

# À l'école des Princes

## Livret-jeu



À toi de jouer !

Relie les points ci-dessus, puis dessine les détails manquants. Enfin note le nom de cette créature marine.

Je suis le \_\_\_\_\_

Indice : le nom de cet animal désigne aussi le fils du roi qui doit lui succéder à sa mort.

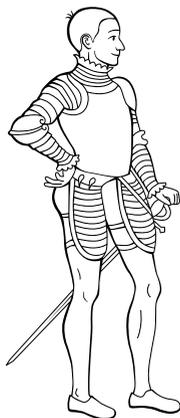
✦ Rends-toi dans le département armes et armures anciennes pour débiter ton parcours.



✚ Suis le pictogramme ci-dessus dans les espaces du musée et utilise ce livret-jeux.

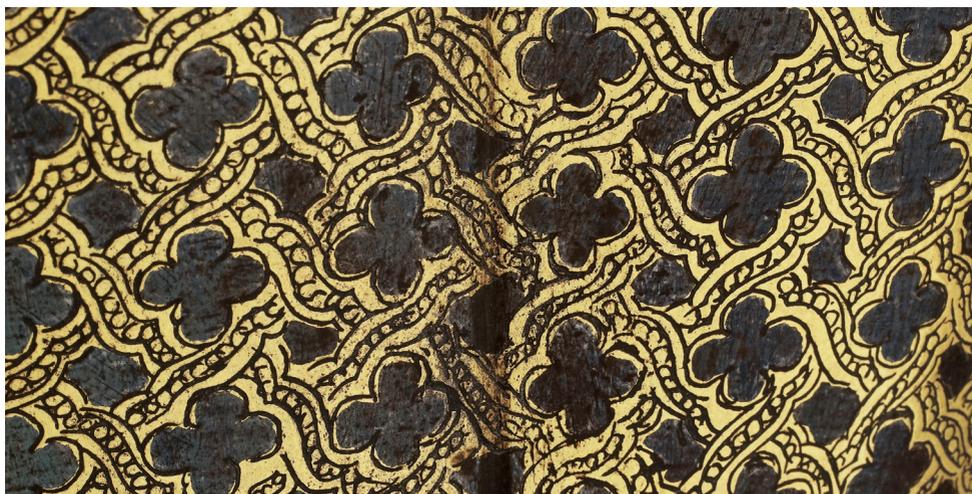
Bienvenue au musée de l'Armée!

Je suis un jeune prince du 16<sup>e</sup> siècle. Je te propose de découvrir comment les garçons de mon époque étaient formés à leur futur métier de guerrier dès l'âge de 7 ans.



**Grâce à l'indice qui figure ci-dessous, retrouve l'une de mes armures dans la salle royale, à droite en entrant.**

Je la portais lorsque j'avais 7 ans pour m'entraîner aux exercices guerriers au programme de tous les enfants princiers. Elle pèse 5 kg, ce qui est plus lourd que ton cartable! Son décor rappelle celui des riches tissus brodés à la mode chez les gens de la noblesse – riches et puissants – dont ma famille faisait partie.

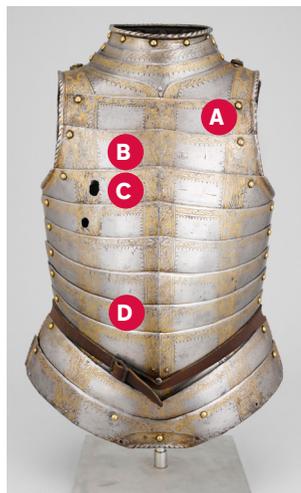


✚ Quitte cette salle pour rejoindre, en face, la salle de l'Europe.

Au Moyen Âge et à la Renaissance, les garçons de la noblesse vivent généralement loin de leur famille, chez un seigneur, pour commencer leur formation dès l'âge de 7 ans. On les appelle alors « pages ». Ils apprennent le chant, la poésie, la danse, le latin, l'art de découper les viandes et surtout l'art de la guerre.

**Retrouve l'armure d'enfant grâce aux photographies ci-dessous. Sur quelle partie de l'armure figurent les dauphins ? zone A, B, C ou D ?**

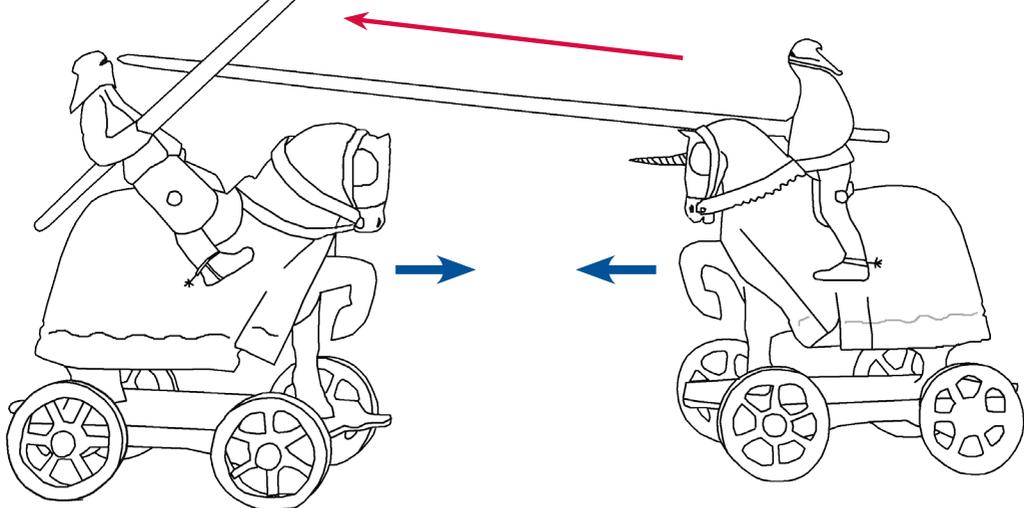
Cette armure est composée de trois pièces : le plastron, qui se place sur l'avant du corps ; la dossière, dans le dos ; et le colletin qui protège le cou. Des lanières de cuir, au niveau des épaules et de la taille, maintiennent les trois pièces sur le corps de l'enfant. Des lames horizontales, qui glissent les unes derrière les autres, permettent de suivre les mouvements du corps de celui qui la porte. Les deux trous, près de la lettre c, servaient à accrocher un arrêt de cuirasse, c'est-à-dire un crochet de métal qui aidait à soutenir la lance au moment d'une joute.



✦ Passe ensuite la porte au fond de cette salle puis tourne à droite.  
Franchis les deux portes vitrées et repère des armures miniatures.

La joute est un jeu et un entraînement à la guerre. Généralement, elle oppose deux chevaliers, armés d'une lance d'environ 5 m de long, qui galopent l'un vers l'autre. La lance doit toucher la tête, l'avant du corps (le plastron) ou le bouclier (la targe) de l'adversaire, elle peut même le désarçonner (le faire tomber de son cheval). Le premier qui parvient à briser sa lance au moment de l'impact gagne. C'est un exercice très violent au cours duquel on peut être blessé ou même mourir. Pour enseigner la joute aux jeunes pages (6-14 ans) et aux écuyers (15-19 ans) on utilise des jouets et des armures miniatures comme celles que tu as sous les yeux. Certaines de ces figurines sont actionnées grâce à un système de poulies mécaniques et permettent au jeune prince, sans monter à cheval, d'apprendre à combattre au cours d'une joute. Elles peuvent aussi être monter sur des roulettes comme sur le dessin ci-dessous.

Chaque chevalier a ses couleurs et symboles. À toi de colorier les deux jouteurs.



Au cours de ton parcours tu vas découvrir chacune des armures miniatures photographiées ci-dessous. Entoure les trois armures situées dans la vitrine des armures de joute.



✚ Suis les pictogrammes sur le sol pour voir les autres armures d'enfant et miniatures puis quitte cet espace, traverse la grande cour et rejoins les cabinets insolites au 1<sup>er</sup> étage.

✦ Entre dans le cabinet qui présente des canons miniatures appelés « modèles d'artillerie » et repère, grâce au détail ci-dessous, 16 canons ayant appartenu au dauphin de France au 17<sup>e</sup> siècle.

Comme de vrais canons, ces modèles réduits tiraient des boulets en métal de la taille d'une grosse bille.

Entoure sur l'image ci-dessous les 4 dauphins visibles sur chacun des canons.



✦ Dirige toi maintenant vers le cabinet contenant des figurines de carte (carton), de plomb (métal), et de plat d'étain (métal).

Retrouve la figurine ci-contre.  
Reconnais-tu cet homme ?



Relie les points ci-dessous,  
puis dessine les détails manquants.



Je suis né à 9h20, le 20 mars 1811, au palais des Tuileries. J'étais alors un beau bébé de 4 kg mesurant 50,8 cm. Mon père, Napoléon I<sup>er</sup>, et ma mère Marie-Louise d'Autriche me prénomment Napoléon François Joseph Charles et me donnent le titre de roi de Rome. (C'est-à-dire le souverain qui règne sur Rome, ville qui fait alors partie de l'Empire de Napoléon.)

Trouve dans ce cabinet un diorama\* qui évoque ma vie de bébé au palais des Tuileries, puis entoure les 7 différences qui se sont glissées sur la copie ci-dessous.



*Naissance du roi de Rome* © Paris, musée de l'Armée, dist. RMN-GP / Émilie Cambier. Image modifiée par la Drhapm

\*une représentation, ici en miniature, d'une scène avec un personnage historique

## Trouve pour chacun des objets ayant appartenu au fils de Napoléon une figurine qui lui correspond.



### Figurine-jouet représentant un mamelouk

Pendant la campagne d'Égypte (1798-1801), Napoléon est opposé à ces redoutables guerriers que sont les mamelouks. Pourtant, au moins l'un d'entre-eux, Roustam Raza, va entrer à son service et y rester jusqu'en 1814. Napoléon a peut être raconté des batailles à son fils en utilisant cette figurine. Trouve une figurine de plomb représentant ce mamelouk.



### Bottes de hussard

Le hussard est un type de cavalier qui mène notamment des missions de reconnaissance, pour savoir par exemple où se trouve l'adversaire. Il est réputé pour prendre des risques lors des combats.

Comme les princes des périodes précédentes, on habitue le futur empereur à porter des tenues guerrières, à sa taille. Pour de nombreux enfants, encore aujourd'hui, se déguiser est un jeu, mais il s'agit aussi de préparer le jeune prince à son futur métier.



### Giberne

Ce sac contient les munitions permettant de tirer avec une arme à feu, comme le fusil du fils de Napoléon que tu peux voir dans la vitrine.

Au bout du fusil on fixe la baïonnette, une tige de métal pointue, qui sert lors du combat rapproché, à blesser ou tuer l'adversaire. Le combattant est également armé d'un sabre comme celui du jeune prince.



### Trompette

Les instruments de musique sont encore à cette période un outil de communication indispensable sur le champ de bataille. Ils permettent de transmettre des ordres couvrant le vacarme des combats.

Réponses : 1- le suis le dauphin ; 3- C ; 5- C, D, F

# Concours « À l'école des princes »

À vous de jouer !

Les jeunes princes apprennent aussi à compter comme chacun d'entre nous ! Saurez-vous trouver le nombre exact de figurines (de carte, de plomb, de plat d'étain et de plastique) présentées au sein des cabinets insolites du musée ?

Envoyez votre réponse et vos coordonnées par mail à [jeunes@musee-armee.fr](mailto:jeunes@musee-armee.fr) avant le 31 décembre et tentez votre chance pour gagner de nombreux lots (figurines Papo, catalogues...) !

Jeu organisé en partenariat avec la librairie-boutique Arteum du musée de l'Armée à l'occasion du Noël aux Invalides du 15 décembre au 31 décembre 2017, limité à une seule participation par foyer sur toute la durée du jeu (même nom, même adresse). Le gagnant sera informé par email. Modalités et détails des lots dans le règlement consultable sur [musee-armee.fr](http://musee-armee.fr)

Conformément à la loi n°17-17 du 6 janvier 1978, vous pouvez demander à tout moment à modifier ou supprimer les informations vous concernant de notre mailing-list et de notre liste de contacts.

Crédits photo du livret-jeux :

© Paris, musée de l'Armée, dist. RMN-GP / Émilie Cambier, Pascal Segrette, image musée de l'Armée