



MUSÉE DE L'ARMÉE

Livret-jeux

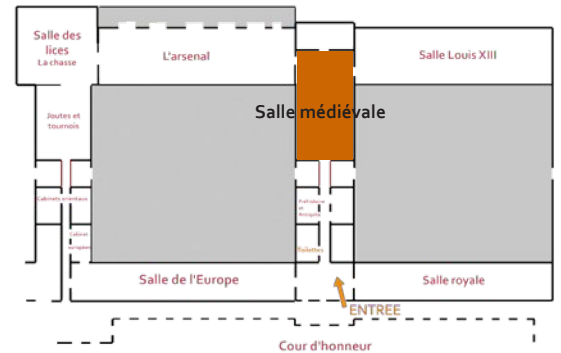
à partir de 7 ans

Le Département « armes et armures anciennes »

Ton parcours commence dans la salle médiévale.

Attention de respecter les autres visiteurs : reste discret et ne cours pas dans le musée. Ne t'appuie pas sur les vitrines ou objets car ils sont anciens et uniques au monde.

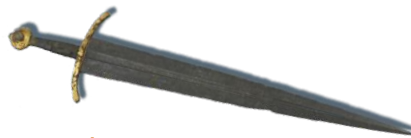
L'homme de guerre du Moyen Âge, autour du XIII^e siècle, doit se protéger contre des armes de plus en plus puissantes : armes blanches (épée, lance...), puis les premières armes à feu (arquebuse, pistolet...). Dans un premier temps, il porte la cotte de mailles qu'il renforce petit à petit par des plaques de métal (plates), comme tu peux le voir ci-dessous.



Jambière et genouillère
Exemple de n° d'inventaire :
Inv. G PO 2614



Éperon
N° d'inventaire : _____



É _____
N° d'inventaire : J PO 678



Coëffette de mailles
N° d'inventaire : ____



Bacinet à bec de p _____
N° d'inventaire : H 21



Fourreau
N° d'inventaire : _____



Genouillère
N° d'inventaire : _____



Cubitière et brassard
N° d'inventaire : _____



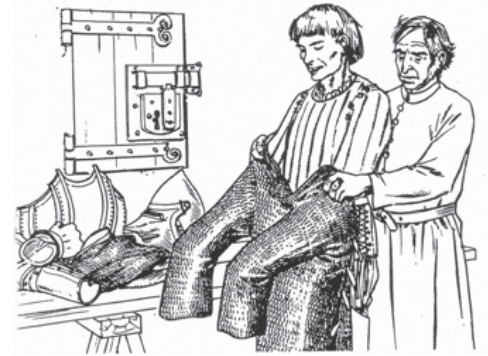
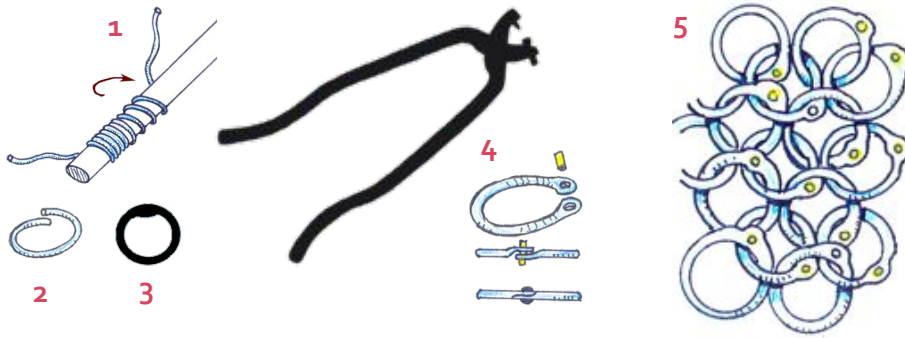
Plate
N° d'inventaire : ____ 679
Les plates sont normalement portées sur la cotte de mailles mais sous le vêtement marron.



1 Relie par des flèches chacun des objets à l'emplacement qui convient sur le chevalier.

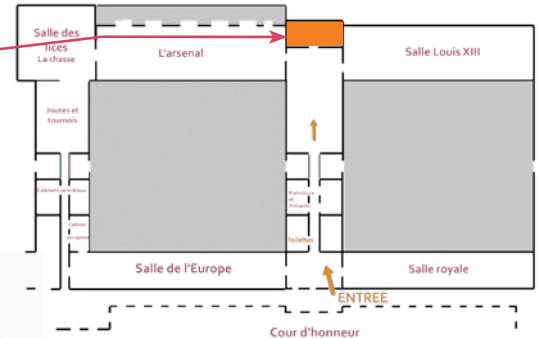
2 Recherche ces objets dans la salle, note leur numéro d'inventaire ou leur nom (tu peux les trouver dans les vitrines). Attention, certains objets ne sont pas dans cette salle : barre ces intrus.

Étapes de fabrication d'une cotte de mailles

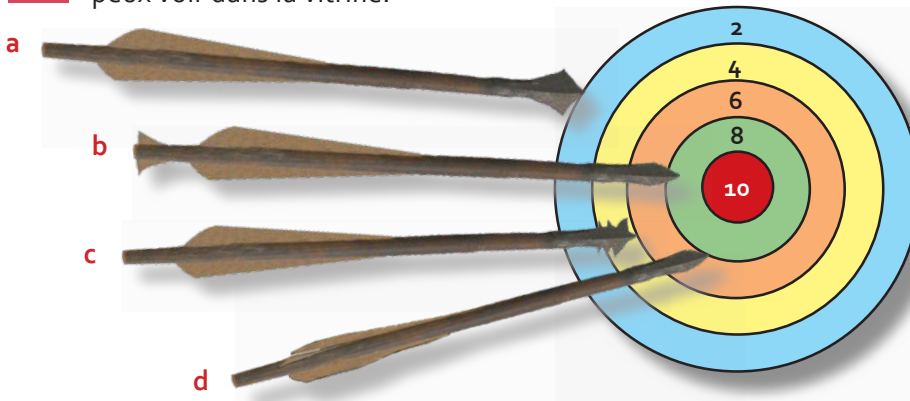


Le fil de métal est tordu sur un bâton pour former des anneaux (1). Ces anneaux sont ensuite coupés (2), aplatis (3), percés à l'aide d'une pince (4), assemblés et fermés par un rivet (5).

Poursuis ton chemin vers le fond de la salle médiévale. Repère l'arbalète et ses carreaux (flèches tirées par cette arme).



3 Entoure sur la cible ci-dessous le type de carreau que tu peux voir dans la vitrine.



Face à l'arc et à l'arbalète, armes redoutables, la cotte de mailles ne suffit plus ; il faut trouver de nouvelles protections. À la fin du XIV^e siècle, grâce au talent de différents artisans (métal, cuir, bois, tissu...), l'armure articulée, recouvrant l'homme de guerre de métal de la tête au pied, fait son apparition. Elle équipe les guerriers les plus riches.

4 Dirige-toi vers l'arsenal (cf. plan ci-dessus) et retrouve derrière les vitres cette armure.



5 Autour du XVI^e siècle, le vêtement (en tissu) influence souvent les formes de l'armure. Compare ces deux images et relie par des traits trois points communs.

6 Certaines parties de l'armure semblent avoir été copiées sur quelques animaux. Entoure ci-dessous les bonnes réponses.

- a- une taille de guêpe
- b- aux pieds, des solerets en pattes d'ours
- c- une tête de linotte
- d- des articulations en carapace d'écrevisse
- e- des mollets de coq



7 Traverse l'arsenal, entre dans la salle des lices. Ta nouvelle mission, si tu l'acceptes, est de **retrouver l'armure** qui correspond au détail ci-contre.

Es-tu devant la bonne armure ? Si oui, **complète le cartel** (panneau d'informations sur l'objet) suivant :

Armure de joute réalisée vers
1550 pour :



8 Un deuxième objet a été réalisé pour le même personnage. Indices :

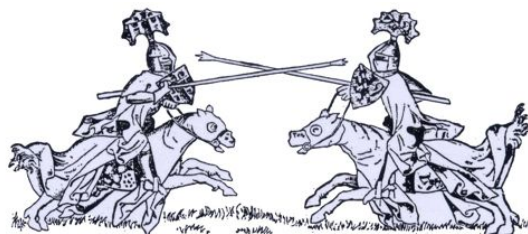
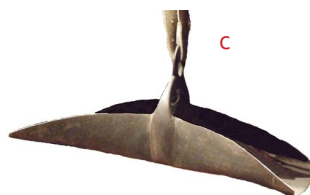


S _ _ _ _

9 La joute et le tournoi (ainsi que la chasse) sont des entraînements à la guerre. Ils permettent au chevalier de (entoure les bonnes réponses puis relie-les aux expressions) :

- | | |
|---------------------------------|-------------------------------|
| a- prouver son adresse | 1- prépare ton cercueil ! |
| b- devenir un jéni | 2- faire le joli-cœur |
| c- tuer son adversaire | 3- au bal masqué ohé, ohé ! |
| d- attirer le regard de sa dame | 4- mors la poussière ! |
| e- faire tomber son adversaire | 5- droit dans le mille Émile |
| f- se déguiser | 6- que la force soit avec toi |

10 Pour être stable sur son cheval et porter ses coups avec plus de force, le chevalier glisse ses pieds dans des étriers. Parmi les étriers ci-dessous, as-tu reconnu celui qui équipe la selle de notre fameux personnage ? **Entoure-le.**




11 Remplis ces mots croisés grâce aux définitions.

Horizontal :

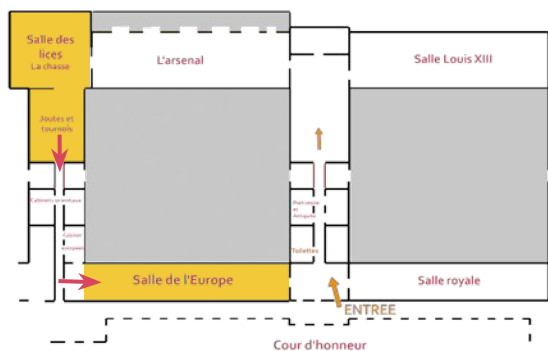
- En bois, munie d'une pointe en métal émoussée, elle sert à faire tomber son adversaire au cours d'une joute.
- Elle tire des carreaux redoutables.
- Jeune homme apprenant le métier de chevalier.
- Il orne le sommet de la protection de tête (indice : reimic)
- Jeu d'adresse servant d'entraînement à la joute.
- Fixé derrière le talon, il permet de diriger le cheval.

Vertical :

- Utilisée avec un arc.
- Lors d'un tournoi, face-à-face entre deux chevaliers.
- Il protège le corps du cheval.
- Synonyme de bouclier, l'une d'elles figure dans cette salle.
- Elle admire le chevalier qui combat pour elle.
- Protection de tête.
- Arme principale et symbolique du chevalier.

 = E

12 C'est à partir de l'âge de 6-7 ans que les fils de rois, de princes et de chevaliers commencent un entraînement guerrier. D'ailleurs, as-tu remarqué dans la salle des lices cette armure fabriquée pour un enfant ? Sept erreurs se sont glissées dans la photo ci-contre : entoure-les.



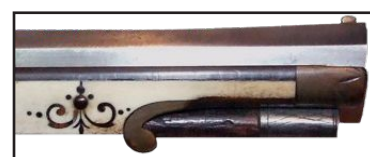
13 Ta dernière enquête se déroule dans la salle de l'Europe. Retrouve les armes à feu, grâce aux détails suivants, dans une des vitrines (indices : n° 35-12, mur droit). Attention, il y a un intrus !



Voici comment fonctionne une arquebuse à rouet :

- 1- On charge de la poudre noire, de l'étope et une balle par la bouche du canon.
- 2- À l'aide de la baguette, rangée sous l'arme, on tasse le tout.
- 3- On vérifie la pierre, coincée dans les mâchoires du chien, et on abaisse ce dernier sur le bassinet.
- 4- On met une dose de poudre noire dans le bassinet.
- 5- À l'aide d'une clef, on remonte le rouet.
- 6- On appuie sur la détente, le chien se rabat. La pierre, « mordue » par le chien, frotte le rouet qui tourne et crée une étincelle. La poudre s'enflamme, le feu rejoint l'intérieur de l'arme. L'explosion de la poudre éjecte la balle.

14 En t'aidant du schéma de fonctionnement d'une arme à feu, inscris sous ces deux images le nom de la pièce.



Réponses

2- épée, 3- épée, 4- épée, 5- épée, 6- épée, 7- épée, 8- épée, 9- épée, 10- épée, 11- épée, 12- épée, 13- épée, 14- épée, 15- épée, 16- épée, 17- épée, 18- épée, 19- épée, 20- épée, 21- épée, 22- épée, 23- épée, 24- épée, 25- épée, 26- épée, 27- épée, 28- épée, 29- épée, 30- épée, 31- épée, 32- épée, 33- épée, 34- épée, 35- épée, 36- épée, 37- épée, 38- épée, 39- épée, 40- épée, 41- épée, 42- épée, 43- épée, 44- épée, 45- épée, 46- épée, 47- épée, 48- épée, 49- épée, 50- épée, 51- épée, 52- épée, 53- épée, 54- épée, 55- épée, 56- épée, 57- épée, 58- épée, 59- épée, 60- épée, 61- épée, 62- épée, 63- épée, 64- épée, 65- épée, 66- épée, 67- épée, 68- épée, 69- épée, 70- épée, 71- épée, 72- épée, 73- épée, 74- épée, 75- épée, 76- épée, 77- épée, 78- épée, 79- épée, 80- épée, 81- épée, 82- épée, 83- épée, 84- épée, 85- épée, 86- épée, 87- épée, 88- épée, 89- épée, 90- épée, 91- épée, 92- épée, 93- épée, 94- épée, 95- épée, 96- épée, 97- épée, 98- épée, 99- épée, 100- épée.