

Cabinets insolites

Livret-jeux

Bienvenue dans les cabinets* du musée de l'Armée ! Je te propose de mener une enquête à travers le cabinet de musique tout d'abord, puis celui des modèles d'artillerie et enfin celui des figurines.

Ta première mission est de repérer ce monstre



1- Je ne crache pas de flammes, mais des sons graves.
Je décore le pavillon d'un , un instrument militaire **à vent**.
Ma tête rappelle le carnyx, instrument de musique utilisé par les Celtes dans l'Antiquité.



Carnyx d'après une représentation celtique



1

2- Retrouve puis relie chacun des détails au type d'instrument qui lui correspond.

- a-** Instrument à percussion
- b-** Instrument à corde



2

* Au 16^e siècle déjà, un cabinet de curiosités est un lieu où sont exposés des collections d'objets insolites et/ou rares. Il est parfois considéré comme l'ancêtre des musées.

Déjà dans l'Antiquité, les instruments de musique sont utilisés sur les champs de bataille. Ils restent indispensables dans une armée jusqu'au 19^e siècle. Mais à quoi servaient-ils ?

3- Coche les 6 bonnes réponses ci-dessous.

- a- À marcher au pas, en cadence, lors des défilés par exemple
- b- À donner des ordres sur un champ de bataille
- c- À devenir célèbre
- d- À communiquer avec l'adversaire pendant la bataille
- e- À fêter les victoires
- f- À communiquer avec les animaux
- g- À donner du courage aux soldats
- h- À pleurer les morts



Observe ce jeune soldat-musicien vêtu de son uniforme de parade.

4- Relie chaque légende à son emplacement.

2 canons entrecroisés : il fait partie de l'artillerie*

La couleur rouge distingue souvent les uniformes des soldats-musiciens

Gant blanc pour les défilés

Une baïonnette, c'est-à-dire la pique placée au bout du fusil lors des combats

La partition mentionne le nom de l'instrument

l' _____

Indice : regarde le titre du tableau



* L'artillerie regroupe des bouches à feu, comme le canon, actionnées par une équipe de personnes, qui envoient des projectiles, comme le boulet, à distance sur un adversaire.



Figurine de carte représentant des soldats du 14^e régiment d'infanterie légère, vers 1802. Boersch Thiébaud (1782-1861)

Au 18^e siècle, il y a des « **enfants de troupe** » dans l'armée du roi. Leur père est sous-officier ou soldat et ils suivent la troupe, lors des campagnes militaires, en compagnie de leur famille. Au 19^e siècle, dans l'armée de Napoléon, il y a des **bataillons de pupilles** (des orphelins) et un **bataillon de vélites** (des enfants de militaires morts en service) qui viennent du royaume de Hollande, au départ. Ces « enfants soldats » sont âgés d'au moins 15 ans. Ces garçons sont souvent représentés avec un tambour ou un fifre, ils transmettent les ordres ou donnent la cadence.

5- De quel instrument de musique à vent joue-t'il ? Repère l'instrument derrière la vitrine.

du - - - - -

Dans les années 1840, un facteur* et inventeur belge d'instruments de musique, Adolphe Sax, est appelé en France et révolutionne la musique militaire. Il perfectionne les instruments, et plus particulièrement les instruments à vent en améliorant leur qualité sonore et en simplifiant leur utilisation.

6- Parmi les instruments ci-dessous, quel est celui qui ne fait pas partie des instruments de Sax ?



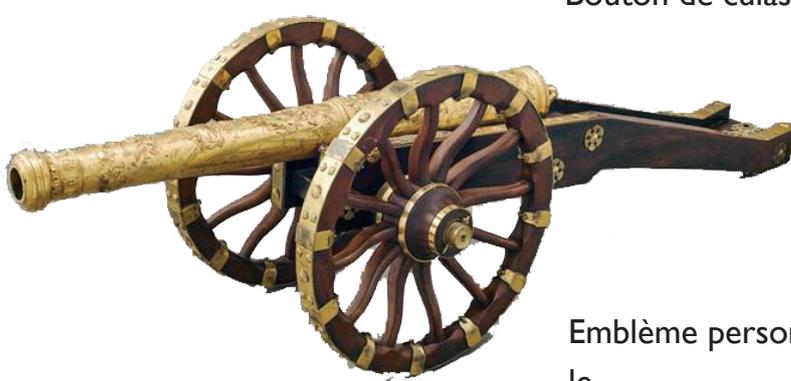
Après avoir écouté les sons des différents instruments présentés par les multimédias, dirige-toi vers le cabinet des modèles d'artillerie**.

* Artisan qui conçoit, réalise, restaure, entretient ou répare les instruments de musique.

** Un modèle d'artillerie est une reproduction en miniature d'un matériel d'artillerie. Il peut être utilisé comme maquette pour présenter, en 3D, un nouvel engin. Sa taille permet aussi de le conserver plus facilement que le matériel à taille réelle. Les plus richement décorés sont offerts à de grands personnages.

7- Pour remplir ta nouvelle mission observe les éléments du décor ci-dessous et complète les mots manquants.

Ce modèle d'artillerie a été offert en 1676 à Louis XIV par le parlement de Franche-Comté*. Découvre le reste de son superbe décor grâce au multimédia.



Bouton de culasse en forme de _ _ _ _ _ tenant un boulet

Symbole du royaume de France, le _ _ _ _ _

Emblème personnel de Louis XIV, le _ _ _ _ _



Franche-Comté

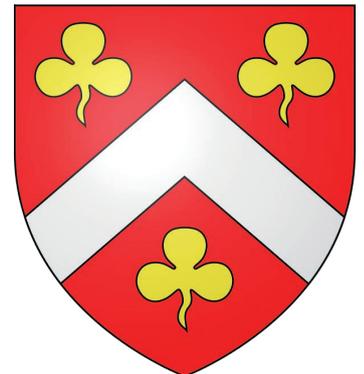
En 1735, le roi de France Louis XV décide d'offrir un beau cadeau à Nicolas de Galliffet (1677-1745), officier dans la Marine royale, à la suite d'une victoire navale.

Retrouve cette récompense royale grâce aux détails suivants.

8- Sur le canon, les armes de la maison de Galliffet sont entourées :

a- de dauphins

b- de lions



9- Les deux ancres de marine présentent sur ce modèle rappellent :

a- le symbole de la Marine.

b- l'arme utilisée par Galliffet au cours de la bataille.



10- Le dauphin, tel qu'on le représente aux 17^e et 18^e siècles, figure sur ce modèle d'artillerie pour :

a- évoquer le fils du roi, que l'on surnomme le Dauphin.

b- évoquer le milieu marin.

* La Franche-Comté était jusqu'alors dominée par le roi d'Espagne. Les notables francs-comtois veulent par ce cadeau montrer leur attachement au roi de France.



Observe maintenant la vitrine centrale.

À toi de résoudre un petit problème d'artilleur

Tu es un apprenti artilleur auprès du général de Gribeauval qui a mis au point les différentes pièces de la vitrine centrale. Il veut que tu résolves au plus vite les deux problèmes suivants en utilisant la collection de modèles que tu as sous les yeux.

Il te faut tout d'abord soulever un canon pour le placer sur son affût. L'affût est le chariot qui permet de transporter le canon et de l'orienter au moment du tir.

I 1- Quel engin de la vitrine dois-tu choisir ?

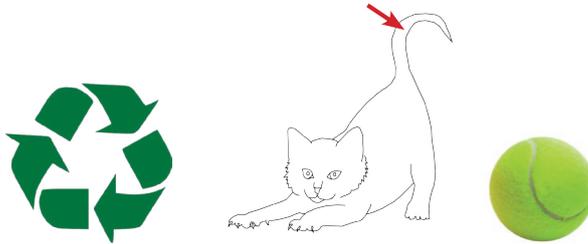
Indice : je suis montée sur trois pieds et je porte le nom d'un animal qui a le pied sûr. Je suis utilisée pour placer un canon ou un mortier sur son affût ou le charger sur un bateau.

La _ _ _ _ _

Il faut maintenant que tu transportes un gros canon sur une courte distance.

I 2- Quel engin de la vitrine dois-tu choisir ?

Indice 1 :



Indice 2 : je suis un engin de levage utilisé dans l'artillerie depuis le 17^e siècle. Mes utilisateurs passent des cordes dans les anses du canon et les attachent au crochet que tu peux voir entre mes très grandes roues. En tournant la vis, les servants soulèvent le canon pour qu'il ne touche plus le sol, puis des chevaux me tractent.

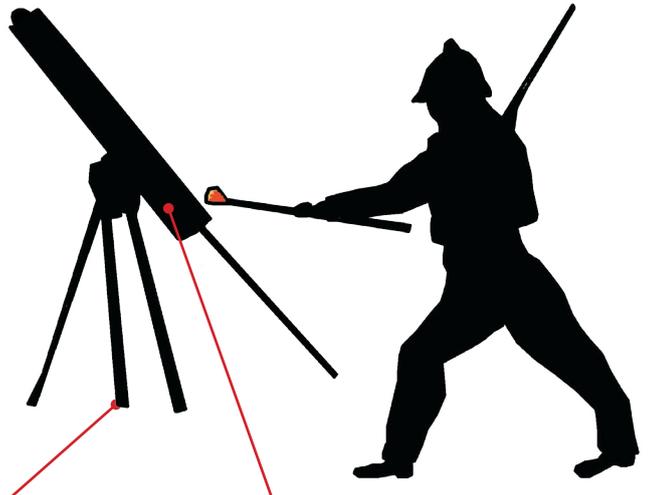
Le _ _ _ _ _

Découvre ensuite une mystérieuse pièce dans la 3^e vitrine. Le modèle que tu dois trouver date du 19^e siècle. Il ressemble à une longue vue, il ne faut pourtant pas approcher son visage lors de son utilisation sous peine d'être brûlé ! Le projectile qu'il tire est connu depuis très longtemps, par exemple en Chine.

I 3- Quel est le nom du projectile qu'il tire ?

- a- Un boulet
- b- Une fusée
- c- Un obus

Indice : ce projectile porte le même nom que l'engin qui emmène Tintin sur la Lune.



L'affût de lancement est composé d'un trépied et d'un chevalet

Dirige-toi maintenant vers le cabinet des figurines. *En avant marche !*

Les figurines que tu vois dans cet espace peuvent être des jouets pour les enfants, des pièces de collections pour des adultes et certaines d'entre-elles ont pu servir à instruire des soldats.

Ta nouvelle mission est de repérer le défilé de soldats britanniques reconnaissables à leur uniforme rouge.

14- Quel instrument de musique tiennent ceux qui suivent cet Écossais vêtu d'un kilt (jupe) ?

Une _____

Ces figurines toutes plates sont en étain, un type de métal. Les personnages sont représentés de profil. Les deux faces sont peintes à la main.

La prochaine figurine à repérer est dite « de carte ». Également plate, elle est peinte sur du papier cartonné, découpée puis collée sur une terrasse afin que le personnage tienne debout. Le combattant peut être de face ou de profil.



15- Voici son envers, à toi de jouer !

Fantassin (combattant à pied) de l'armée napoléonienne tenant un _____ qui serait un instrument de musique turc à l'origine.

16- As-tu reconnu le personnage qui regarde à travers sa longue-vue ?

c'est _____

Cette figurine en plomb (métal) est en ronde-bosse (en 3D).

Il y a au moins 20 figurines qui le représentent dans ce cabinet !



Signum de la XII^e légion



17- Trouve cette figurine, puis indique son nom.

- a- Hercules, héros de l'Antiquité
- b- Luparius, chasseur de loups
- c- Signifer, porteur d'un signum dans l'armée romaine

Certains collectionneurs aimaient mettre en scène leurs figurines dans un diorama.

18- Repère le diorama qui figure ci-dessous et note son titre.

« Il faut que je meure ici ou que la France vienne me chercher »



C'est Napoléon qui est allongé sur le lit, dans la maison de Longwood lors de son exil sur l'île de...

19- À toi de jouer ! 7 différences se sont glissées dans le diorama ci-dessus, entoure-les

20- Retrouve, puis relie à son canon, cet artilleur monté (à cheval) de la première guerre mondiale.



Voici l'une des rares figurines représentant une femme. Il s'agit d'une cantinière, c'est-à-dire une femme qui suivait une armée pour apporter de la nourriture ou une boisson aux soldats.

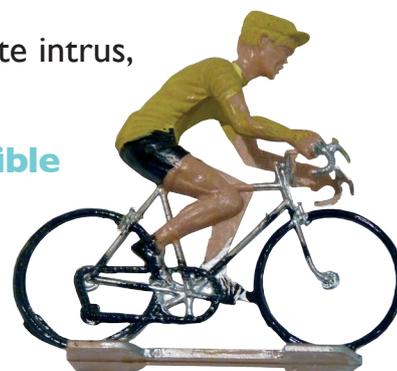
21- Retrouve-la et identifie l'un des objets, à sa gauche, qui évoque sa mission.

Un - - - - -

Ces figurines en plastique sont fabriquées à partir de 1950.

Parmi les 5 000 figurines exposées, photographie, sans flash, le cycliste intrus, puis envoie ta photo à jeunes@musee-armee.fr

Fabrique ta propre figurine en utilisant le modèle disponible sur le site internet : www.musee-armee.fr rubrique collection ; documentation en ligne ; livret-jeux



1 - Basson ; 2 - a2, b1 ; 3 - a, b, d, e, g, h ; 4 - Opticéide ; 5 - du fivre ; 6 - d ; 7 - le lion, le lys, le soleil ; 8 - b ; 9 - a ; 10 - b ; 11 - La chèvre ; 12 - Le triqueballe ; 13 - b ; 14 - Une cornemuse ; 15 - Un chapeau chinois ; 16 - Napoléon ; 17 - Signifier, porteur d'un signum dans l'armée romaine ; 18 - Ile de Sainte-Hélène, 5 mai 1821 ; 20 - 2, le canon de 75 ; 21 - Un ton- nelet.