Les salles gothiques

fiche jeux n°5

bienvenue !

Dans ces trois salles, pars à la découverte d'étonnantes sculptures du Moyen Âge. Tu y rencontreras des animaux et des monstres, mais aussi des évêques, de braves chevaliers et de nobles dames.

Musée des Augustins Toulouse

1 Un combat épique

Cette sculpture montre la lutte de Saint Michel contre le démon (le bien contre le mal). C'est un ange, mais aussi un chevalier ! Regarde l'armure sous sa cape…

Saint Michel a vaincu le démon grâce à son arme, mais celle-ci a disparu. Aide-nous à la retrouver :

- Une épée
- Une lance
- Une serpillière

Retrouve le bébé !
Il symbolise l'âme d'une personne morte. Elle s'accroche au manteau de Saint Michel pour échapper au démon.

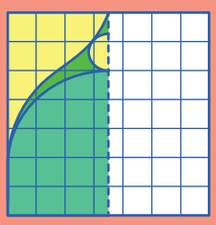
Le plan des salles gothiques

Solutions :
Jeu 1 : Une lance • Jeu 3 : 1C, 2A, 3B • Jeu 4 : pièce d'or sur le bouclier / patte du cheval / pommeau de l'épée / plume du casque du chevalier / caparaçon du cheval

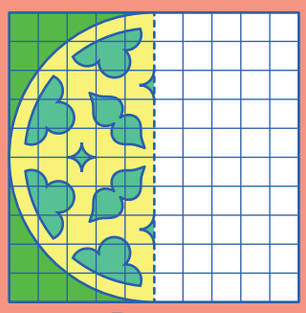
Conception : vifdesign.fr — Impression : Imprimerie Toulouse métropole

2 Formes gothiques

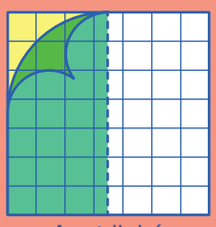
Assieds-toi sur les marches et observe autour de toi. Retrouve ces formes typiques de l'architecture gothique et amuse-toi à compléter les dessins :



Arc en accolade



Rosace



Arc trilobé



Quatre-feuilles

Le sais-tu ?
Le style gothique se developpe à partir du 12e siècle, avec la construction des grandes cathédrales comme Notre-Dame de Paris. On le reconnaît à ses batîments très hauts et à ses arcs brisés.

3 Drôles de duos

Dans cette salle on retrouve des sculptures qui décoraient autrefois les tombes de personnages importants. À leur pieds, des petites créatures les veillent, sauras-tu les retrouver et les relier à leur maître ?



Évêque Guillaume Lejeune

1



Marquesia de Linars

2



Gisant de Geoffreoy de Vayrols

3

A



Chien : symbole de fidélité et de loyauté

B



Lion : symbole de force et de puissance

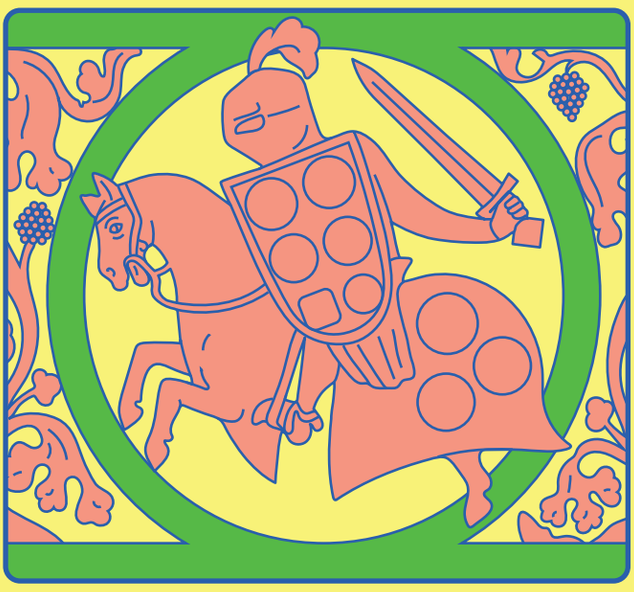
C



Amphisbène : dragon à deux têtes qui symbolise le mal

4 Le temps des chevaliers

Au galop sur son destrier, le chevalier de Palays part se battre ! Il est equipé d'une armure, d'une épée et d'un bouclier. Retrouve ce médaillon sur un des sarcophages :



5 erreurs se sont glissées sur le chevalier et son cheval ! Observe le sarcophage et retrouve-les.

Le bouclier du chevalier est decoré de son blason à 6 pieces d'or. Ces dessins permettaient d'identifier et de reconnaître les personnes.



À ton tour, invente ton blason ! Tu peux y dessiner des formes géométriques, des animaux, des objets... :

