



LIVRET-JEUX

Exposition

« Avec armes et bagages »



Cette exposition va te permettre de découvrir l'histoire d'un petit bout de tissu que tu connais déjà : le mouchoir. Mais sais-tu qu'au 19^e siècle la plupart des mouchoirs ne servaient pas à se moucher ? Pour en savoir plus, **rendez-vous devant l'entrée de l'exposition.**



Ce petit soldat t'indiquera les panneaux et les fiches dans les casiers qui sont faits pour toi.

Lis attentivement le panneau 1. Tu vois que le mouchoir est bien utile pour se protéger contre le vent et le froid, mais que les dessins qu'il porte le transforment parfois en véritable mode d'emploi.

Ceux qu'on appelle **mouchoirs d'instruction militaire** sont destinés aux soldats. Légers et faciles à ranger, ils décrivent le fonctionnement d'une arme, le mode d'emploi pour faire un pansement, pour monter à cheval etc.

Entre maintenant dans l'exposition par le couloir de droite. Regarde en passant les petites maquettes et le panneau 2 où tu apprendras comment on fabrique les mouchoirs.

Un peu plus loin, voici les premiers mouchoirs de l'exposition : ils évoquent **Napoléon I^{er}**, empereur des Français au début du 19^e siècle. Il est vite devenu un personnage de légende et son image a été diffusée partout, notamment sur des mouchoirs que l'on portait au cou.

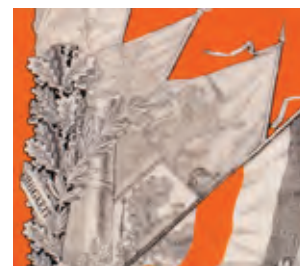
1 Lis le panneau 3 puis retrouve trois objets insolites liés à Napoléon, grâce à ces expressions dignes du capitaine Haddock :

- nom d'une pipe !
- moule à gaufres !
- il va falloir se mettre au parfum !

Continue ton chemin et jette un coup d'œil aux fiches a, b et c (dans les petits casiers).

2 Ta prochaine étape est un autre mouchoir. **Repère-le grâce au détail ci-contre.**

Ce mouchoir du 19^e siècle présente quelques symboles choisis par un pays que tu connais, mais qui n'existe pas encore alors : l'Allemagne. Tout au long du 19^e siècle, différents territoires se sont en effet réunis pour former ce pays, et pour montrer qu'ils appartiennent à la même nation, ils ont utilisé des symboles communs comme signes de reconnaissance.



Retrouve trois d'entre eux sur le mouchoir et relie-les à leur explication.



Aigle avec épée et sceptre. Cet animal évoque la force. On le retrouve par exemple sur le casque de certains soldats allemands.

Croix de fer des chevaliers teutoniques, symbole de l'Allemagne depuis le début du Moyen Âge. On la donne souvent en récompense pendant la guerre de 1870 contre la France.

Lion brandissant une épée, animal féroce et courageux.

3 Lis attentivement les panneaux 4 et 5, puis pars à la recherche d'un mouchoir où figure un plan de Paris. Très pratique si l'on se perd dans cette grande ville ! Sur les bords du mouchoir sont représentés les grands monuments de Paris. As-tu repéré l'hôtel des Invalides, où tu te trouves aujourd'hui ? **Entoure-le ci-dessous en t'aidant du mouchoir.**



4 À ta droite, le mouchoir d'instruction n°1 et son fusil t'attendent. Lis la fiche d pour en savoir plus sur ces objets.

Retrouve maintenant près de toi un mouchoir grâce au détail ci-contre.

De quelle nationalité est-il ? _ _ _ _ _

Plusieurs pays ont en effet imprimé pour leurs soldats des mouchoirs d'instruction militaire. Ils les portent autour du cou, dans leur képi, l'accrochent pour décorer leur chambre ou les transforment en petit sac.



Va lire le panneau 6, la fiche f et le panneau 7.

5 Avance ensuite tout au fond de la salle et place-toi devant cette photographie, qui te montre tout ce qui était nécessaire à trois officiers pour faire la cuisine. On appelle cet ensemble d'objets une cantine.

Entoure les cinq erreurs qui se sont glissées sur la copie ci-contre.

À côté, tu trouveras d'autres photos avec l'équipement complet d'un soldat ou le matériel nécessaire aux ambulances sur le champ de bataille. Un fantassin (soldat combattant à pied) pouvait ainsi porter plus de 20 kg d'équipement dans son sac à dos !

Rebrousse chemin pour faire cette salle en sens inverse, puis traverse la passerelle pour entrer dans la 2^e salle.

Après le couloir, dirige-toi vers le mouchoir *Le jeu de l'oie couronné* où la fiche **g** t'attend. À droite, lis le panneau **8**. Toujours à droite, un peu plus loin, approche-toi du tableau qui représente *Le prince impérial à cheval* au camp de Châlons. Le prince impérial est le titre que l'on donne au fils de Napoléon III.

Napoléon III est le neveu de Napoléon I^{er}. Il devient empereur des Français en 1852 et crée le Second Empire. Pendant son règne, un grand campement militaire est installé à Châlons où sont organisés de nombreux défilés et cérémonies. Le public vient en foule admirer les beaux uniformes des soldats et les manœuvres militaires : l'armée est très « à la mode » ! Spectacles, affiches, mouchoirs, photographies : l'image du soldat est partout.

6 Regarde d'ailleurs les photos du camp de Châlons présentées près de toi dans l'exposition. Un soldat facétieux a réécrit les légendes... **À toi de remettre tout cela en ordre, en t'aidant du titre des photos. Attention il y a une photo intrus !**



1- Silence pendant la messe en présence de l'empereur !

2- « J'ai pêché un poisson grand comme ça ! »

3- En avant la musique !

Tu pourras ensuite lire derrière toi la fiche **h** et le panneau **9**, puis sur le mur de gauche le panneau **10**.

Admire ensuite au centre de la pièce des uniformes qui ont été fabriqués pour une salle de spectacles appelée l'Opéra comique. Le soldat y était un personnage très apprécié.

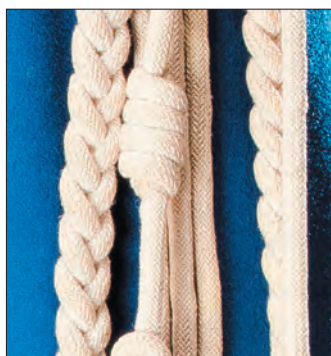
7 Observe bien ces uniformes et **trouve ci-dessous le détail intrus qui n'y figure pas**.



a



b

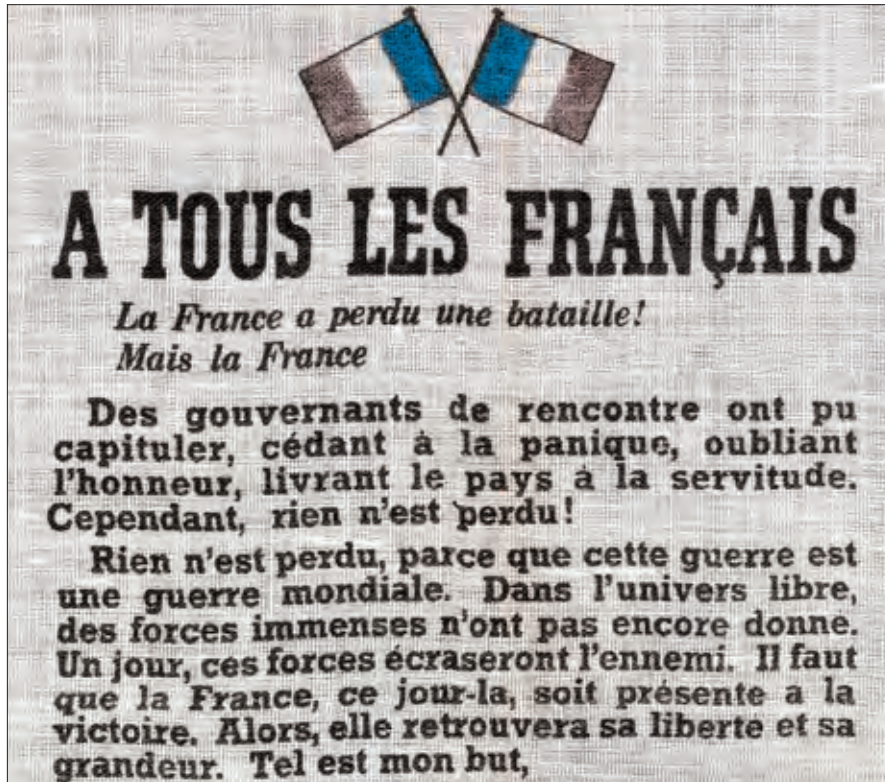


c



d

8 Après avoir lu les panneaux 10 et 11, avance dans l'exposition et place-toi devant un mouchoir qui représente une célèbre affiche de la Seconde Guerre mondiale : *l'Appel du 18 juin 1940*. Depuis Londres, en 1940, le général de Gaulle a en effet lancé à la radio plusieurs appels à la résistance contre l'Allemagne nazie. Ce mouchoir sert à se souvenir de cet événement. Mais regarde bien l'extrait ci-dessous : des mots ont été effacés ! **À toi de les réécrire en t'aidant du mouchoir.**



© Musée de l'Armée, RMN-GP.

9 Les fiches i et j t'aideront ensuite à comprendre les deux prochains mouchoirs. Ne les rate pas !

Finissons en beauté avec l'espace consacré un peu plus loin aux carrés Hermès. Commence tout d'abord par lire le panneau 12. Puis pars à la chasse aux détails ! **Retrouve les carrés Hermès correspondant aux images ci-dessous, observe-les bien puis complète les légendes.**

© collection Hermès



a- Cette scène se passe sur
le pont
d' _ _ _ _ _

b- _ _ noms de pays ou
régions sont cités sur ce
mouchoir.

c- Le fond du mouchoir est
décoré de petites
_ _ _ _ _

Un dernier jeu, sur la fiche k, t'attend au fond de la salle. Ton parcours s'achève ici.



À bientôt pour une prochaine visite au musée de l'Armée !

Service pédagogique du musée de l'Armée
jeunes-ma@invalides.org

Réponses :

Jeu n°3 : c / Jeu n°4 : russe / Jeu n°6 : a-1, b-3, c-2 / Jeu n°7 : b / Jeu n°9 : a- Arcole, b-12, c-Abelles