



LES LÉGENDAIRES

AU CINÉMA LE 28 JANVIER



LIVRET JEUX





BIENVENUE AU MUSÉE DE CLUNY !

**Nos cinq Légendaires se sont perdus
dans les salles et ont besoin de ton aide.**

Pars à leur rencontre, observe les oeuvres,
réponds aux questions, fais les jeux
et crée ton propre héros avec ses accessoires.



DANAËL ET LES ARMES DES HÉROS

Danaël, le courageux chevalier parcourt les salles du musée pour observer les armes et s'entraîner.

Salles : armes, chevaliers, vitraux des saints guerriers (salle 18)

Œuvres à observer :

- Épées médiévales (12^e-15^e siècle)
 - Bouclier, targes et pavois
- Vitrail de « Jacques de Fleckenstein en donateur »

JEUX : DESSINE TON ÉPÉE

Observe les épées exposées et dessine celle que tu choisirais.



Danaël a perdu son épée magique !

Observe bien les armes en vitrine du musée pour l'aider à la retrouver.

JEU : "L'ÉPÉE PERDUE DE DANAËL"

1. Regarde les épées dans les vitrines.

Entoure celle qui ressemble le plus à celle de Danaël :



- () Lame droite et longue



- () Lame courte et large



- () Poignée en forme de croix

2. Sur le vitrail, trouve le chevalier. Quel couvre-chef a-t-il posé devant lui ?

- () Un casque
- () Une couronne
- () Un chapeau

3. Que représente le cimier du chevalier ?

LE SAVAIS-TU ?

le monde médiéval

Le cimier est un ornement placé au sommet d'un casque, d'un couvre-chef ou d'un sapin de Noël.

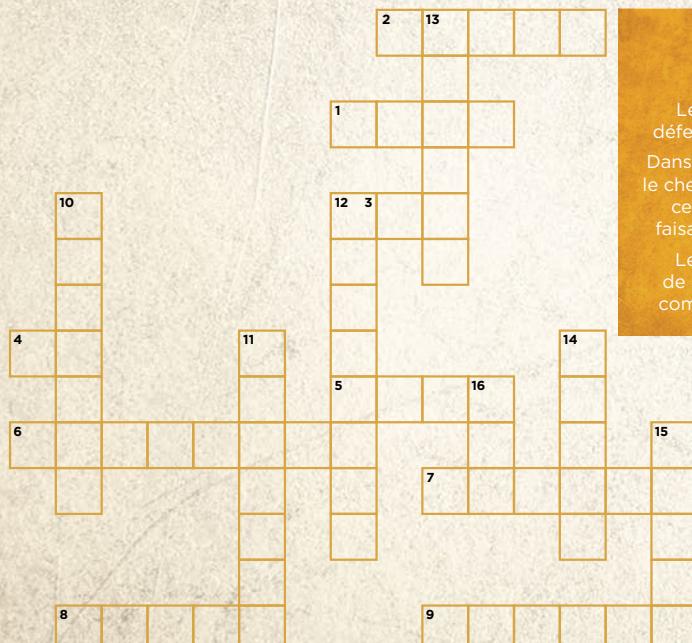
Mini mots croisés

Mots horizontaux

1. Partie tranchante d'une épée.
2. Petit bouclier rond utilisé au combat.
3. Métal dont on fabrique les armes.
4. Métal précieux qui constitue l'épée de Danaël.
5. Arme longue avec une lame et une poignée.
6. Sert à se protéger pendant la bataille.
7. Quand des chevaliers se battent.
8. Barre entre la lame et la poignée d'une épée.
9. Fidèle compagnon du chevalier.

Mots verticaux

10. Compétition entre chevaliers.
11. Partie que l'on tient dans la main.
12. Celui qui fabrique les armes et les armures.
13. Protection du corps en métal.
14. Arme de Razzia
15. Matière utilisée pour fabriquer les épées et boucliers.
16. Monnaie du Moyen-Âge



LE SAVAIS-TU ?

le monde médiéval

Les chevaliers prenaient serment de défendre les faibles, tout comme Danaël. Dans le vitrail de Jacques de Fleckenstein, le chevalier prie en armure : au Moyen Âge, cela montrait que la foi et le courage faisaient partie du même idéal héroïque.

Les épées étaient souvent décorées de symboles magiques et/ou religieux, comme on peut en retrouver sur Alyzia.



SHIMY ET LES SENS DE LA NATURE

**Shimy se promène dans le musée
et traverse les tapisseries pour ressentir la nature
et découvrir les créatures fantastiques.**



Salles : tapisseries et bestiaire fantastique

Oeuvre à observer :

- La Dame à la Licorne (salle 20)



JEU : "RELIE LES POINTS MAGIQUES"

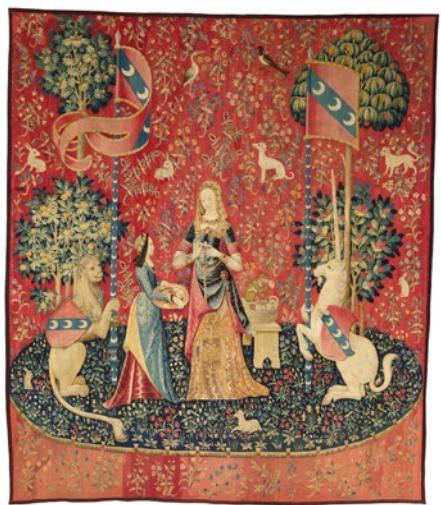
Relie les points pour révéler la licorne cachée.
Puis colorie-la avec les couleurs de ton choix.



JEU : "LES SENS"

1. Le Pouvoir de l'Air (L'Odorat)

Activité : Devant la tapisserie de *L'Odorat*



Question :

La Dame fabrique
une couronne de fleurs.
Peux-tu nommer trois plantes
ou fleurs que tu vois autour d'elle ?

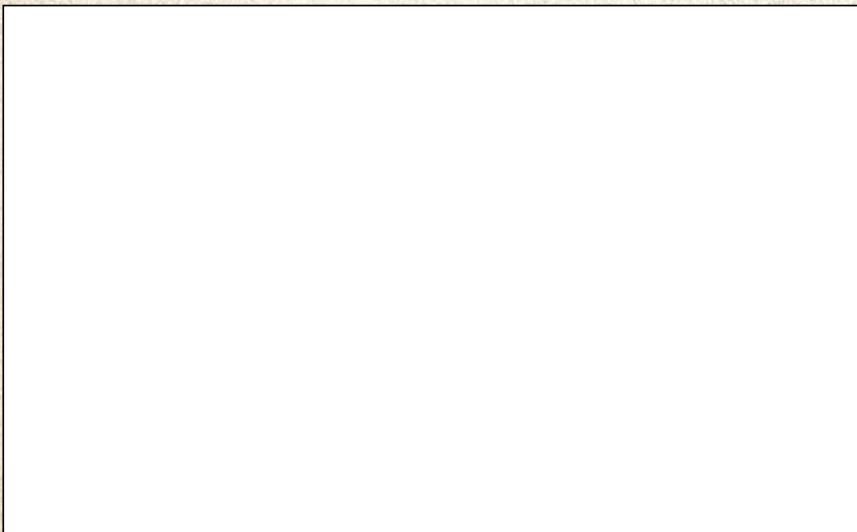
.....
.....
.....

Point info Légendaires :

Au terme de sa formation d'elfe
élémentaire, Shimy pourra manipuler
l'air, en plus de la terre et de l'eau...

Ainsi, elle pourra par exemple
se déplacer encore plus vite

Dessine ton propre vent magique autour d'une créature
ou d'un personnage de la tapisserie. Tu peux faire voler
des feuilles, des plumes, ou même un animal.



2. Le Pouvoir de la Nature (l'Ouïe)

Activité : Devant la tapisserie de *L'Ouïe*



Question :

Parmi les nombreux animaux
que tu vois, trouve un animal
domestique (chien ou chat)

.....
.....

un animal sauvage (lion, singe, etc.)

3. La Quête de la Licorne (Être fantastique)

Activité : Devant la tapisserie *À Mon Seul Désir*

Question : Combien de lapins comptes-tu sur cette tapisserie ?

Lien narratif : Dans la BD, les Légendaires doivent souvent
décoder des messages secrets. A ton avis, que signifie
le mystérieux message "À MON SEUL DÉSIR" ?

Coche la bonne réponse :

- « Je fais ce qui me plaît »
- « Je renonce à toutes les richesses »
- « J'attends le retour de mon amour »

Écris ta propre interprétation :

.....
.....
.....

QUIZ : LE BESTIAIRE MAGIQUE

Observe la tapisserie et relie chaque animal à sa symbolique :

1. Qui symbolise la pureté ?
2. Qui représente la loyauté ou la fidélité ?
3. Qui est souvent associé à l'intelligence ou la ruse ?
4. Qui est lié à la force ou au courage ?
5. Qui évoque la beauté et la légèreté ?

JADINA ET LES TRÉSORS ENCHANTÉS

Jadina, princesse d'Orchidia, extrêmement coquette, explore les salles de bijoux et de sculptures royales.

Œuvres à observer :

- Fibules mérovingiennes (salle 3)
- Les personnages couronnés du portail Sainte-Anne de Notre-Dame de Paris (salle 5)
 - Emaux de plique (salle 10)
- Bague sertie de pierre (salle 12)
- Ceinture décorée (salle 19c)

JEU : "LE COFFRET MAGIQUE DE JADINA"

Jadina adore les trésors...

Observe les vitrines et coche les objets qu'elle apprécierait le plus :

- Fibule en forme d'animal
- Applique avec motif floral
- Bague avec pierre brillante
- Épée de chevalier
- Ceinture avec plaques décoratives

LE SAVAIS-TU ?

le monde médiéval

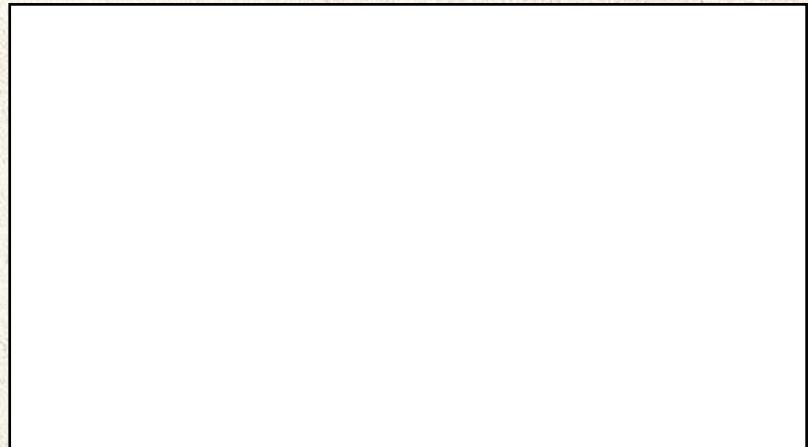
Les fibules servaient à attacher les vêtements, les appliques et ceintures décorent les tenues et montrent le rang social.



COLORIAGE : LA CEINTURE MAGIQUE

Inspire-toi de la ceinture exposée dans la vitrine.

Ajoute des pierres précieuses imaginaires ou des motifs décoratifs pour la rendre magique et royale, afin qu'elle plaise à Jadina



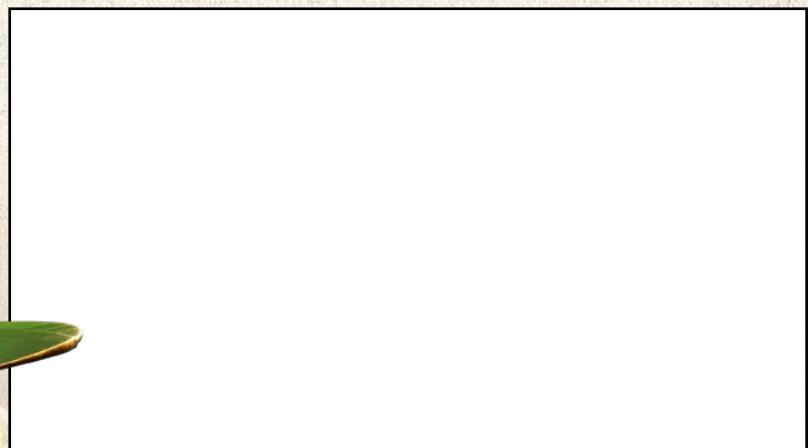
JEU : "LES COURONNES"

Sur les sculptures du portail Sainte-Anne :

Compte les couronnes et observe leurs contours.

Combien en vois-tu ?

Dessine ta couronne idéale



GRYF ET LES ANIMAUX DU COURAGE

Gryf est un Jaguarian, son apparence et ses capacités empruntent aux félins... parcourt les salles du musée pour repérer les animaux.

Salles : sculptures et chapiteaux médiévaux

Œuvres à observer :

- Chapiteaux romans avec lions et monstres fantastiques (salle 3)
- Gargouilles animales (cour)
- Sculptures animales du Moyen Âge (un peu partout)



JEU D'OBSERVATION : "LE BESTIAIRE DE PIERRE"

Observe les sculptures : lion, griffons et sirènes.
Relie chaque animal à la qualité qui lui correspond !

- | | |
|-----------|--------------------------|
| Lion • | • Protection des trésors |
| Sirène • | • Courage |
| Griffon • | • Ruse ou mystère |

LE SAVAIS-TU ?

le monde médiéval

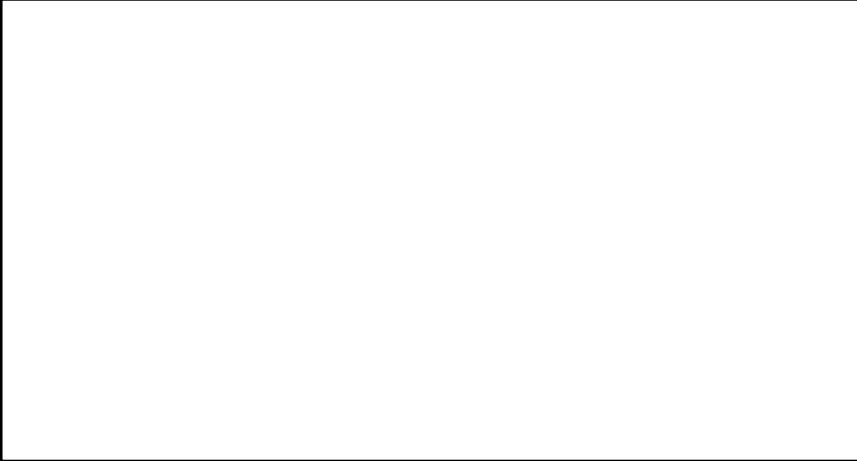
Les lions sculptés représentaient la force et la loyauté, deux grandes qualités de Gryf.

VRAI OU FAUX ?

- Le lion symbolise le courage
 VRAI FAUX
- Les griffons ont un corps de lion et des ailes d'aigle
 VRAI FAUX
- Les sirènes sont mi-homme mi-oiseau
 VRAI FAUX
- Tous les animaux étaient réels
 VRAI FAUX
- Les sirènes apparaissent souvent dans l'art médiéval pour représenter le danger ou la ruse
 VRAI FAUX
- Les animaux fantastiques servaient uniquement à décorer
 VRAI FAUX

JEU : "CRÉE TON COMPAGNON D'AVVENTURE"

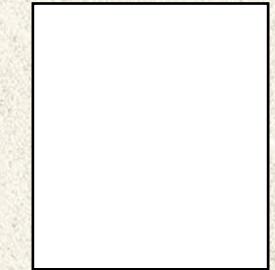
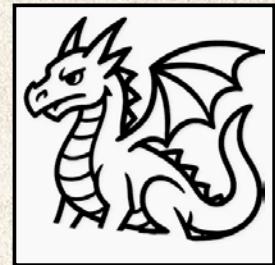
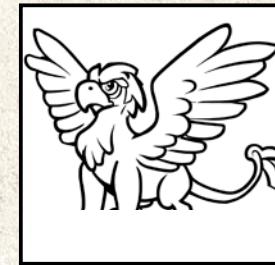
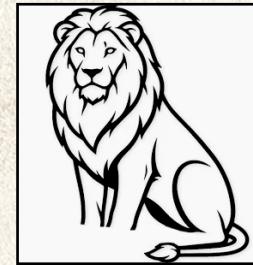
Gryf est courageux et loyal.

- Dessine un nouvel animal fantastique qui pourrait l'accompagner dans ses aventures.
 - Tu peux t'inspirer du lion, des griffons ou des sirènes, inventer des ailes, une crinière ou une queue spéciale.
 - Tu peux lui ajouter un pouvoir si tu le souhaites.
- 

JEU : "LES EMPREINTES DES BÊTES"

"Imagine l'empreinte la plus drôle que pourrait avoir chaque animal !"

Complète le corps de chaque animal par des pattes imaginaires et dessine son empreinte



Lion

Griffon

Dragon

(réponse libre ou imaginaire — le but est de s'amuser avec les formes !)



RAZZIA ET LA FORCE DES JUSTES

Razzia se rend dans les salles du musée pour observer les saints guerriers et étudier le courage et la force des chevaliers médiévaux.

Salles : saints guerriers, armes et défense

Œuvres à observer :

- Chapiteau à figures : saints militaires

(Ce chapiteau est orné sur trois faces de bustes de saints militaires inconnus, vêtus d'armures et portant des armes.) (salle 7)

- Targe de Saint Georges terrassant le dragon (salle 18)

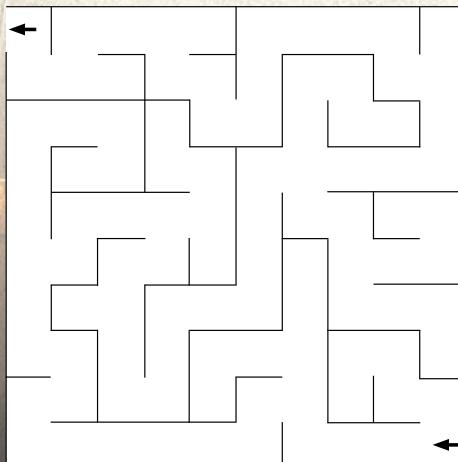
- Autres sculptures de chevaliers et boucliers décoratifs

Explorez les salles pour découvrir d'autres représentations de chevaliers et de boucliers médiévaux.

JEU : LABYRINTHE DU HÉROS

Razzia doit atteindre le dragon.

Trace un chemin à travers le labyrinthe pour rejoindre la targe de Saint Georges.



MOTS MÊLÉS DU COURAGE

RAZZIA • FORCE • ARMURE • SAINT • DRAGON • COURAGE

E	G	A	R	U	O	C	V	B	N
R	A	Z	Z	I	A	K	L	M	P
U	D	R	A	G	O	N	Q	S	D
M	S	F	G	H	J	A	R	T	Y
R	A	O	R	C	E	M	U	R	A
A	I	R	X	W	Z	U	E	I	O
P	N	C	B	N	M	R	R	O	P
L	T	E	D	F	G	E	T	P	Q
O	R	S	A	I	N	T	Y	U	I
K	J	H	G	F	D	S	A	Q	W

LE SAVAIS-TU ?

le monde médiéval

Les saints guerriers représentaient le combat du bien contre le mal. Razzia, depuis qu'il a intégré les Légendaires, incarne ces mêmes valeurs : courage, loyauté et protection des plus faibles.



JEU CONCOURS

(VOIR AU DOS)

JEU : "CRÉE TON BLASON"

Razzia a besoin d'un blason !

Dessine un bouclier avec les symboles que tu imagines pour représenter sa force et son courage.

Tu peux ajouter des couleurs, des animaux ou des motifs fantastiques.



VRAI OU FAUX ?

Les boucliers servaient à se protéger

VRAI FAUX

Les saints guerriers étaient des modèles de courage

VRAI FAUX

Razzia peut manier tous les types d'armes

VRAI FAUX

Les dragons existent

VRAI FAUX

CONCOURS : JOUEZ ET TENTEZ DE GAGNER DE NOMBREUX LOTS*

Bulletin à déposer dans l'urne du musée de Cluny.



NOM.....

PRENOM.....

ADRESSE MAIL.....

ADRESSE POSTALE.....

NUMERO DE TÉLÉPHONE.....

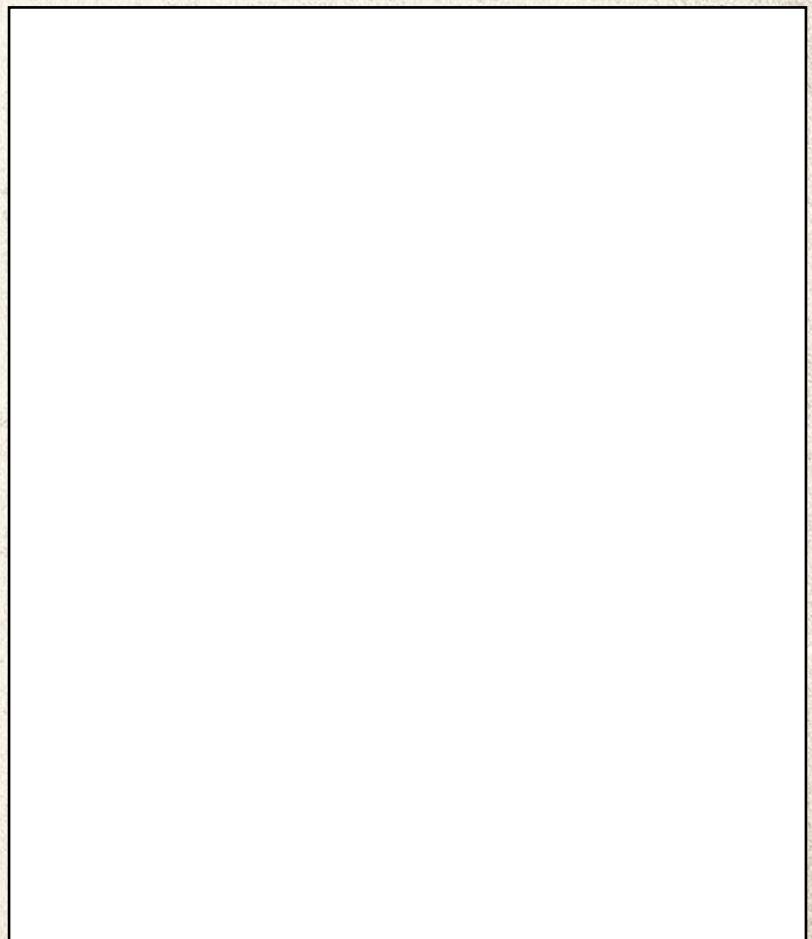
*Un par foyer

FÉLICITATIONS !

Grâce à toi, les Légendaires peuvent désormais protéger le musée de Cluny en ayant appris tous ses secrets.
Ta mission est accomplie !

Tu es désormais un(e) Légendaire du Temps,
gardien(ne) des trésors du Moyen Âge.

Crée ta propre tenue en habillant
le personnage des accessoires que tu as vues
et que tu préfères : épée, ceinture, bouclier, armure etc.



Tu peux maintenant rejoindre tes héros préférés !
Légendaires unis un jour, Légendaires unis toujours !!!

RÉPONSES

DANAËL

JEU : QUE REPRESENTE LE CIMIER DU CHEVALIER ? UN BUSTE FÉMININ

MOTS CROISÉS



SHIMY

JEU : LES SENS

Peux-tu nommer trois plantes ou fleurs que tu vois autour d'elle ?

L'OEILLET. MARGUERITE. PENSÉE. MUGUET. LA ROSE. LA VIOLETTE

JEU : LA QUÊTE DE LA LICORNE

Combien de fois comptes-tu des lapins sur cette tapisserie ?

NARRATIF :

Que signifie le mystérieux message

“À MON SEUL DÉSIR” ?

"JE RENONCE À TOUTES LES RICHESSES"

QUIZZ : LE BESTIAIRE MAGIQUE

1. Qui symbolise la pureté ? **LA LICORNE**
 2. Qui représente la loyauté ou la fidélité ? **LE CHIEN**
 3. Qui est souvent associé à l'intelligence ou la ruse ? **LE SINGE**
 4. Qui est lié à la force ou au courage ? **LE LION**
 5. Qui évoque la beauté et la légèreté ? **L'OISEAU**

JADINA

JEU : LES COURONNES

6 COURONNES sur les sculptures du portail Sainte-Anne

GRYF

JEU : LE BESTIAIRE DE PIERRE

- Lion : **COURAGE**
 - Griffon : **PROTECTION DES TRÉSORS**
 - Sirène : **RUSE OU MYSTÈRE**

JEU : VRAI OU FAUX

- Le lion symbolise le courage VRAI
 - Les griffons ont un corps de lion et des ailes d'aigle VRAI
 - Les sirènes sont mi-homme mi-oiseau VRAI
 - Tous les animaux étaient réels FAUX
 - Les sirènes apparaissent souvent dans l'art médiéval pour représenter le danger ou la ruse VRAI
 - Les animaux fantastiques servaient uniquement à décorer VRAI

RAZZIA

JEU : VRAI OU FAUX

- Les boucliers servaient à se protéger **VRAI**
 - Les saints guerriers étaient des modèles de courage **VRAI**
 - Razzia peut manier tous les types d'armes **FAUX**
 - Le dragon est toujours réel **FAUX**