

*Réponses...*



MUSEE SANDELIN - VILLE DE SAINT-OMER  
CARTES DE JEU (6-12 ANS) DE L'EXPOSITION AUX ARMES !

Défi 1 > Armes : la lance, l'épée, la dague / Capacités physiques : avoir de la force, pratiquer la danse, savoir monter à cheval / Tempérament : courageux, défenseur des faibles.

Défi 3 > Hallsbarde



Dague



Épée



Défi 4 >



ARME IMAGINAIRE



Fleau d'arme

Arbalète

Défi 5 >

Défi 6 > épée squelette

Défi 7 > Qualités : un excellent combattant, un soldat professionnel, un combattant qui obéit aux ordres / Défauts : peut changer de camp, vole et pille parfois les villes où il se bat, combat pour ceux qui le paient le plus.

Défi 8 >



Défi 9 > La platine à rouet

Défi 10 >

D	P	I	Q	U	E	B
R	(B)	(A)				A
A	E	U	G	A	D	R
H	(I)	(O)			L	D
C	(N)		K	L	(N)	
U		E	X	T	(I)	C
A	(T)	A	E		P	H
F	L	V	O	U	G	F

Mot secret : buicnette

Défi 11 >



## Test de personnalité

Parmi les trois symboles, tu as le plus de « & »

Félicitations tu es un Chevalier / une Chevaleresse. Tu es un guerrier courageux et noble, qui défend les faibles. Tu te bats pour l'honneur de ton pays et du roi que tu sers. Tu mènes une vie remplie d'aventures.

Parmi les trois symboles, tu as le plus de « S »

Félicitations tu es un/e Mercenaire. Avec ta troupe, tu es un guerrier redoutable. Tu n'hésites pas à fencer tête baissée là où il y a du danger et où tu peux gagner de l'argent. Tu n'appartiens à aucun pays et tu veux être le meilleur.

Parmi les trois symboles, tu as le plus de « x »

Félicitations tu es un/e Pirate. Tu as l'âme rusée et malicieuse d'un aventurier. Tu ne vis que pour la liberté, les grands espaces et les épopées fabuleuses. Ton rêve : mettre la main sur un trésor millénaire.

Ta quête touche à sa fin, tu as prouvé ta valeur et ton courage, tu peux maintenant aller récupérer ta « carte arme » à l'accueil du musée en fonction de ton résultat au test.