



Jeune public

Livret- jeux de l'exposition

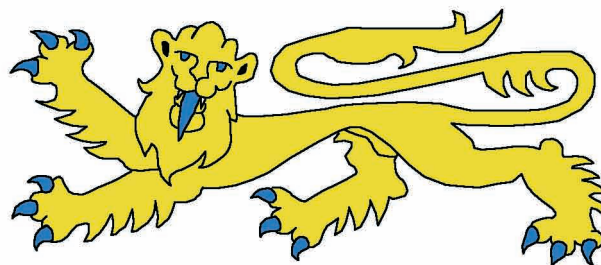
à partir de 8 ans

Pour commencer ta visite, dirige-toi vers la passerelle, puis tourne à gauche. Avance jusqu'au **premier panneau jeune public** pour rencontrer Charles V, roi de France de 1364 à 1380.

- 1 Observe ensuite le chapel (casque) de son successeur, le roi Charles VI, qui est orné de fleurs de lys et du symbole personnel de ce roi. Ce dernier est un herbivore fantastique. **Entoure-le ci-dessous.**



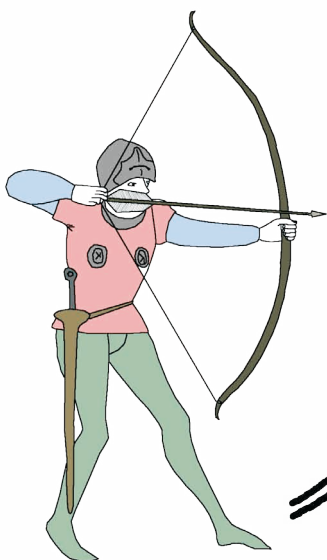
a- Le cerf ailé



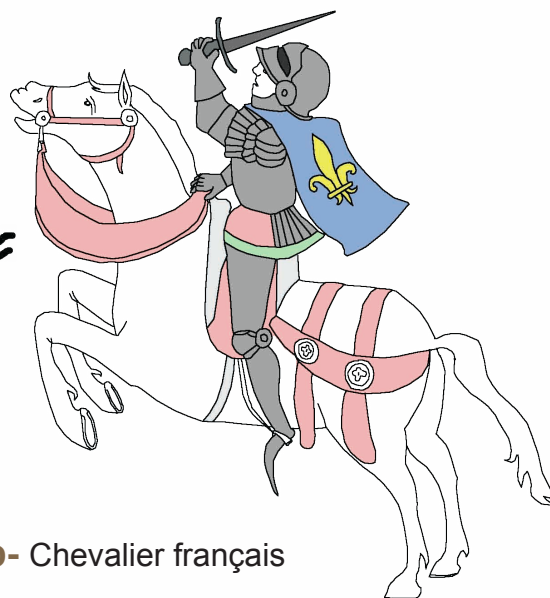
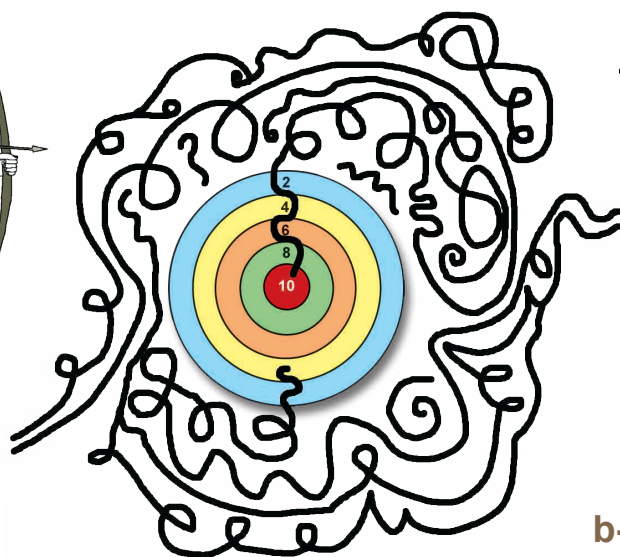
b- Le léopard ou le lion

Une nouvelle mission t'est confiée par Charles VI : tu es le chevalier ci-dessous, rends toi à la bataille d'Azincourt, en 1415, et passe sous une pluie de flèches tirées par les archers anglais.

- 2 Démêle les fils ci-dessous pour identifier le camp qui frappe le centre de la cible et qui a remporté la victoire d'Azincourt.



a- Archer anglais



b- Chevalier français

La bataille d'Azincourt se déroule pendant la guerre de Cent Ans (1337-1453). Au cours de cette guerre deux familles royales s'opposent pour gouverner le royaume de France. Celle des Plantagenêts (en 1415 le roi est Henry V, dont tu as pu voir le léopard en page 1) et celle des Valois (en 1415 le roi est Charles VI, dont tu as vu le chapel).

3 Combien d'années a duré la guerre de Cent Ans ? _ _ _ ans.

Pour en savoir plus sur la bataille d'Azincourt regarde la **carte animée** à gauche de l'archer anglais.

4 Pars maintenant à la découverte d'une terrible machine de guerre. Voici quelques indices pour la trouver :

Je projette des boulets de pierre pour fracasser des murs fortifiés. Attention, ne me fais pas l'affront de m'appeler catapulte, je suis un _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ . Regarde l'écran placé devant moi pour comprendre comment je fonctionne.

5 Découvre, en face, une bouche à feu en fer qui propulse également des boulets de pierre mais grâce à l'utilisation de la poudre noire. **Son nom est la** _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ . Un écran tactile te permet de comprendre sa fabrication et son fonctionnement.



Coiffé d'un bacinet pointu qui dévie les coups. Équipé d'un haubert de mailles et de plates. © Musée de l'Armée/RMN-GP



Jeanne d'Arc tenant un bâton de commandement. © Paris, BnF

Grâce à l'image ci-contre, **retrouve Jeanne d'Arc et lis le panneau n°2.**

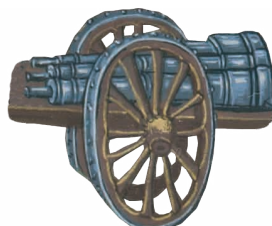
Les 4 détails ci-dessous montrent que l'artillerie devient de plus en plus présente sur le champ de bataille au 15^e siècle.

6 Retrouve deux enluminures sur lesquelles figurent ces détails, puis relie par une flèche l'image qui correspond au titre de chacune d'entre elles.

a- La bataille de Roosebecke (1382)

b- Le siège de Meaux (1421-1422)

1- Je peux tirer trois boulets.



2- Je mets le feu à la poudre d'amorce.



3- Je suis une embrasure de tir, un trou dans un mur épais. Je cache un canon.



4- Je tire un gros boulet en pierre.

© Paris, BnF

Place-toi devant l'armure de Frédéric. À ton avis, résiste-t-elle au boulet d'un canon ?

L'un des boulets est passé très près mais ne l'a pas touchée. Le comte Frédéric a eu tellement peur qu'il ne se souvient plus du nom de chacune des pièces de son armure.

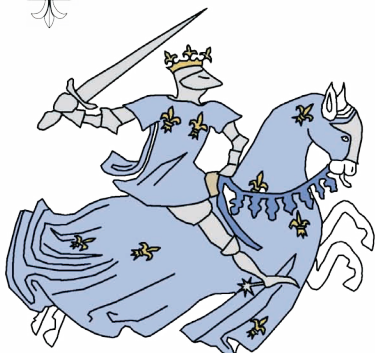
7 Aide-le à remettre de l'ordre dans sa tenue !



- 1- Une cubitière
- 2- Un grand bacinet
- 3- Un soleret « à la poulaine »
- 4- Une genouillère
- 5- Un miton

© Vienne, Kunsthistorisches Museum

8 Rejoins maintenant le roi de France Charles VII à la bataille de Castillon. Son armée est opposée à celle du roi d'Angleterre Henry VI. Cette victoire décisive met fin à la guerre de Cent Ans. **Mais qui remporte la victoire ? La réponse se trouve sur la médaille appelée « calaisienne » dont le centre figure ci-dessous. Entoure le roi qui l'a fait fabriquer pour célébrer sa victoire.**

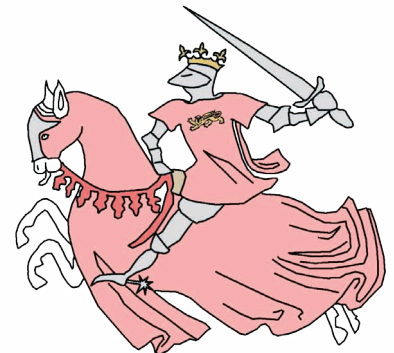


a- Le roi de France Charles VII



3

© Paris, BnF



b- Le roi d'Angleterre Henry VI



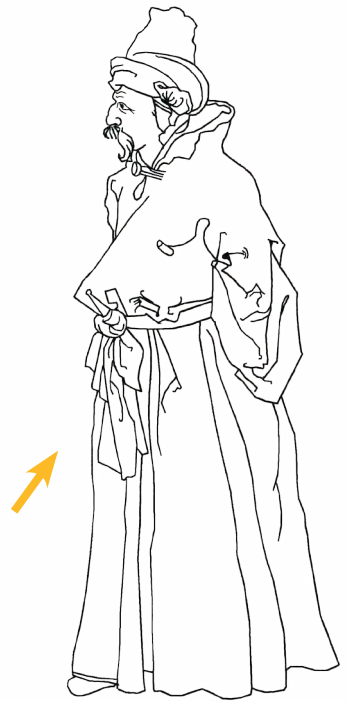
Retrouve-moi ensuite vers le fond de la salle, sur **deux cartels jeune public**, pour découvrir un courtaud et un canon en bronze.

9 À cette époque, les bouches à feu tirent-elles des boulets

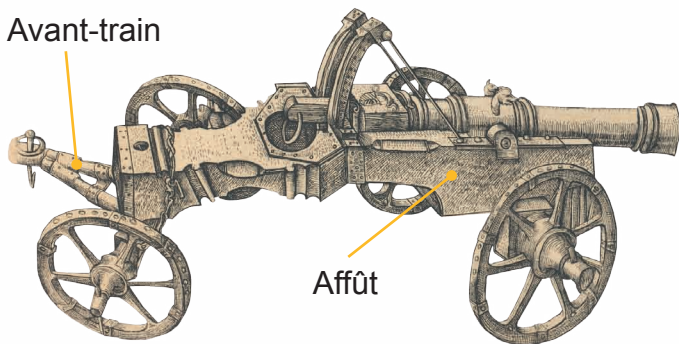
- a- en terre cuite ?
- b- en métal ?
- c- en diamant ?

10 Repère ce personnage habillé à l'orientale, sur une gravure.

Il s'agit peut-être d'un ambassadeur turc de l'Empire ottoman. L'artiste qui a réalisé cette œuvre a représenté son visage sur celui de cet homme.



L'artiste s'appelle Albrecht _ _ _ _ _



Le canon situé au premier plan est en position de transport, placé sur un affût à deux roues attelé à un avant-train à deux roues également. Il représente peut-être la puissance guerrière de la dynastie des Habsbourg à laquelle appartient l'empereur Maximilien I^{er}. Il serait orienté vers l'Empire ottoman qui mène alors de nombreuses

campagnes militaires pour agrandir son territoire en Europe et augmenter sa puissance.

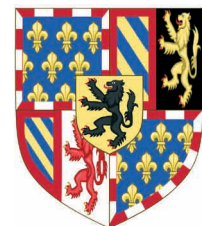
As-tu repéré les dix hommes que Dürer a représentés sur son dessin ?

11 Compare le canon dessiné par l'artiste au canon – courtaud – qui a appartenu à Charles Le Téméraire. Chacun d'entre-eux porte des armoiries évoquant son puissant propriétaire. **Observe-les attentivement sans toucher l'un ou l'autre et rend à chacun son blason en couleur ci-dessous.**



b- Charles Le Téméraire (1433-1477), duc de Bourgogne

a- Ville de Nuremberg située dans l'empire de Maximilien I^{er} (1459-1519)



Charles Le Téméraire et Maximilien de Habsbourg sont tous deux chevaliers de l'ordre de la Toison d'or. Découvre, tout près de l'ange sur le **panneau 4**, ce qu'est un ordre de chevalerie.

Reviens sur tes pas et continue ta visite dans l'autre salle. Le roi Alphonse 1^{er} de Naples et son fils t'attendent de pied ferme à l'entrée de la deuxième salle. Retrouve-les sur le **panneau 5**.

12 Repère les détails suivants sur les deux moulages.



Char



Arbalète



Épée



© Paris, musée de l'Armée, dist. RMN-GP



Massue



Piques

13 Après avoir lu le cartel sur Louis XII à cheval, entoure les 7 différences sur l'image ci-contre.

Le roi tient un bâton de commandement

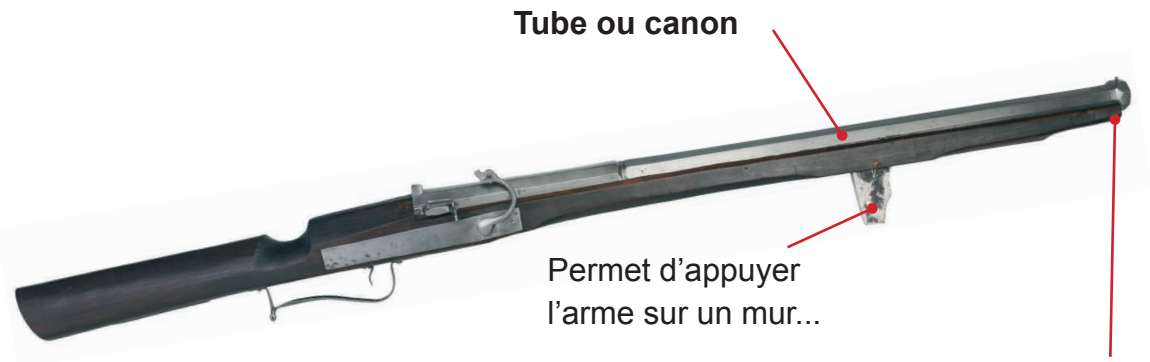
Te souviens-tu que tu dois retrouver mon jumeau ? La règle du jeu est près de la personne qui a contrôlé ton ticket d'entrée.





Retourne-toi et trouve le cartel jeune public de l'orgue à 12 canons.
Trouve maintenant une version portable de la bouche à feu : l'arquebuse.
On a fixé un petit canon sur un support de bois pour que l'arquebusier puisse tenir l'arme plus facilement et viser au moment du tir.

L'arquebuse ci-dessous pèse 12,5 kg !



Le chargement s'effectue par **la bouche**

1- on charge de la poudre noire

2- de la bourre

3- la balle de plomb

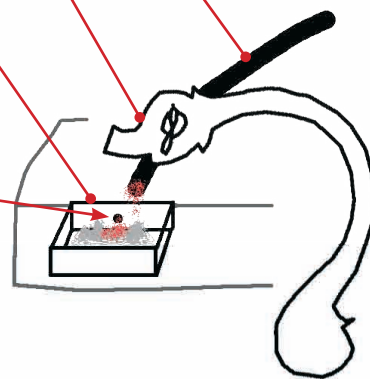
4- de la bourre à nouveau

5- on tasse le tout au fond du tube

Le bassinnet (petite boîte à couvercle) contient la poudre d'amorce nécessaire à la mise à feu.

Le serpent amène la mèche incandescente

La lumière est un petit trou situé au fond du bassinnet. Elle conduit la poudre enflammée vers l'intérieur du canon.



Le bassinnet

Le couvre-bassinnet

Le serpent

© Paris, musée de l'Armée



Dirige-toi maintenant vers le carré de piquiers. Les costumes que tu vois ont été fabriqués dans l'atelier textile du musée de l'Armée à partir de documents d'archives du 16^e siècle. À la période de la Renaissance, on aime les couleurs voyantes, et ces mannequins, qui portent des vêtements civils et non un uniforme, sont à la mode de cette époque.

14 La photo ci-dessous a été prise au moment du montage de l'exposition, tous les éléments ne sont pas encore en place. **Aide l'équipe du musée à armer chacun des 11 mannequins.**



© Paris, musée de l'Armée



Épée longue à deux mains

Environ 3 kg, longueur environ 1,80 m.
Le « joueur » d'épée la fait tourner autour de lui pour couper le bois des piques, hallebardes ou des lances de chevaliers. Il fait ainsi une trouée dans laquelle se placent ses équipiers, armés d'une pique ou d'une hallebarde.



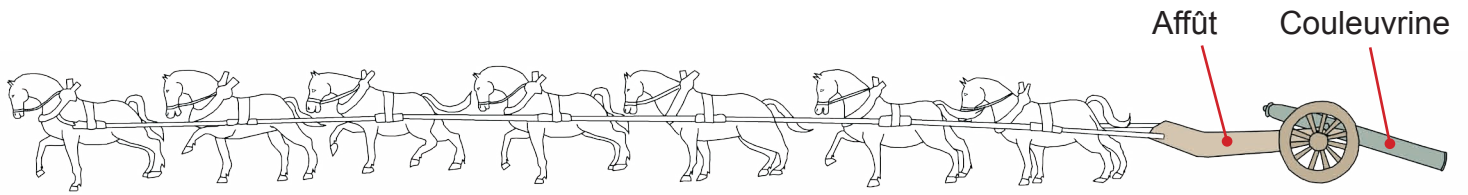
Pique

Env. 2,9 kg, longueur env. 5 m.
Les piquiers sont en grand nombre les uns à côté des autres, notamment pour repousser les chevaliers.

Hallebarde

Env. 3 kg, longueur env. 2,16 m. Le hallebardier utilise tour à tour la pointe, le fer de hache ou le crochet de son arme.

Pendant longtemps l'arme blanche, qui coupe, pique ou assomme, est majoritaire sur le champ de bataille. Au fil des siècles, cette tendance s'inverse et le nombre d'armes à feu augmente peu à peu.



Retourne-toi vers les trois bouches à feu de François I^{er}.

As-tu observé la grande taille des roues de l'affût ? Regarde le dessin ci-dessus : 7 chevaux sont nécessaires pour le transport d'une coulévrine moyenne pesant environ 600 kg, comme celles que tu vois.

15 Le panneau 6 te donne des détails sur le transport de l'artillerie de François I^{er}, en 1515, lors de la fameuse bataille de Marignan.

Entre dans la dernière salle de l'exposition où quatre chevaliers t'attendent. Ta mission est d'identifier chacun d'entre-eux grâce aux détails et indices ci-dessous.



Je suis maître et capitaine général de l'artillerie lors de la bataille de Marignan. J'ai fait franchir les Alpes à une partie de l'artillerie du roi. On dit parfois que je suis « l'autre vainqueur » de Marignan, après le roi bien sûr !

Au soir de la victoire de Marignan, le roi dit que pour « grandement (m')honorer » il veut prendre « l'ordre de chevalerie » de ma main. Ainsi naît la légende de l'adoubement du roi.



Lors des guerres d'Italie je suis connu sous le nom de « Fleuranges l'Adventureux ». À la suite de la victoire de Marignan le roi m'a adoubé (fait chevalier) de sa propre main.



Je mesure 1,98 m environ. Je suis âgé de 21 ans seulement au soir de Marignan et j'en suis le grand vainqueur.

Réponses

1-a ; 2-a ; 3- 116 ans ; 4- Trébouchet ; 5- Bombarde ; 6- a = 2+4, b = 1+3 ; 7- 1c, 2a, 3e, 4b, 5d ; 8- Le roi Charles VII ; 9- En métal ; 10- Albrecht Dürer ; 11- 1a, 2b ; 15- Jacques Galiot de Genouillac, Pierre Terrail de Bayard, Robert III de la Marck dit Fleuranges et François I^{er}.