

### Propositions d'activités:

Au préalable en classe: fabrication de chapeaux en papier de Robin des Bois en trois ou quatre couleurs différentes. Ces chapeaux permettront de former les groupes pour les différentes quêtes à accomplir. *La plume pourrait se gagner si la quête est réussie.*

A l'arrivée au musée: L'enseignant ou la personne qui accueille raconte aux enfants une petite histoire fournie dans le présent document. Dès que les élèves auront repéré l'armure présente dans le musée (facile), un « parchemin » avec la silhouette d'un chevalier en armure sera remis à chaque équipe.

Au bas de ce parchemin se trouve une formule à compléter au fur et à mesure de l'avancée des recherches dans le musée.

Quête: plusieurs ateliers sont proposés. La réussite d'un atelier est matérialisée par la remise d'un élément de l'équipement du chevalier à coller sur le parchemin.

#### **Atelier 1** remise du heaume

1) Retrouver les animaux figurants sur les blasons accrochés au plafond ou sur les murs.

Seul le cygne fait office de cimier sur le heaume du chevalier de Lichtenberg..

Autre possibilité: faire un tri entre animaux réels et animaux imaginaires.

#### **Atelier 2** remise de l'épée

2) Travailler sur les couleurs des blasons: retrouver les couleurs utilisées et éliminer celles qui n'apparaissent jamais.

Associer les couleurs à leur noms utilisés en héraldique (voir fiche de correction)

#### **Atelier 3:** remise du blason

Retrouver parmi tous les blasons accrochés au plafond ou aux murs, ceux représentés sur la fiche et les colorier. Identifier celui qui est beaucoup plus grand

(bouclier du comte de Hanau-Lichtenberg).

#### **Atelier 4:** remise du sceau à découper

Identifier parmi les sceaux présents dans les vitrines (à définir) les formes visibles et celles inexistantes

A la fin de la quête, quand l'équipement du chevalier est complet, penser à faire apposer le sceau sur le parchemin de l'équipe par les responsables du musée.

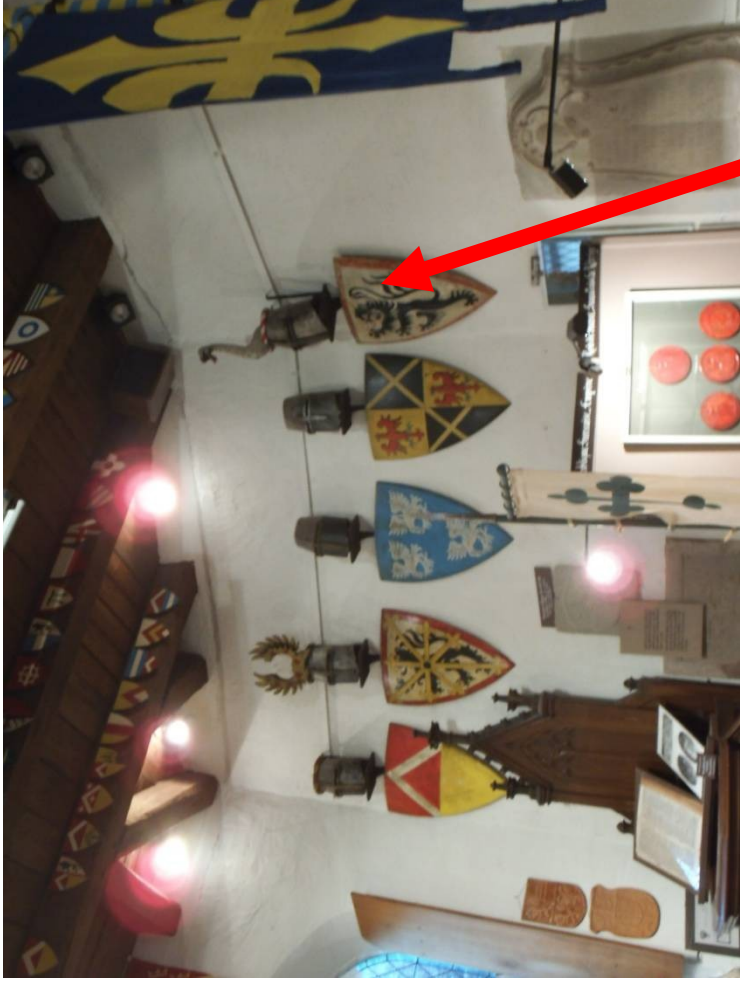
Récupérer discrètement les parchemins pour la classe ( le comte vous les renvoie).

**Matériel à prévoir:** un bâton de colle , une paire de ciseaux, des couleurs pour chaque équipe



réplique d'une armure de la fin du XIVe début  
du Xve siècle, avec un heaume en bec de passereau  
et des solerets en bec de cane.

*(Armure exposée au Musée du sceau alsacien  
de La Petite-Pierre).*



Bouclier et heaume à identifier



Cimier en forme de col de cygne  
Du heaume des Hanau Lichtenberg



Bouclier au blason des Hanau Lichtenberg

## PARCHEMIN A LIRE AUX ELEVES A LEUR ARRIVEE AU MUSEE DU SCEAU.

Oyez, oyez nobles chevaliers du village de ..... ! Il est arrivé quelque chose de terrible au château de Lichtenberg.

Le comte de Lichtenberg a une fille, belle comme le jour et tellement gentille que tout le monde l'aime.

Elle vivait, heureuse avec sa famille. Tous les jours, elle jouait avec ses amis. Elle n'oubliait jamais de dire bonjour aux villageois avec un joli sourire quand elle les rencontrait. Elle était un petit rayon de soleil pour ceux qui la connaissait.

Mais un jour, alors qu'elle remontait du village pour rejoindre le château , un dragon terrifiant l'a saisie et l'a enlevée. Ses amis l'ont vu s'envoler avec la fille du comte entre ses griffes.

Depuis, le comte et la comtesse sont désespérés et tout le village est bien triste. Le comte a promis une grande récompense à celui qui aura le courage de chercher sa fille, de la délivrer et de la ramener au château.

Un jeune garçon du village s'est présenté pour sauver la fille du comte. Celui-ci, fou de joie d'avoir trouvé son champion, l'adoube chevalier.

« Je suis heureux que tu portes les armes en mon nom pour aller délivrer ma fille. Pour te protéger, je te donne une armure . Tu auras besoin d'un bouclier avec son blason, d'un heaume et d'une épée ... »

Vous êtes ici, belles dames et nobles chevaliers du village de ..... pour l'aider à trouver ce qu'il lui faut pour affronter le dragon.

Suivez les indications des gardiens du musée car eux seuls détiennent le savoir ancestral.

Au travers des quatre ateliers ils vous aideront à découvrir les indices

nécessaires pour retrouver l'équipement du chevalier caché en ces lieux.

Lorsque votre armure sera complète coloriez au mieux votre parchemin, puis confiez-le aux gardiens du musée qui y apposeront leur sceau et le transmettront.

**Ainsi , votre chevalier sera en mesure d'affronter le dragon et de délivrer la petite comtesse .**

# Patron du chapeau

Demandez à votre enfant ou aidez-le à :

- Plier une grande feuille de papier vert en deux.
- Poser la feuille face à lui la pliure en haut.
- Plier les deux angles supérieurs en les ramenant vers le centre.



- Replier les deux bandes dépassant de la pointe.



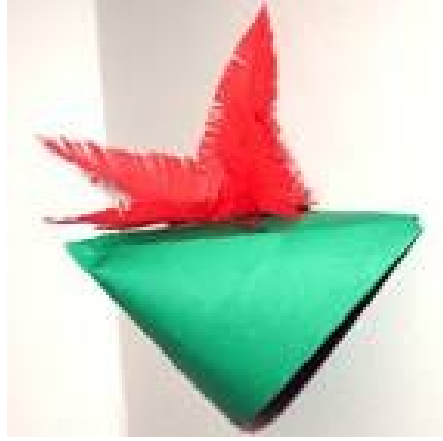
- Coller les deux petites pointes l'une sur l'autre.

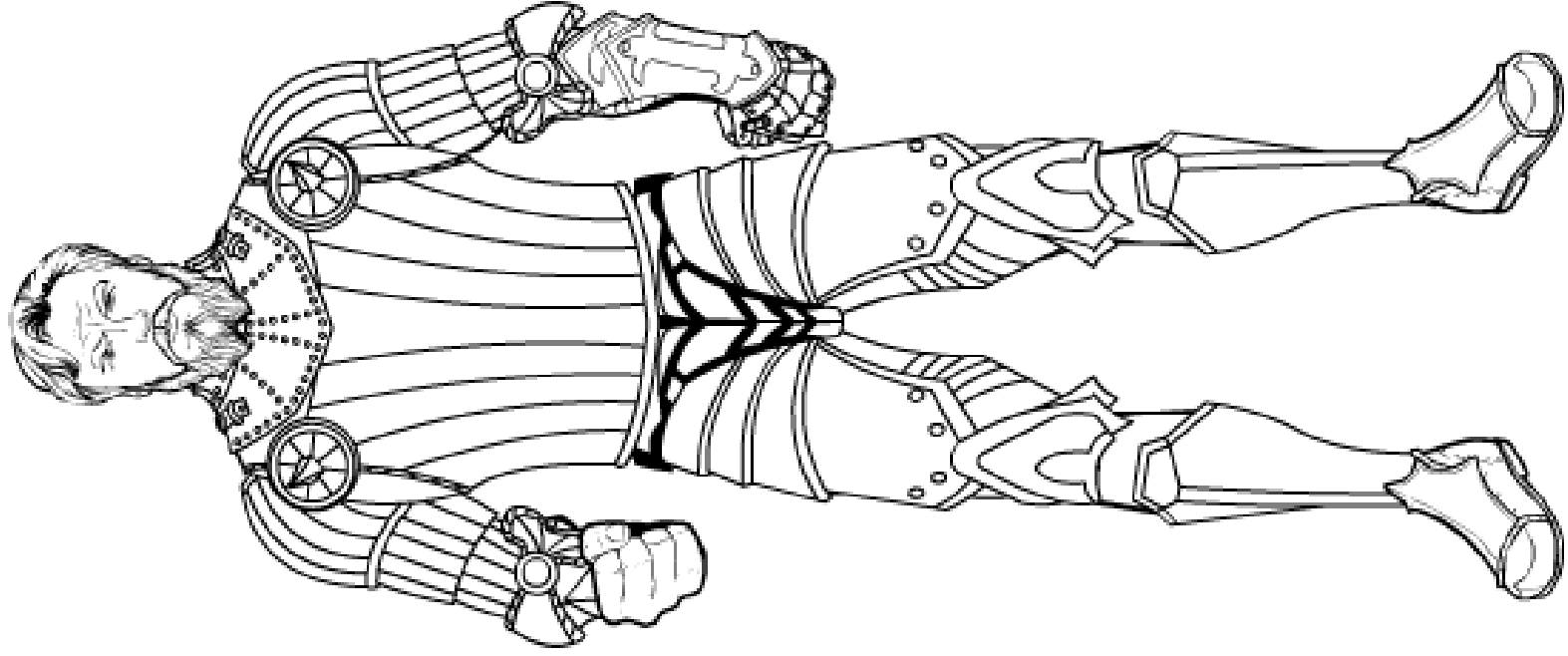


- Fabriquer des plumes en utilisant la fiche correspondante.



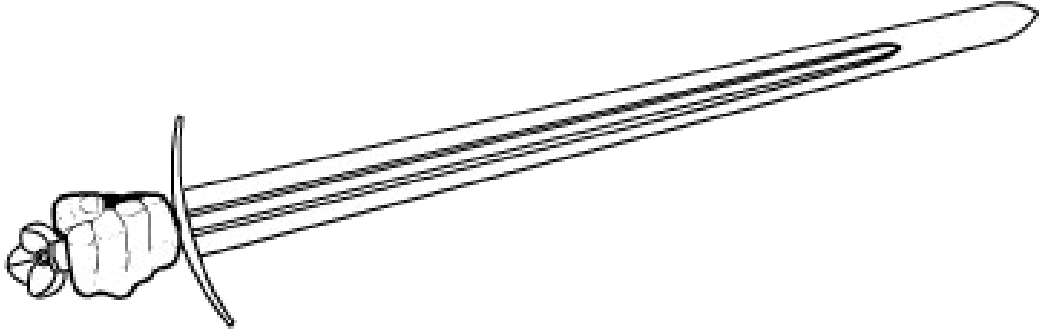
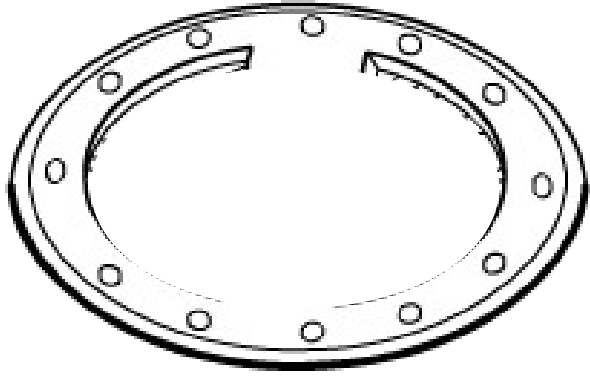
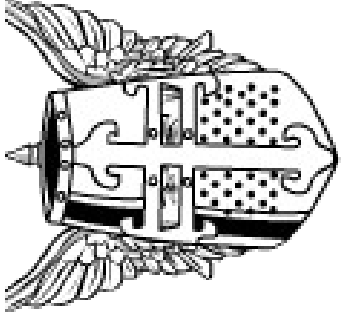
- Agrafer les plumes sur le chapeau.

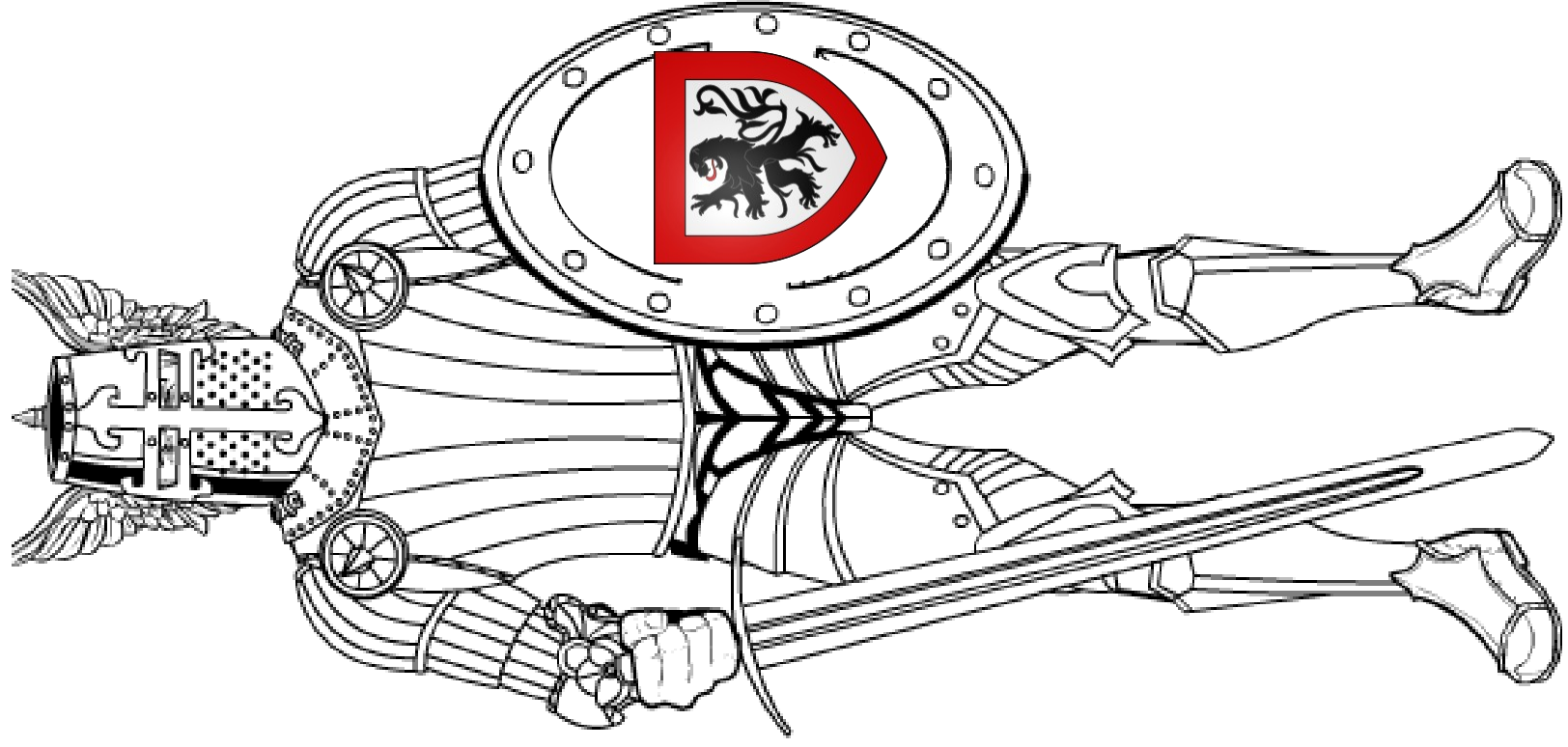




Complète cette phrase:

Le blason est la..... du seigneur et  
le..... représente sa signature.  
Il manque un élément sur le heaume. Dessine-le.

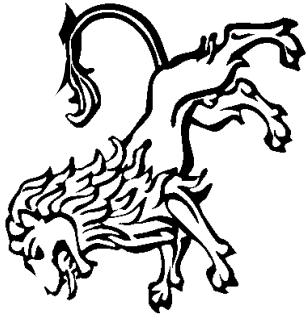




Le blason est **la...carte d'identité**..... du seigneur  
et  
**le sceau**.....représente sa signature.



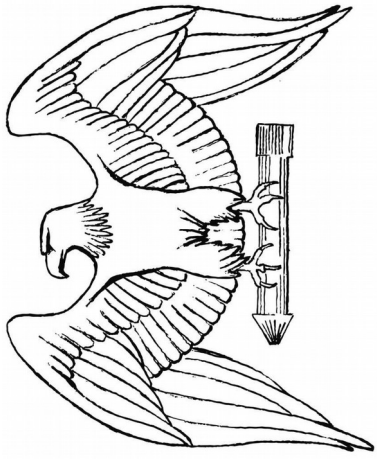
Retrouve ces différents animaux dans la salle.  
Un seul ne se trouve pas sur un blason. Lequel?



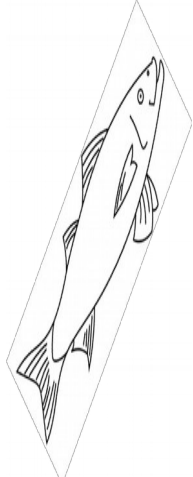
LION



GRIFFON



AIGLE



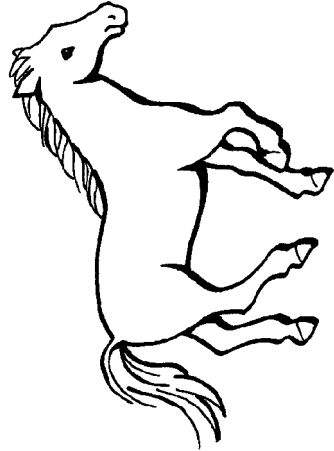
POISSON



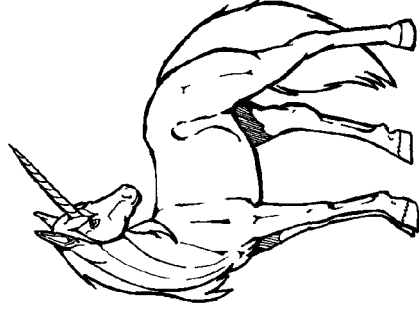
CYGNE



BOUC



CHEVAL

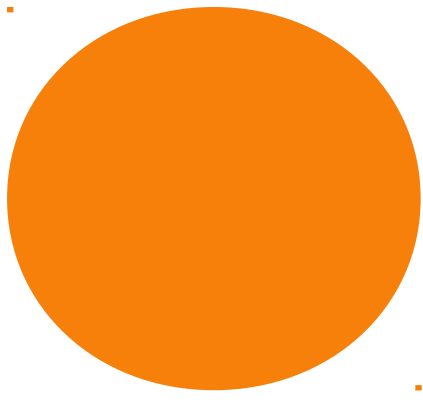
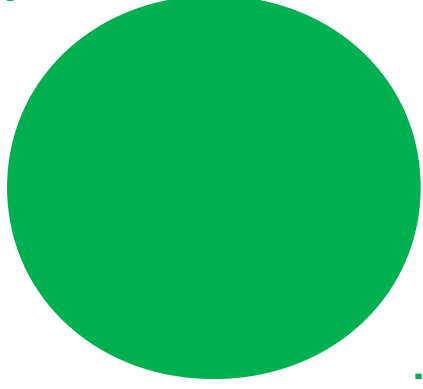
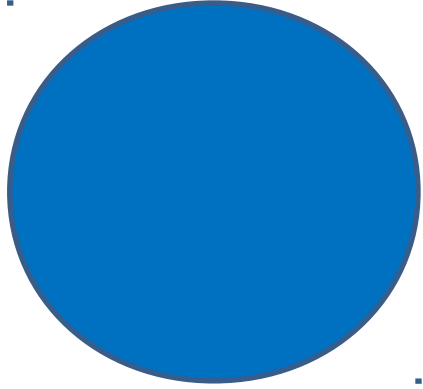
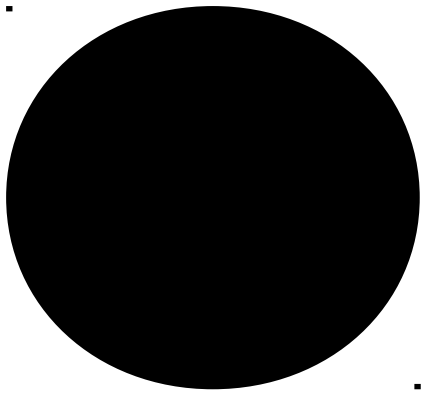
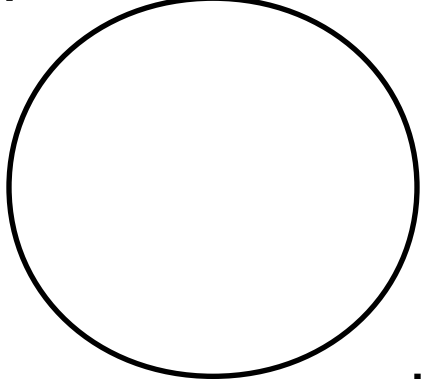
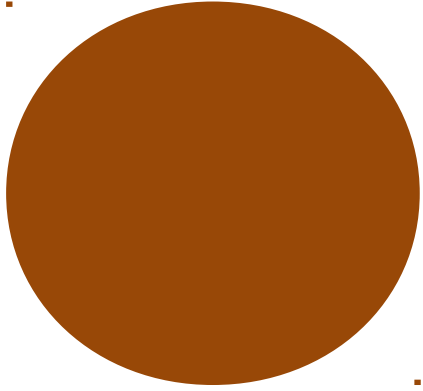
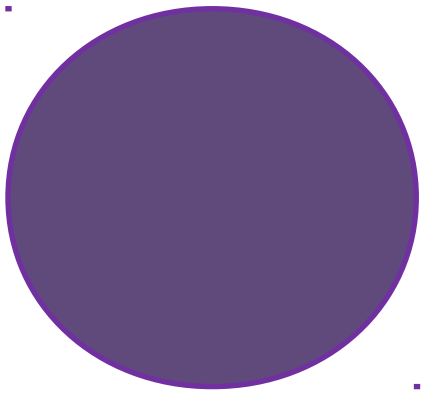
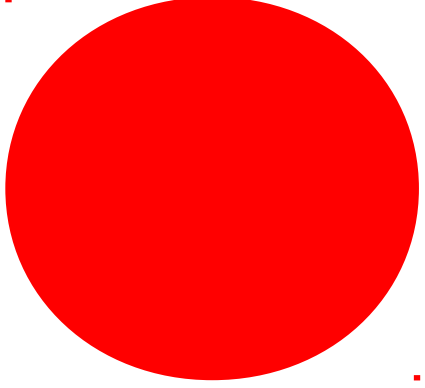
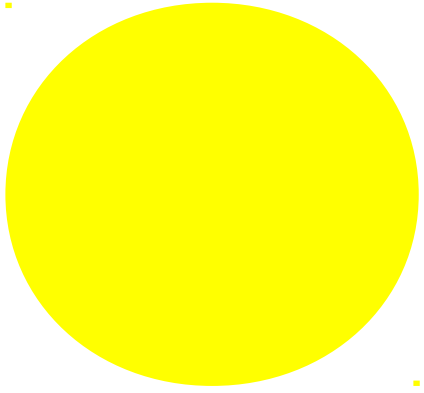


LICORNE

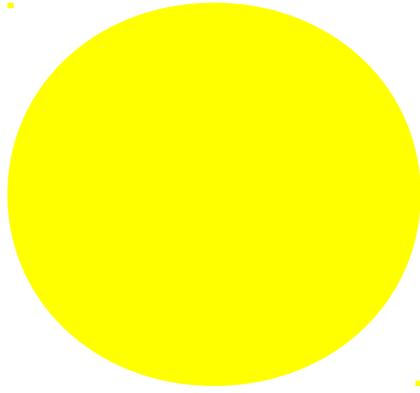


PHENYX

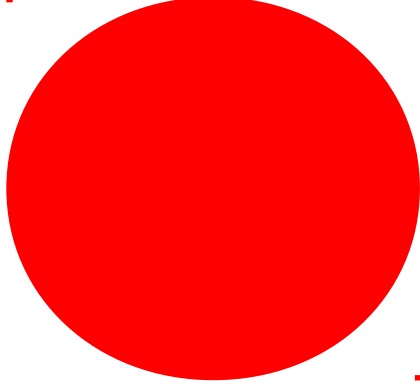
Trouve les couleurs qui n'apparaissent pas dans les blasons.



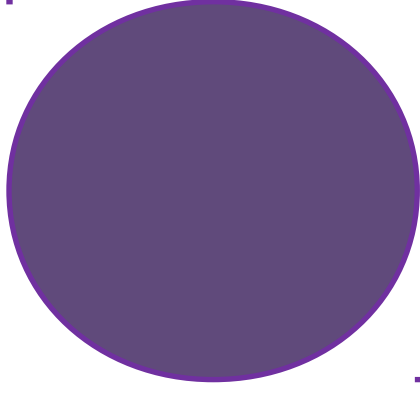
Trouve les couleurs qui n'apparaissent pas dans les blasons.



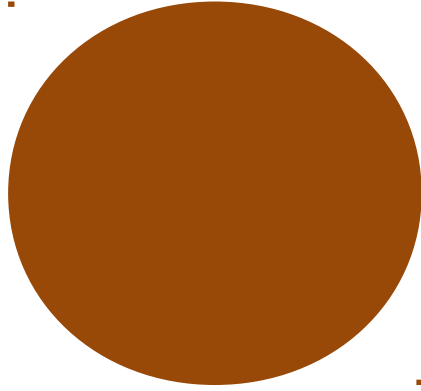
OR



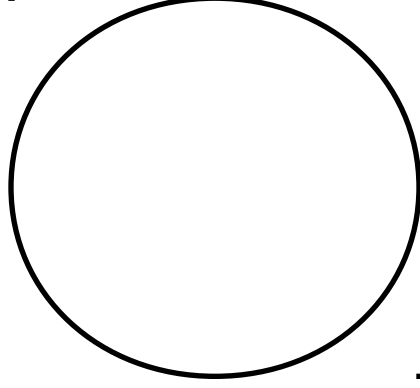
GUEULES



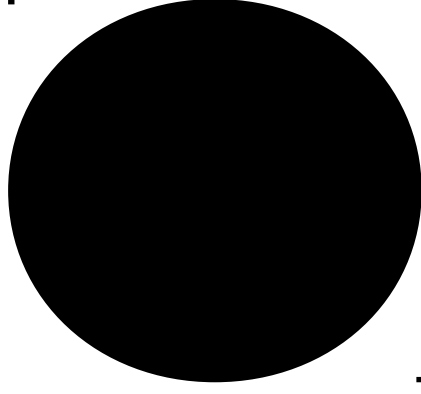
POURPRE



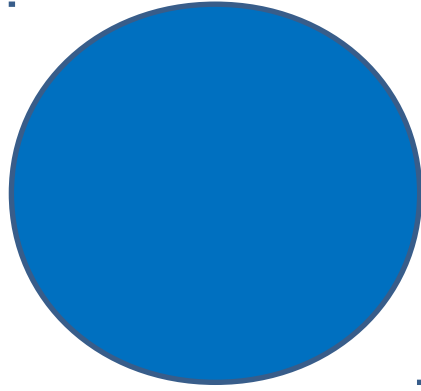
BRUN TRONC



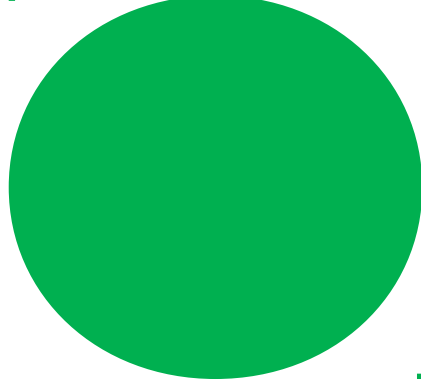
ARGENT



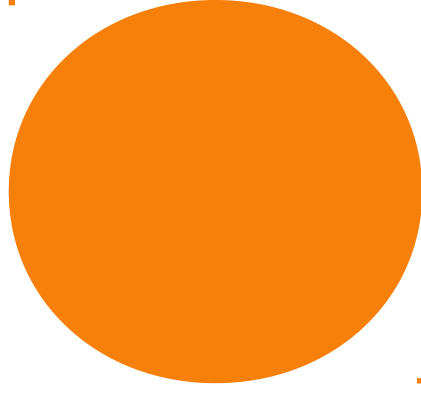
SABLE



AZUR

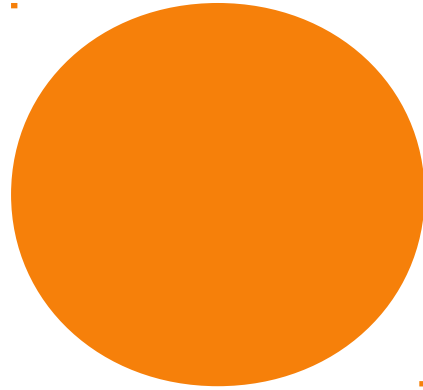
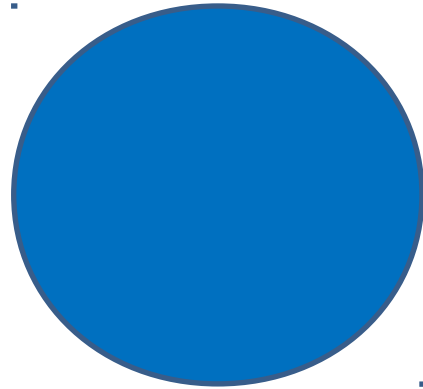
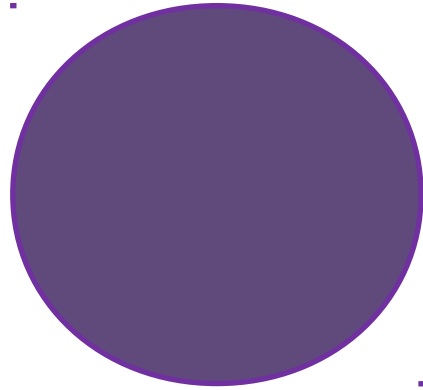
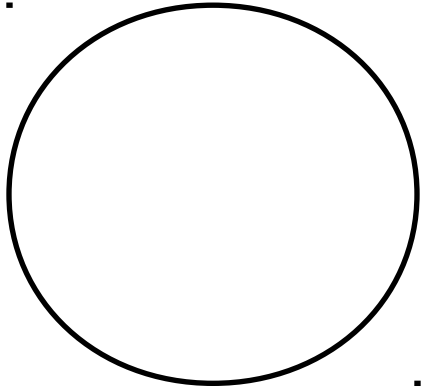
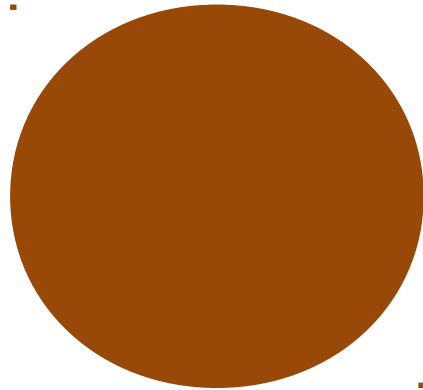
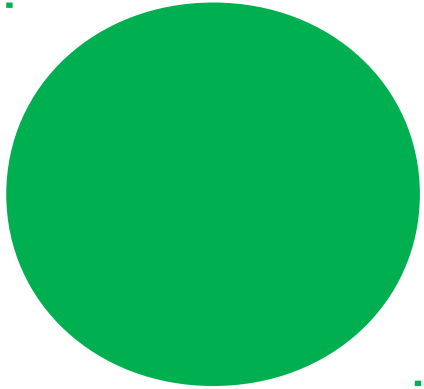
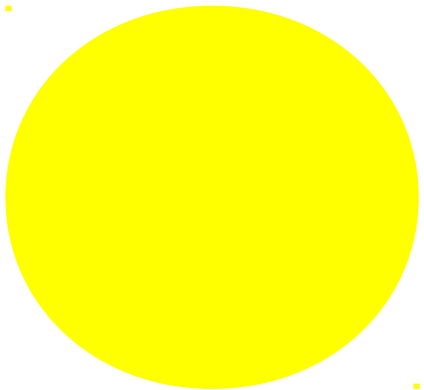


SINOPLÉ



ORANGE

Trouve les couleurs des blasons qui manquent.



Trouve les couleurs qui n'apparaissent pas dans les blasons.

OR

GUEULES

POURPRE

CHOCOLAT

ARGENT

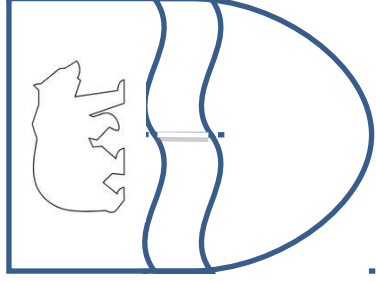
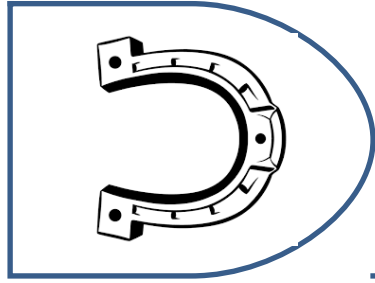
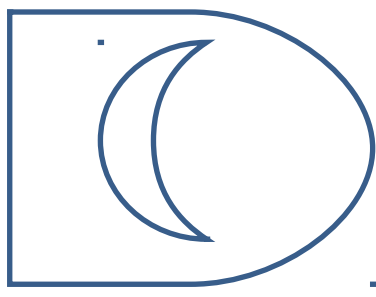
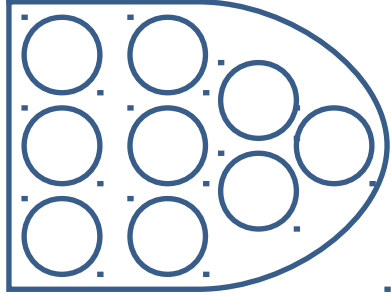
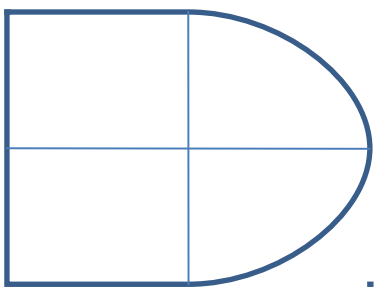
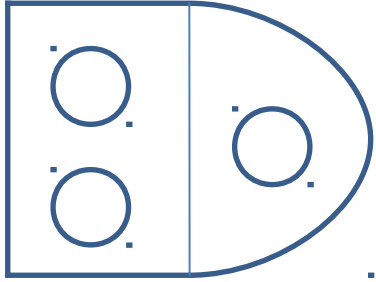
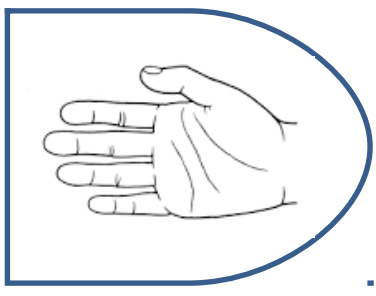
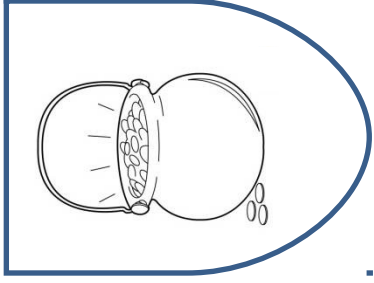
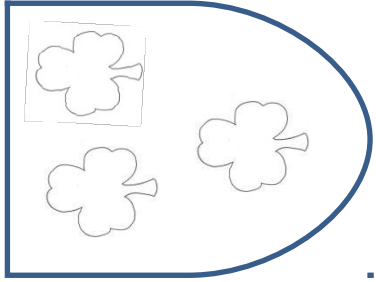
SABLE

AZUR

SINOUPLE

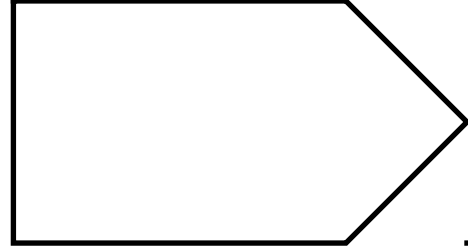
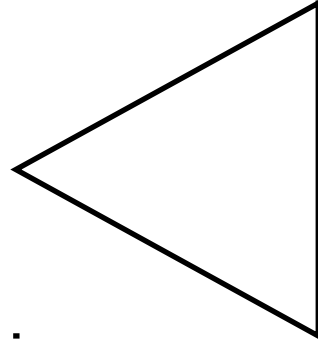
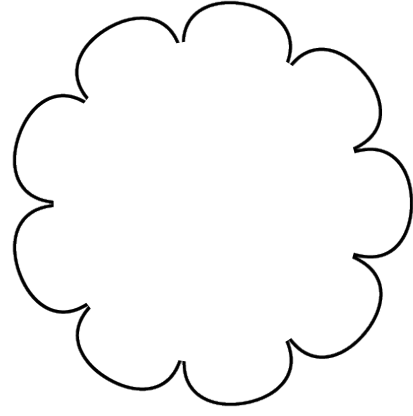
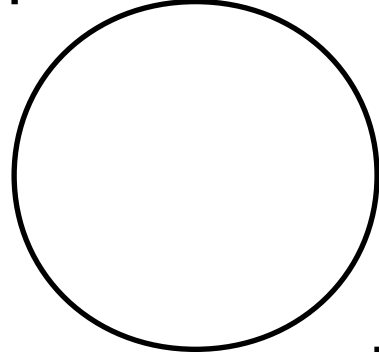
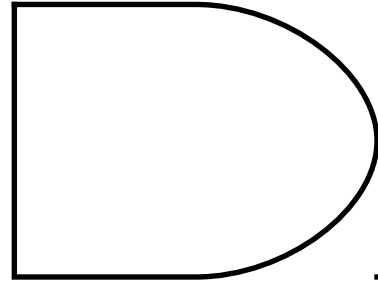
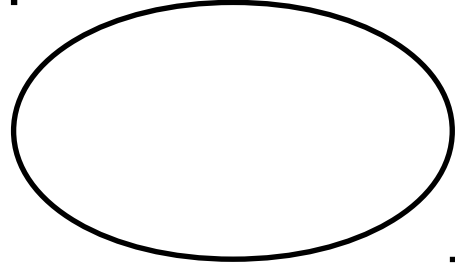
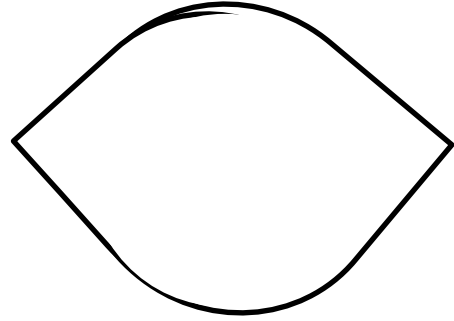
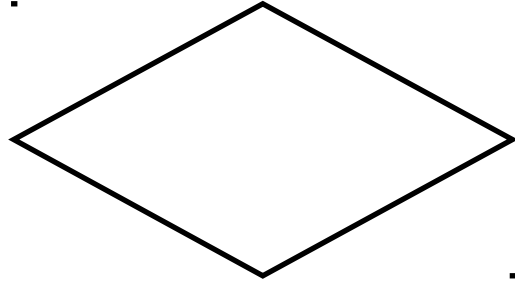
ORANGE

Colorie les blasons et trouve l'intrus.



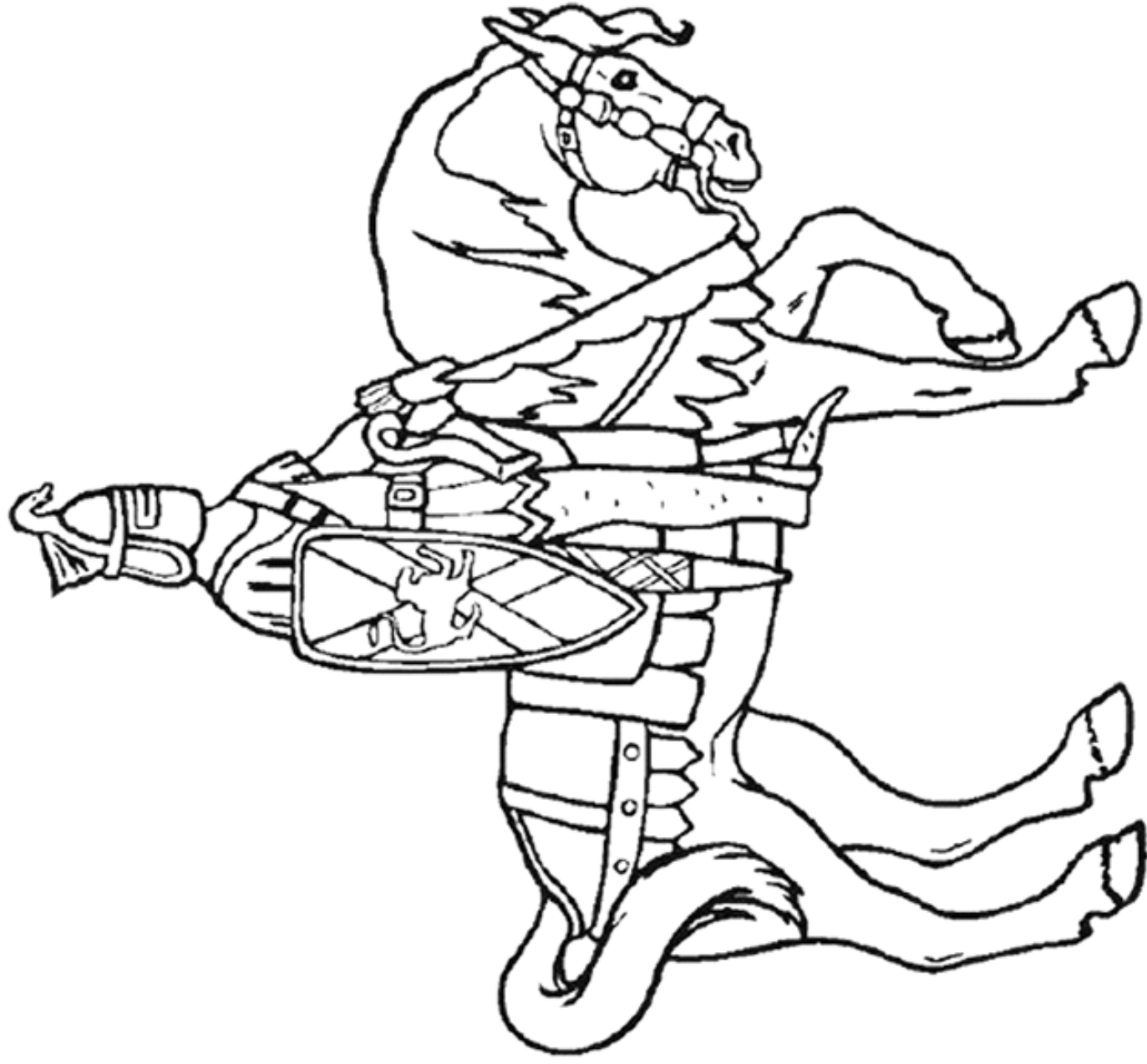
Dessine les formes de sceaux de sceaux que tu rencontres dans les vitrines.


Reconnais les formes de sceaux que tu rencontres dans les vitrines.

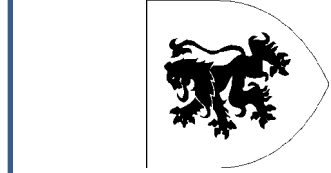
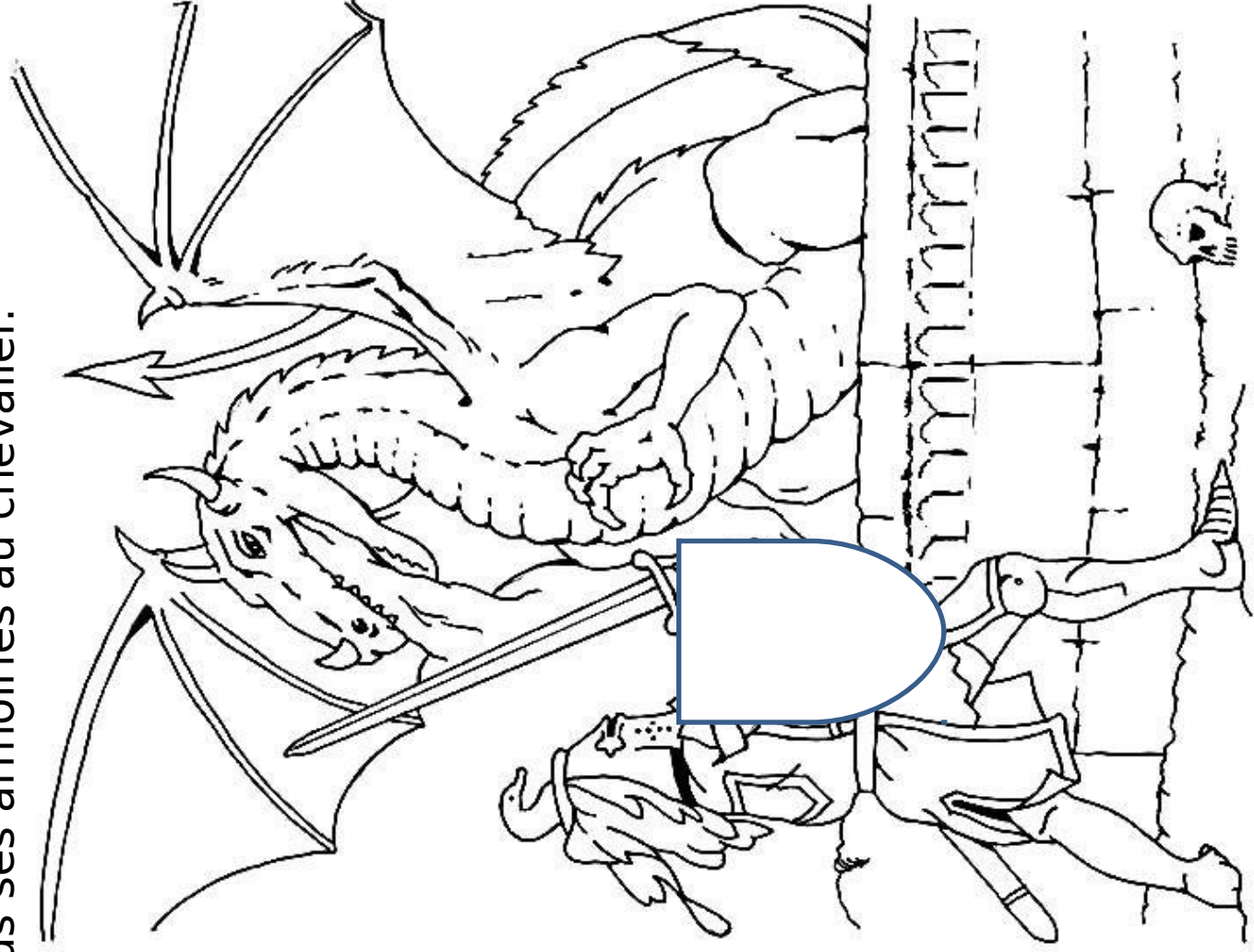




Colorie l'armure du chevalier en respectant les bonnes couleurs.



Rends ses armoiries au chevalier.



Découpe et colle les bons ornements sur  
l'armure du chevalier et colorie-le.

