Musée Sandelin - Ville de Saint-Omer
Cartes de jeu (6-12 ans) de l'exposition *Aux Armes !*

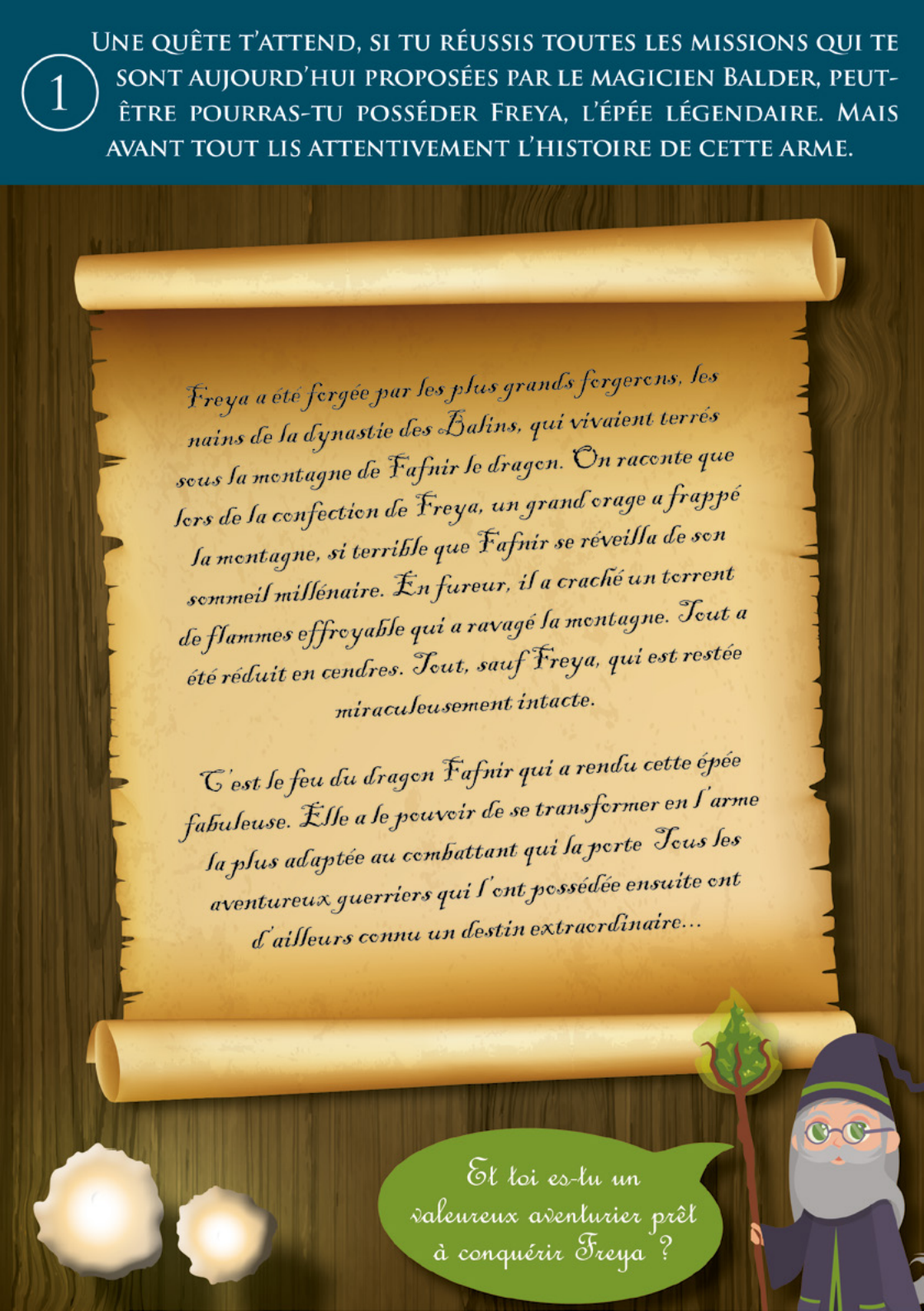
FREYA, l'arme magique

1

Une quête t'attend, si tu réussis toutes les missions qui te sont aujourd'hui proposées par le magicien Balder, peut-être pourras-tu posséder Freya, l'épée légendaire. Mais avant tout lis attentivement l'histoire de cette arme.

Freya a été forgée par les plus grands forgerons, les nains de la dynastie des Balins, qui vivaient terrés sous la montagne de Fafnir le dragon. On raconte que lors de la confection de Freya, un grand orage a frappé la montagne, si terrible que Fafnir se réveilla de son sommeil millénaire. En fureur, il a craché un torrent de flammes effroyable qui a ravagé la montagne. Tout a été réduit en cendres. Tout, sauf Freya, qui est restée miraculeusement intacte.

C'est le feu du dragon Fafnir qui a rendu cette épée fabuleuse. Elle a le pouvoir de se transformer en l'arme la plus adaptée au combattant qui la porte. Tous les aventureux guerriers qui l'ont possédée ensuite ont d'ailleurs connu un destin extraordinaire…



2 En t'aidant du plan, rends-toi dans la salle 2, intitulée « Chevaliers et piétaille »

Musée de l'Hôtel Sandelin

Défi 1

Dans cette salle, il est question du chevalier. Mais quels sont les critères indispensables pour être chevalier ? En t'aidant des armes présentées et du panneau sur le chevalier, retrouve ces critères et coche les.

Armes :

- ○ la lance
- ○ la casserole
- ○ l'épée
- ○ la dague

Capacités physiques :

- ○ pratiquer le bras de fer
- ○ avoir de la force
- ○ pratiquer la danse
- ○ savoir monter à cheval

Tempérament :

- ○ courageux
- ○ peureux
- ○ défenseur des faibles
- ○ égoïste

Les épées de chevalier ont une longue et large lame et sont peu décorées.

Dans mon monde magique, les épées ont des formes étonnantes et de riches décors. Elles se portent aussi dans le dos ! Dessine et transforme une des épées présentées en une arme magique.

Défi 2

Pour t'aider, voici deux exemples...

3

En t'aidant du plan, rends-toi dans la salle 3, intitulée « La montée des vilains »

Dans cette salle, les fantassins sont à l'honneur. Ce sont des combattant à pied. Parmi leurs armes, il y a les armes d'hast, c'est-à-dire avec un long manche.

Décrypte le message codé ci-dessous pour trouver le nom de cette arme d'hast redoutable et retrouve-la dans la salle.

% £ £ ¤ © % & § ¤

_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

Défi 3

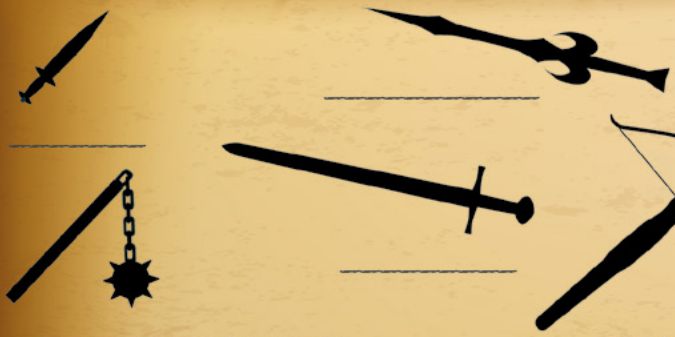
Indices...

Cette arme est multi-fonctions. Elle associe une hache, un croc et une pointe.

% = A	| = F
© = B	# = H
) = C	£ = L
§ = D	& = R
¤ = E	$ = W

Voici une série d'armes, retrouve celles qui sont présentes dans la salle et note leur nom. Attention, une arme imaginaire se cache parmi elles...

Défi 4



4

En t'aidant du plan, rends-toi dans la salle 4, intitulée « Le temps des Tercios »

MUSÉE DE L'HÔTEL SANDELIN Saint-Omer

Repère dans la salle une pertuisane.
Entoure ensuite la silhouette
correspondant à cette arme.

Défi 5

Défi 6

Indices...

é _ _ é

s _ _ _ _ _ _ _ e

J'ai trouvé une arme au nom étonnant. Retrouve-la dans la salle et donne-moi son nom. Voici quelques indices...

Défi 7

Es-tu capable de retrouver les qualités et les défauts du Mercenaire ?
Aide-toi du panneau qui lui est consacré et entoure les bonnes réponses.

Qualités ?

Un bon musicien

Un excellent combattant

Un combattant qui obéit aux ordres

Combat pour son pays

Un soldat professionnel

Combat gratuitement

Défauts ?

Peut changer de camp

Un combattant maladroit

Vole et pille parfois les villes où il se bat

N'ose pas dire non

Combat pour ceux qui le paient le plus

Fainéant

5

En t'aidant du plan, rends-toi dans la salle 5, intitulée « De l'arquebuse au mousquet »

Pour être digne de Freya, tu dois te montrer serviable. Ainsi, vole au secours de ce pauvre mousquetaire ; aide-le à retrouver le chemin qui le mènera à son mousquet.

Défi 8

Regarde les trois vidéos et retrouve quel mécanisme correspond à l'image ci-dessous. Entoure ensuite la bonne réponse.

Défi 9

- La platine à mèche
- La platine à rouet
- La platine à silex

6

En t'aidant du plan, rends-toi dans la salle 6, intitulée « Le triomphe du feu »

MUSÉE DE L'HÔTEL SANDELIN Saint-Omer

As-tu bien suivi l'exposition jusque-là ? Retrouve la liste des mots et barre-les dans la grille. Une fois tous les mots trouvés, il te restera des lettres pour former le mot d'une nouvelle arme qui a remplacé les armes d'hast.

Défi 10

D	P	I	Q	U	E	B
R	B	■	A	■	■	A
A	E	U	G	A	D	R
H	I	■	O	■	E	D
C	N	■	E	C	N	I
U	■	E	N	E	T	C
A	T	A	E	■	P	H
F	L	V	O	U	G	E

Attention !

Les mots peuvent se lire dans tous les sens, même à l'envers ou en diagonale.

- BARDICHE
- FAUCHARD
- EPEE
- LANCE
- PIQUE
- DAGUE
- VOUGE

Mot secret : _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

7

En t'aidant du plan, rends-toi dans la salle 7, intitulée « Pirates et corsaires »

Retrouve les 7 erreurs, qui se sont cachées dans cette image.

Défi 11

En t'inspirant des pirates que tu connais (Barbenoire, Jack Sparrow, Sinbad, Capitaine Crochet) invente toi aussi un pirate écumeur des mers.

Défi 12

Dessine ton pirate et invente-lui un nom.

_____

_____

Réalise le test de personnalité situé au verso de cette feuille et découvre à l'accueil du musée en quelle arme Freya s'est transformée pour toi.

1. Ici, en tant que grand aventurier, qu'elle serait ton arme préférée ?

¤ - Un tromblon/pistolet

& - Une épée

§ - Un poignard

2. Te voilà prêt ; tu as tout ton équipement et surtout une arme redoutable, mais avec quel moyen de transport pars-tu à l'aventure ?

& - Avec ton cheval bien-sûr.

§ - A pieds, rien de mieux pour entretenir ton corps d'athlète surentrainé.

¤ - En bateau, à toi le grand large.

3. Ton ventre se met à grender, tu meurs de faim et tu t'arrêtes alors dans une auberge de voyageurs. Que commandes-tu ?

§ - Un grand bol de ragout de viandes et une bière bien fraîche.

¤ - Des grillades de poissons, accompagnées d'une rasade de rhum.

& - Un repas simple avec du pain, du fromage et de la viande séchée.

4. Le repas avalé, tu t'apprêtes à reprendre la route, quand un groupe de brigands pénètrent dans l'auberge :

& - Tu tentes de les raisonner. Si ça ne marche pas, tu sors ton épée

§ - Les mots c'est pour les lâches, tu parles mieux avec tes poings/une arme à la main.

¤ - Tu leur proposes de régler ça aux dés, tu triches et remportes leur butin ainsi que ta liberté.

5. Entre ces trois routes, laquelle prends-tu ?

¤ - Celle qui mène tout droit à une île déserte.

& - Tu prends la route qui traverse la forêt.

§ - La route qui mène à la cité la plus proche.

6. Courageux combattant, tu as rempli ta mission avec succès. Quelle récompense souhaiterais-tu ?

& - L'amour

¤ - La liberté

§ - De l'argent

A côté de chaque réponse, il y a un symbole. Compte le nombre de symboles que tu as obtenu et consulte la feuille des réponses, afin de découvrir quel soldat tu es !