



# Les secrets de Diabolo et Lunette

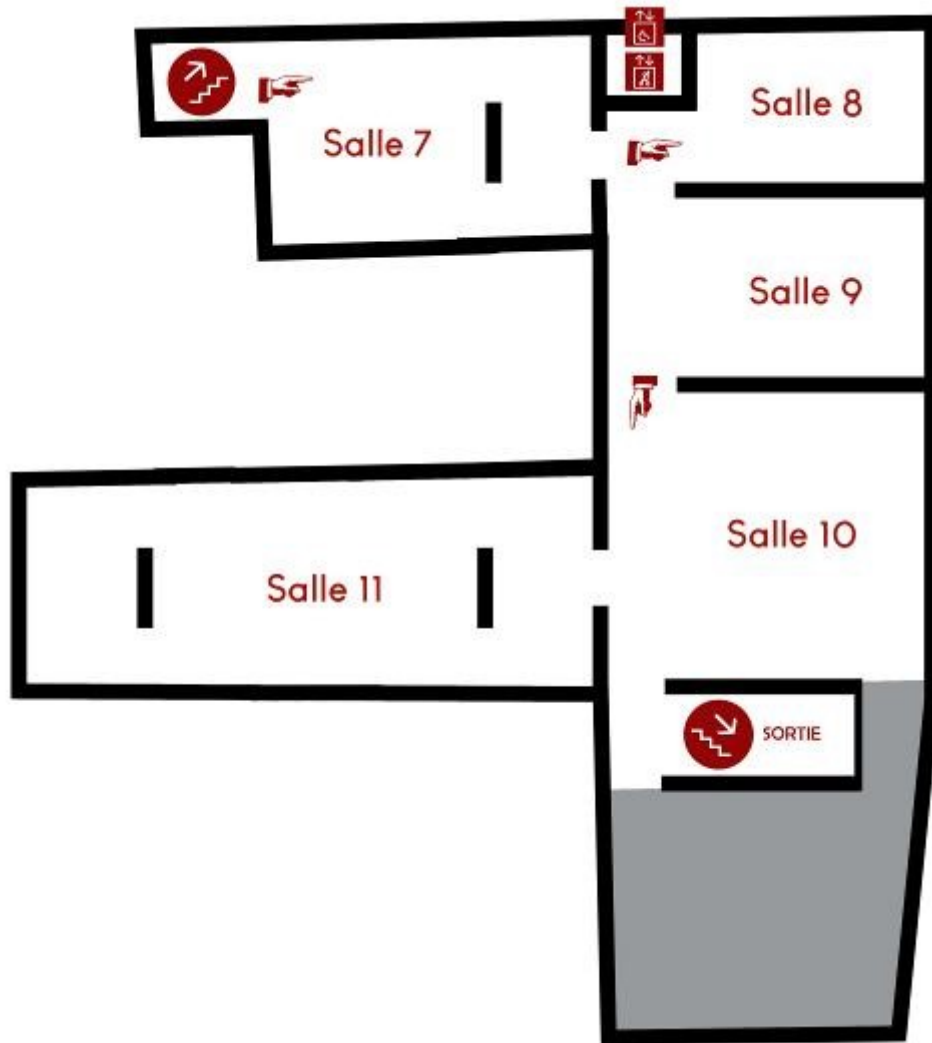
Livret jeu 7-12 ans

◆◆◆◆ Musée | de | Flandre

## Rez-de-chaussée



## Premier étage



# Salle 1

## Bienvenue au musée de Flandre !

Nous allons te servir de guide durant ta visite.

Ensemble, nous allons **découvrir l'art flamand, décodé les œuvres et faire la lumière sur certains de leurs secrets...**

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

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

Aux 15<sup>e</sup> et 16<sup>e</sup> siècles, les flamands les plus riches commandaient souvent de petits tableaux religieux pour prier dans leurs maisons.

**Retrouve l'identité de chaque personnage.** Relie l'image à son texte.  
*Attention, il y a un intrus !*



Je suis Joos vanden Damme.  
J'ai commandé cette œuvre pour le Salut de mon âme et l'ai offerte à l'église de Termonde où je suis enterré.



Je suis Marie, la mère de Dieu.  
Avec mon fils Jésus, je trône au milieu des anges et j'ouvre les portes du Paradis à celles et ceux qui le méritent.



Je suis sainte Barbara.  
Je protège Joos vanden Damme. On me reconnaît à la tour dans laquelle mon père m'a injustement enfermée.



### *La devinette de Lunette...*

Sais-tu pourquoi Joos vanden Damme a les yeux fermés ?

- Parce qu'il réfléchit
- Parce qu'il est ébloui
- Parce qu'il est mort



Pour l'Église catholique, il faut que les croyants accomplissent une série de bonnes actions sur Terre pour gagner leur place au Paradis. **Ce sont les Œuvres de Miséricorde.**

**Retrouve sur ce tableau les Œuvres de Miséricorde physiques.**

Entoure-les sur l'image et relie-les avec la bonne légende.

Attention, il y a un piège !

Donner à manger aux affamés

Donner à boire à ceux qui ont soif

Vêtir ceux qui sont nus

Accueillir les pèlerins



Assister les malades

Visiter les prisonniers

Ensevelir les morts



### *Le secret rigolo de Diabolo*

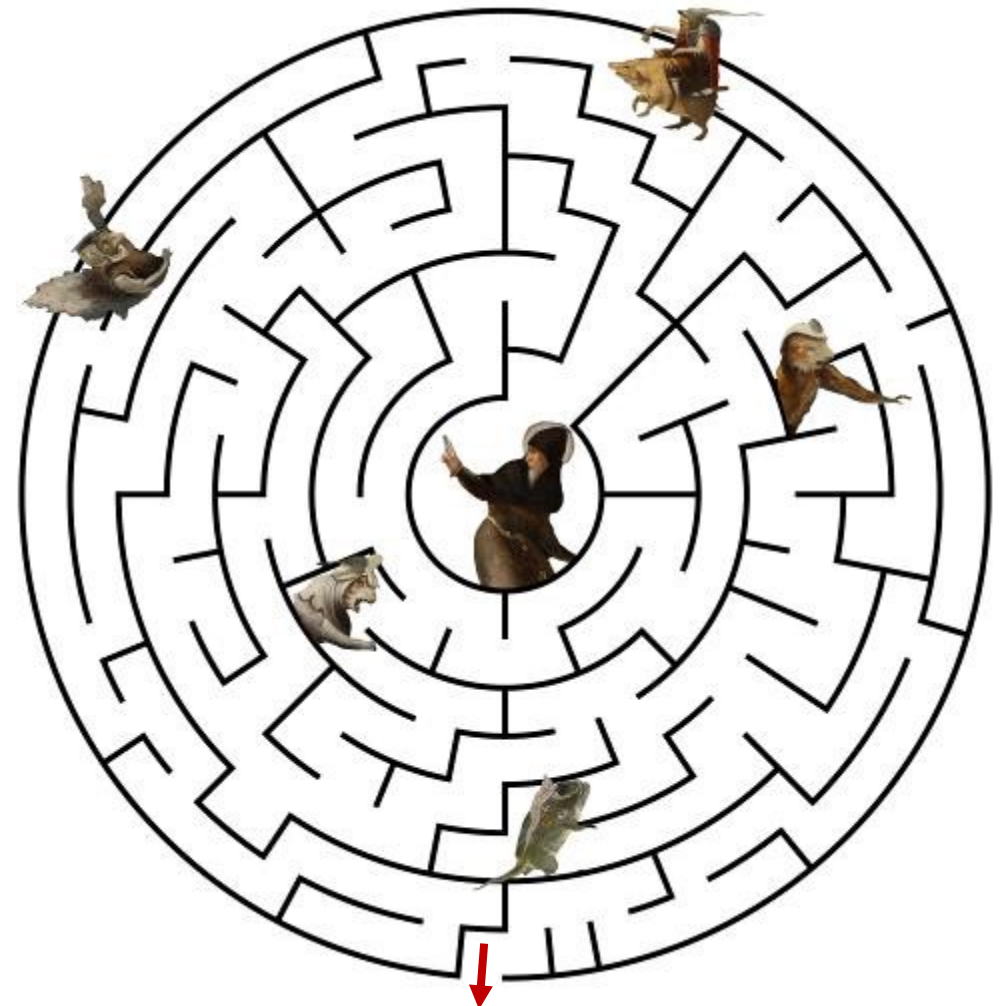
Sais-tu qu'il y a en tout 14 Œuvres de Miséricorde dont une qui dit qu'il faut « supporter patiemment les personnes ennuyeuses » !

## Salle 2



Au 16<sup>e</sup> siècle, les histoires de combat contre les démons connaissent un grand succès. Trouve les 2 tableaux de saint Antoine attaqué par des monstres venus des Enfers...

**Aide Antoine à sortir du labyrinthe infernal...**



# Salle 3

Les peintres flamands adorent raconter des histoires !  
Découvre la légende de Christophe, le géant qui voulait rencontrer Dieu...

À toi de retrouver à quel détail correspond chaque bulle ! Reporte le bon numéro sur chaque image.

Un vieil homme conseille au géant d'aider les voyageurs à traverser un fleuve dangereux.

1



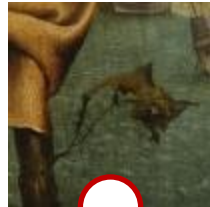
Un jour, un jeune enfant demande au géant de le porter sur l'autre rive.

2



Au milieu du fleuve, l'enfant devient très lourd. Christophe peine à arriver sur l'autre rive.

3



L'enfant lève sa main et révèle qu'il est Jésus, le fils de Dieu.

4



Pour le remercier, Jésus transforme son bâton en arbre. Une feuille pousse immédiatement.

5



## Le secret rigolo de Diabolo

Sais-tu que Christophe vient du grec *Christophoros* qui signifie « Celui qui porte le Christ » ?

# Salle 4



Aide Diabolo à retrouver les 7 erreurs qui se sont glissées dans le tableau. Entoure-les.

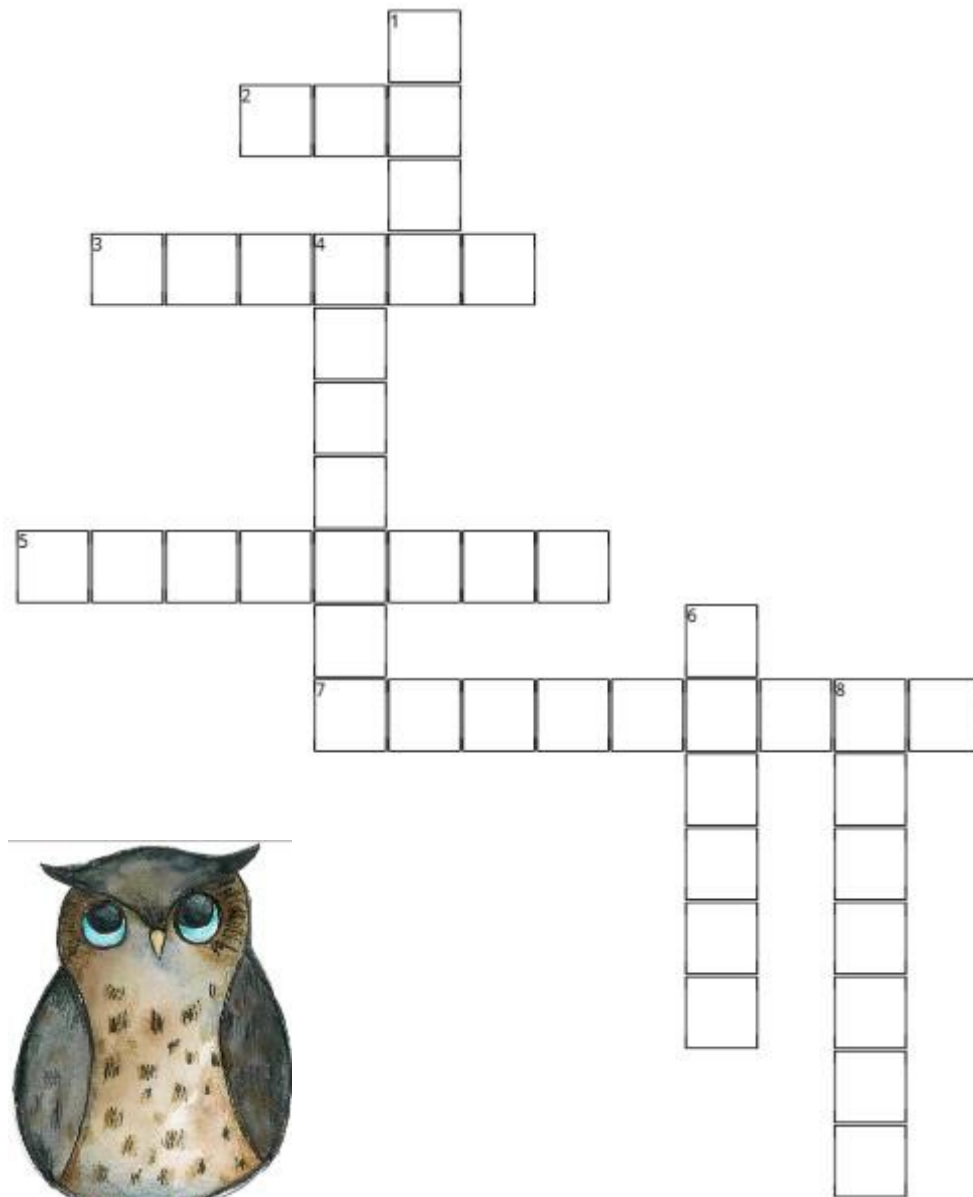


Au 17<sup>e</sup> siècle, les paysages deviennent de plus en plus réalistes : les peintres s'intéressent aux mouvements des nuages, aux variations de la lumière...

Plonge dans cet incroyable paysage de Peter Paul Rubens.



## Salle 5





Te voilà dans une ancienne cuisine.  
Ici, on mange, on boit, on joue... et on digère comme le suggère ce *Château de cartes* qui symbolise un système digestif !

**Observe bien tout ce qui se trouve dans la salle 5. Puis complète les mots fléchés.**

#### HORIZONTAL

2. Pièce de jeu d'échec mais aussi personnage coiffé d'oreilles d'âne.
3. Cavité située en bas du visage humain qui communique avec le système digestif.
5. Espace aménagé pour faire du feu et cuire les aliments.
7. Lieu typiquement flamand où l'on venait boire, manger et discuter.

#### VERTICAL

1. Instrument de musique à cordes pincées très populaire aux 16<sup>e</sup> et 17<sup>e</sup> s.
4. Pièce où l'on prépare à manger.
6. Fruit à la saveur acidulée qui symbolise l'amour.
8. Organe qui sert à la digestion.



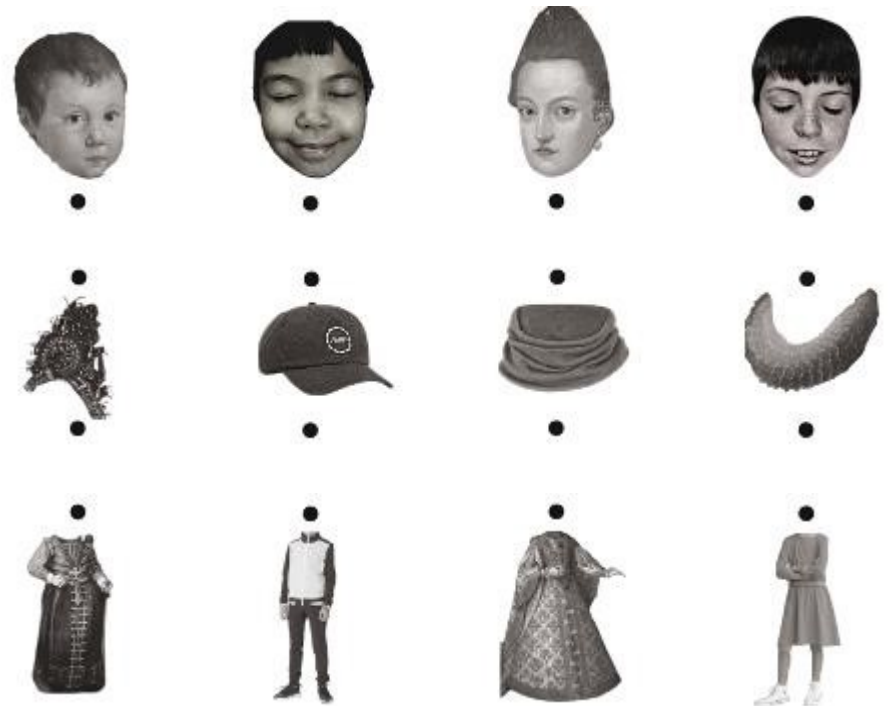
#### *Le secret rigolo de Diabolo*

As-tu vu dans la *Scène galante* d'Ambrosius Benson cet homme occupé à voler discrètement la bourse d'une dame ?

# Salle 6

Au 17<sup>e</sup> siècle, seules les personnes très riches pouvaient commander leur portrait. Ils se faisaient peindre avec leurs plus beaux costumes et bijoux.

**Retrouve la garde-robe qui convient le mieux à chaque personnage.**  
Relie le vêtement et/ou accessoire à son visage.



#### *Le secret rigolo de Diabolo*

Les 4 enfants que Hans Op de Beeck a photographié les yeux fermés devaient s'imaginer dans la peau de quelqu'un d'autre et dans un endroit différent... Et toi, qu'aurais-tu imaginé à leur place ?

Pour continuer, pousse la porte au fond de la salle et monte au 1<sup>er</sup> étage

# Salle 7

Les peintres flamands adoraient peindre les animaux mais aussi les fruits et légumes. On appelle cela des natures mortes.

**Regarde attentivement ces détails.** Retrouve les 2 œuvres auxquelles ils appartiennent puis relie le détail à sa matière.



plumes

poils



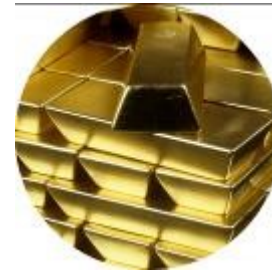
## La devinette de Lunette

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 !



Pour continuer, monte les 3 marches tout au fond de la salle.

# Salle 8



Les Flamands ont le sens de l'humour. Ils rient de tout, surtout de leurs défauts et de leurs excès.

**Décode la phrase mystère et trouve la morale cachée derrière les lingots d'or de Léo Copers...**  
Note ta réponse sur les pointillés.

◆□◆◆    ♀♣    □◆✕    ♀□✕●●♣

■'♣♣◆    ☒☒☒    ♀'□□

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
■	□	☒	□	□	♣	◆	◆	♣	♣	☒	☒	♣

**Et maintenant plonge ton regard dans le curieux tableau *Espiègeries* de Nicolas Eekman.** Attention, il y a un intrus. Entoure-le.





# Salle 9

En Flandre, le Carnaval est un jour de fête où l'on sort les géants protecteurs de chaque ville.

À l'origine de cette fête, il y a des processions religieuses comme celle d'Anvers qui rendent hommage à la Vierge Marie... et aux richesses de la mer !

**Retrouve dans ce tableau d'Erasmus de Bie tout ce qui fait allusion à l'eau.** Entoure tes réponses sur l'image.



## La devinette de Lunette

Pour créer Reuze papa, le géant protecteur de Cassel (que tu peux voir sur le *Carnaval de Cassel*), Alexis Bafcop s'est inspiré d'un autre géant. Sais-tu lequel ? Tu trouveras justement la réponse dans le tableau d'Erasmus de Bie.



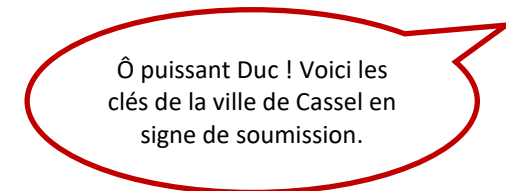
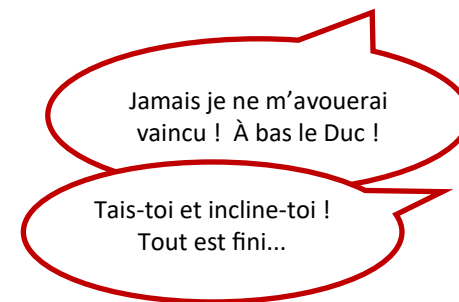
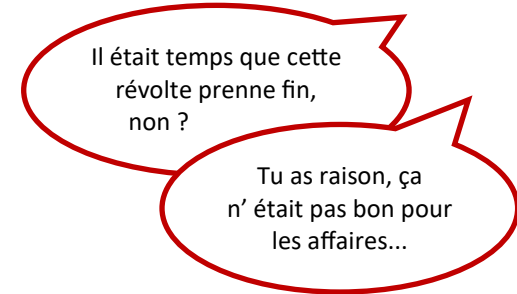
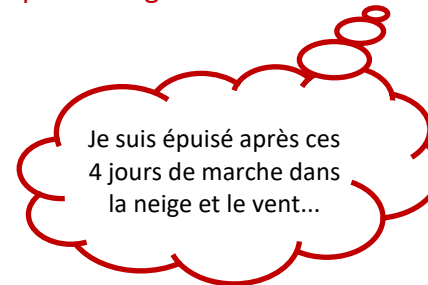
C'est le géant protecteur d'Anvers, Druon Antgone qui a servi d'inspiration à Alexis Bafcop. Tu peux le voir sur le tableau d'Erasmus de Bie. Il est visible tout au fond à gauche, habillé en légionnaire romain.

# Salle 10

La Flandre est une terre riche et de nombreux royaumes ont voulu la conquérir...

Dirige-toi vers le très grand tableau. Nous sommes au 15<sup>e</sup> siècle. Le Duc de Bourgogne Philippe le Bon a conquis la Flandre...

**Retrouve ces détails puis devine qui dit quoi.** Relie les bulles à leurs personnages.



Deux siècles plus tard, le roi de France Louis XIV décide de conquérir une partie de la Flandre alors espagnole.

En 1677, une bataille décisive entre les hollandais, alliés des espagnols, et l'armée du roi de France a lieu au pied du Mont Cassel...

Retrouve ce tableau puis découvre les différentes étapes de cette bataille historique. Relie le texte à son image.



1. Les hollandais mettent le feu à la chapelle de Noordpeene pour ralentir l'armée française.



2. Mais les hollandais sont pris au piège dans des marécages. Ils s'enfuient...



3. Dans le camps français, on laisse exploser sa joie. C'est la victoire !



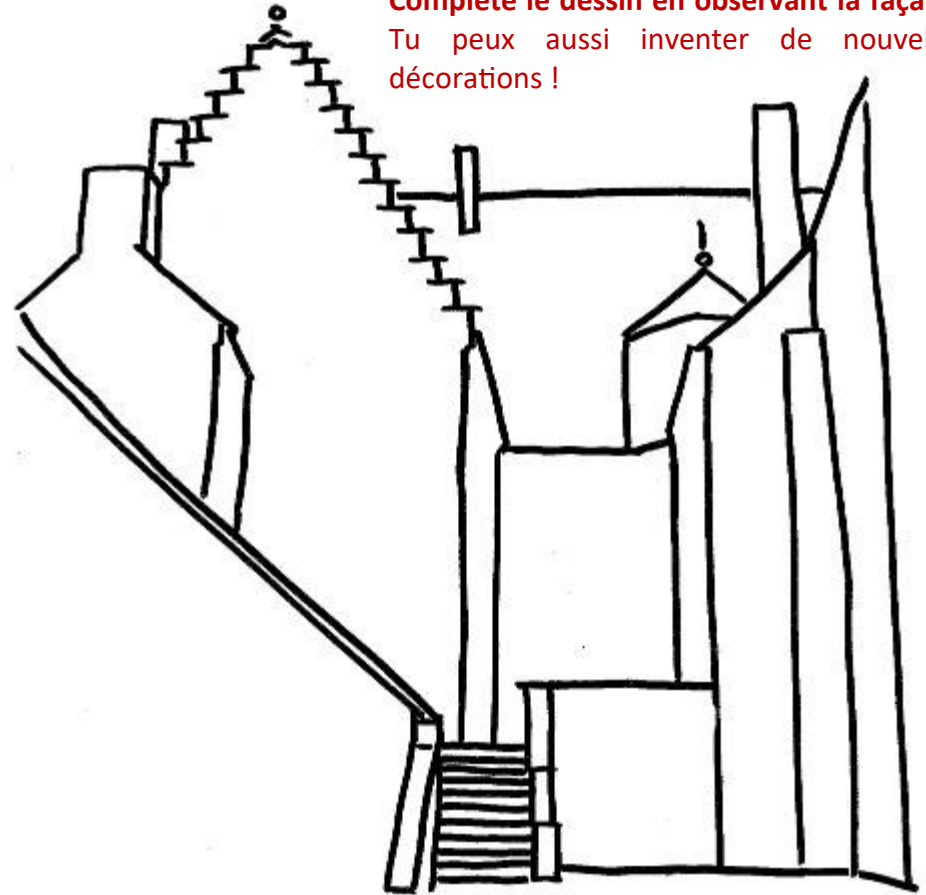
### *Le secret rigolo de Diabolo*

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.

# Cour intérieure

Descends dans la cour et découvre la façade arrière du musée en brique rouge.

Complète le dessin en observant la façade. Tu peux aussi inventer de nouvelles décorations !



### *Le secret rigolo de Diabolo*

La façade arrière du musée est typique de la Flandre avec ses pignons à pas de moineaux en forme de marches d'escaliers...

# Réponses

**Salle 1** Joos vanden Damme = image en haut à droite / Marie, mère de Dieu = image en bas à droite / Sainte Barbara = image en bas à gauche

Donner à manger aux affamés      Donner à boire à ceux qui ont soif      Vêtir ceux qui sont nus      Accueillir les pèlerins



Assister les malades      Visiter les prisonniers

Il manque « Ensevelir les morts »

**Salle 2**



**Salle 3**

Images colonne de gauche de haut en bas : image 1 = texte 2 / image 2 = texte 1 / image 3 = texte 4

Images colonne de droite de haut en bas : image 1 = texte 3 / image 2 = texte 5

**Salle 4**



**Salle 5**

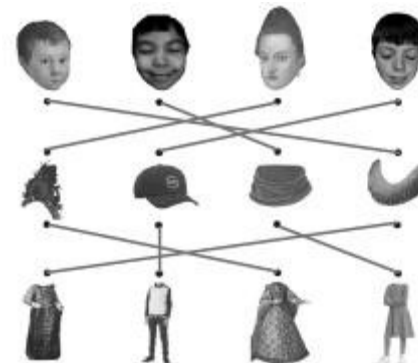
**HORIZONTAL**

2. FOU
3. BOUCHE
5. CHEMINÉE
7. ESTAMINET

**VERTICAL**

1. LUTH
4. CUISINE
6. CITRON
8. ESTOMAC

**Salle 6**



**Salle 7**

Détail 1 = plumes de l'oiseau posé sur l'arbre (Trophée de Jan Fyt) / Détail 2 = plumes (Bouquet d'Adriaenssen) / Détail 3 = plumes (Trophée de Jan Fyt) / Détail 4 = plumes (Bouquet d'Adriaenssen) / Détail 5 = poil de lièvre (Jan Fyt) / Détail 6 = plumes (Jan Fyt)

**Salle 8**

La phrase mystère : « Tout ce qui brille n'est pas or » // Intrus : 5<sup>e</sup> image tirée du Petit cheval de bois de Nicolas Eekman, exposé aussi dans cette salle.

## Salle 9

Le char de Neptune et Amphitrite, les sirènes et chevaux marins, les dauphins, le poisson qui crache de l'eau, le char en forme de bateau.  
Mais aussi indirectement la légende de Druon Antigone que tu trouveras facilement sur internet ou encore le char en forme d'éléphant qui rappelle que de nombreux animaux exotiques arrivaient par bateau dans le port d'Anvers !

## Salle 10

La reddition des casselois : **Image 1** = « Jamais je ne m'avouerai vaincu... » et « Tais-toi et incline-toi ! » / **Image 2** = « Ô puissant Duc ! Voici les clés de la ville... » / **Image 3** = « Je suis épuisé après ces 4 jours de marche... » / **Image 4** = « J'ai enfin maté cette révolte... » / **Image 5** = « Il était temps... » et « Tu as raison... »

La bataille de Cassel de 1677 : **Image 1** = texte 2 / **Image 2** = texte 3 / **Image 3** = texte 1

**Salle 12** Fossile 1 = Dent de mammouth / Fossile 2 = Fémur de rhinocéros laineux / Fossile 3 = Vertèbre de baleine / Fossile 4 = Ammonite

Reviens vite nous voir pour  
de nouvelles découvertes !

[museedeflandre.fr](http://museedeflandre.fr)

La visite est terminée.  
Nous espérons que tu  
t'es bien amusé(e).  
**À bientôt !**



### 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](mailto:museedeflandre@lenord.fr) ou [reservations.museedeflandre@lenord.fr](mailto:reservations.museedeflandre@lenord.fr)