



◆ ◆ ◆ Musée | de | Flandre

04.09.21
02.01.22

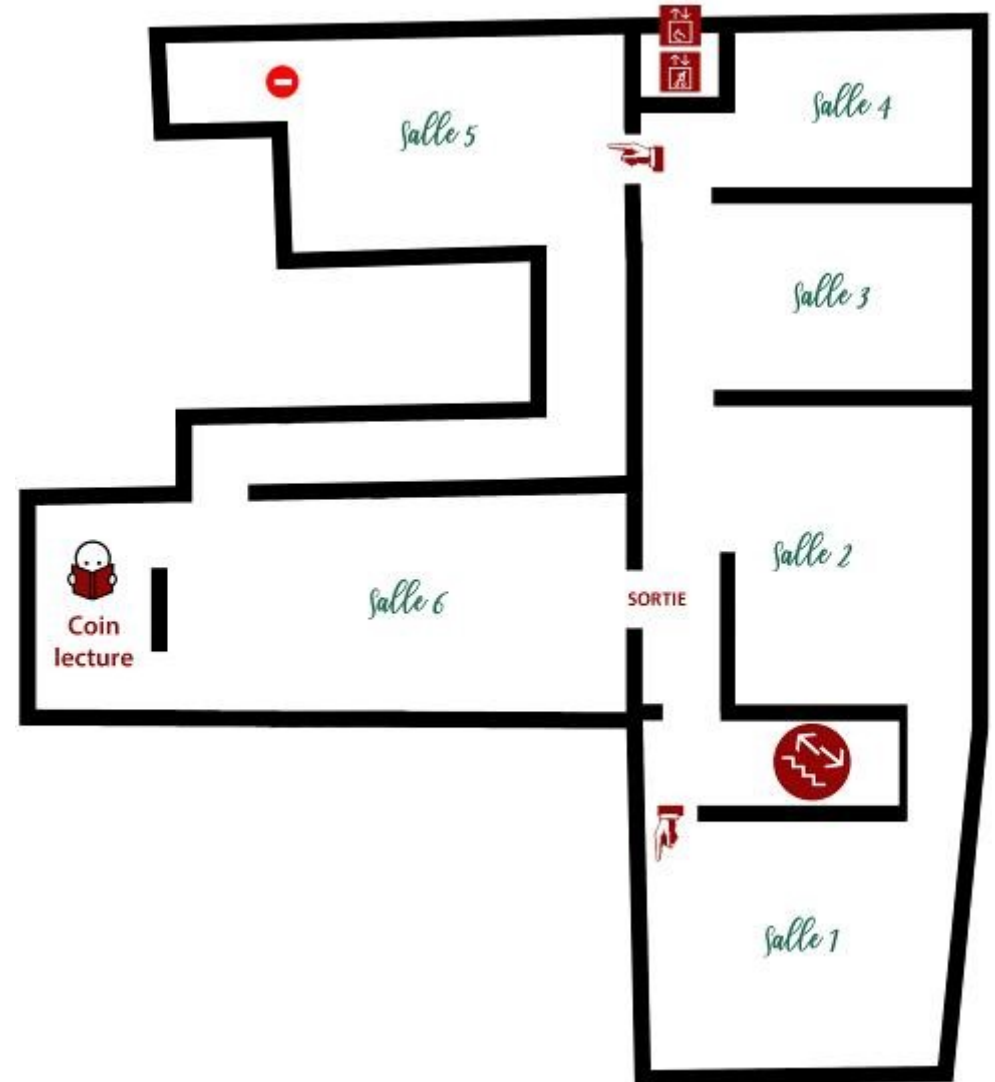
La Dynastie
Francken
Livret jeu 7-12 ans

Musée de Flandre | **Nord**
le Département est là



Le plan de l'exposition

Bienvenue
au musée de Flandre
dans l'exposition
La Dynastie Francken



Salle 1

Il était une fois une grande famille de peintres flamands,

Les Francken.

Pour partir à leur rencontre, il te faut remonter le temps jusqu'aux **16^e et 17^e siècles** et partir en **Flandre**, un territoire qui occupe aujourd'hui le nord de la France, la Belgique et une partie des Pays-Bas !

Tu trouveras dans ce livret des mots suivis d'un * (astérisque). Ils te sont expliqués à la fin dans un lexique.



Durant ta visite, tu verras aussi des **QR Code** sur certains cartels. Si tu les scannes avec un téléphone, ils te donneront des tas d'autres indices sur les œuvres.



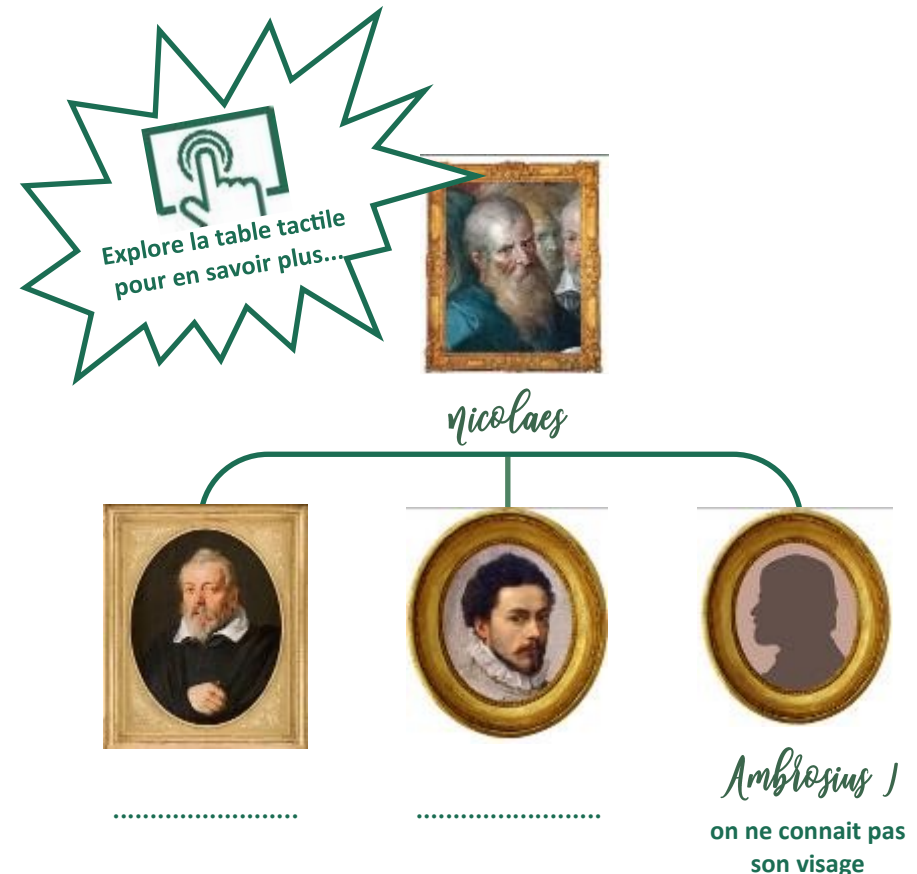
Et pour aller plus loin, tu peux aussi demander à tes parents de prendre un **audioguide** !

Tu es prêt ? Alors c'est parti...

Il y a plus de 300 ans, les Francken étaient une célèbre famille de peintres flamands. Ils travaillaient à Anvers, un grand port situé aujourd'hui en Belgique.

L'histoire des Francken commence au 16^e siècle avec Nicolaes et ses 3 fils.

1. **Retrouve le nom des 2 fils aînés de Nicolaes** en t'aidant des œuvres exposées dans cette salle et de la table tactile. Complète l'arbre généalogique.



2. Dans le tableau de l'Adoration des mages, le portrait de Frans I s'est glissé parmi la foule. L'as-tu reconnu ?
Entoure son visage.



On voit aussi Nicolaes, le père de Frans I. Il porte une longue barbe et nous fixe du regard...

Salle 2

Les 3 fils de Nicolaes, Frans I, Hieronymus I et Ambrosius I, ont peint de nombreux tableaux pour les églises.

À l'époque, seuls les riches flamands ou les corporations* avaient les moyen de commander de telles œuvres. Ils les offraient ensuite aux églises.

1. Déchiffre le code secret pour retrouver le nom des

☉ = A # = B & = C % = D ð = E £ = F ¥ = G ¶ = H ■ = I
 ☼ = J ✂ = K ℔ = L □ = M ♦ = N ☒ = O ✕ = P ⚡ = Q
 ✖ = R ♁ = S ≡ = T ● = U ℞ = V ❖ = W Ⓔ = X Ⓞ = Y □ = Z



℔ ☼ ♁ □ ☉ ■ ≡ ✖ ☼ % ' ☼ & ☒ ℔ ☼
 _____ , _____
 ☼ ≡ ℔ ☼ ♁ ☉ ℞ ☒ ♦ ♦ ■ ☼ ✖ ♁

Dans les œuvres des Francken, les **émotions** des personnages - joie, surprise, admiration... - s'expriment beaucoup par **les gestes**.

2. **Relie chaque main à son visage en t'aidant des tableaux présentés dans cette salle.**



Imite avec ta famille
les gestes des personnages
de ton œuvre préférée.
Puis fais une photo souvenir !

Salle 3

Comme ses frères, Ambrosius I peint des tableaux d'église.
Mais ce qu'il aime par-dessus tout, c'est dessiner !

Retrouve les 7 erreurs qui se sont glissées dans ce dessin d'une
scène de la comédie italienne... Entoure-les.



Ces dessins
ont servi de modèles
pour des gravures.
Tu peux en voir quelques
exemples dans cette salle.

Salle 4

Frans I aura 3 fils qui seront eux aussi des peintres.

L'aîné, Frans II, est le plus connu.

Il invente un nouveau sujet de tableau qui a beaucoup de succès au 17^e siècle : **le cabinet de curiosités**.

1. **Retrouve ce tableau dans la salle : à ton avis, qu'est-ce qu'un « cabinet de curiosités » ?** Coche la bonne réponse.



Dans la salle où tu te trouves, un des murs est couvert de tableaux... comme dans un cabinet de curiosités !

- ☀ Un stand de fête foraine avec pleins de lots à gagner ?
- ☀ D'étranges toilettes pour les riches ?
- ☀ Une pièce où l'on réunit de précieuses œuvres d'art ?

Les **cabinets de curiosités** fourmillent de détails, de jeux de matières et de couleurs...

2. **Retrouve à quelles œuvres de Frans II appartiennent ces détails.** Relie chaque détail à son tableau.



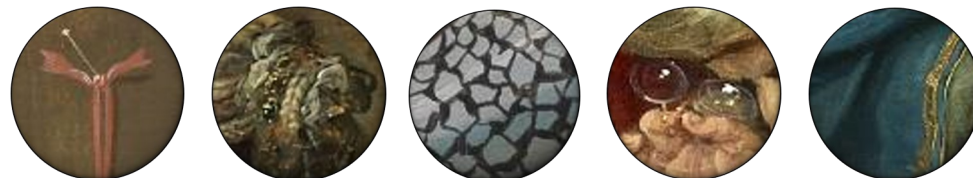
Le Christ dans son atelier



Tomyris



Cabinet de curiosités



Flash le QR Code du *Christ dans l'atelier* pour en savoir plus sur ce surprenant tableau !

Salle 5

Frans II est connu pour ses scènes de sorcellerie pleines de détails.

1. **A toi de jouer...** Retrouve cette Scène de sorcellerie et relie le texte à son image.



1

Une vieille femme signe un pacte avec le diable.



2

De jeunes femmes apprennent les rituels magiques.



3

La cheffe sorcière surveille la cérémonie magique.



4

Une racine de mandragore. Elle entre dans la composition des filtres magiques.



5

Une sorcière enduit le dos d'une femme d'une pommade magique qui permet de voler.



6

Une jeune femme se déshabille pour être à son tour enduite de la pommade magique.

Flash le QR Code pour en savoir (encore) plus sur cette Scène de sorcellerie.

Voici une des œuvres les plus incroyables de Frans II. Elle a pour sujet principal l'histoire mythologique du **Jugement de Pâris** : le jeune Pâris doit décider qui est la plus belle des déesses.



2. **Retrouve le personnage de Pâris sur le tableau.** Entoure-le.



3. Retrouve sur le tableau les 3 déesses qui concourent pour le prix de la plus belle déesse.

Puis relie ci-dessous chaque nom à son image.

Je suis **Aphrodite**, la déesse de l'Amour. Eros m'accompagne avec son arc et ses flèches.

Je suis **Héra**, la reine des déesses, avec mon symbole, le paon.

Je suis **Athéna**, déesse de la guerre et de la tactique.



À ton avis, quelle déesse Pâris a-t-il choisi ?
Aphrodite

4. Ces 3 personnages inquiétants se sont glissés dans le tableau.

Retrouve-les...



LE DIABLE



LE TEMPS



LA MORT

Salle 6



Ce tableau de Hieronymus II est rempli d'objets et d'œuvres d'art.

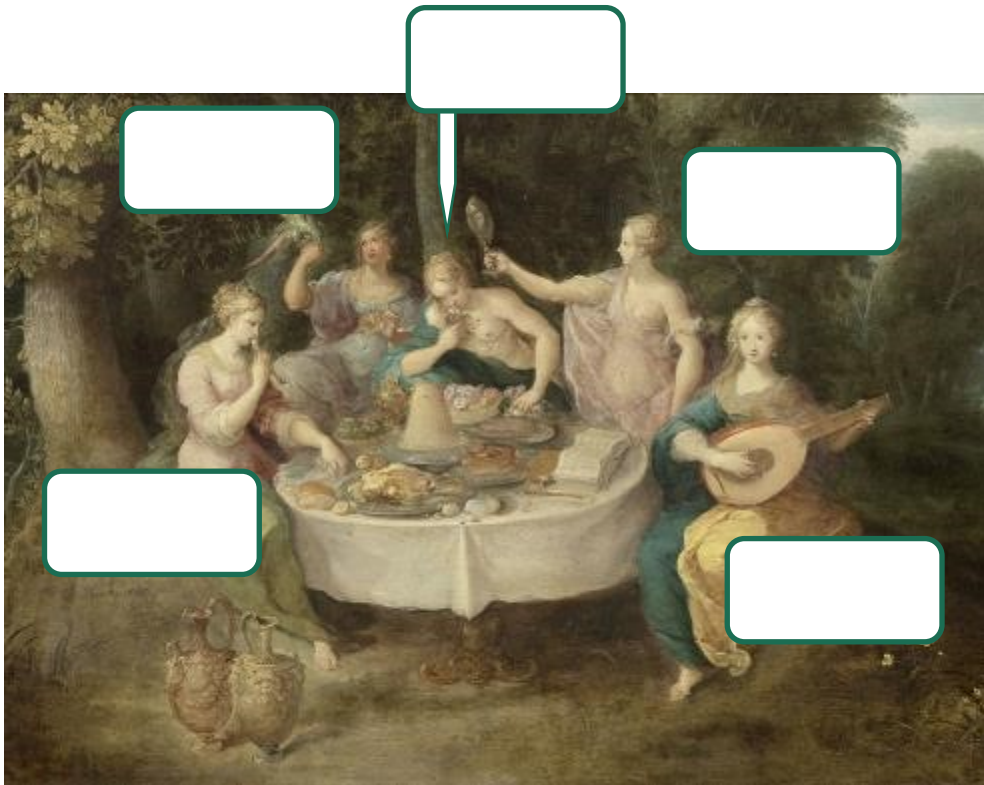
Complète les mots fléchés.

As-tu remarqué le rideau rouge sur le mur du fond ? Il devait servir à cacher le tableau d'Adam et Eve... comme un rideau de théâtre !

Au 17^e siècle, les peintres ont souvent une spécialité : paysage, nature morte*, architecture...

Les Francken étaient spécialisés dans les **figures**, c'est-à-dire les personnages.

2. Sur cette **Allégorie* des 5 sens**, chaque jeune femme incarne un sens. Note leur nom dans les bulles.



Frans II fait souvent appel à des peintres de paysages pour collaborer avec lui. C'est le cas de Joos de Momper, réputé pour ses paysages rocheux aux formes étranges.

3. **Retrouve le Festin d'Achéloos.**
Dessine un nouveau décor pour ce banquet.



Salle 1

1. Les 2 fils aînés de Nicolaes sont Frans I et Hieronymus I.
2. Frans I est le personnage sous le chameau qui nous regarde. Il porte une courte barbe grise.

Salle 2 1. LES MAÎTRES D'ÉCOLE ET LES SAVONNIERS



Salle 3

1. Une pièce où l'on réunit de précieuses œuvres d'art
2. Ligne du haut de gauche à droite : détail 1 > Cabinet de curiosités / détail 2 > Tomyris / détail 3 > Le Christ dans son atelier / détails 4 et 5 > Tomyris / Ligne du bas de gauche à droite : détail 1 > Cabinet de curiosités / détail 2 : Le Christ dans son atelier / détail 3 > Cabinet de curiosités / détail 4 > Tomyris / détail 6 :

Salle 4

le Christ dans son atelier.

1. Colonne de gauche de haut en bas : image 1 = texte 5 / image 2 = texte 1 / image 3 = texte 3—Colonne de droite de haut en bas : image 1 = texte 6 / image 2 = texte 4 / image 3 = texte 2.
2. Aphrodite est tout à droite vêtue de rose, près de Paris / Athéna est au centre avec un casque et une lance / Héra est à gauche vêtue de bleu et de jaune avec un sceptre.



Les animations familles

À la découverte de l'Hôtel de la Noble Cour Jeu de piste pour les 4-13 ans

Samedi 18 et dimanche 19 septembre de 10h à 18h

Dans le cadre de journées européennes du Patrimoine, menez l'enquête dans les salles et dans la cour du musée et laissez-vous surprendre par l'incroyable histoire de ce bâtiment vieux de 5 siècles.

Durée : 1h environ / Parcours jeu gratuit à faire en autonomie
Sans réservation

Le vol de la pomme d'or Escape game tout public à partir de 9 ans

1^{er} et 2 octobre / 19 et 20 novembre de 18h30 à 21h

La pomme d'or a été volée et Pâris ne peut choisir qui est la plus belle des déesses. Vous avez 90 minutes pour retrouver le coupable et mettre la main sur la pomme d'or...

Durée : 1h30 / Tarif : 8€ - gratuit pour les moins de 26 ans
Sur réservation

Week-end ensorcelé Événement surprise tout public

Samedi 30 et dimanche 31 octobre

Illuminations ! Parcours tout public dans la pénombre

Jeudi 30 décembre de 17h30 à 20h

Pour les fêtes de fin d'année, découvrez l'exposition éclairée d'une douce ambiance lumineuse. Une invitation à la rêverie et à la flânerie...

Tarif : gratuit

À la recherche de la famille de Milou Parcours sensoriel spécial 0-3 ans

26, 28 octobre / 2 et 4 novembre
21, 23, 28 et 30 décembre à 10h30

Milou le petit chien a perdu sa famille...
Il part à sa recherche et vit des aventures tactiles,
sonores et corporelles pleines d'émotions.
Un parcours pour les tout-petits pour une première
découverte de l'art.

Durée : 1h / Tarif : 2€

Tous en scène ! Parcours junior 4-8 ans

26 et 29 octobre / 2 et 5 novembre
21, 26 et 28 décembre à 15h

Un parcours pleins de défis et d'énigmes pour
plonger dans l'exposition et partager en famille des
aventures inoubliables.

Durée : 1h / Tarif : 2€

Ateliers d'arts plastiques pour tous

24 et 27 octobre / 3 et 7 novembre
22, 23, 29 et 30 décembre à 15h

Durée : 1h30 / Sur réservation

Stages vacances 6-9 ans et 10-13 ans

28 et 29 octobre ou 2 et 3 nov. (6-9 ans)
25 et 26 octobre ou 4 et 5 nov. (10-13 ans)
De 10h à 16h

Tarif : 26€ les 2 jours / Sur réservation / Prévoir un pique-
nique froid

Réservations 03 59 73 45 59
reservations.museedeflandre@lenord.fr



*Reviens vite nous voir pour
de nouvelles découvertes !*

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

