

Les secrets de Diabolo et Lunette

Livret jeux 9-12 ans



Bienvenue au musée de Flandre ! Welkom !

Je m'appelle **Diabolo le corbeau** et voici mon amie **Lunette la chouette**.



Nous allons te servir de guides durant ta visite.
Ensemble nous allons **découvrir l'art flamand, décoder les œuvres et faire la lumière sur certains de leurs secrets...**

Pour t'aider, des mots sont suivis d'un * (astérisque).
Ils sont expliqués à la fin du livret dans un lexique.

Un, deux, trois c'est parti...
Suis-nous à la découverte du musée !

Pour commencer, il faut passer par les deux portes vitrées.

Exposition temporaire

Sacrée Architecture !

C'est un homme passionné d'architecture qui a acheté tous ces tableaux. Cela représente des **vues d'intérieurs d'église flamandes et hollandaises** des 16^e et 17^e siècles.

1. Les peintres flamands

Les artistes flamands sont les premiers à peindre des **intérieurs d'église**. Leurs œuvres fourmillent de détails...

Retrouve de quels tableaux sont extraits ces 5 détails.



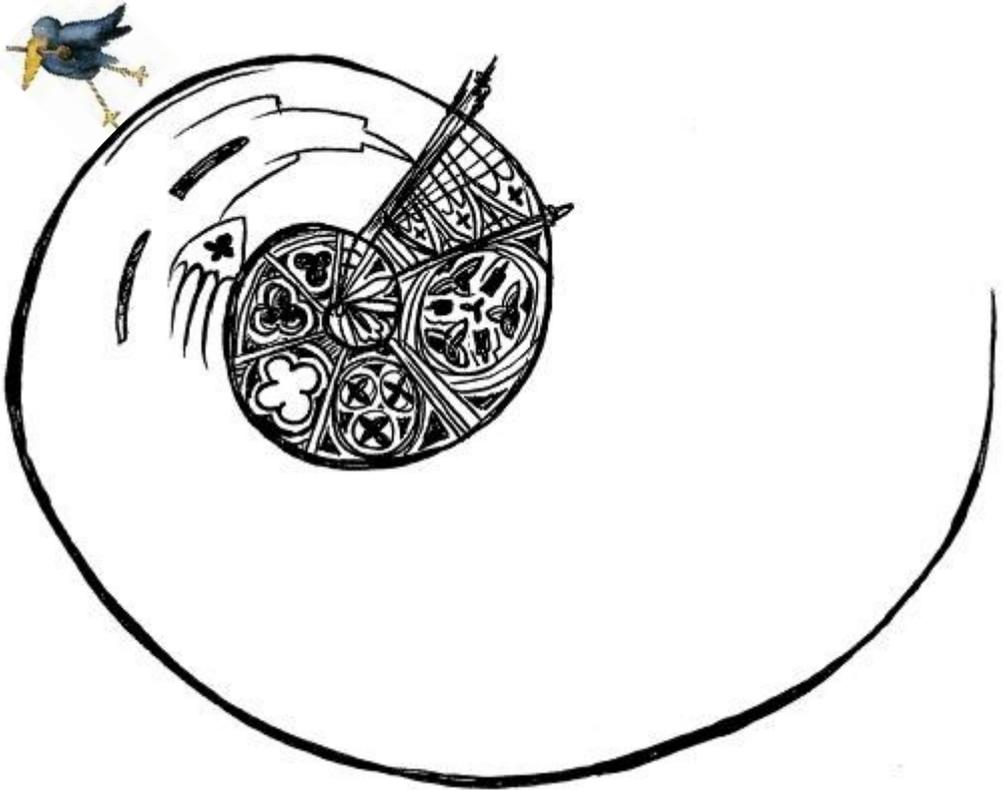
Le savais-tu ?

Au 17^e siècle, il n'y avait pas de chaise dans les églises. On assistait à la messe debout ou à genoux par terre !

Au centre de la salle, l'œuvre de l'artiste contemporain* **Wim Delvoye** prend la forme d'un coquillage, le *nautilus*.

As-tu vu son délicat décor inspiré des églises gothiques du temps des chevaliers ?

Complète le dessin du Nautilus Penta en laissant libre cours à ton imagination... Surtout ne touche pas l'œuvre. Elle est très fragile !



Le savais-tu ?

Dès le 16^e siècle, la coquille du *nautilus* en forme de spirale est utilisée pour fabriquer des objets luxueux.

Poursuis ta visite dans la 2^e salle pour découvrir les **peintres hollandais**.

2. Les peintres hollandais

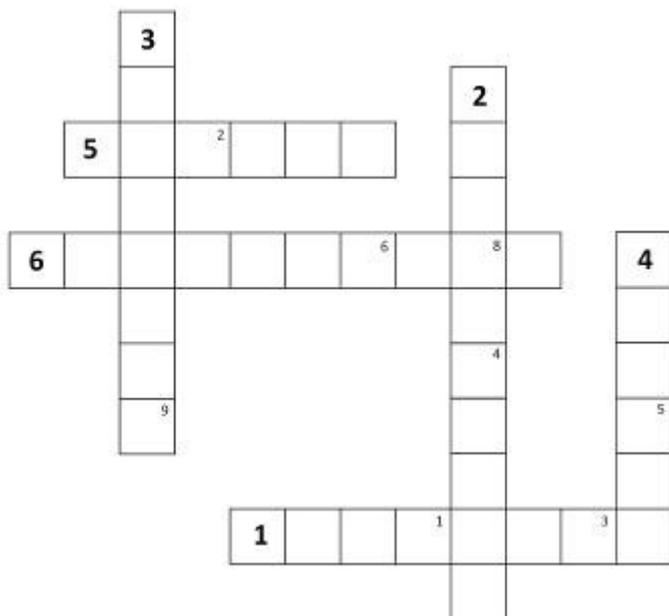


Tu trouveras au début de la salle **une table tactile**.

Pars explorer 2 tableaux du bout des doigts pour comprendre les différences entre **art flamand** et **art hollandais**.

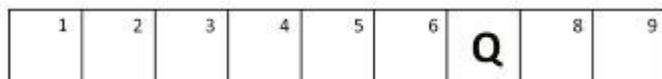
As-tu remarqué comme les intérieurs d'église hollandais sont **moins décorés et plus lumineux** que ceux flamand ?

Complète ces mots fléchés et trouve le mot mystère.



1. La lumière me traverse. En Hollande, je suis souvent blanc.
2. Je suis taillée dans la pierre ou dans le bois. Je suis en 3 dimensions.
3. Je suis un long cylindre de pierre. La voûte repose sur moi.
4. Je suis la table devant laquelle le prêtre célèbre la messe.
5. Je suis l'instrument roi des églises.
6. Je creuse les tombes des morts.

Le mot mystère : je suis un tableau formé de 3 volets.



Poursuis ta visite en revenant sur tes pas et monte au 1^{er} étage pour découvrir **la collection permanente**.

Collection permanente

Pouvoir et Justice

Te voici dans la 1^{ère} salle de la collection permanente. Elle est couverte de placards en bois.

Retrouve le grand tableau représentant une vue de Cassel au temps de Louis XIV. Découvre qui est qui.



1/ Nous sommes deux moines franciscains, des religieux vivant sur le mont des Récollets près de Cassel.

2/ Je suis le nouveau grand **bailli*** de Cassel, le comte François-Ignace de Wignacourt. J'arrive dans cette ville en carrosse. Je ne suis pas visible car je suis dans le carrosse.

3/ Nous sommes quatre nobles venus accueillir le grand bailli.

4/ Nous sommes les trois prêtres des trois églises de Cassel.

5/ Je suis un colporteur qui va de village en village pour vendre des objets que je transporte sur le dos.

La révolte des villes flamandes

Voici le plus grand tableau du musée !
Il représente les Casselois se rendant au duc Philippe le Bon
le 4 janvier 1430 dans les marais de Saint-Omer.
C'est une **peinture d'histoire***.

Les Casselois se sont battus contre le duc et ils ont perdu. Dans le froid et le vent, ils sont obligés de s'incliner devant lui. Relie l'image de chaque arme avec son nom.



BOUCLIER

ARBALÈTE

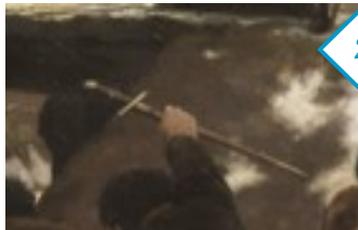
ÉPÉE

CASQUE SALADE

GUISARME*



1



2



6



4



5

Le savais-tu ?

Sur le bouclier, tu peux observer l'écu de Cassel avec l'épée entourée de deux clés. Les autres armoiries dans le tableau sont inventées !

Louis XIV et la Flandre

La Bataille de Cassel a eu lieu en 1677. Elle a opposé l'armée française et l'armée hollandaise.

Retrouve le tableau dans lequel des personnages sont perchés dans un arbre. Le peintre a représenté les différents moments de la bataille qui a duré 3 jours.

Relie chaque détail à la description correspondante.



L'arrivée des troupes hollandaises sur le champ de bataille et l'installation de leur campement.



Le cœur de la bataille.



La fuite de l'armée hollandaise vers Steenvoorde.

Le savais-tu ?

Louis XIV n'a pas participé en personne à la Bataille de Cassel. C'est son frère le Duc d'Orléans qui commandait les troupes françaises.

Par sacrifice

Te voici dans la salle consacrée à la Première Guerre mondiale qui s'est déroulée de 1914 à 1918.

Entre les combats, les soldats fabriquaient des objets à partir de leurs munitions. C'est ce que l'on appelle le *trench art* ou art des tranchées.

Retrouve ces objets dans les vitrines.

Attention, il y a des intrus ! À toi de les rayer.



Le savais-tu ?

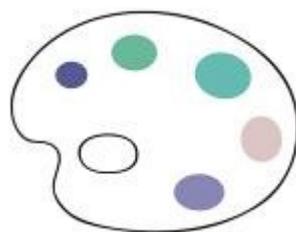
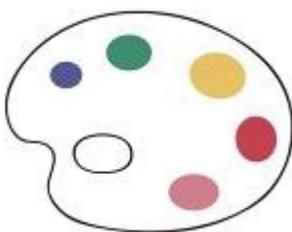
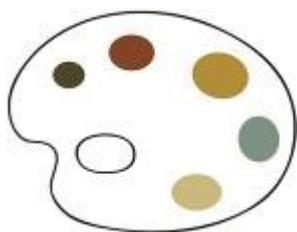
La cloche, que tu vois dans une des vitrines, était utilisée pour avertir les soldats de l'arrivée des gaz mortels utilisés par l'armée adverse. Au départ, les soldats utilisaient des trompettes. Mais en soufflant, ils étaient les 1^{ers} intoxiqués par le gaz !

Un paysage sublimé

Tu peux observer autour de toi des **paysages*** fabuleux !

Recherche ce tableau dans la salle.

D'après toi, quelles couleurs a utilisées le peintre pour le peindre ? Entoure la bonne palette.*



Le savais-tu ?

Pour créer la sensation de la profondeur, les peintres flamands utilisaient les couleurs : ocre-brun au 1^{er} plan, puis vert et enfin bleu et blanc dans le lointain.

Retrouve maintenant ce tableau qui raconte l'histoire de Loth, un homme juste et pieux*. L'histoire est racontée dans la Bible*.

Voici les étapes de son histoire.

Retrouve à quel passage correspond chaque image. Note le bon numéro dans les bulles.



Dieu est en colère contre les habitants de Sodome et Gomorrhe qui sont méchants et égoïstes.

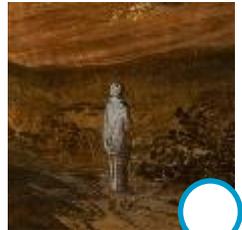
1. Dieu fait pleuvoir la foudre et le feu pour détruire les deux villes.

2. Les habitants tentent de sauver leurs biens.

3. Certains habitants supplient Dieu de les épargner.

4. Deux anges aident Loth et sa famille à fuir la ville mais ils ne doivent sous aucun prétexte se retourner.

5. La femme de Loth désobéit et se transforme en statue de sel.



Dévotions

Nous entrons maintenant dans une salle consacrée à l'art religieux en Flandre.



Au 15^e siècle, de riches personnes faisaient des dons (des cadeaux) aux églises pour accéder au Paradis après leur mort.

Comment appelait-on ces personnages ?
À toi de le deviner en déchiffrant le code.



| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M |
| ☿ | ♈ | ♉ | ♊ | ♋ | ♌ | ♍ | ♎ | ♏ | ♐ | ♑ | ♒ | ♓ |
| N | O | P | Q | R | S | T | U | V | W | X | Y | Z |
| ■ | □ | ⊠ | ◻ | ◻ | ☿ | ◆ | ◆ | ✦ | ◆ | ⊠ | ◻ | ⌘ |



Retrouve ce tableau très ancien qui date du 15^e siècle.

Derrière le donateur agenouillé, il y a une femme. On peut l'identifier grâce à son **attribut***.

De qui s'agit-il à ton avis ?

- ◆ Sainte Justine avec le dragon
- ◆ Sainte Barbe avec sa tour
- ◆ Sainte Catherine avec sa roue

Les artistes flamands sont très doués pour représenter les tissus et leurs plis !

Retrouve à quelle œuvre appartient ces drapés*.

Écris le titre de l'œuvre correspondant à chaque détail.



1



2

3



4

Le savais-tu ?

Pour fabriquer leurs couleurs, les peintres flamands utilisaient des pigments qui proviennent surtout de minéraux (des pierres semi-précieuses comme le *lapis lazuli* pour le bleu), parfois de plantes (la racine de *garance* pour le rouge) et même de l'or ou de l'argent !

À présent, dirige-toi vers l'escalier et descend au rez-de-chaussée...

Curiositas

Te voici à présent plongé dans notre Cabinet de curiosité, l'ancêtre des musées. Les princes ou les riches marchands y rassemblaient des objets rares et précieux.

Cherche le *Trophée de chasse* peint par Jan Fyt. C'est une **nature morte***.

Observe bien ce tableau et identifie chaque matière.
Relie le nom à son image. Attention, il y a un intrus !



plumes

poils



Le savais-tu ?

Sais-tu qu'en flamand nature morte se dit **stilleven** c'est-à-dire « vie silencieuse ». Voilà un nom qui définit à merveille les trophées de chasse de Fyt !



Gourmandise

Nous voici dans la cuisine. Au centre de la pièce, tu peux admirer l'œuvre de Patrick van Caekenbergh, un artiste contemporain : *le Château de cartes* !

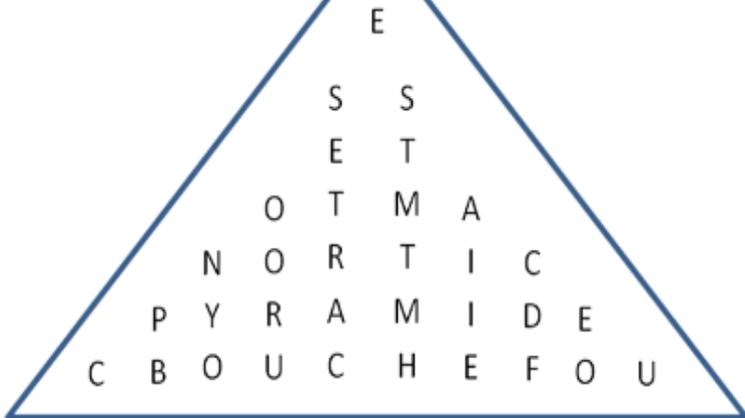


Ce château cache un organe du corps humain, mais lequel ?

Retrouve d'abord tous les mots de la liste.
Attention, plusieurs sens sont possibles : → ← ↑



CITRON
BOUCHE
FOU
CARTES
PYRAMIDE



Puis avec les 7 lettres non utilisées, découvre le symbole de cette œuvre (les lettres sont dans l'ordre) !

— — — — —

Exutoire



Les Flamands aiment représenter la fête.
Ils y jouent souvent de la musique.

Dans ce tableau, tu peux voir un luth (sorte de
guitare) et une flûte.

7 erreurs se sont glissées dans cette œuvre.
Lesquelles ?



Le savais-tu ?

Derrière le couple du 1^{er} plan figure une ardoise.

Toutes les consommations étaient inscrites dessus et payées par la suite. L'expression « avoir une ardoise » qui signifie « avoir une dette chez un commerçant » vient de cette pratique.

Le genre satirique flamand

Les Flamands ont le sens de l'humour !

Ils se moquent d'eux-mêmes, des autres ou de la société de leur époque.



L'artiste contemporain Leo Copers a réalisé une œuvre étincelante.

Mais avec quoi l'a-t-il fabriquée ?

Coche la bonne réponse

- Avec de vrais lingots d'or
- Avec des lingots en chocolat dorés
- Avec de la résine dorée pour imiter les lingots d'or

Parmi les phrases suivantes, deux correspondent bien à l'œuvre et à son sens ! Entoure-les



- Tout ce qui brille n'est pas or
- Rien ne sert de courir, il faut partir à point
- Qui ne dit mot consent
- L'argent ne fait pas le bonheur

Le monde à l'envers

Chouette ! C'est le carnaval ! En Flandre, c'est un jour très important où l'on sort les géants de chaque ville.



Observe le géant de Cassel, Reuze-Papa.

Quel est son costume ? Coche ta réponse

- Un uniforme de pompier
- Un uniforme de soldat de la 1^{ère} Guerre mondiale
- Un uniforme de légionnaire romain

Dans le tableau d'Alexis Bafcop, tu peux retrouver les objets placés dans une des vitrines. **Relie les objets à leur nom.**



Le clystère, une seringue, qui sert ici à arroser la foule.



Une vessie de porc gonflée d'eau pour arroser la foule.

Le savais-tu ?

« Reuze » en flamand signifie *géant*. Cassel possède deux géants très anciens. Reuze-Papa créé en 1827 et Reuze-Maman en 1860.

Avant ton départ, pense à faire un tour à l'arrière du musée !
Pour cela tu dois repasser par l'accueil...

Le musée et son architecture

Place-toi dans la cour et observe la façade arrière du musée.
Comme tu peux le voir, elle est très différente de la façade avant qui est en pierre blanche !

Parmi ces œuvres, quelles sont les façades les plus semblables à celle du musée ? Coche les bonnes réponses



1



2



3



4



Le savais-tu ?

La façade arrière du musée est typique de la Flandre avec ses pignons à pas de moineaux ! Ce sont les éléments d'architecture qui se situent tout en haut des murs pignons (qui dépassent du toit) et ressemblent à des marches d'escalier.

Lexique

Artiste contemporain : Un artiste de notre époque (20^e et 21^e siècle).

Bailli : Représentant de l'autorité du roi ou du prince dans la châtellenie.

La peinture d'histoire : Représente des grands événements qui se sont déroulés il y a longtemps. Il peut s'agir aussi bien de grandes batailles que de l'histoire des dieux de la mythologie grecque et romaine.

Guisarme : Arme constituée d'un long manche et d'une lame se terminant en pointe et dotée d'un crochet tranchant.

La peinture de paysage : Elle peut représenter des paysages réels ou imaginaires, composés d'après nature ou en atelier.

Palette : Plaque percée d'un trou pour le pouce sur laquelle le peintre dispose et mélange ses couleurs.

Pieux : Qui croit en Dieu et prie beaucoup.

Bible : On parle aussi des Saintes Écritures. Elle est composée de deux parties : l'Ancien et le Nouveau Testament.

Attribut : Objet symbolique associé à une figure humaine permettant de la reconnaître. Exemple : la couronne pour le roi, la balance pour la Justice.

Nature morte : Peinture qui représente des objets ou des êtres inanimés.

Drapés : Plis des vêtements et des tissus dans la peinture ou la sculpture.

Réponses

Les peintres hollandais : 1. Vitrail / 2. Sculpture / 3. Colonne / 4. Autel / 5. Orgue / 6. Fossoyeur - Mot mystère : TRIPTYQUE

Pouvoir et justice : image 1 = texte 4 / Image 2 = texte 3 / Image 3 = texte 5 / Image 4 = texte 1 / Image 5 = texte 2

La révolte des villes : image 1 = casque salade, image 2 = épée, image 3 = guisarme, image 4 = arbalète, image 5 = bouclier

Louis XIV et la Flandre : image du haut = La fuite de l'armée hollandaise / image du milieu = Le cœur de la bataille / image du bas = L'arrivée des troupes hollandaises

Par sacrifice : la grenade (4^e image)

Un paysage sublimé : La première palette de gauche / colonne de gauche > image 1 = texte 4 / image 2 = texte 3 / image 3 = texte 1 // colonne de droite > image 1 = texte 5 / image 2 = texte 2

Dévotions : DONATEURS / De sainte Barbe avec sa tour, image 1 = anonyme flamand / image 2 = entourage du maître de Wodecq, image 3 = Pieter Coecke d'Alost, image 4 = Atelier bruxellois

Curiositas : Plumes : ligne 1 = image 1 - image 2 - image 4 / ligne 2 = image 1
Poils : ligne 1 = image 3 / ligne 2 = image 2 - image 3 Intrus : ligne 2 = image 4

Gourmandise : ESTOMAC

Exutoire :



Le genre satirique flamand : Avec de la résine dorée / « Tout ce qui brille n'est pas or » et « L'argent ne fait pas le bonheur »

Le monde à l'envers : Un uniforme de légionnaire romain » / image 1 = Une vessie de porc, image 2 = Le clystère

Le musée et son architecture : images 1 et 4

Voilà tu as terminé.

*Nous espérons que tu t'es amusé!
À bientôt pour de nouvelles découvertes.*

Au revoir !



*Reviens vite nous voir pour
de nouvelles découvertes !*

*Retrouve toutes les animations
pour les familles sur notre site :
museedeflandre.fr*

INFORMATIONS PRATIQUES

Ouvert du mardi au vendredi de 10h à 12h30 et de 14h à 18h

Le samedi et le dimanche de 10h à 18h

Renseignements et réservations : 03 59 73 45 60 / 03 59 73 45 59

Mail : museedeflandre@lenord.fr ou reservations.museedeflandre@lenord.fr

