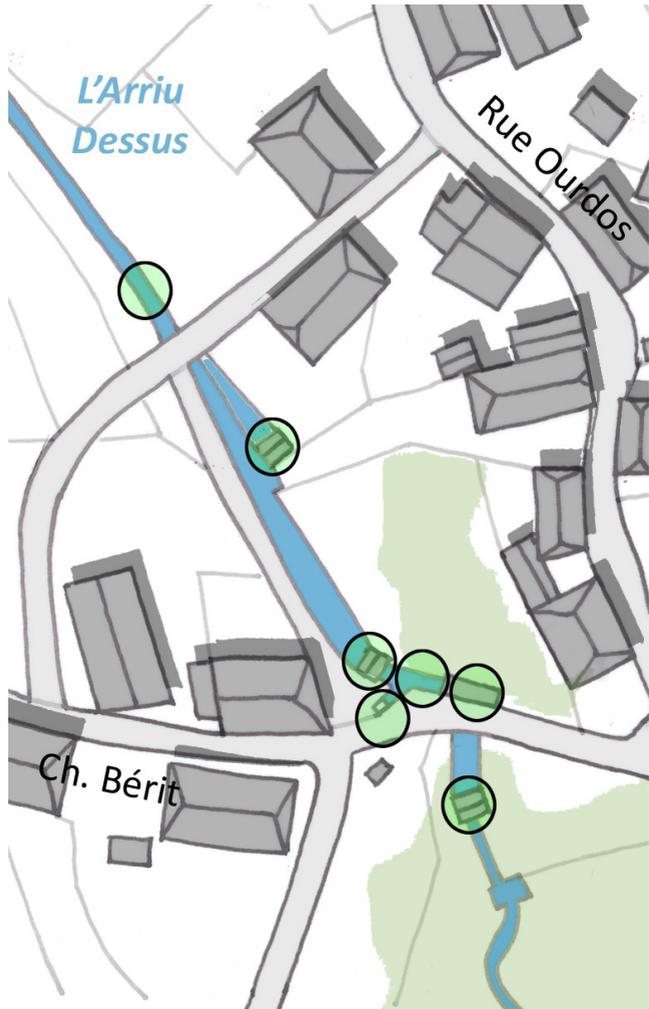


LE PATRIMOINE LIÉ À L'EAU

Jeu 1

Après avoir suivi le chemin du ruisseau « l'Arriu Dessus », depuis le haut du quartier Ourdos jusqu'au lavoir, retrouve sur le dessin les constructions liées à l'eau.

- M** Moulin
- L** Lavoir
- A** Abreuvoir
- F** Fontaine



Jeu 8

Associe les constructions avec leurs anciens usages.

Moulin



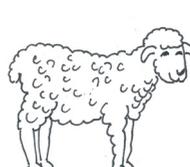
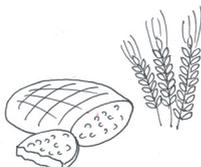
Lavoir



Abreuvoir



Fontaine



Prendre de l'eau

Moudre le blé

Laver le linge

Donner à boire

Jeu 9

Les moulins de Bilhères-en-Ossau permettaient de moudre le blé pour faire de la farine. La farine servait ensuite à faire le pain, qui était cuit dans les fournils des maisons alentour.

Comment appelle-t-on ces moulins ? Complète les lettres manquantes :

Des moulins **F**  **RINIERS**



Sur le chemin du retour, observe bien les maisons de la rue Maubec. Retrouve le vestige de l'ancien four.
Aide-toi de la photo.

4



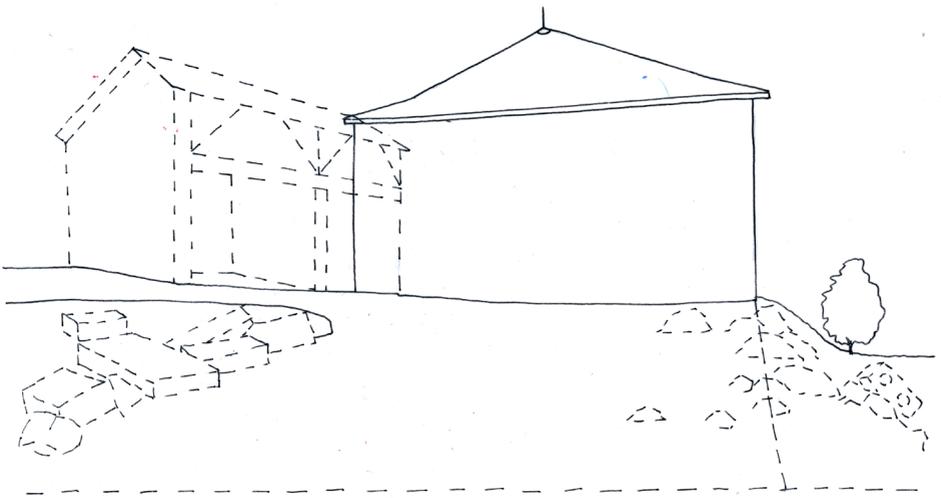
QUEL VILLAGE POUR DEMAIN ?

Jeu 10



Sur le chemin qui nous ramène au point de départ, arrête-toi devant la vieille maison en ruines couverte de lierre. Cette maison a besoin d'une rénovation !

Mets-toi à la place de l'architecte : imagine la rénovation de cette maison et dessine le projet !



Observe les lucarnes des toits des maisons du village : comment nomme-t-on la lucarne dont la forme rappelle la capuche des moines ?
Complète les lettres manquantes :

Une LUCARNE  APUCINE

Grille-réponse

La balade est terminée ! Grâce à tous les indices que tu as collecté, tu vas pouvoir aider Pierre à répondre à la question de départ.
Réécris dans la grille les réponses aux jeux, puis remets dans l'ordre les lettres surlignées en jaune !

Jeu 3	B	O	U	J	A		E	T	
Jeu 4		G	L	I	S	E			
Jeu 9	F		R	I	N	I	E	R	S
Jeu 10		A	P	U	C	I	N	E	

La balade commence et se termine par un petit chemin dans la pente : sais-tu comment s'appelle l'ouvrage en pierres qui constitue ce chemin ?

Une A D
10 3 9 4



Ton prénom :

.....

