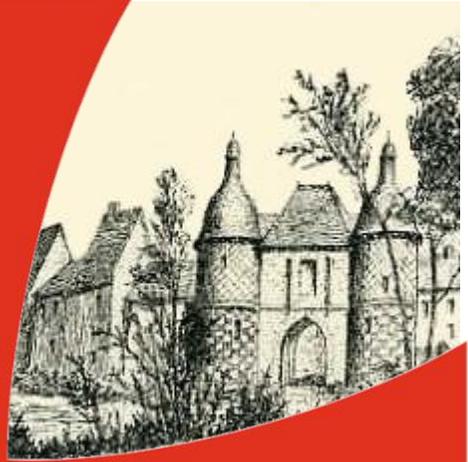


*À la découverte de la
Commanderie d'Arville*



Livret réponses



*4-6 ans
Ensemble*



Bonjour, je suis Krak la chouette.

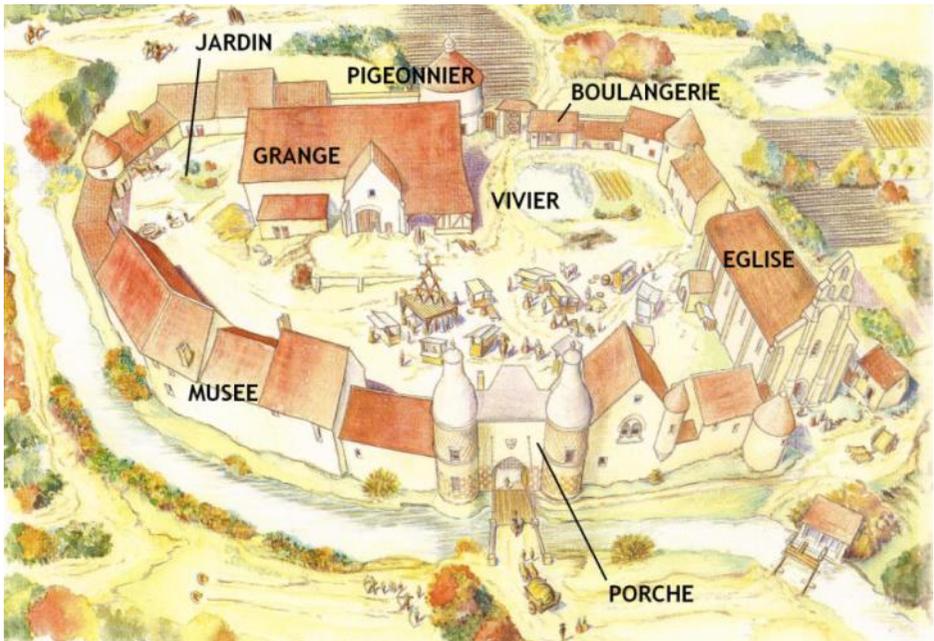
Je vis ici depuis que la Commanderie existe soit depuis le **Moyen Âge**. Je peux ainsi t'apprendre beaucoup de choses sur les habitants du site.

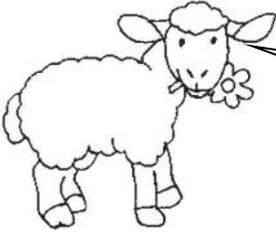
Ils s'appelaient les **templiers**. Après eux, ce sont les **hospitaliers** qui ont vécu ici.

Tous étaient des **chevaliers** mais aussi des **moines**. Un moine est quelqu'un qui se rend très souvent dans l'église pour **prier** et **chanter Dieu**.

C'est leur vie que nous allons découvrir.

Voici un **plan** qui te permettra de ne pas te perdre.





Débutons par le musée.

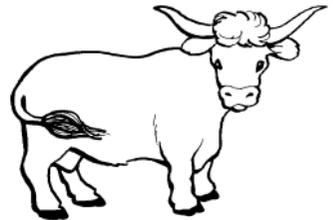
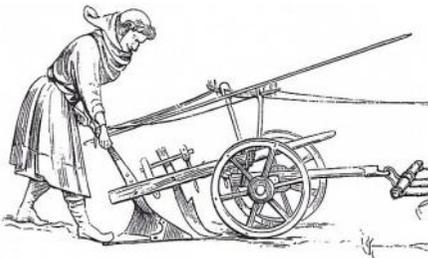
La première salle

Les Templiers faisaient pousser des **plantes** dans les **champs**.

Mais avant cela, il fallait s'occuper du terrain avec une **charrue**. C'est une machine qui permet de retourner la terre et ainsi de la préparer à recevoir les **graines**. En voici-une.



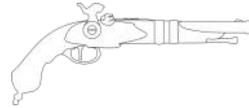
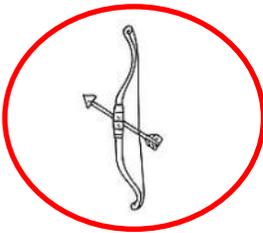
Relie-la à l'animal qui devait la tirer.



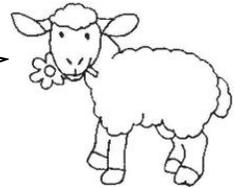
La salle du chevalier templier

Un **guerrier** est en train de s'habiller. Les hommes comme lui portaient beaucoup de **protections** comme le **casque**, l'**armure** et le **bouclier**.

Ils utilisaient aussi des **armes** comme l'**épée** et la **lance** qui sont visibles à côté de lui. Tu peux voir d'autres armes ci-dessous. Entoure celles qui étaient utilisées à l'époque des chevaliers.



Monte à présent le grand escalier.



Le port de Gênes

Te voici dans un port. On y trouvait beaucoup de **bateaux**. Ils étaient utilisés pour transporter les chevaliers de l'autre côté de la mer, où ils allaient se battre.

Le bâtiment que tu vois est un **palais**. Combien comptes-tu de fenêtres ?

.....7.....

Tu dois maintenant *passer dans la cale du bateau et ressortir de l'autre côté.*

L'Orient

Te voici en Orient. C'est la terre lointaine où allaient combattre les *Templiers.*

Ils ont découvert ici de nouveaux *paysages* et *habits*, ainsi que de nouvelles *musiques.*

Ils ont aussi découverts de nouveaux *jeux.*



Par exemple, dans la tente qui se trouve sur la gauche, tu peux voir un *templier* jouer aux *échecs* avec un *musulman.*

Cite-moi trois couleurs que tu peux voir sur les vêtements de ce dernier.

..BLEU..... *.....OR.....* *..MARRON.....*

Les maquettes

Dans la salle suivante, tu peux observer des *églises* ou des *forteresses* construites pas les moines-soldats.



Barre les bâtiments que tu ne vois pas dans la salle.

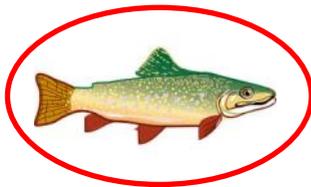
La grange

Dans ce grand bâtiment, on rangeait le produit des récoltes comme le blé. Maintenant, on l'utilise pour des spectacles ou pour faire la fête.



Le vivier

Cette petite mare est une réserve de nourriture. Les habitants de la Commanderie y pêchaient un animal. Lequel ?



Entoure la bonne réponse.

Dirige-toi à présent devant la grande tour. C'est la maison des pigeons.

Le pigeonnier

Il s'agit d'une ancienne tour de défense. Ce sont les hospitaliers qui l'ont transformée en pigeonnier. Les pigeons rentraient par des ouvertures situées en hauteur et habitaient à l'intérieur, dans les trous.



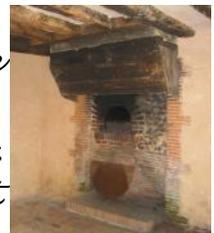
On ramassait leur caca qui servait à bien faire pousser les plantes dans les champs. On mangeait aussi leurs œufs et leur viande.



Pour récupérer tout cela, les moines utilisaient une échelle tournante.

La boulangerie

Les habitants de la Commanderie mangeaient également du pain. Il était cuit dans le four en pierre. Mais avant cela, le boulanger devait fabriquer la pâte.



Les trois ingrédients principaux étaient mélangés dans un pétrin. C'est le meuble en bois que

tu peux voir ci-contre.



Parmi les propositions suivantes, souligne le nom du mauvais ingrédient.



Farine



eau



framboise



sel

L'église

L'entrée se fait sur le côté.. C'est là que les moines chantaient et priaient Dieu.

Tu peux voir de nombreuses statues.

L'une d'entre elles représente un animal. Lequel ?



.....**AIGLE**.....

La maison des moines-soldats



Elle n'existe plus aujourd'hui. Ce bâtiment s'étendait de la maison de gauche jusqu'à la pompe à eau. C'est ici que les chevaliers avaient leur cuisine, leur cantine et leurs chambres.

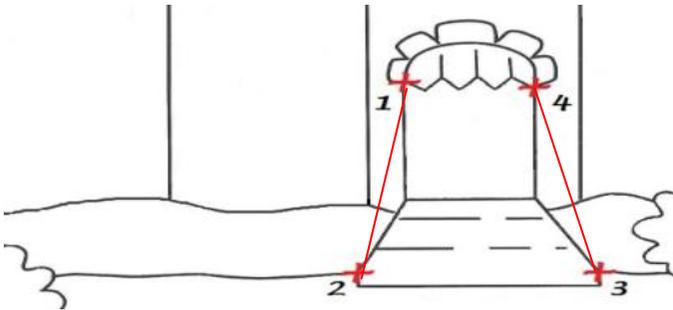
Décale-toi en face de la porte d'entrée de la Commanderie

Le porche

Au Moyen-Âge , l'eau de la rivière coulait tout près de lui. Pour rentrer, il fallait donc passer sur un pont-levis.

C'était très utile pour protéger la Commanderie de ses ennemis.

Sur le dessin qui suit, relie les croix pour voir à quoi ressemblait le pont en bois.



La visite est terminée !

Si tu as plutôt bien répondu aux questions, tu peux aller chercher une récompense à l'accueil.

Concours de dessin



Tu peux y participer. Sur la page de droite, dessine ce que tu as préféré lors de ta visite. Une sélection aura lieu le mardi 1er décembre 2020 pour désigner 3 gagnants.

CONCOURS DE DESSIN 4-6 ANS 2020



Prénom :

Nom :

Adresse postale :

Âge :

Si tu n'as pas le temps de terminer ton dessin, tu peux nous l'envoyer par courrier.



Commanderie templière d'Arville
1, allée de la commanderie—Arville
41170 COUETRON-AU-PERCHE

Lots du concours :

- 1er prix garçon : Une tunique de templier + un livre Ma 1ère encyclopédie « Châteaux forts »*
- 1er lot fille : Un sac besace + Livre Mes couronnes de princesse*
- 2ème lot garçon : Une tunique de templier*
- 2ème lot fille : Un miroir de princesse*
- 3ème lot garçon : 80 gommettes « les chevaliers »*
- 3ème lot fille : Livre Gommettes et jeux les princesses*