

MA PREMIÈRE VISITE AU MUSÉE

«LA VISITE DES 4 À 7 ANS»

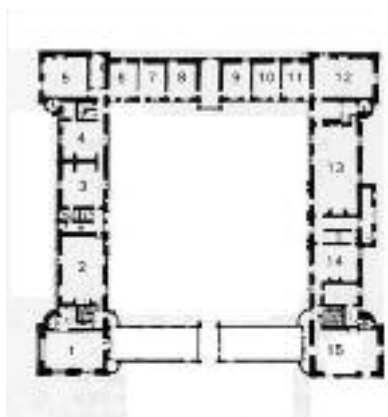
LIVRET DÉCOUVERTE



2.

PLAN DU MUSÉE

Dans un musée, il est essentiel de respecter un certain nombre de règles. Merci de rappeler aux enfants les consignes de sécurité vis-à-vis des oeuvres avant d'entrer : il ne faut pas toucher, il est interdit de courir dans le musée ni de s'appuyer contre les vitrines, il ne faut pas crier. Le patrimoine est fragile et il faut le protéger pour pouvoir le transmettre aux générations suivantes.



Rez-de-chaussée

Chapelle	I
Armes et Armures	2
Histoire du château (Cuisines 1)	3
Boiseries de Gaillon (Cuisines 2)	4
Les Héros romains	5
Bois sculptés : la première Renaissance	6
Bois sculptés : 1550-1650	7
Petite sculpture	8
Arts du métal	9
Mesure du temps et de l'espace	10
L'atelier d'orfèvre	11
Chambre de Catherine de Médicis	12
Antichambre de la Reine	
Grande Salle de la Reine	13
Sculptures	14
Appartement des Bains	15
Restaurant La Plaine de France	B



Premier Étage

Appartement du Connétable	I
Antichambre de Madeleine de Savoie	2
Chambre de Madeleine de Savoie	3
Pavillon d'Abigaïl	4
Galerie de Psyché	5
Cabinet du Roi	6
Chambre d'Henri II	7
Escalier de la Cour des comptes	8
Grande Salle du Roi	9
Cuir de Scipion	10
Vitraux du château d'Écouen	11
Broderies de l'Arsenal	12



Deuxième Étage

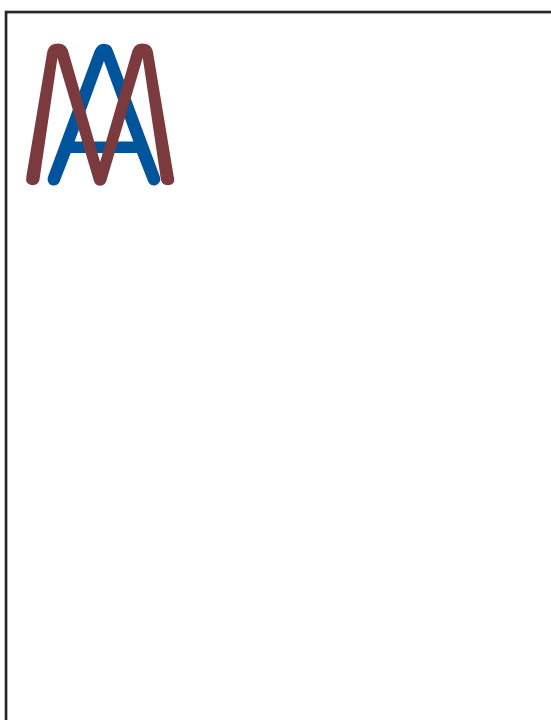
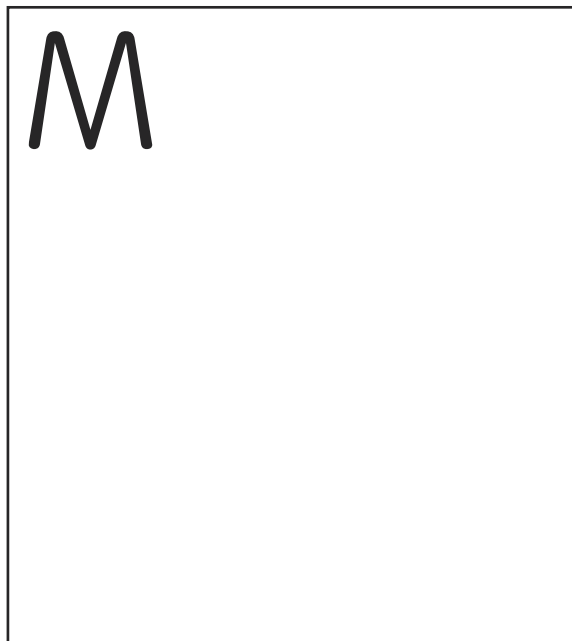
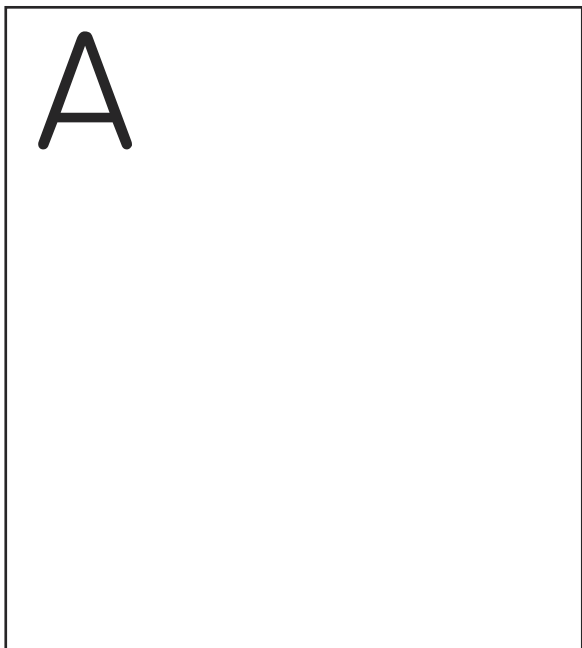
Céramique d'Iznik	I
Vitraux	2
Céramique française	3
Cassoni	4
Arts du feu	5
Grès allemands	6
Orfèvrerie européenne	7
Bibliothèque du Connétable	8
Textiles	9

3.

LA CHAPELLE
Rez-de-chaussée

Déchiffre le monogramme d'Anne de Montmorency

Observe bien le décor au-dessus de toi et retrace les lettres A et M.
Une fois que tu seras habitué à ces lettres, amuse-toi à les mélanger
comme sur la photo pour former le monogramme du Connétable.



4.

LA SALLE

D'ARMES

Rez-de-chaussée

Cherche l'emblème d'Anne de Montmorency

L'épée du Connétable se retrouve dans plusieurs pièces du château.
Relie les points pour découvrir la forme de cette épée.

7



5 ● ● 6 8 ● ● 9
4 ● 3 ● ● 11 ● 10

● ●
2 1

5.

LA SALLE

D'ARMES

Rez-de-chaussée

Cherche l'emblème d'Anne de Montmorency (suite)

Maintenant que tu connais la forme de cette épée, amuse-toi à la retrouver dans le décor du château. Demande à un adulte de t'aider à noter le numéro à côté de la pièce où tu as trouvé l'épée de la photo.



1

— la chapelle

— la cour du château

— la salle Histoire du château (Cuisines I)

— l'escalier du Connétable

— l'appartement du Connétable

— la grande salle du roi

— la salle des vitraux du château



2



4



5



3



6



7

6.

LA COUR DU

CHÂTEAU

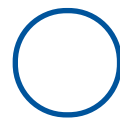
Rez-de-chaussée

Dessine-moi des croissants de lune

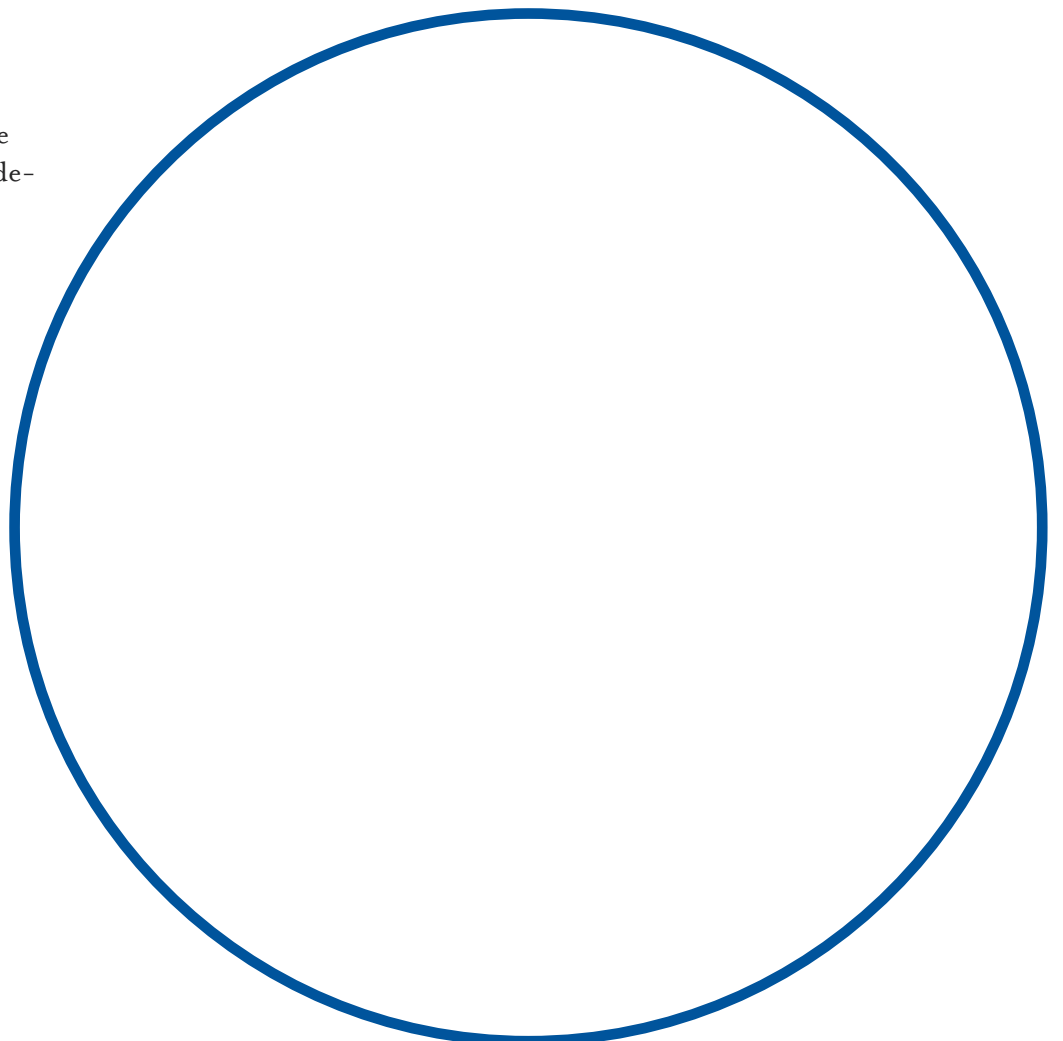
Regarde l'emblème du roi Henri II. Combien compte-tu de croissants de lune ? Essaie de le dessiner.



Inscris ici le nombre de croissants de lune :



Dessine dans le cercle les croissants de lune comme sur la photo pour cela aide-toi du croquis.



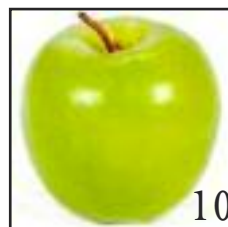
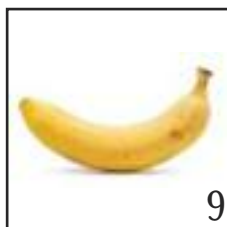
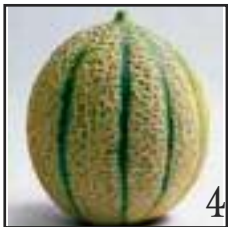
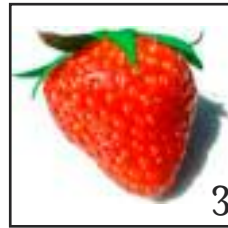
7.

LA GRANDE
SALLE DU ROI
Premier étage

Salade de fruits et de légumes

Quatre intrus se sont glissés dans cette salade, raye les fruits ou les légumes qui n'ont rien à faire là et relie les photos du pavement aux images réelles du fruit ou du légume.

Réalise ce jeu, tout en évitant de toucher le pavement avec tes pieds et tes mains.



8.

LA SALLE DE LA

CÉRAMIQUE

FRANÇAISE

Deuxième étage

L'Arche de Noé

Relie les images d'animaux réels, allant de 1 à 13 à leur représentation figurée sur le pavement.

Réalise ce jeu sans mettre les mains sur l'œuvre.

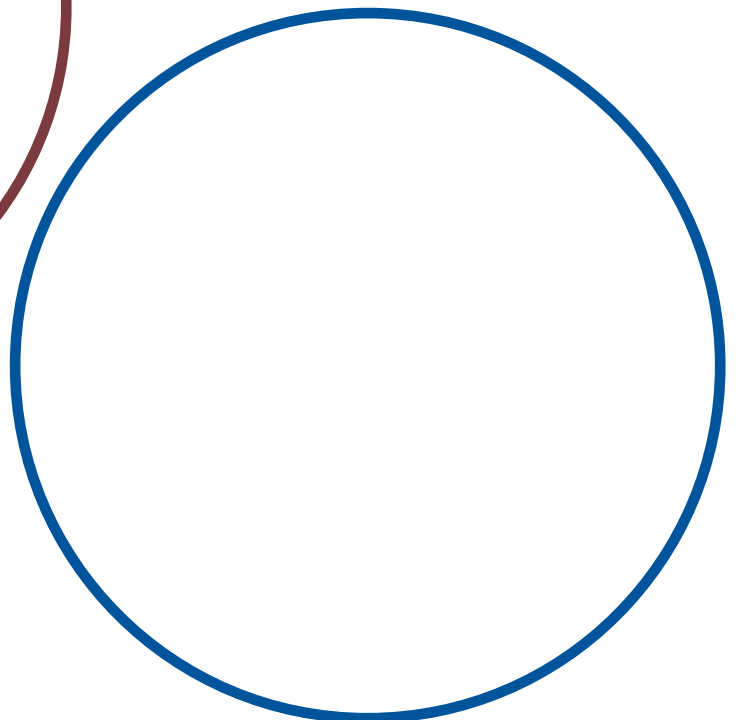
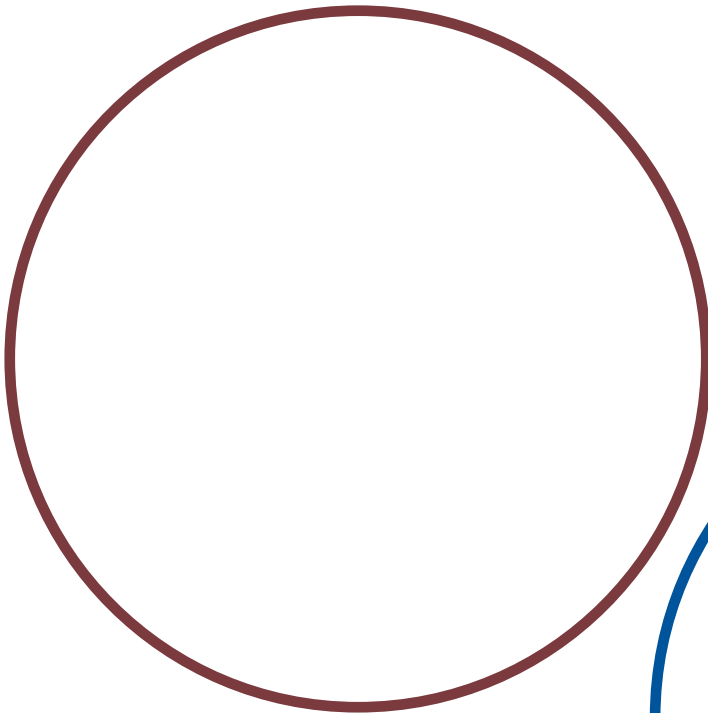


9.

LA SALLE DES
ARTS DU FEU
Deuxième étage

Réveille l'artiste qui est en toi

Comme les artistes de la Renaissance, dessine un portrait. Tu peux t'aider des exemples ci-dessous.

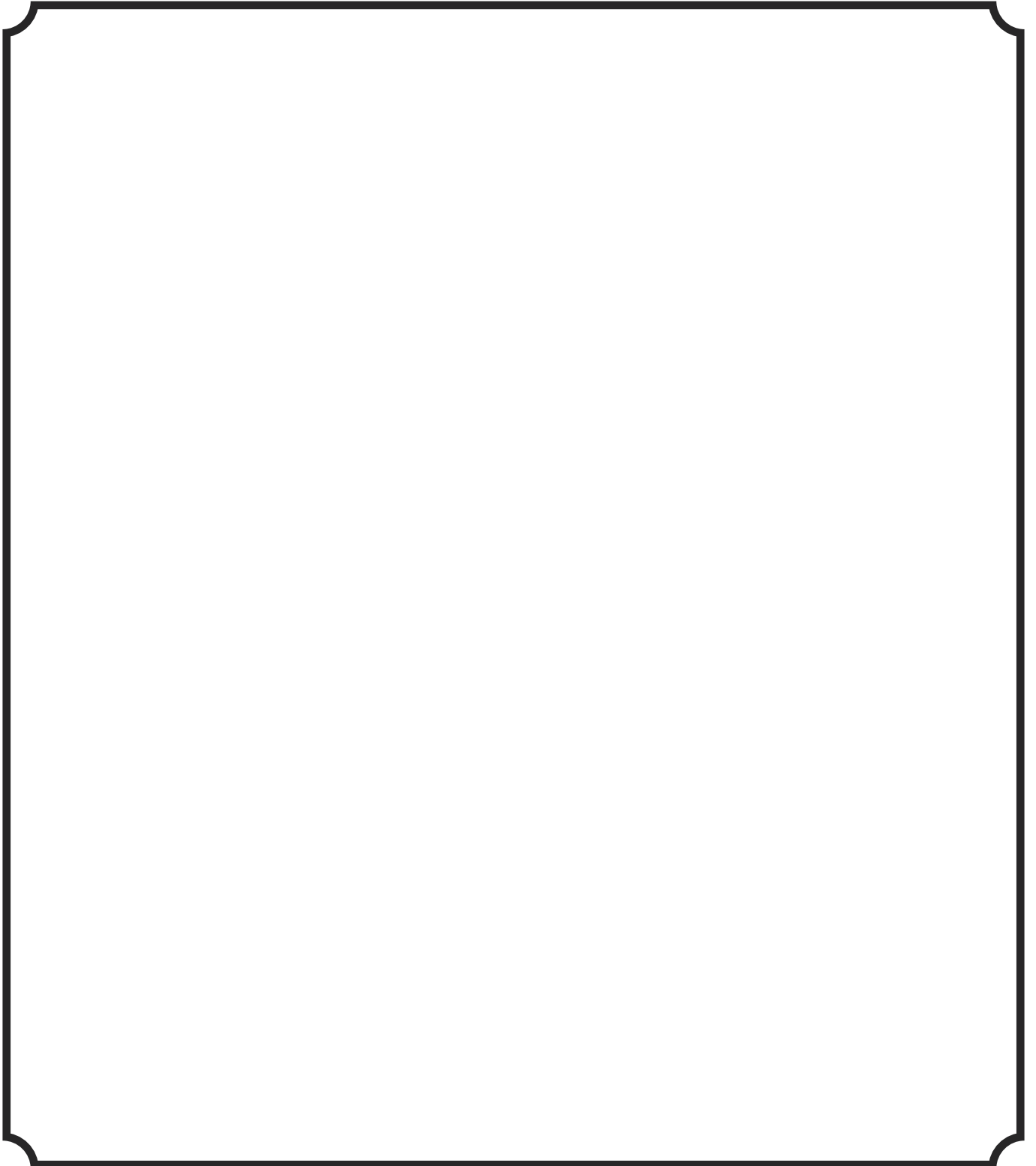


10.

LE CHÂTEAU

Tu viens de visiter le musée...

Sur cette page dessine ce que tu as préféré.



Cherche l'emblème d'Anne de Montmorency

Page 4

Noms des lieux où se trouve l'épée et le numéro de la photo

la chapelle	2
la cour du château	6
la salle Histoire du château (Cuisines I)	4
l'escalier du connétable	5
l'appartement du connétable	1
la grande salle du roi	3
la salle des vitraux d'Ecouen	7

Dessine-moi des croissants de lune

Page 6

Sur la photo, on distingue trois croissants de lune entrelacés.

Salades de fruits et de légumes

Page 7

Une lettre et un numéro pour chaque fruits et légumes ayant son homologue.

Abricot : D - 5	Grenade : C - 8	Pomme : E - 10
Artichaut : A - 11	Melon : H - 4	Raisin : F - 2
Cornichon : G - 12	Poire : B - 7	

Les intrus sont la fraise, la cerise, la tomate car au XVI^e siècle, on ne savait pas encore faire la couleur rouge sur le pavement. Le dernier intrus est la banane.

Quelques informations sur la symbolique de ces fruits et de ces légumes :

-l'artichaut est originaire du Proche-Orient, il est introduit en Occident par l'intermédiaire des Arabes d'Espagne.

-le melon est originaire d'Afrique, il est connu dès l'Antiquité grecque. Il a pour signification la douceur, les plaisirs terrestres et l'amitié car son aspect extérieur permet de deviner ses qualités intérieures.

-la grenade a soit disant des origines mythologiques. Elle représente l'Eglise car par la profusion des grains qu'elles renferment symbolise cette institution religieuse constituée de maints fidèles rassemblés par une seule et même foi.

-le raisin est répandu dès l'Antiquité, il a un rôle important car à l'origine du vin. Avec le Christianisme, il devient le symbole de la Passion du Christ.

L'Arche de Noé

Page 8

Voici les animaux présents sur le pavement et le numéro correspondant.

1. Dromadaire	6. Eléphant	10. Jaguar
2. Chouette	7. Vache	11. Sanglier
3. Chauve-souris	8. Cerf	12. Lion
4. Mouton	9. Singe	13. Chien
5. Ane		