

À partir
de 3 ans

LIVRET JEUX



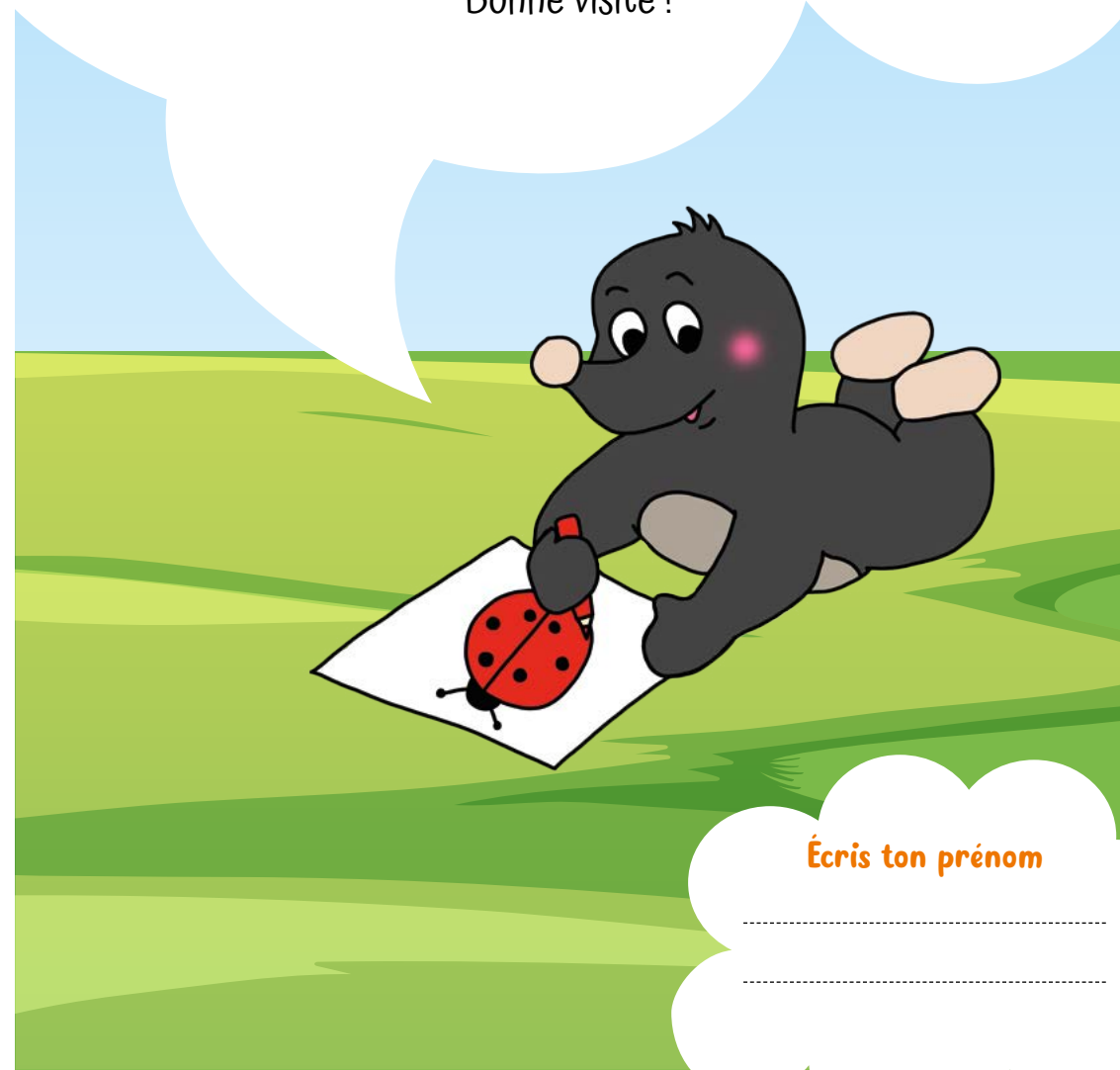
Musée
du génie
ANGERS

Bienvenue au Musée.

Ce livret-jeux permet d'accompagner petits et grands dans une découverte ludique du Musée du génie à travers l'histoire.

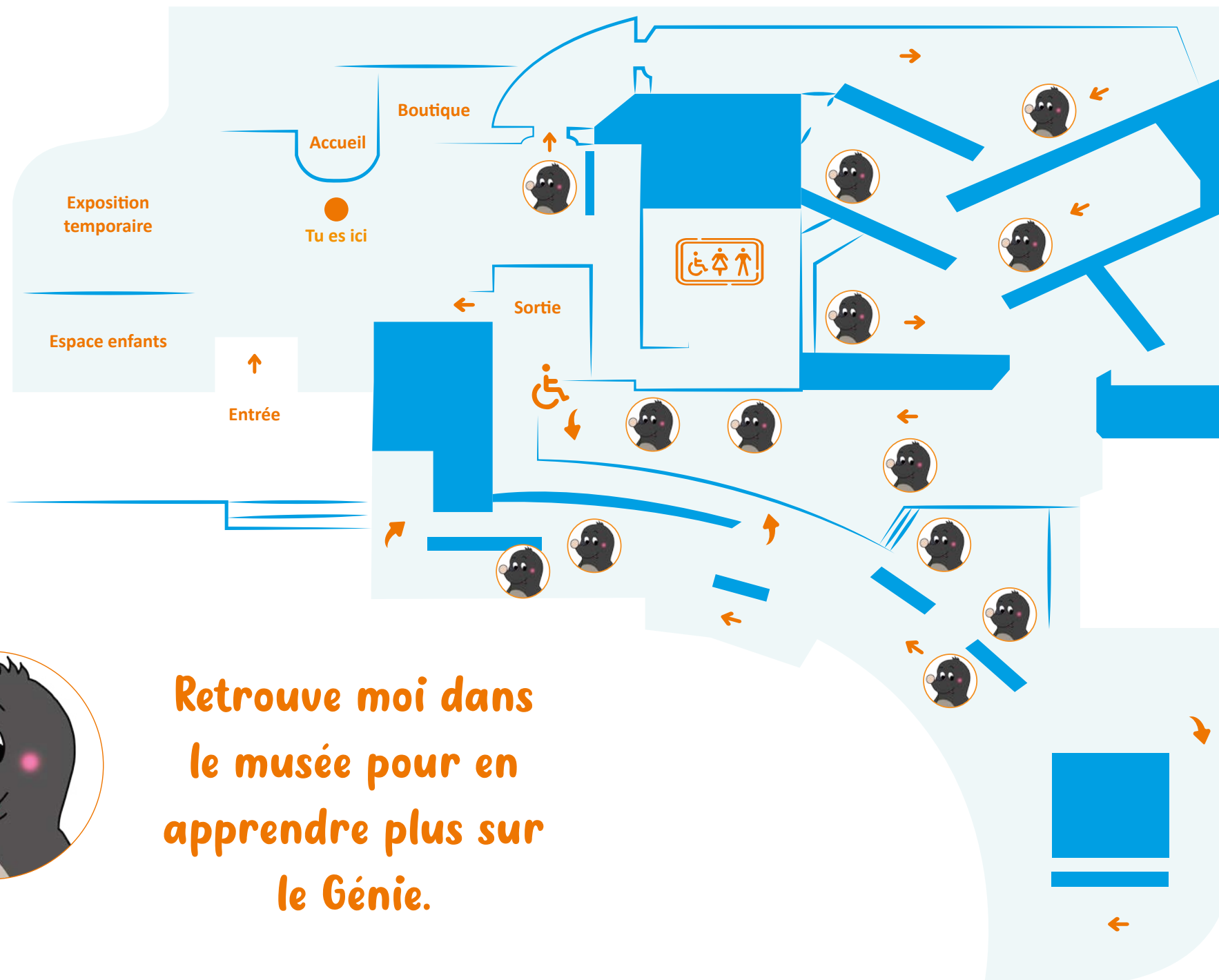
Jeux et coloriage favorisent l'observation et dynamisent la visite pour une découverte en famille.

Bonne visite !



Écris ton prénom

.....
.....



Retrouve moi dans
le musée pour en
apprendre plus sur
le Génie.

Jeu des différences

Retrouve les 7 différences entre les 2 images.



La petite histoire du Génie



1690

Vauban crée des unités de sapeurs et de mineurs.



1758

Le velour noir apparaît pour la première fois sur les uniformes.



L'École d'Application du Génie s'installe à Angers.

1945

Louis Adrian (sapeur d'origine) invente un nouveau casque pour protéger les soldats. C'est le casque Adrian.



1915

1965



Les sapeurs-pompiers de Paris intègrent l'arme du génie.



1974

La première unité d'instruction de la protection civile est créée.



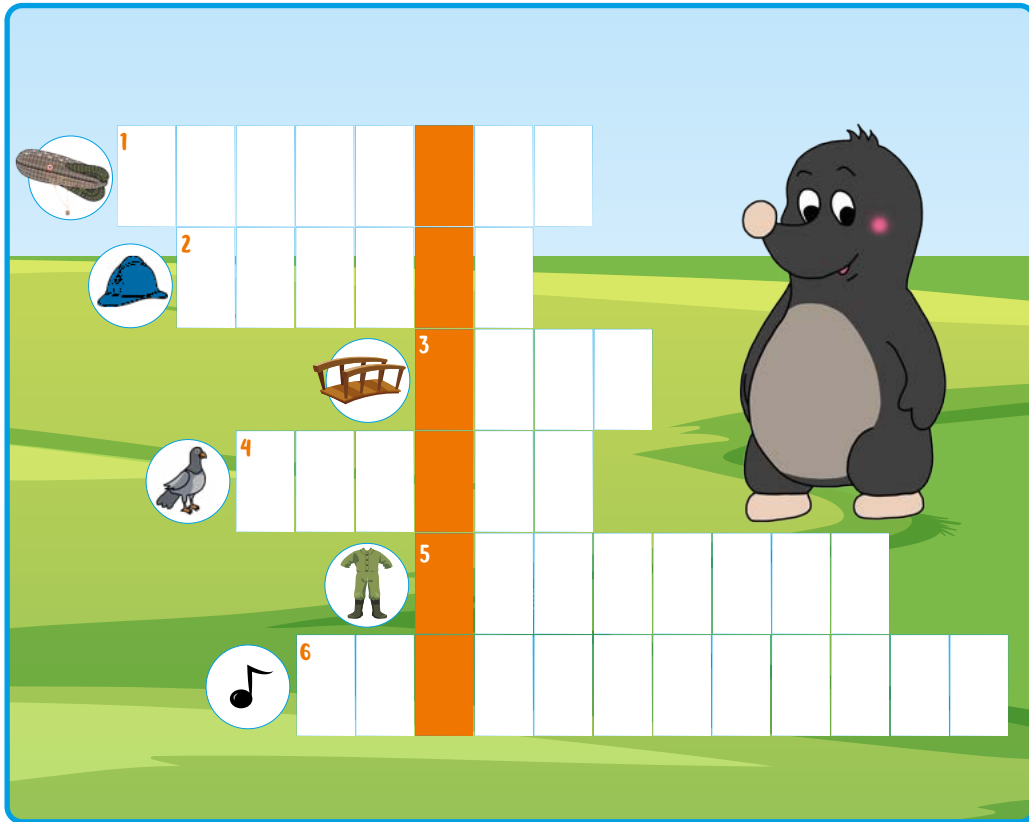
2009

Le Musée du génie existe depuis 1968, il s'installe dans ce bâtiment en 2009.



Mots croisés

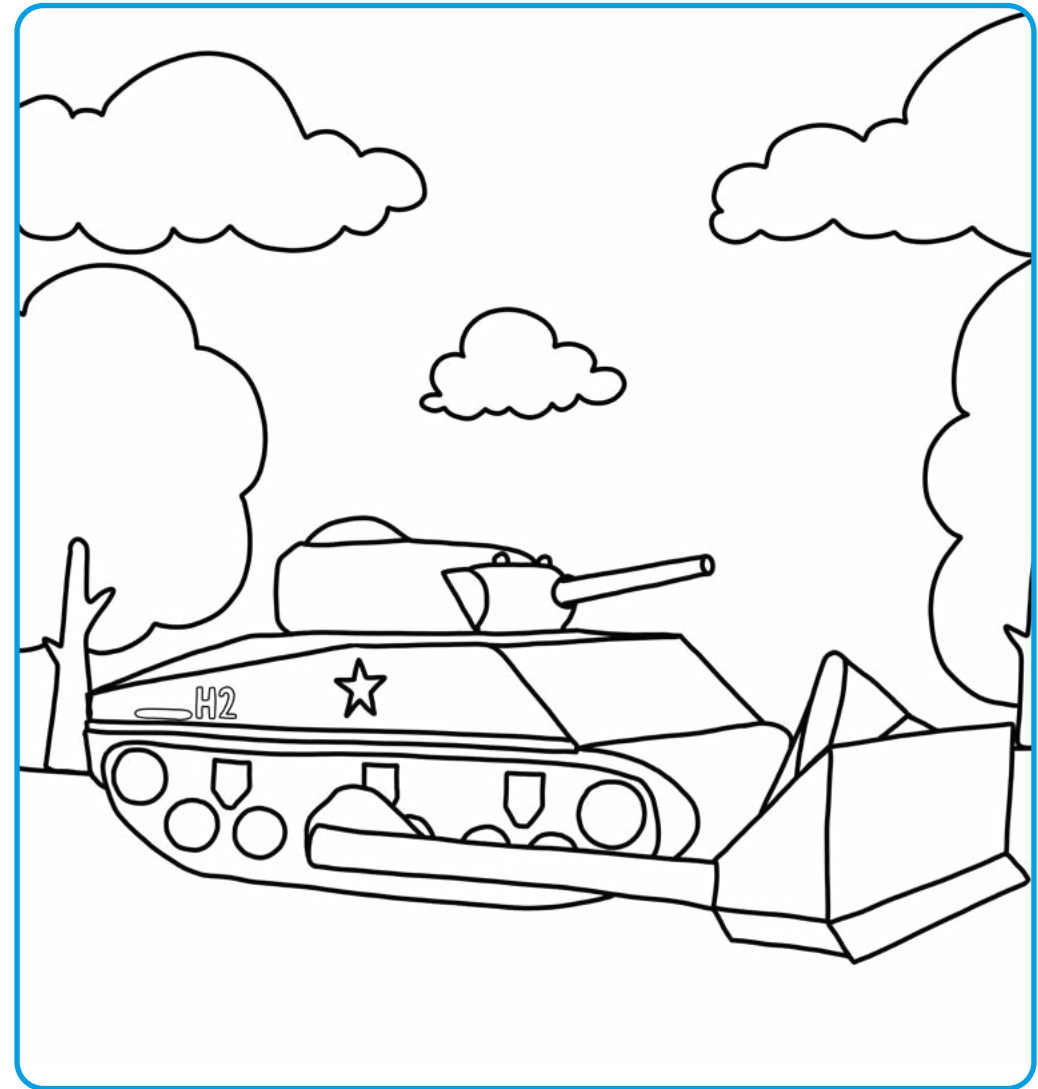
Complète la grille pour trouver le mot mystère.



1. Comment s'appelle le ballon d'aérostation utilisé pour observer pendant le Première Guerre mondiale ?
2. Comment appelle-t-on le casque porté par les Poilus ?
3. Avec quoi peut-on traverser une rivière ?
4. Avec quel animal peut-on envoyer un message ?
5. Quelle tenue portent les militaires ?
6. Comment s'appelle l'hymne national français ?

Coloriage

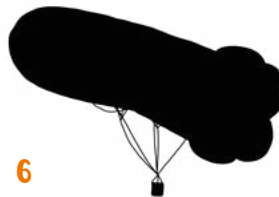
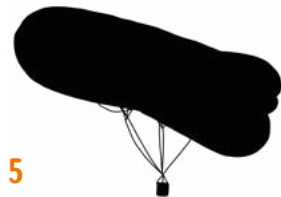
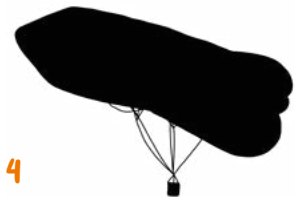
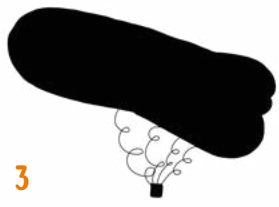
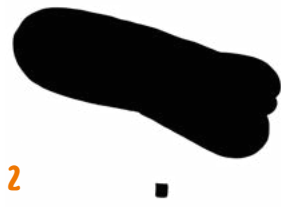
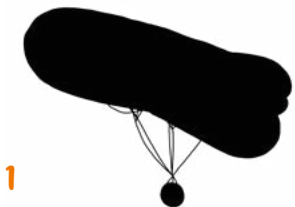
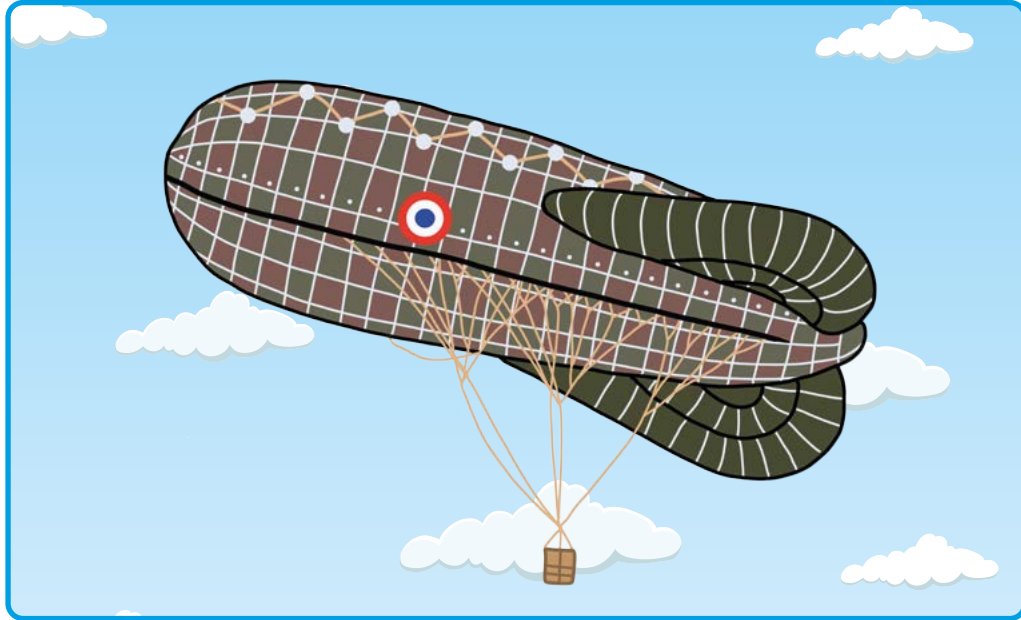
Colorie le dessin en dessous.



Je suis visible devant l'entrée du musée.

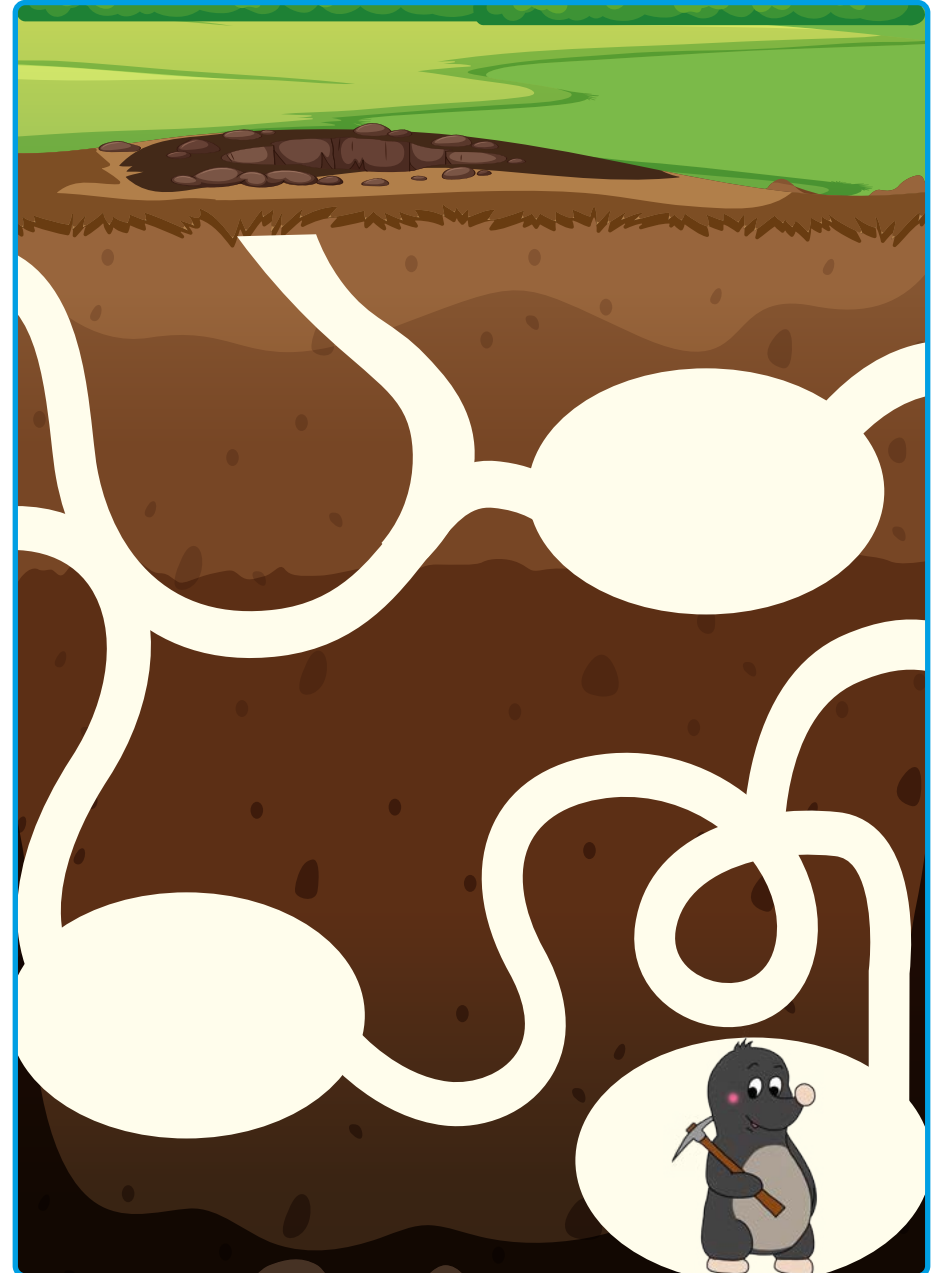
Le jeu des ombres

Voici 6 ombres, trouve celle qui correspond à la saucisse.

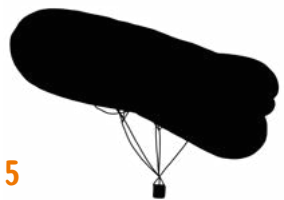
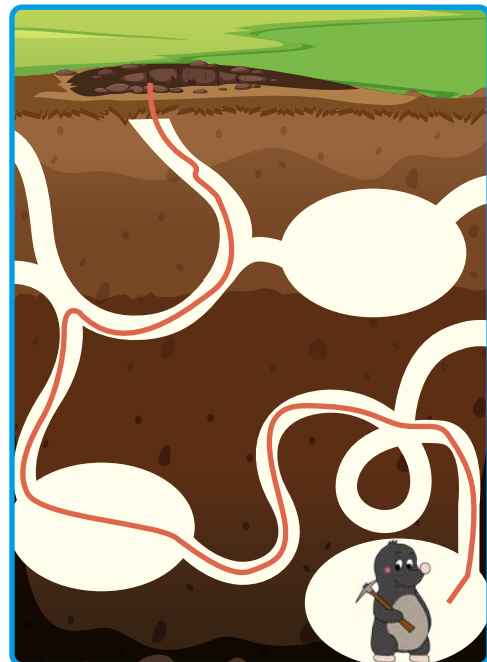
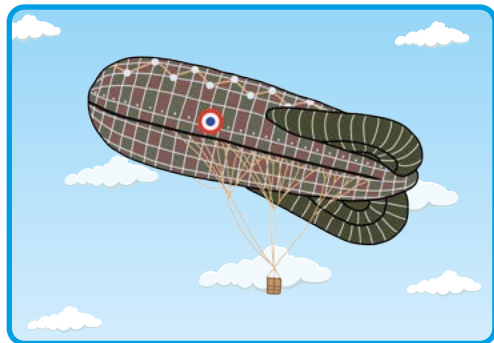
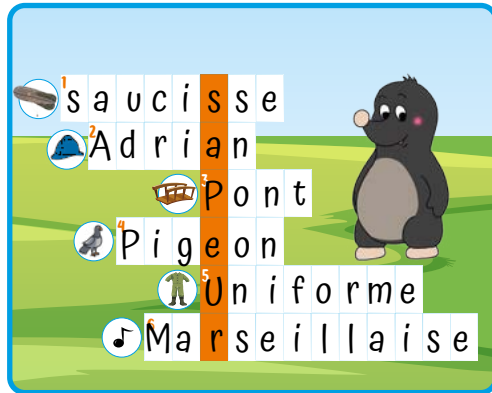


Jeu du labyrinthe

Aide Topie à retourner à la surface.



Solutions



5

Chef de projet : Caporal-chef de 1^{re} classe Yaël - médiatrice culturelle

Étude du projet : Charlène H.- Contrat armées-jeunesse - Graphisme ; Céline D.- Contrat armées-jeunesse - Marketing ; Léa A.- Contrat armées-jeunesse - Marketing ; Caporal-chef de 1^{re} classe Yaël

Conception et création du livret : Charlène H.- Contrat armées-jeunesse - Graphisme ; Céline D.- Contrat armées-jeunesse - Marketing ; Caporal-chef de 1^{re} classe Yaël

Maquette et mise en page : Charlène H.- Contrat armées-jeunesse - Graphisme ; Céline D.- Contrat armées-jeunesse - Marketing ; Caporal-chef de 1^{re} classe Yaël

Relecture : Chef de bataillon Aude, Caporal-chef de 1^{re} classe Yaël, Sergent Esther, Élixa P.- Contrat armées-jeunesse - médiatrice culturelle

Impression : Édiaca Saint-Étienne

Version 2023

Musée du génie

106, rue Éblé 49000 ANGERS
Entrée gratuite

Horaires d'ouverture :

Du mardi au vendredi : 13h30 - 18h00

Samedi, dimanche et jours fériés : 14h00 - 18h00

Fermeture les lundis

Téléphone : 02.41.24.83.16

eg-musee.contact.fct@intradef.gouv.fr

MUSEE-DU-GENIE-ANGERS.FR

