

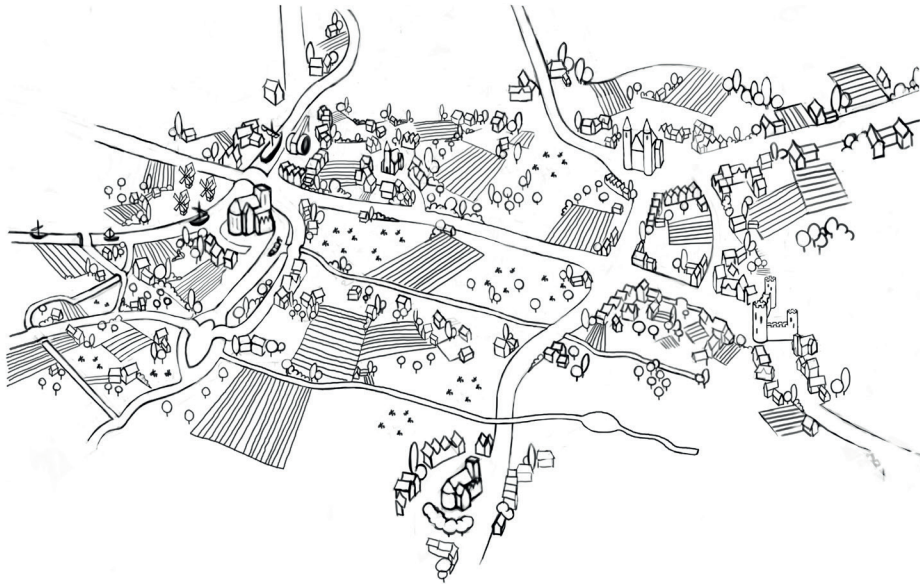


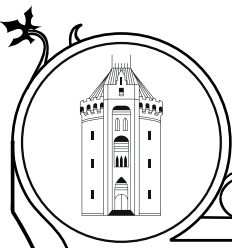
La croissance de la ville de Bruxelles

JEU

Voici 4 cartes de la ville de Bruxelles à différentes époques.

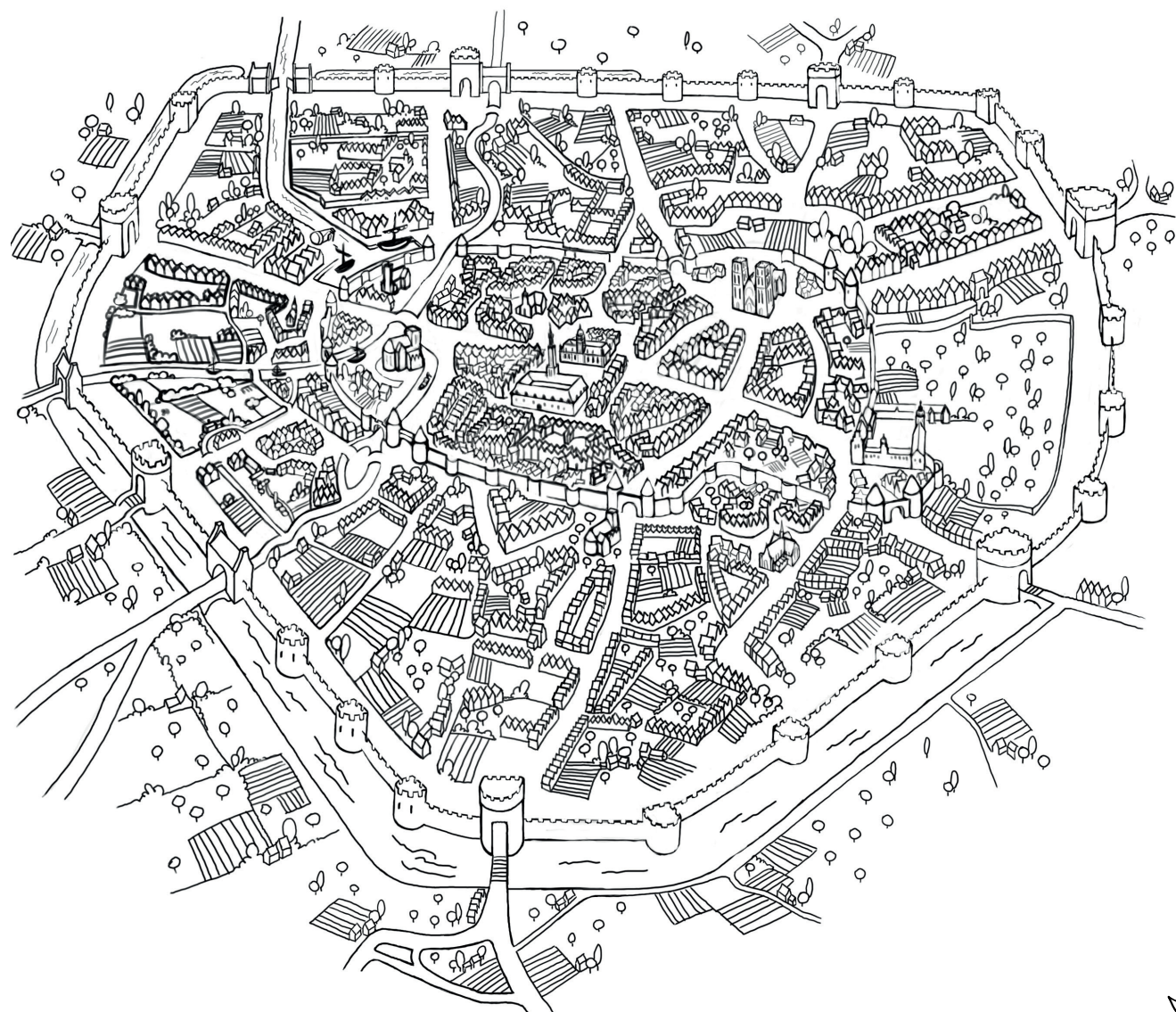
1. Quels sont les éléments importants que tu observes sur chacune de ces cartes ?
2. Quelles sont les différences importantes entre ces cartes ? Et les points communs ?
3. Sur chacune de ces cartes, colorie les cours d'eau en bleu, la première enceinte en jaune, la seconde enceinte en vert.
4. Colorie en rouge les portes de la seconde enceinte et écris le nom de la porte de Hal à sa bonne place.

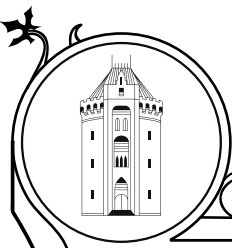




La croissance de la ville de Bruxelles

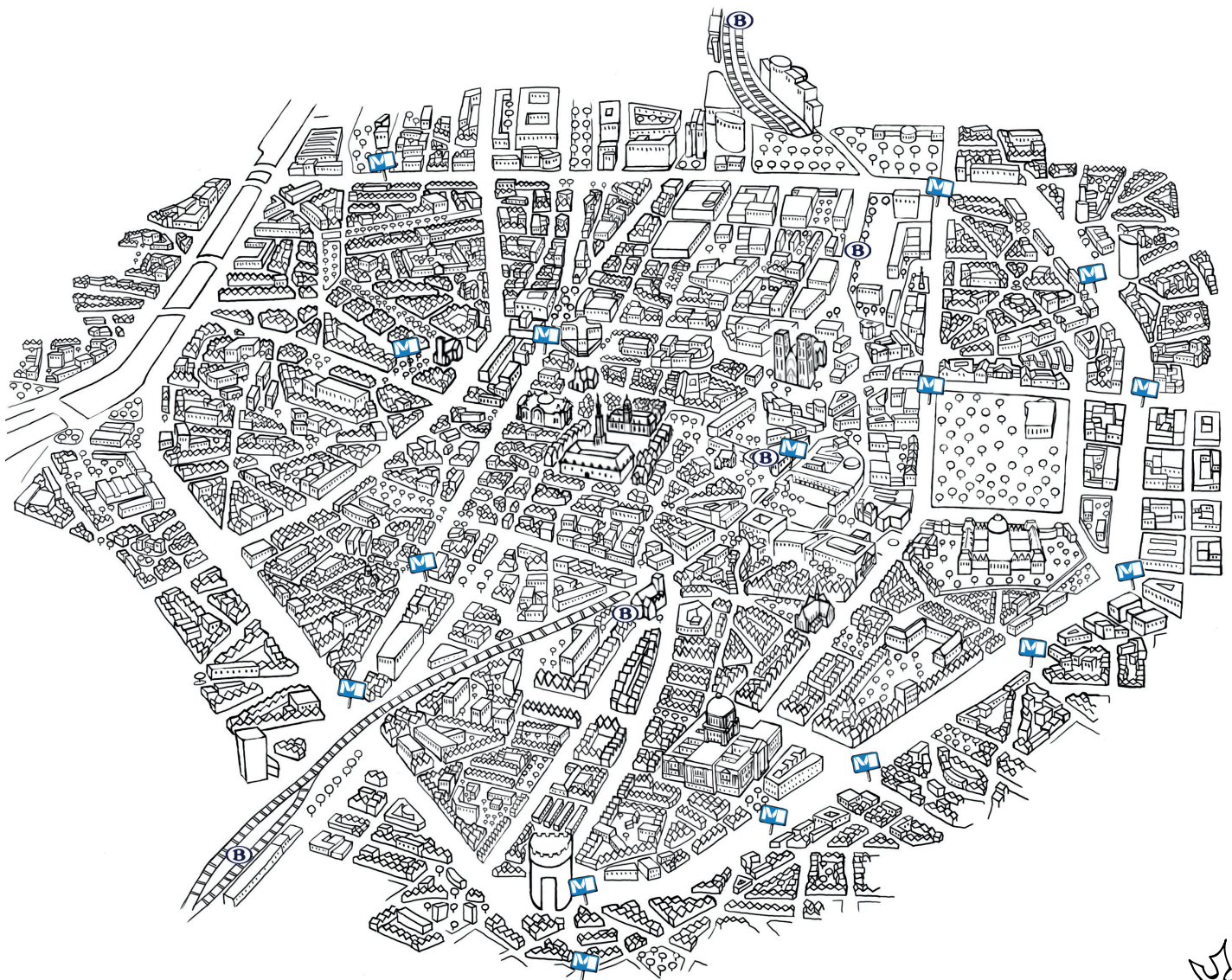
JEU





La croissance de la ville de Bruxelles

JEU



Qui détient le pouvoir à Bruxelles

JEU



Au XIV^e siècle, la Belgique n'existe pas encore.

Colorie chacun des territoires sur cette carte et devine le titre des différents nobles qui les dirigent.

1. Le duché de Brabant était dirigé par lede Brabant.
2. Le comté de Flandre était dirigé par le de Flandre.
3. Le comté de Hainaut était dirigé par le de Hainaut.
4. Le comté de Namur était dirigé par le de Namur.
5. La principauté épiscopale de Liège était dirigée par le de Liège.
6. Le duché de Limbourg était dirigé par le de Limbourg.
7. La principauté abbatiale de Stavelot-Malmedy était dirigée par le de Stavelot-Malmedy.
8. Le duché de Luxembourg était dirigé par le de Luxembourg.
9. Le comté de Looz était dirigé par le de Looz.

Les corporations de métier

JEU

Les corporations aimaient laisser leurs marques sur les objets qu'elles possédaient. En voici quelques-uns qui sont aujourd'hui exposés dans la Porte de Hal. Peux-tu retrouver à quelle guilde ils appartenaient autrefois ?



Voici la porte de la
salle de réunion de la
corporation des



Ce tambour appartient à
la corporation des



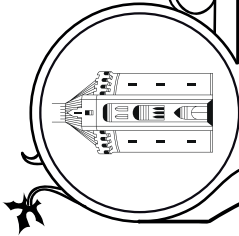
Voici la porte-torchère de la
corporation des



Les guildes organisaient parfois des
jeux et des concours pour leurs
membres. Ce collier était offert au
vainqueur d'un concours organisé
par la guilde des
Il s'agissait d'un concours de



Voici la porte-torchère de la corporation des



Histoire de la porte de Hal

JEU

Observe ces deux représentations de la porte de Hal, vue depuis l'extérieur de la ville de Bruxelles. La première date de 1785. Le mur d'enceinte existe encore à cette époque mais il n'est pas très visible sur l'image car il est envahi par la végétation. La deuxième date de 2008. À toi de retrouver les grandes différences entre ces deux images !

.....

.....

.....

.....

.....

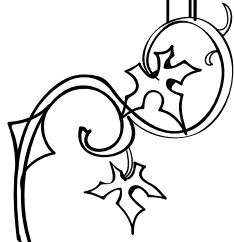
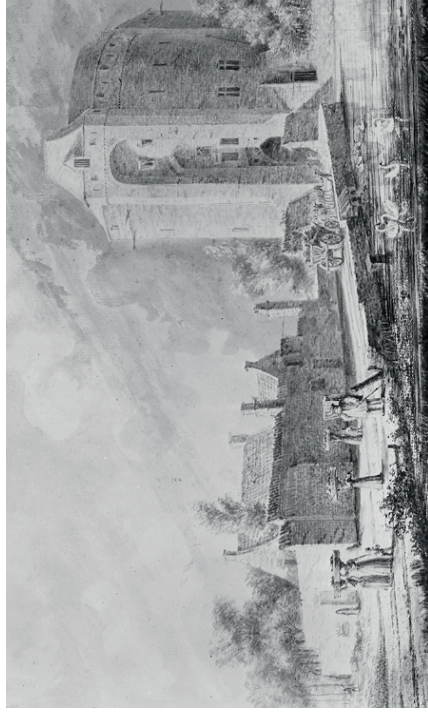
.....

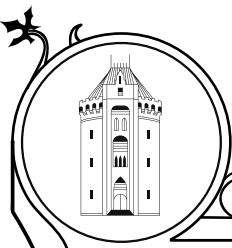
.....

.....

.....

.....

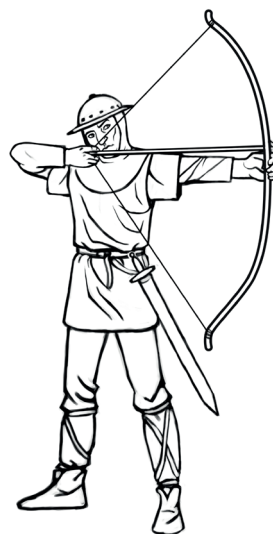
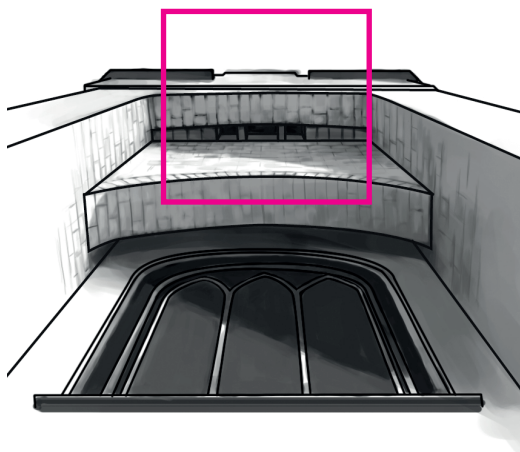


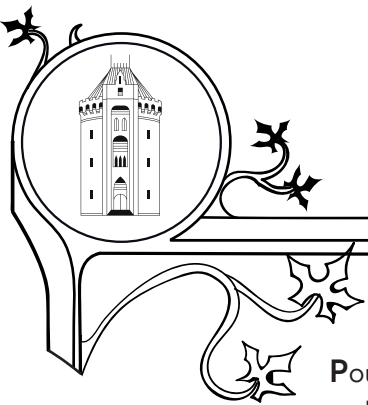


La défense de la porte de Hal

JEU

À quoi servaient ces différents trous percés dans les murs et les sols de la porte de Hal ? Mets-les en relation avec le ou les défenseurs qui conviennent.



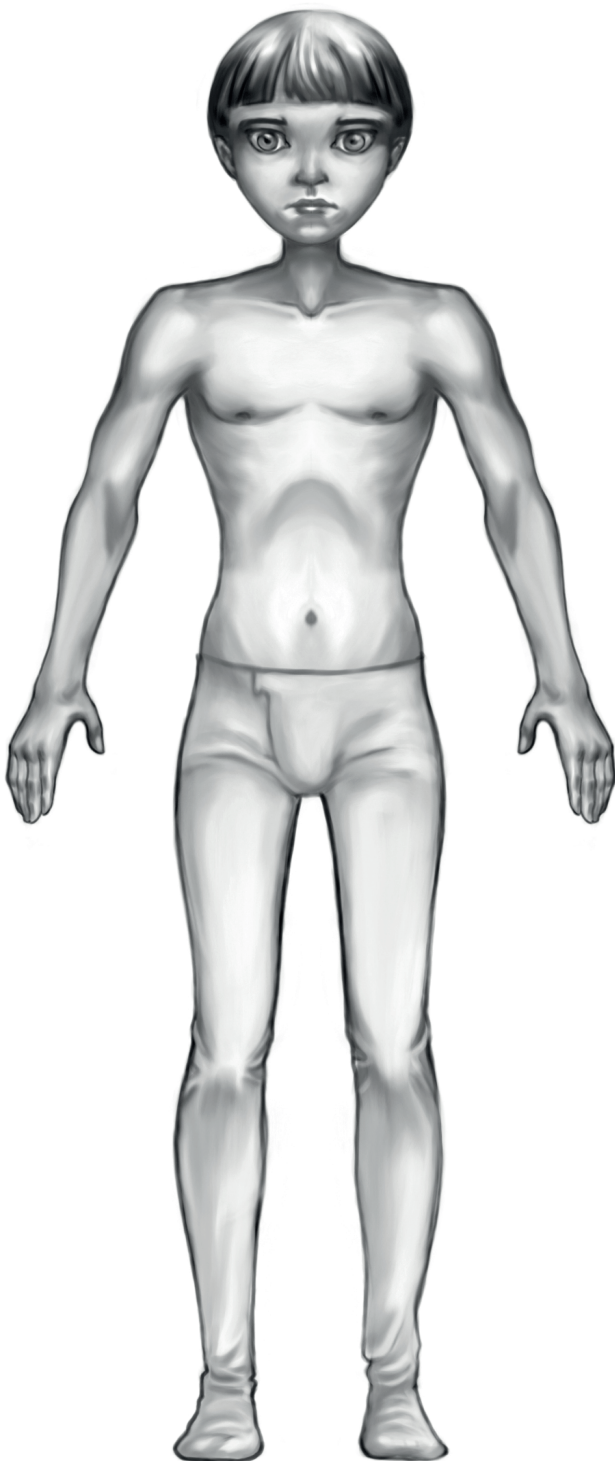


L'armure

JEU

Pour enfiler son armure, un seigneur est aidé par son serviteur. Il doit procéder dans un ordre précis.

Sur la page suivante, nous avons rassemblé tous les éléments de sa tenue. En t'aidant de la liste ci-dessous, nomme-les correctement. Un petit truc pour t'aider à deviner le sens de ces mots compliqués : sont-ils au pluriel ou au singulier ? En effet, nous avons bien deux bras mais nous n'avons qu'une seule tête !



Le gambison

Les grèves et les solerets

Les cuissards et les genouillères

Le colletin

Le plastron

Les canons d'avant-bras et
d'arrière-bras, les cubitières

La cotte de mailles

La pansière

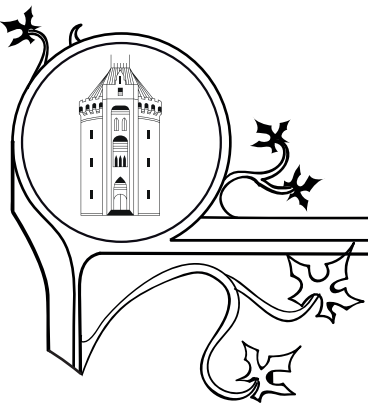
Les épaulières

Les gantelets

L'armet et la visière

Les braconnières

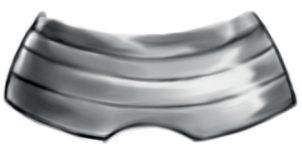
Ensuite, découpe ces différentes pièces d'armure, puis habille ton chevalier en suivant l'ordre de numérotation des éléments.



L'armure

JEU

5



.....

3



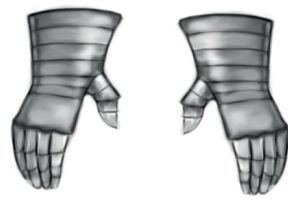
.....

2



.....

12



.....

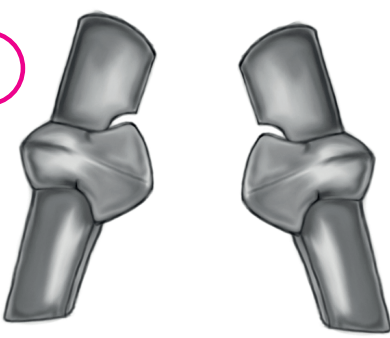
11



.....

.....

6

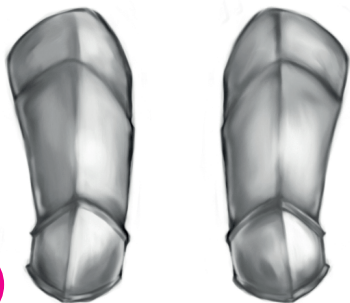


.....

.....

.....

9



.....

.....

8



.....

.....

10



.....

4



.....

7

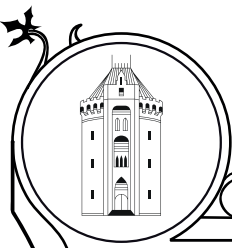


.....

1

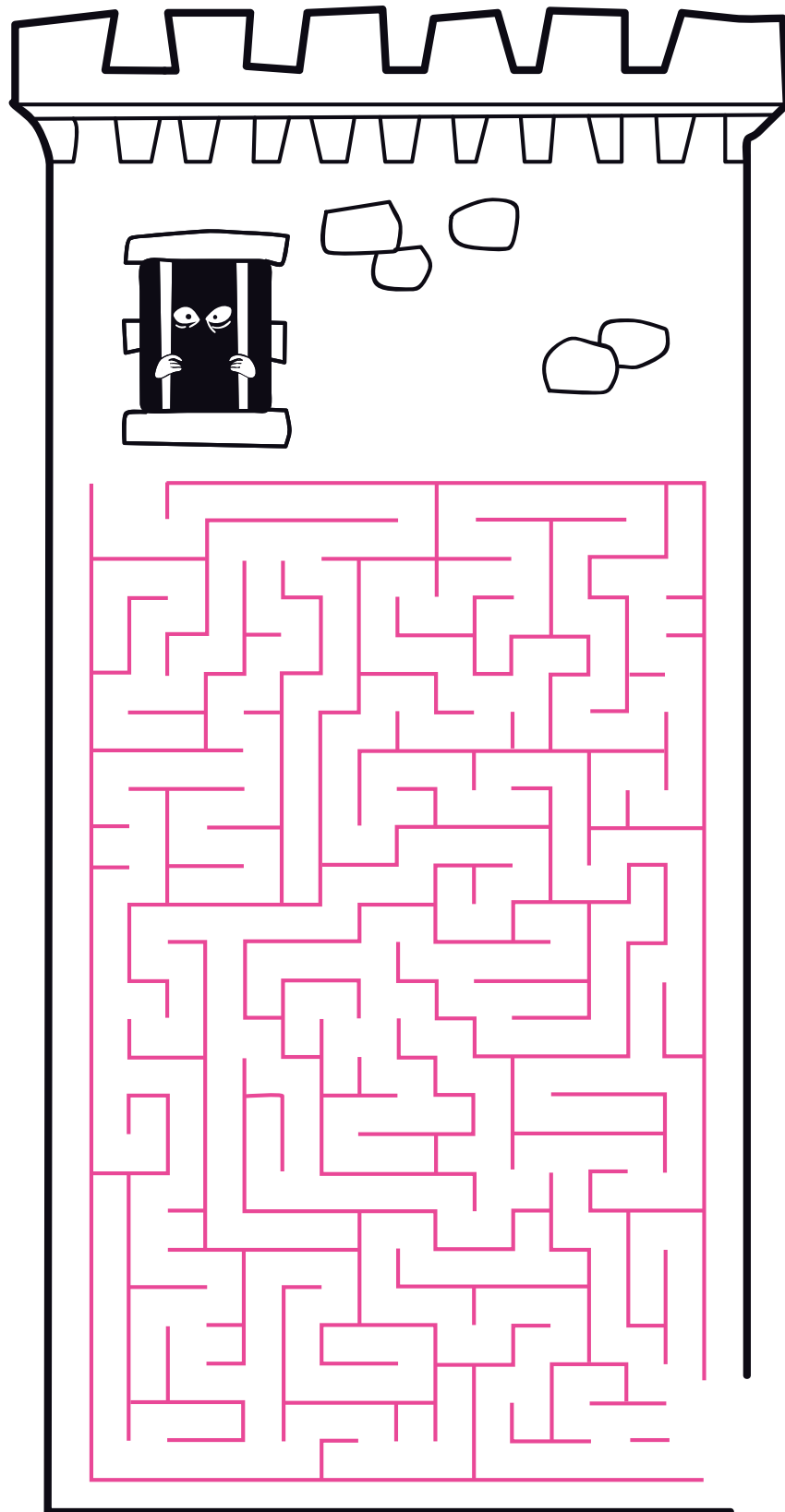


.....

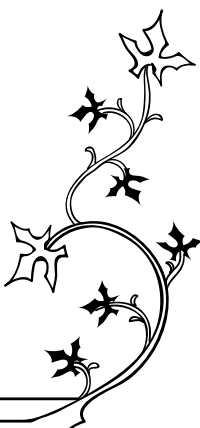


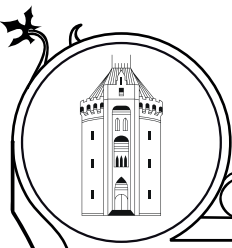
La prison de la porte de Hal

JEU



Aide le prisonnier à
s'évader.





Le musée de la porte de Hal

JEU

Le cheval était le meilleur allié du chevalier ou de l'homme de guerre. Une monture, brave et rapide, était une aide précieuse au combat ou lors d'un tournoi. Le cheval portait –comme son maître– une armure. Le poids moyen du cavalier, de son armure et de celle du cheval était énorme.

Écris « vrai » ou « faux » après les phrases suivantes :

- Les chevaux étaient parfois entraînés pour mordre et pour donner des coups de pieds.
- Lorsque les chevaux mouraient au combat, ils étaient utilisés pour la confection de hamburgers.
- Durant les guerres ou les batailles, des chevaux morts étaient parfois jetés par-dessus la muraille à l'intérieur de la ville. Les éclaboussures que leur chute provoquait entraînaient la propagation de toute une série de bactéries qui pouvaient apporter des maladies dans la ville.
- Lorsqu'une ville était assiégée, les défenseurs jetaient du haut des remparts des « chausse-trappes ». Quelle que fut leur position, ces petites étoiles métalliques gardaient toujours une pointe en l'air qui pouvait se ficher dans les pieds des hommes ou des chevaux. Lorsqu'un cheval piétinait un tel objet, il avait tellement mal qu'il se débarrassait souvent de son cavalier.