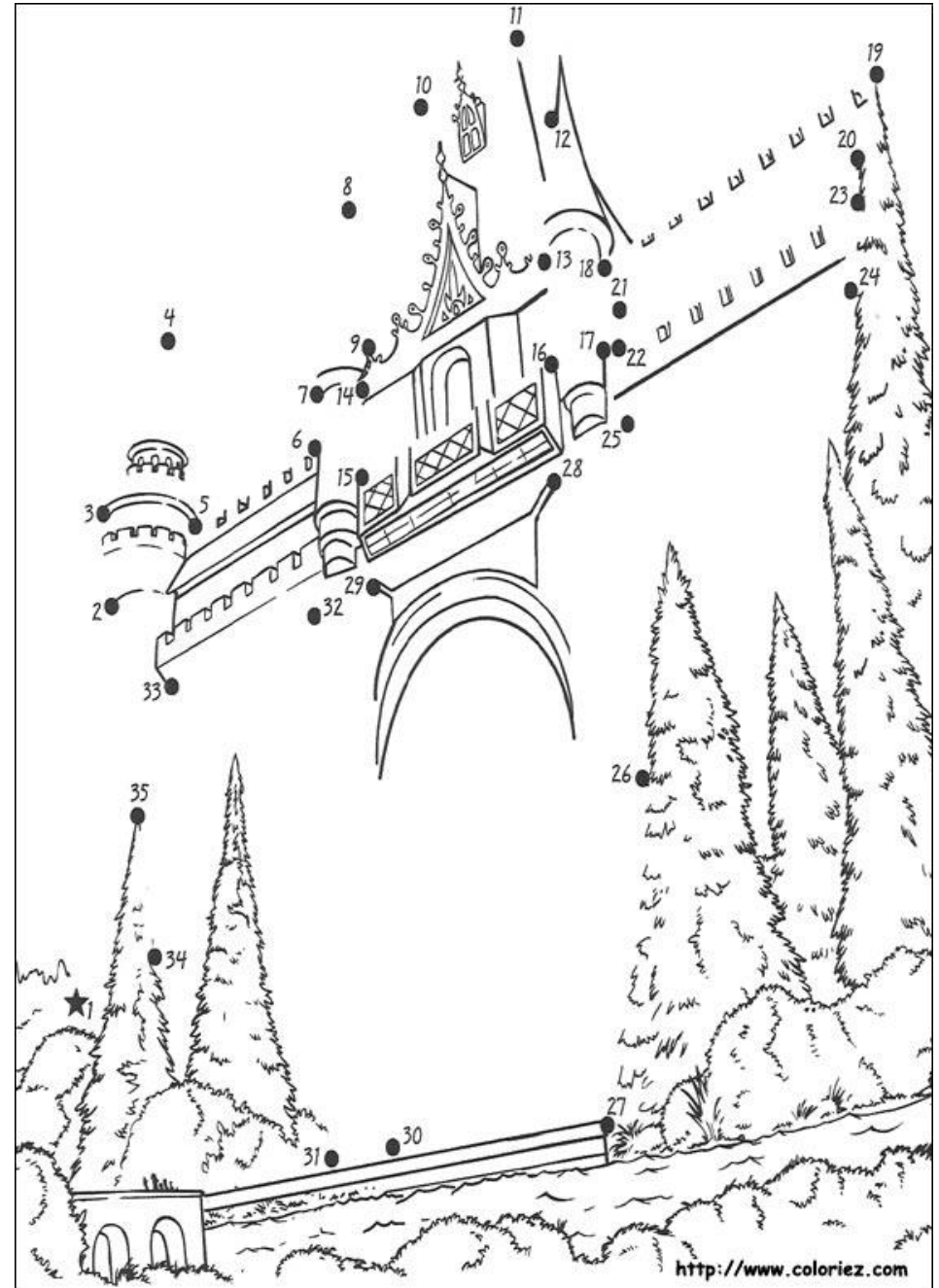
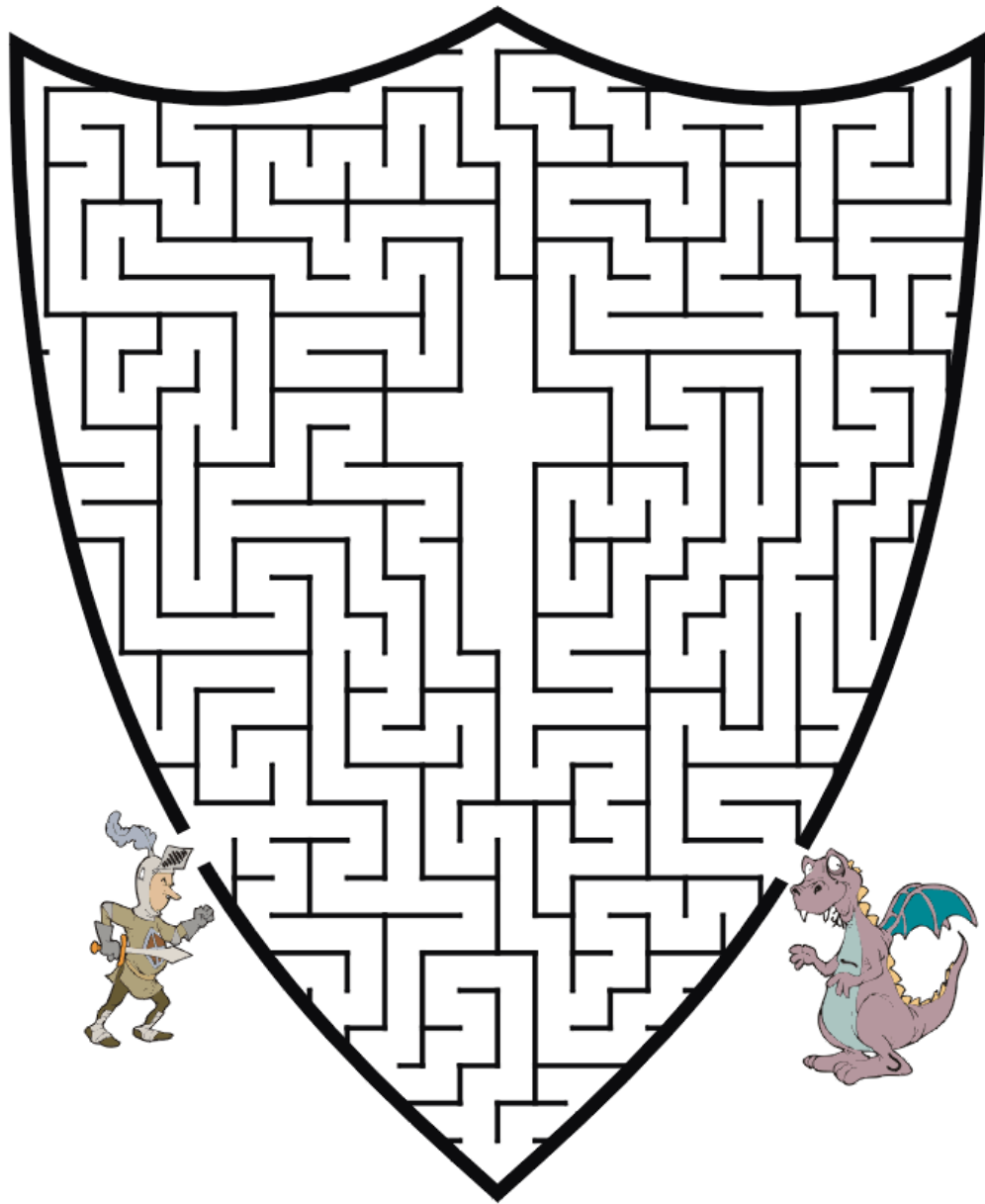
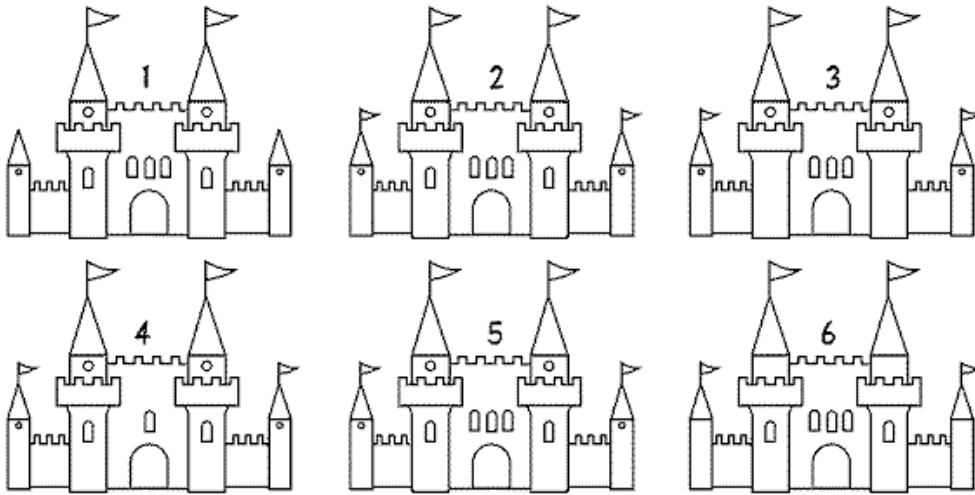


Construction d'un château-fort du Moyen-âge





WHICH TWO ARE EXACTLY ALIKE?



17. 18. 19. 20. 21.
16. 25. 24. 23. 22.
15. 27.

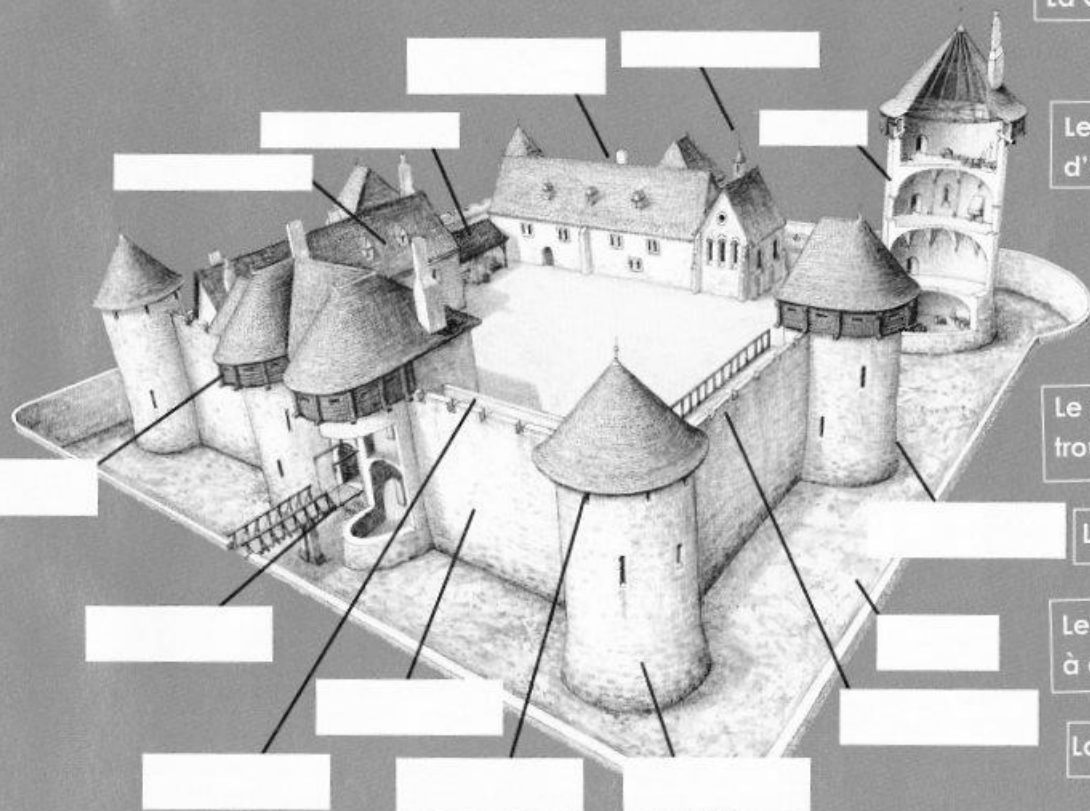
9. 10. 13. 14. 28. 29. 32. 33.
8. 11. 12. 30. 31. 34.
7. 35.
6. 36. 37. 40. 41. 44. 45.
5. 38. 39. 42. 43.
4. 87. 86. 85.
3. 88. 84.
2. 89. 83.
1. 90. 82. 81. 80. 79.

51. 52. 55. 56. 59. 60.
50. 53. 54. 57. 58. 61.
49. 62.
48. 63.
47. 64.
46. 65. 66. 69. 70.
67. 68. 71.
72.
73.
74.
75.
76.
77.
78.

Hand, sword, horse, and cloud shapes are also present in the puzzle area.

PERDU DANS UN CHÂTEAU FORT !

Saurais-tu te repérer dans un château fort ? Le dessin ci-dessous représente le château de Dourdan, construit au début du XIII^e siècle à environ 40 km au sud-ouest de Paris. À l'aide des définitions, remplace chaque partie du château à l'endroit qui lui correspond sur le dessin !



Le TOUR MAÎTRESSE est la plus haute tour du château.

La TOUR D'ANGLE forme l'angle de la muraille.

La TOUR FLANQUANTE se trouve le long de la muraille.

La COURTINE est la muraille située entre deux tours.

Le PONT-LEVIS se trouve à l'entrée du château.

Le CRÉNEAU est un creux dans le mur, qui permet d'envoyer des projectiles.

L'ARCHÈRE est une fente qui sert à tirer des flèches.

Le CHEMIN DE RONDE permet de circuler au-dessus de la courtine.

Le HOURD est la galerie de bois qui se trouve au-dessus de chaque tour de défense.

Le FOSSÉ encercle le château.

La CHAPELLE est dotée d'un petit clocher.

Le LOGIS SEIGNEURIAL est situé juste à côté de la chapelle.

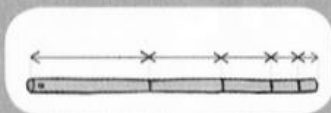
La CUISINE se trouve à gauche quand on entre dans la cour du château.

La FORGE est située entre le logis seigneurial et la cuisine.

JEU

SAVOIR PRENDRE DES MESURES AU MOYEN ÂGE

Pour construire un château à partir d'un plan, il faut être bon en calcul et en géométrie. Or, au XIII^e siècle, on ne mesure pas encore en mètres, centimètres, millimètres... Le système de mesure, hérité des Romains, évoque les parties du corps !



Les mesures sont reportées sur un bâton de bois appelé la pige.

Si le maître d'œuvre commande au charpentier une poutre en bois de 2 toises, 2 pieds, 1 empan et 2 pouces, combien cette poutre mesurera-t-elle en centimètres ?

Ta réponse :

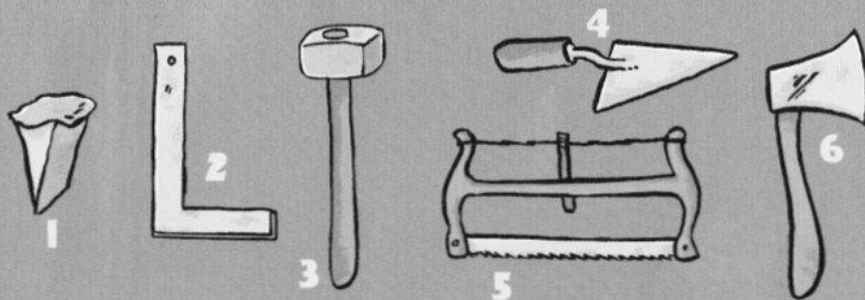
Pour se repérer à Guédelon :

- 1 pouce = 2,5 cm
- 1 paume = 7,5 cm
- 1 palme = 10 cm
- 1 empan = 20 cm
- 1 pied = 30 cm
- 1 coudée = 50 cm
- 1 toise = 180 cm

JEU

SAVOIR RECONNAÎTRE LES OUTILS DU CHANTIER

Sur le chantier de Guédelon, on utilise des outils qui existaient déjà au Moyen Âge, pour se mettre dans les mêmes conditions que les ouvriers du XIII^e siècle. Et toi, serais-tu capable de t'en servir ? Observe bien les dessins ci-dessous et tente de redonner son nom à chaque outil !



La scie
Le coin
La truelle
La hache
La masse
L'équerre

JEU

SAVOIR À QUOI SERT CETTE DRÔLE DE CAGE EN BOIS

Observe bien cette étrange structure en bois réalisée par l'équipe des charpentiers de Guédelon... Mais à quoi peut-elle bien servir ? Entoure la réponse qui te semble être la bonne !



- a. C'est un jeu d'activités géant pour les hamsters.
- b. C'est une œuvre d'art contemporain que les charpentiers ont offerte aux tailleurs de pierre pour décorer leur loge.
- c. C'est un cintre, c'est-à-dire une structure qui soutient une voûte avant qu'elle ne soit terminée.