



Ce livret  
appartient à

.....

# MUSÉE D'ART ET D'HISTOIRE

**Livret-jeux**  
pour les  
7-11 ans

# BIENVENUE AU MUSÉE!

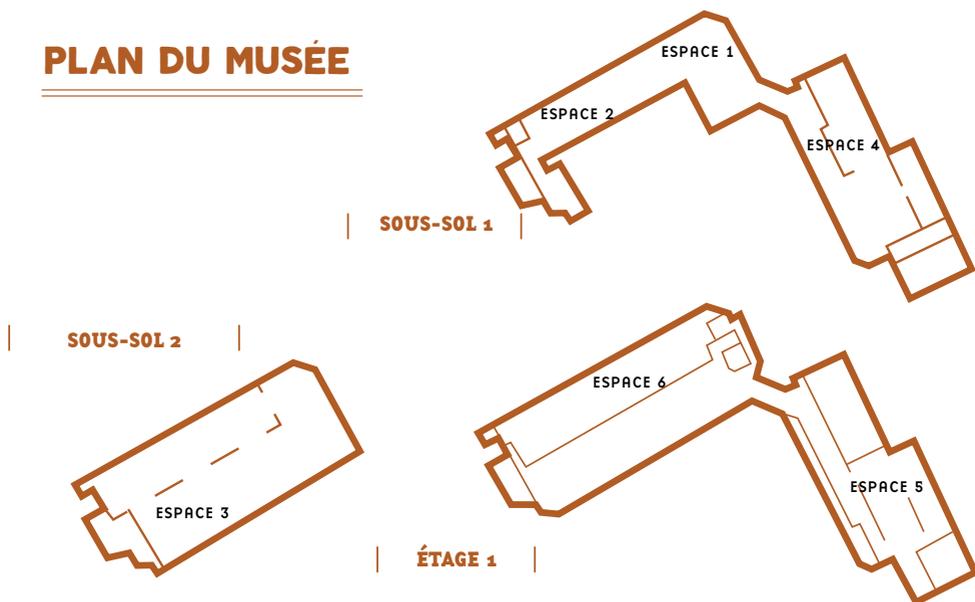


**T**e voilà prêt à partir à la découverte du Musée d'Art et d'Histoire. Je m'appelle Charles Royer et je suis archéologue. J'ai trouvé certains des objets que tu verras ici. Le Musée d'Art et d'Histoire de Langres possède des collections très riches : des peintures, des sculptures mais aussi des objets montrant comment les hommes et les femmes vivaient à la Préhistoire, aux temps des Gaulois ou des Romains... Je vais te guider pas à pas dans cette aventure.

## DÉFINITION :

**Un(e) archéologue est une personne qui étudie les civilisations anciennes et cherche à comprendre comment elles s'organisaient. L'archéologue s'aide pour cela d'objets laissés par ces civilisations : des objets de la vie quotidienne (comme des pièces de monnaies, des fragments d'amphores...), des restes d'édifices (comme des mosaïques, des tuiles...), des os d'animaux (comme ceux des mammouths aujourd'hui disparus) ...**

## PLAN DU MUSÉE



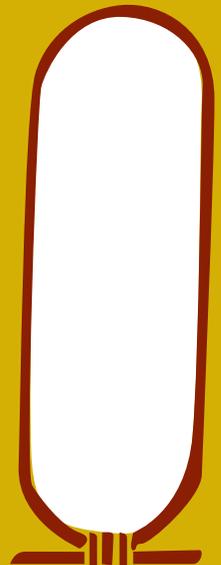
# LES COLLECTIONS ÉGYPTIENNES

Les antiquités égyptiennes que tu vois dans cette première salle ont été données par un de mes amis, le docteur Perron. Il travaillait dans un hôpital en Égypte et faisait des fouilles archéologiques durant ses vacances. Les objets dans les vitrines proviennent de tombeaux ou de temples, ils sont tous âgés de plus de 3000 ans. Il y a des vases, des statuettes, des amulettes, et même des momies de crocodiles !

## À TOI DE JOUER :

Les objets les plus précieux sont recouverts de hiéroglyphes. C'est un système d'écriture très compliqué, comprenant des milliers de signes qui peuvent être des sons (phonogrammes), des idées (idéogrammes) ou des symboles (pictogrammes). La lecture peut se faire de gauche à droite ou de droite à gauche. Il faut des années d'études pour comprendre ces textes, qui racontent la vie quotidienne et religieuse des Égyptiens.

Il existe une traduction des lettres de notre alphabet en phonogrammes égyptiens. Tu peux chercher les lettres de ton prénom et recopier les signes en hiéroglyphes dans le cartouche, ci-dessous.



# LA PRÉHISTOIRE EN HAUTE MARNE



Les objets préhistoriques que tu peux voir dans les vitrines ont été découverts dans le sol haut-marnais lors de fouilles archéologiques. Tu peux observer les différents types d'outils en silex ou en os qu'utilisaient nos ancêtres : couteau, grattoir, racloir, aiguille... Les dessins de reconstitution nous montrent que les hommes et femmes de la Préhistoire maîtrisaient également la couture, pour les vêtements, les sacs et les tentes. Ils travaillaient avec les fourrures des animaux chassés. Les ossements présentés nous donnent des informations sur la faune sauvage qui vivait en Haute Marne il y a 25 000 ans. Certaines espèces existent encore, d'autres ont totalement disparu car trop chassées ou peu adaptées au réchauffement climatique.

### À TOI DE JOUER :

Voici un dessin d'Olivier Taffin qui représente les différentes espèces animales qui vivaient sur ce territoire durant la Préhistoire. Entoure les animaux que tu peux encore croiser à notre époque.



## LANGRES À L'ÉPOQUE ROMAINE

Durant l'Antiquité, les Romains s'installent sur le plateau de Langres, donnant à la ville le nom d'Andemantunnum. Des édifices publics comme les thermes (bains publics) sont érigés. Sur la place du forum, les citoyens se retrouvent pour prendre les décisions politiques. On prie les dieux dans des temples. Les Romains construisent également des routes pour relier les différentes villes de leur empire et faire du commerce. Andemantunnum devient une cité riche et florissante.

### À TOI DE JOUER :

Voici une très belle mosaïque retrouvée à Langres. Elle décorait la demeure d'un riche citoyen d'Andemantunnum. Cette mosaïque est réalisée avec des pierres de différentes couleurs, qui sont taillées puis assemblées pour créer un décor. Il y a de nombreuses formes géométriques mais également des figures représentant des fruits, des coupes et même un personnage. Il s'agit de Bacchus, dieu de la fête et des banquets. Tu peux voir que la mosaïque a été abîmée. J'ai besoin de ton aide, imagine le décor des parties manquantes...



# LE MOYEN ÂGE



Te voilà dans le cœur du Musée d'Art et d'Histoire. Regarde autour de toi. L'architecture n'est pas la même que dans le reste du musée car cette partie du bâtiment est très ancienne. Il s'agit d'une ancienne église construite entre le XII<sup>e</sup> et le XIV<sup>e</sup> siècle. Elle a subi de nombreuses modifications : certaines parties ont été détruites, d'autres ont été reconstruites... Il reste quand même des éléments datant du Moyen Âge comme la baie (fenêtre), la voûte (plafond) ou les chapiteaux (la partie supérieure des piliers)...

## À TOI DE JOUER :

Voici différents éléments d'architecture. Regarde bien tout autour de toi pour les retrouver puis associe-les aux emplacements numérotés sur le dessin.

### ASTUCE

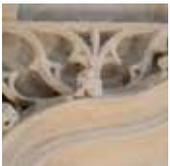
*Il te faudra ouvrir l'œil avec attention car ces éléments peuvent se trouver au-dessus de ta tête ou sous tes pieds...*



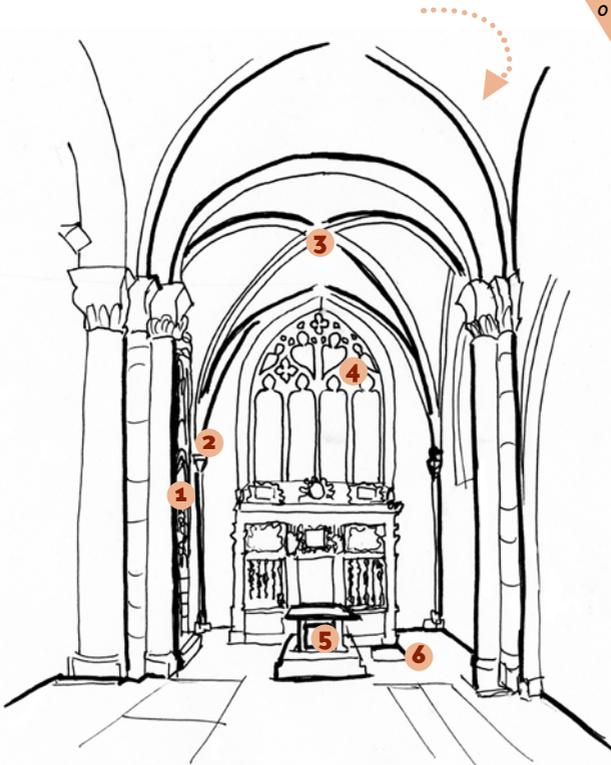
A → \_\_



B → \_\_



C → \_\_



D → \_\_



E → \_\_



F → \_\_

## LES PEINTURES ANCIENNES

Au-dessus de la chapelle Saint-Didier tu trouveras les collections de peintures anciennes du musée. Il y a plus de 700 tableaux, par manque de place ils ne sont pas tous exposés. Ces œuvres sont uniques et très fragiles. Tu peux observer autour de toi des natures mortes, des portraits, des paysages mais surtout des scènes religieuses. Ces œuvres ont été peintes en Europe entre le début du XVII<sup>e</sup> et la fin du XVIII<sup>e</sup> siècle.

### ASTUCE

Si tu veux connaître le nom des artistes et le titre des tableaux, regarde à côté de l'œuvre sur ce qu'on appelle un cartel.

### À TOI DE JOUER :

**Au fond de la salle, tu peux voir deux tableaux qui ont le même titre : Adoration des bergers. Ils ont été peints par deux artistes différents, Jean Le Clerc et Jean Michelin à quelques années d'écart. Observe bien les détails de ces images et retrouve au moins 7 points communs :**



Adoration des bergers, Jean Le Clerc



Adoration des bergers, Jean Michelin

- 1 / .....
- 2 / .....
- 3 / .....
- 4 / .....
- 5 / .....
- 6 / .....
- 7 / .....

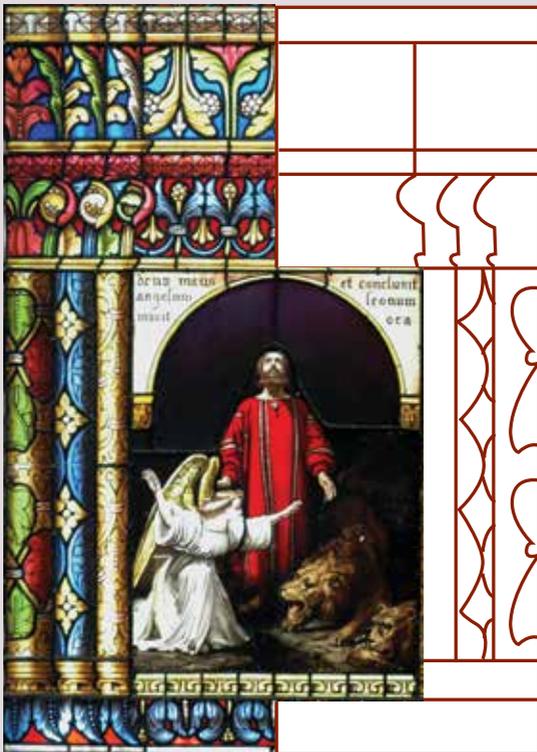
## LE XIX<sup>E</sup> SIÈCLE

Dans cette galerie sont exposées des œuvres du XIX<sup>e</sup> siècle dont certaines sont réalisés par des artistes langrois.

C'est le cas par exemple de Jules-Claude Ziegler, dont tu peux voir ici des vases et de nombreux tableaux. Ziegler est né à Langres en 1804 mais c'est à Paris qu'il apprend la peinture avec l'un des plus grands artistes de son époque : Dominique Ingres.

### À TOI DE JOUER :

Voici un vitrail réalisé par un maître verrier, Charles-Laurent Maréchal, reprenant un tableau de Ziegler. Au centre tu peux voir représenté un personnage vêtu d'une tunique rouge. Il se prénomme Daniel. Agenouillé devant lui, un ange apaise des lions qui s'apprêtaient à l'attaquer. Cette scène est entourée par un riche décor de colonnes et de feuilles stylisées. Observe bien le décor, et complète la partie manquante.



## LA PEINTURE AU XX<sup>E</sup> SIÈCLE

La promenade dans les collections du Musée d'Art et d'Histoire se termine avec deux peintures d'époque moderne. Une œuvre de Joseph Paul Alizard, peintre langrois travaillant à Paris, et une œuvre de Raoul Dufy, peintre parisien venant en vacance à Langres. Ces deux œuvres ont été réalisées dans des styles très différents.

### À TOI DE JOUER :

Relie à chaque tableau les mots qui te semblent le décrire :

- Précis •
- Rapide •
- Joyeux •
- Triste •
- Intérieur •
- Extérieur •
- Chaud •
- Froid •
- Église •
- Vert •
- Jaune •
- Bleu •
- Blanc •



*Un jour de pardon, Joseph Paul Alizard*



*Moisson à Langres, Raoul Dufy*



**À TOI DE JOUER :**

**Au terme de cette découverte tu peux toi aussi représenter les principaux monuments de la ville de Langres que l'on reconnaît sur la peinture de Raoul Dufy (remparts, cathédrale, église Saint-Martin...)**



**TON VOYAGE AU SEIN DU MUSÉE SE TERMINE ICI.  
À BIENTÔT POUR DE NOUVELLES DÉCOUVERTES ENSEMBLE.**

## **SOLUTION DES JEUX**

---

• **Espace 2 :**

Il fallait entourer le blaireau, les chevaux, les loups et le cerf. Les autres espèces ne vivent plus en Haute-Marne ou ont parfois totalement disparu.

• **Espace 4 :**

A-5, B-6, C-1, D-2, E-4, F-3

• **Espace 5 :**

Panier, chien, bâton, Lune, le manteau bleu de Marie, colonne antique, poutre, le chapeau de Joseph...

• **Espace 6 :**

*Un jour de pardon* : précis, triste, intérieur, froid, église, vert, blanc  
*Moisson à Langres* : rapide, joyeux, extérieur, chaud, église, jaune, bleu, blanc, vert

## **INFORMATIONS PRATIQUES**

---

**Musée d'Art et d'Histoire**  
**Place du Centenaire**  
**52 200 LANGRES**  
**03.25.86.86.86**  
**musees@langres.fr**

**[www.musees-langres.fr](http://www.musees-langres.fr)**

Crédits photographiques : © Sylvain Riandet / Ville de Langres, © Arnaud Vaillant / Ville de Langres, © Centre Pompidou, MNAM-CCI, Dist. RMN-Grand Palais / Jean-François Tomasian, *Un jour de pardon*, dépôt du Musée des Beaux-arts de Dijon  
© Sylvain Riandet / Ville de Langres

Conception du document : Thomas Menduni, Laetitia Miguères

Conception graphique : Livia Marchand / studio Indélebil - [www.indelebil.fr](http://www.indelebil.fr)  
Impression : Imprimerie du Petit-Cloître, Langres



**ML**  
musées de langres  
MAISON DES LUMIÈRES