



Province  
de Liège

Culture

Musée de la Vie Wallonne

CARNET DE L'EXPLORATEUR



De 6 à 10 ans



Ce carnet d'exploration va te permettre de visiter le Musée de la Vie wallonne en t'amusant. Pour pouvoir jouer, promène-toi dans les salles et observe bien les objets qui y sont exposés.

## Sais-tu ce qu'est un Musée ?

Un musée est un endroit où sont conservés des objets afin de les étudier et de les montrer. Ils sont placés dans des vitrines pour être protégés car ils sont précieux.

Des étiquettes te donnent leur nom et la date à laquelle ils ont été fabriqués ou utilisés. Elles t'expliquent aussi à quoi ils servaient. Sais-tu que chaque objet conservé dans un musée se voit attribuer un numéro d'inventaire accompagné de sa description ? C'est un peu sa carte d'identité !

Le musée n'est pas un endroit pour courir ni faire du bruit. C'est un lieu qui se visite dans le calme. Tu peux regarder, poser des questions, parfois toucher ou manipuler si on t'y autorise.

Que cela ne t'empêche pas de t'amuser : visiter un musée, c'est **découvrir**, **apprendre** de nouvelles choses et **se divertir**.

## Expédition au pays des Wallons.

En route pour une expédition à la rencontre des Wallons.

**Ta mission** est de ramener le plus d'informations possibles sur les habitants qui vivent dans la moitié sud de la Belgique appelée Wallonie.

Pour cela, sers-toi de ton carnet d'exploration. Réponds aux questions, résous les énigmes et relève les défis qui te sont proposés.

Pour savoir si tu es un bon explorateur, tu trouveras les solutions des jeux à la fin de ce carnet.



## Qui sont les Wallons ?

Peut-être crois-tu connaître la Wallonie, cette partie de la Belgique bordée par la France, le grand-duché de Luxembourg, l'Allemagne et la Hollande. Mais connais-tu vraiment bien l'histoire, les habitudes, le cadre de vie de ses habitants ? Tu vas découvrir les paysages et les ressources de cette région, les objets utilisés quotidiennement, hier ou aujourd'hui, les domaines dans lesquels les Wallons sont champions, les fêtes qu'ils aiment, les combats qu'ils ont menés pour vivre mieux.

Ton guide →

Le personnage que voici, un explorateur de grande expérience, t'épaulera tout au long de ton périple. Montre-toi respectueux des habitants de cette région et de tous ces objets qui font leur fierté. Es-tu prêt pour la grande aventure ? Alors, bon voyage.



La visite du Musée débute au second étage. Tu peux t'y rendre en empruntant soit l'escalier, soit l'ascenseur.

## Jeu n° 1

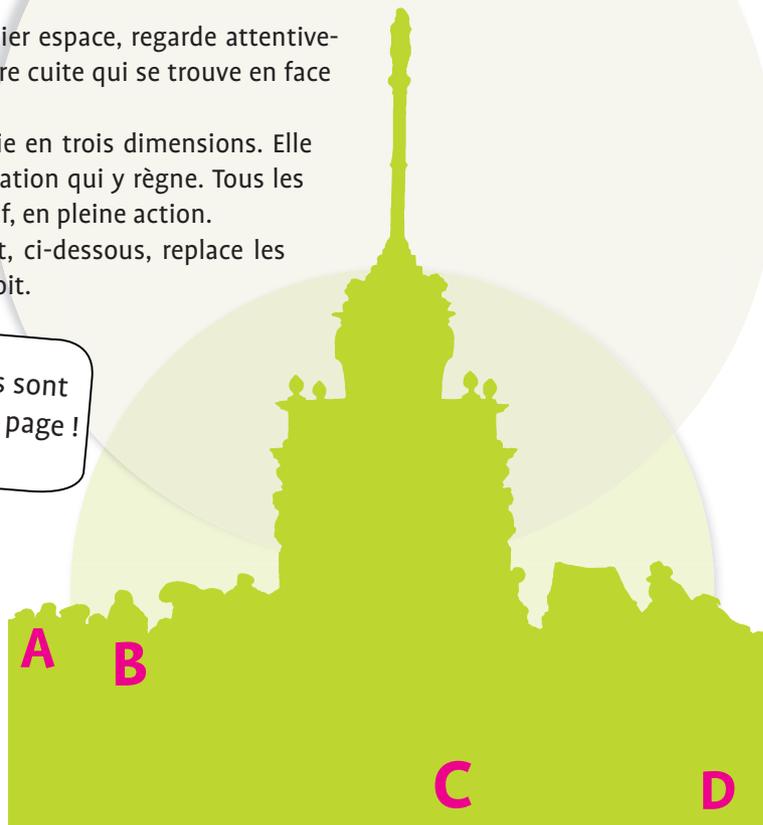
Dès que tu entres dans le premier espace, regarde attentivement la grande sculpture en terre cuite qui se trouve en face de toi.

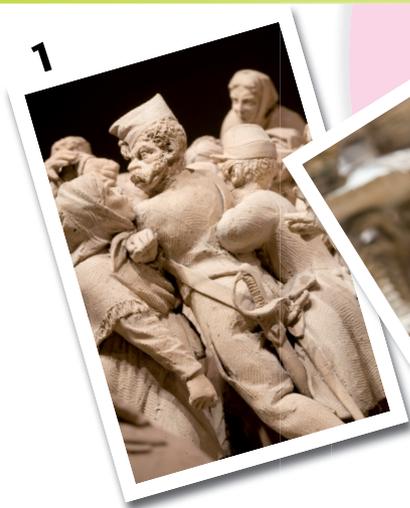
C'est une véritable photographie en trois dimensions. Elle représente un marché et l'animation qui y règne. Tous les personnages sont saisis sur le vif, en pleine action.

Observe bien cette sculpture et, ci-dessous, replace les détails manquants au bon endroit.



Les détails sont sur l'autre page !





TES REPONSES :

1 = ...

2 = ...

3 = ...

4 = ...

## Le savais-tu ?

Cette sculpture a été réalisée par un Liégeois nommé Léopold Harzé. Elle représente une scène de marché autour de la fontaine du perron, place du Marché à Liège. Tu es peut-être passé devant ce monument pour te rendre au Musée. Le perron est le symbole des libertés et privilèges dont bénéficiaient les habitants de la principauté de Liège.

Pousse les portes vitrées et entre dans la première salle.

## Jeu n° 2

Que de richesses dans les régions habitées par nos amis les Wallons ! Pour les découvrir, regarde de plus près les cinq cubes disposés dans cette salle. Ils ont été fabriqués à l'aide de matières provenant du sol et du sous-sol de Wallonie.

Dans la grille ci-dessous, retrouve les noms de 6 richesses wallonnes qui composent les cubes et noircis-les. Tu peux lire ces mots verticalement, horizontalement ou en diagonale. Forme un mot avec les lettres restantes.

W			N			O	
	S	I	O	B	P		
	I		B	E	I	L	
	T	E	R	R	E		
		R	A		R	A	
	E		H		R		L
V		A	C		E		
	E		U		N		

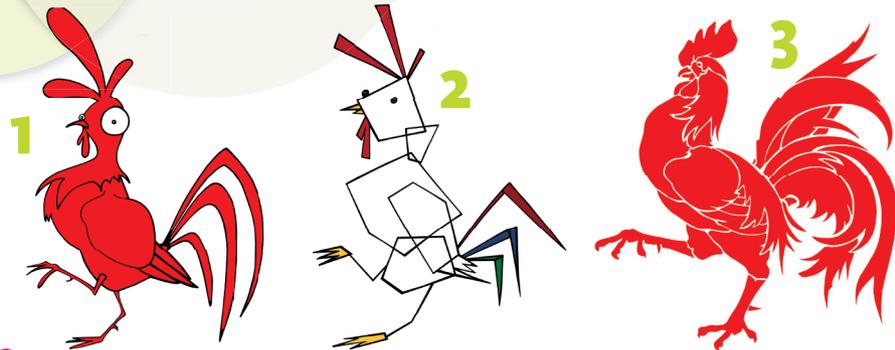
## Le savais-tu ?

En Wallonie, la langue principale est le français. Mais, il existe également plusieurs dialectes. Tu peux les écouter en t'approchant des écouteurs placés près des cubes. Un dialecte est une façon de parler propre à une région. Il est parfois très différent du français. Peut-être as-tu déjà entendu des personnes âgées parler wallon ?

Entre dans le couloir qui se trouve sur la gauche.

## Jeu n° 3

La Belgique est divisée en trois régions auxquelles correspondent trois langues différentes : le français chez les Wallons, le néerlandais chez les Flamands et l'allemand chez les Germanophones. Peut-être sais-tu que l'emblème de la Wallonie est un coq. Pas n'importe quel coq ! Il a été dessiné par Pierre Paulus. Il est de couleur rouge sur fond jaune. Il garde le bec fermé et lève la patte droite. Tu peux en voir une aquarelle dans cette salle et de nombreux objets présentés dans les vitrines en sont ornés. Peux-tu le retrouver parmi les différents coqs que tu vois ci-dessous ? Observe-les bien.



## Le savais-tu ?

Les Wallons, avant de choisir le coq, avaient imaginé beaucoup d'autres symboles : un écureuil, un taureau, un sanglier, une étoile ou encore le fameux Perron liégeois.

Retourne dans la salle où se trouvent les cubes et emprunte le couloir sur ta gauche.

## Jeu n° 4

Autrefois, on ne disposait pas de véhicules tels que le camion ou le tracteur. C'étaient les hommes ou les animaux qui transportaient ou tractaient les charges. Tu peux voir, dans les vitrines de l'espace, des objets destinés à porter ou tirer : hottes, paniers, harnachements de chevaux, de bœufs ou de chiens. Observe bien les images diffusées dans les écrans et les objets dans les vitrines. Retrouve la tâche attribuée à chacun.

- A Tirer un bateau
- B Tracter la charrette de la marchande de lait
- C Porter la hotte sur son dos
- D Tirer la charrue
- E Actionner le soufflet de la forge
- F Tirer les wagonnets dans la mine

Réponses : .....





## Le savais-tu ?

Autrefois, les marchands faisaient fréquemment du porte à porte ; ils allaient de maison en maison pour vendre leurs produits ou leurs services. Chaque métier avait un cri particulier pour annoncer son passage. Paniers divers et charrettes servaient pour le transport

Entre dans la salle qui longe ce couloir.

## Jeu n° 5

Avant l'invention de la machine, l'homme travaillait à l'aide de simples outils ou se faisait aider par l'animal. Il utilisait également les éléments naturels comme l'eau ou le vent. Avec l'apparition des machines, certains métiers ont disparu. Mais pas tous...

Derrière les codes ci-dessous, se cachent certains vieux métiers de Wallonie.

Aide notre explorateur à les déchiffrer en remplaçant chaque chiffre par une lettre.

Pour cela, tu dois savoir que : **4=B, 9=G, 15=M et 28=Z.**

1°            8 17 20 9 7 20 17 16.

Réponse : \_ \_ \_ \_ \_ .

3°            24 7 20 20 11 7 20.

Réponse : \_ \_ \_ \_ \_ .

2°            15 11 16 7 23 20.

Réponse : \_ \_ \_ \_ \_ .

4°            3 9 20 11 5 23 14 22 7 23 20.

Réponse : \_ \_ \_ \_ \_ .

## Le savais-tu ?

Un **maka** est un marteau fonctionnant à l'aide d'une roue actionnée par la force de l'eau. As-tu vu, sur l'écran, un vieux film montrant un ouvrier utilisant le maka pour travailler le métal ?

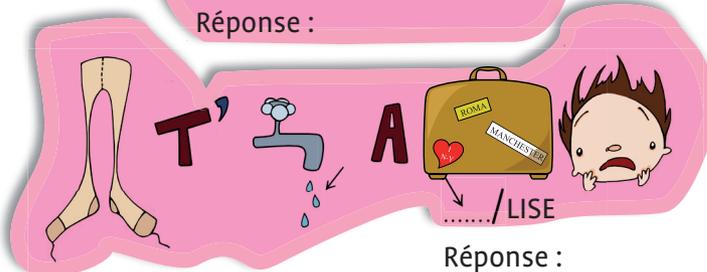
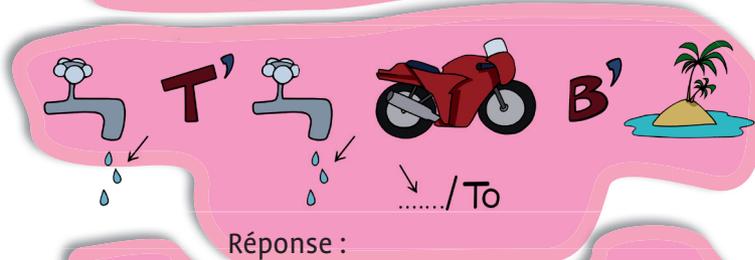
Observe aussi la maquette présentée plus loin qui montre comment on descendait à l'aide d'un treuil les chevaux qui travaillaient dans la mine. Fameuse opération !

Retourne dans le couloir précédent.

## Jeu n° 6

Sur l'eau, sur rails, sur routes ou dans les airs, tous les moyens sont bons pour circuler ou effectuer des transports. Certaines vitrines de cette salle t'en montrent plusieurs.

Déchiffre ces rébus et découvre des moyens de transport utilisés en Wallonie hier et aujourd'hui.



## Le savais-tu ?

Le **halage** est l'action de tracter les bateaux. Autrefois, les bateaux qui circulaient sur les fleuves et les rivières étaient tirés par des chevaux de trait. Ceux-ci se déplaçaient sur le chemin de halage longeant l'eau. Lors de la descente du cours d'eau, les chevaux montaient à l'avant du bateau. Aujourd'hui, ces anciens chemins de halage sont devenus des lieux de promenades réservés aux piétons et aux cyclistes.

Dirige-toi vers le fond du couloir et regarde les objets présentés dans les deux vitrines.

## Jeu n° 7

De nos jours, tu as dû t'en rendre compte, les informations circulent de plus en plus vite. En examinant de plus près les objets présentés dans les deux vitrines qui encadrent la porte, tu t'apercevras que les moyens de communication ont beaucoup évolué.

Complète les mots ci-dessous à l'aide des énigmes. Tu découvriras des moyens de communication qui y sont présentés.

1° Je suis de couleur grise et je porte une bague. Je voyage dans les airs, parfois sur de longues distances et je m'exprime en roucoulant. Autrefois, je transportais les messages.

Réponse : P - - - - N.

2° Je suis orné de plusieurs touches permettant de composer un numéro. Grâce à moi, les personnes peuvent se parler à distance. Aujourd'hui, ma toute petite taille me permet d'être emporté partout.

Réponse : T - - - - - E.

3° Le plus souvent de couleur blanche, je porte sur le ventre un nom et une adresse. On me colle un petit carré de papier souvent orné d'un dessin. Je sers de protection à un document, lettre ou carte.

Réponse : E - - - - - E.

4° Je circule souvent en vélo ou à pieds. Je porte un uniforme et vais de maison en maison porter le courrier.

Réponse : F - - - - - R.



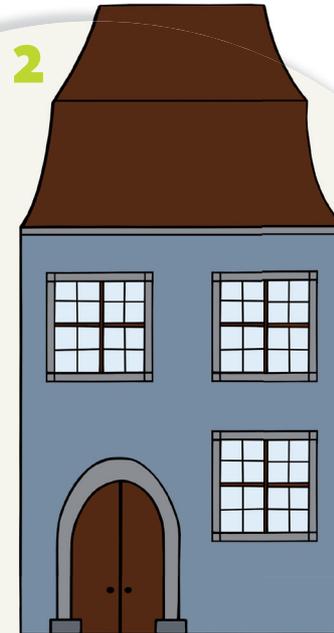
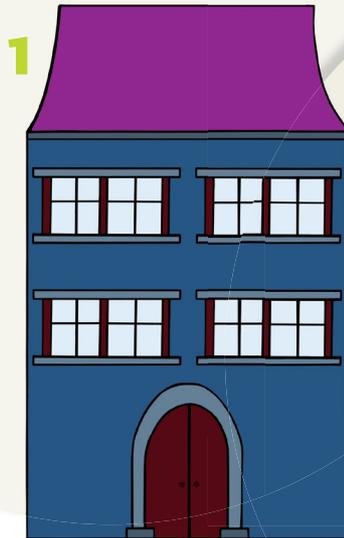
## Le savais-tu ?

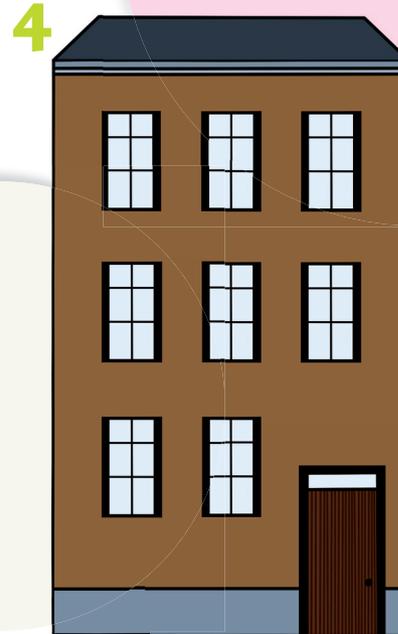
L'abréviation TIC signifie « technologies de l'information et de la communication ». La télévision, Internet, le gsm, tout cela a transformé notre vie. Aujourd'hui, il n'est plus nécessaire de se déplacer pour envoyer un message à l'autre bout du monde.

Tourne à gauche et traverse la grande salle suivante,  
puis la longue galerie vitrée. Pénètre dans la dernière salle de cet étage.

## Jeu n° 8

Le musée dans lequel tu découvres tous ces témoignages de la vie en Wallonie est installé dans un bâtiment construit, il y a très longtemps, au 17<sup>e</sup> siècle. Cette manière de construire s'appelle le « style mosan », c'est-à-dire de la Meuse, ce grand fleuve qui traverse plusieurs villes wallonnes. Observe bien la grande maquette exposée dans cette salle. C'est la reproduction exacte de ce bâtiment. Peux-tu retrouver, parmi les dessins ci-dessous, celui qui correspond au style de cette construction?





## Le savais-tu ?

A l'origine, ce bâtiment était un couvent abritant une communauté religieuse, les Frères mineurs. Si tu regardes par les fenêtres de la salle, tu peux voir le cloître, cette galerie ornée de colonnes que l'on trouve souvent au centre d'un couvent, entourant une cour ou un jardin. Avant de devenir un musée, il connut plusieurs usages : refuge pour les pauvres et les coupables, lieu de réunion pour divers métiers, marché aux choux, au beurre ou aux fromages.

La visite se poursuit à l'étage inférieur. Pour t'y rendre, sors de la salle et emprunte l'escalier ou l'ascenseur pour descendre. Tu arrives dans un espace de repos. Profites-en pour admirer les jouets exposés dans les petites vitrines, puis pousse les portes vitrées et entre dans la grande salle.

## Jeu n° 9

Avoir une maison est indispensable à chacun. Au fil des époques, la maison et les différentes pièces qui la composent ont évolué. Cuisine, salle à manger, buanderie ou salle de bains n'ont pas toujours été telles que tu les connais.

Si tu jettes un œil à travers les six ouvertures longeant la salle sur ta gauche, tu peux y voir différents objets. Certains te sont familiers, d'autres beaucoup moins.

Observe bien le contenu des six logettes et retrouve parmi les photos ci-dessous, l'objet correspondant à chacune d'entre elles.

- A. La pièce commune.
- B. La « belle pièce ».
- C. La cuisine équipée.
- D. La buanderie.
- E. La salle de bains.
- F. Le séjour.

Réponses :



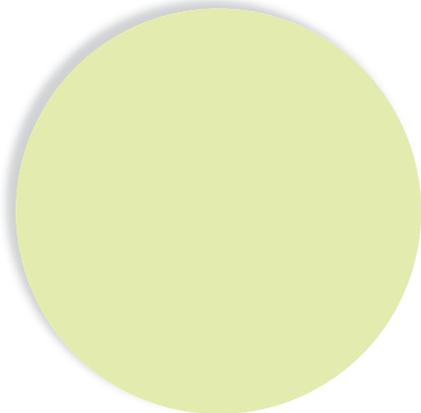


## Le savais-tu ?

Autrefois, la cuisine était la pièce principale de l'habitation. Le feu ouvert qui s'y trouvait était le seul élément de chauffage de la maison. C'est pourquoi, parfois, pour dormir au chaud, on y plaçait le lit. La cheminée était le lieu de cuisson des aliments et l'endroit autour duquel on se rassemblait le soir pour bavarder ou s'adonner à de menus travaux tels que la couture ou la réparation des outils. Et oui ! Pas de télévision à l'époque... Cette pièce est représentée par la première des six logettes que tu as pu découvrir.

## Jeu n° 10

Ta vie est marquée par différentes fêtes qui sont toujours célébrées aux mêmes moments de l'année. La fête des mères, la Saint-Nicolas, Noël, ou encore le carnaval sont autant d'événements qui rythment le calendrier. Retrouve ces fêtes dans les premières vitrines de la grande salle. Complète ensuite la grille ci-dessous avec des noms de fêtes dont tu as la première et la dernière lettre. Pour t'aider, un indice est dessiné devant chaque mot.



C

E

N

S . . . T - . . . S

P . . . . S

E

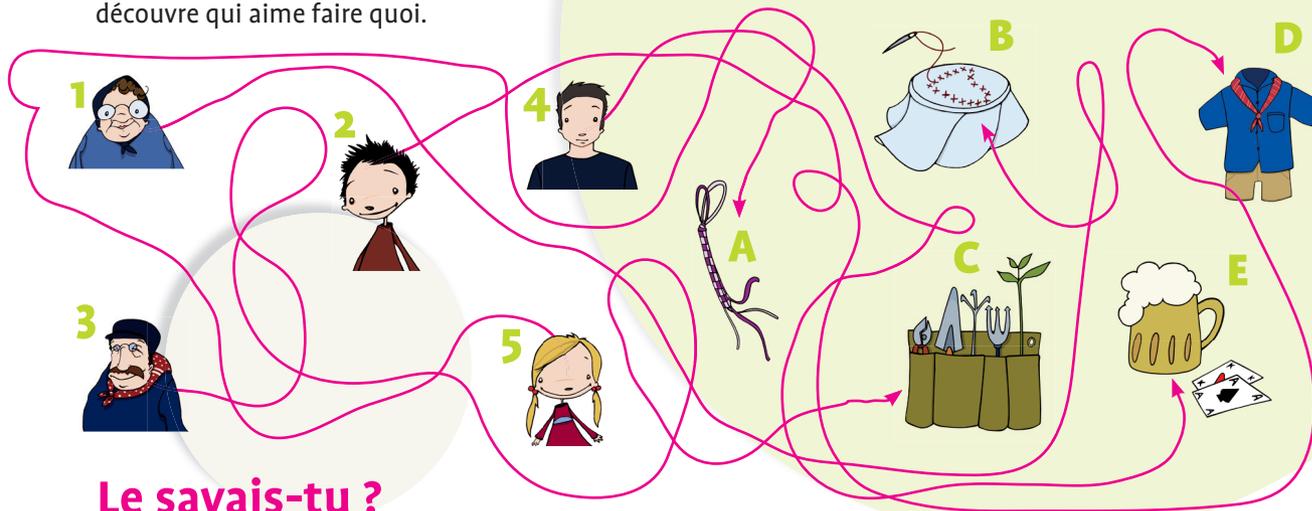
### Le savais-tu ?

Tu connais probablement les fameux Gilles de Binche. As-tu reconnu le masque et le célèbre chapeau orné de plumes d'autruche exposés dans une des vitrines de cette salle? Le chapeau représente à lui seul un exploit. Il faut 16 heures de travail pour en friser les plumes ; il peut peser entre 3 et 4 kilos. Pas facile de danser des heures avec cette coiffe sur la tête !

## Jeu n° 11

Pour profiter de son temps libre, les occupations ne manquent pas. Certains aiment bricoler, tricoter ou jardiner. D'autres préfèrent participer à des activités collectives comme le sport, les mouvements de jeunesse ou simplement jouer aux cartes entre amis. Il existe des clubs de toutes sortes pour partager sa passion avec d'autres. Dans certaines vitrines de cet espace, tu peux voir plusieurs objets utilisés lors de ces activités.

En suivant les ficelles, aide chaque personnage représenté ci-dessous à retrouver son occupation et découvre qui aime faire quoi.



## Le savais-tu ?

Autrefois, les enfants n'avaient pas la télévision. Ils allaient donc parfois se divertir au théâtre de marionnettes. Sais-tu que le Musée de la Vie wallonne possède un théâtre de marionnettes typiquement liégeoises dont le héros principal est Tchantchès ? Demande à tes parents de se renseigner sur l'horaire des spectacles.

Tourne à gauche vers le couloir et entre dans la première salle sur ta droite.

## Jeu n° 12

Toi qui es habitué aux jeans et aux tee-shirts, sais-tu qu'ils n'ont pas toujours existé ? Comme tu peux le constater dans ces vitrines, la manière de se vêtir a beaucoup évolué au fil du temps. Plus court ou plus long, de couleur sombre ou de couleur vive, simple ou chargé de décorations, le costume a changé constamment d'apparence.

En t'aidant des mannequins exposés dans cette salle, reconstitue les différentes silhouettes et rend à chacun son chapeau ou ses chaussures.

## Réponses :

### Le savais-tu ?

Ce sont les Américains qui ont fait connaître les matières synthétiques aux Wallons. Les parachutes des soldats qui étaient largués des avions pendant la guerre de 1940 à 1945 étaient en nylon. Grâce à cette matière, on a pu fabriquer des maillots de bain qui séchaient rapidement et des chemises qu'il ne fallait plus repasser. Quelle aubaine pour les ménagères !

A

a

1

I



B

b

2

II



C

c

3

III



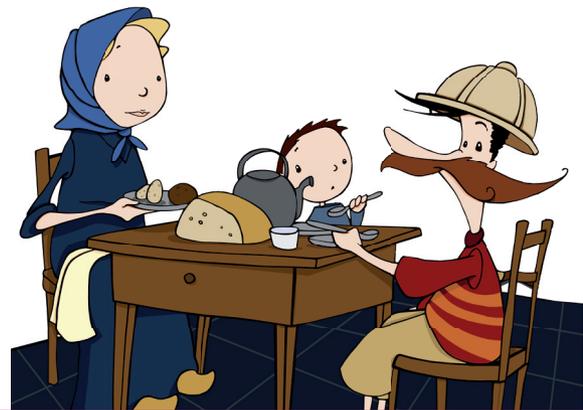
Entre dans la salle suivante.

## Jeu n° 13

Autrefois, à la cuisine, les bons petits plats étaient confectionnés à « l'huile de coude ». Moudre, battre, mélanger, tout se faisait à la main. Puis, est arrivée l'électricité. Quelle invention ! Il suffisait d'appuyer sur un bouton...

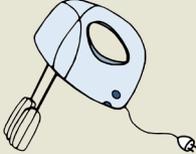
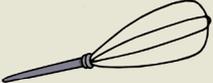
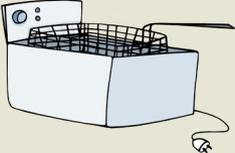
Observe les dessins ci-dessous et relie chaque objet à celui qui l'a remplacé après la découverte de l'électricité.

## Réponses :



## Le savais-tu ?

Avec l'arrivée de populations de différentes origines, l'alimentation des Wallons est devenue beaucoup plus variée. Je suis sûr qu'à côté des traditionnels boulets frites, il t'arrive fréquemment de manger une pizza italienne, du couscous d'Afrique du nord ou des plats chinois et vietnamiens. Et oui, en gastronomie aussi, la Wallonie s'est ouverte au monde.

1. 	A. 
2. 	B. 
3. 	C. 
4. 	D. 
5. 	E. 

Retourne dans le couloir latéral.

## Jeu n° 14

Aujourd'hui, tu rencontres la publicité partout : dans les journaux, à la radio, à la télévision ou sur Internet. Tu retrouveras certainement tes marques favorites parmi les objets publicitaires exposés dans les vitrines de cet espace. Autrefois, la publicité se présentait souvent sous forme d'affiches. Tu peux en admirer plusieurs dans les vitrines coulissantes présentes au milieu de cette pièce. Certaines sont aujourd'hui considérées comme de véritables œuvres d'art.

Observe bien ces deux affiches et retrouve les 7 différences qui existent entre elles.



## Le savais-tu ?

Autrefois, les maisons d'une rue étaient identifiées grâce à des enseignes décorées placées au dessus des portes. Regarde celles qui sont accrochées dans cette salle. Parfois, elles servaient à identifier un magasin ou un métier. C'est à partir du 18e siècle que l'on a attribué un numéro à chaque maison pour les distinguer.

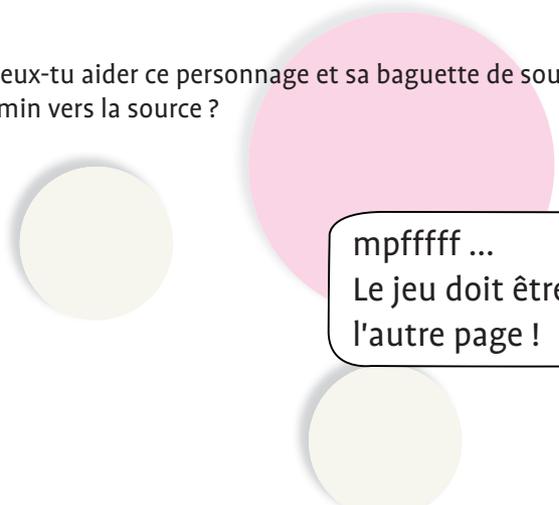


Va jusqu'au bout du couloir, tourne à gauche, puis à droite et arrête-toi devant l'arbre.

## Jeu n° 15

Autrefois, quand les gens étaient malades, ils ne faisaient pas volontiers appel au médecin, souvent trop cher pour eux. Ils allaient trouver certaines personnes qu'ils croyaient dotées de pouvoirs tels que celui de guérir, de prédire l'avenir ou de trouver de l'eau à l'aide d'une baguette. Il était alors courant d'utiliser des porte-bonheur, des bijoux, de l'eau de source ou de l'huile bénite pour se protéger ou se soigner.

Examine le dessin ci-dessous. Peux-tu aider ce personnage et sa baguette de sourcier à retrouver, à travers ce labyrinthe, son chemin vers la source ?

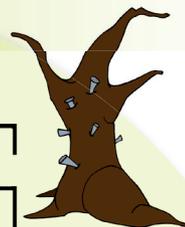
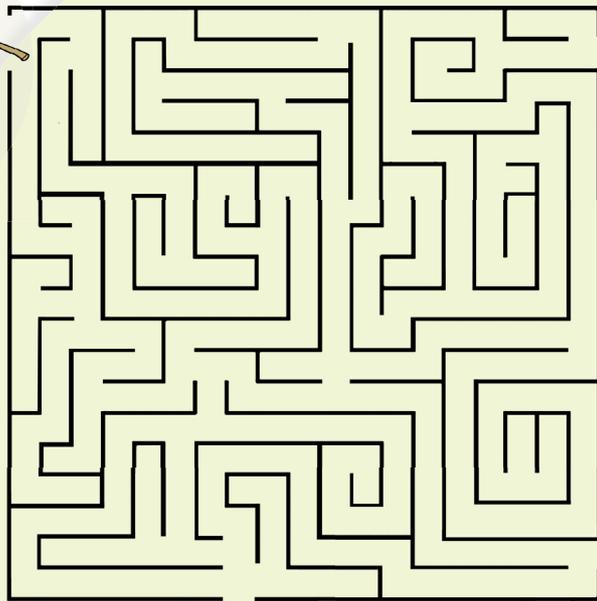


mpfffff ...  
Le jeu doit être sur  
l'autre page !



## Le savais-tu ?

Autrefois, les gens plantaient des clous dans un arbre tel que celui que tu vois ici. En agissant de cette manière, Ils pensaient pouvoir transférer leurs maladies à l'arbre et ainsi guérir.



Poursuis ta visite, admire les costumes religieux et, plus loin sur ta droite, entre dans une salle de classe. Tu peux t'asseoir sur un banc si tu le souhaites.

## Jeu n° 16

Le matériel que l'on utilise à l'école a lui aussi évolué au fil du temps. Autrefois, on écrivait avec une plume que l'on trempait dans un encrier. C'était beaucoup moins pratique et plus salissant que ton stylo à cartouches. Les élèves avaient des mallettes en cuir et des plumiers en bois. Grâce aux nouveaux matériaux tels que le nylon ou le plastique, ton équipement scolaire est bien plus léger. Dans l'armoire à droite du tableau, tu peux voir des objets utilisés, hier ou aujourd'hui, dans une classe. Retrouve l'intrus parmi ceux qui sont représentés ci-dessous.



### Le savais-tu ?

Aujourd'hui, l'école est obligatoire pour tous les enfants. Mais autrefois, il a fallu se battre pour y avoir droit. En effet, les enfants étaient envoyés dans les usines et les mines de charbon pour travailler durement et ne gagner qu'un salaire de misère. Durant l'été, il n'y avait pas d'école ; cela permettait aux enfants d'être disponibles pour aider aux travaux dans les champs. Voilà pourquoi tu bénéficies aujourd'hui de grandes vacances en juillet et août.

Ressors de la classe et dirige-toi vers l'ensemble de vitrines suivantes qui forme un labyrinthe de verre.

## Jeu n° 17

Autrefois, les objets utilisés dans la vie de tous les jours étaient fabriqués par des artisans. Ils travaillaient de leurs mains en s'aidant de divers outils. Puis vint la machine. Tout pouvait alors être produit beaucoup plus rapidement et en grande quantité. Et pourquoi ne pas produire de beaux objets? Ainsi apparut le designer, un créateur attentif à la fonction de l'objet mais aussi à sa matière, sa forme ou ses couleurs.

Observe les vitrines de cet espace et découvre combien les Wallons sont habiles. En résolvant les charades ci-dessous, retrouve différents métiers dans lesquels ils exercent leur savoir-faire.

**A**

Mon premier est un métal précieux de couleur dorée.

Mon second est caché dans la galette des rois.

Mon troisième est une note de musique ou un poisson de mer à corps plat.

Mon tout est un artisan qui fabrique des bijoux.

Réponse :

**B**

Quand je perds mon premier, la petite souris m'apporte une pièce de monnaie.

Mon second est la 3e personne au féminin singulier.

Comme demain suit aujourd'hui, mon troisième le précède.

Mon tout est une dame qui fabrique des napperons ou des cols en entrecroisant des fils sur un cousin.

Réponse :

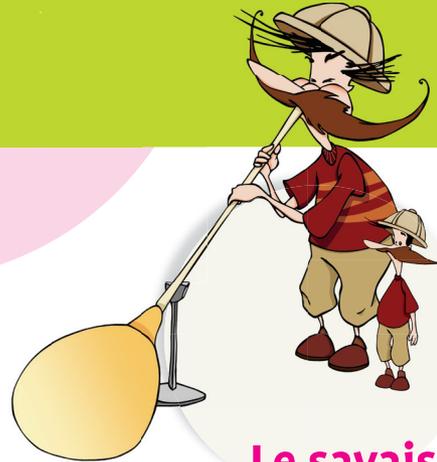
Suite du jeu par ici →

C

Mon premier compose une phrase.  
Mon second est obtenu en multipliant 2 par 5.  
Mon troisième est une boisson chaude très appréciée des Anglais.  
Mon tout fabrique des chapeaux.  
Réponse :

D

Mon premier désigne l'argent ou l'état de celui qui a trop bu.  
On fait de jolis bouquets de mon second.  
Mon troisième est le chiffre qui précède 3.  
Mon quatrième est la couleur des petits pois.  
Mon tout façonne le verre à l'aide de sa bouche  
Réponse :



## Le savais-tu ?

Un artisan qui fabrique des objets en étain s'appelle un « potstainier ». Autrefois, les gens utilisaient de la vaisselle en étain et le potstainier avait beaucoup de travail. Aujourd'hui, il ne fabrique plus que des objets de décoration comme le vase-chandelier présenté ici. Cherche-le parmi les vitrines de cette salle.

# SOLUTIONS

Alors, as-tu trouvé les bonnes réponses ? Vérifions ensemble.

## Jeu n° 1

Exemple : A 2 - B 3 - C 4 - D 1 (à vérifier avec photos)

## Jeu n° 2

Le mot formé avec les lettres restantes est le mot « **WALLONIE** ».

## Jeu n° 3

La silhouette correspondant au coq de Paulus, choisi pour symboliser la Wallonie, est la silhouette n° 3

## Jeu n° 4

B 3 : **l'âne tracte la charrette de la marchande de lait**

D 2 : **le bœuf tire la charrue**

F 5 : **le cheval tire les wagonnets dans la mine**

E 6 : **le chien actionne le soufflet de la forge**

C 1 : **la botteresse porte la hotte sur son dos**

## Jeu n° 5

Les métiers à découvrir sont :

1° **Forgeron**

2° **Mineur**

3° **Verrier**

4° **Agriculteur**

### Jeu n° 6

- 1° Bateau à vapeur
- 2° Chemin de fer
- 4° Automobile

(bas t'eau a vas peur)  
(ch' œufs main deux fer)  
(haut t'eau mo (1/2 de moto) b'île)

### Jeu n° 7

- 1° Pigeon
- 2° Téléphone
- 3° Enveloppe
- 4° Facteur

### Jeu n° 8

Le dessin correspondant à la façade du Musée est le dessin n° 3

### Jeu n° 9

Les objets exposés ensemble sont **1B, 2D 3C, 4E, 5A**

### Jeu n° 10

Vertical :

- 1° EPIPHANIE
- 2° NOEL
- 3° CARNAVAL

Horizontal :

- A° SAINT-NICOLAS
- B° PAQUES

### Jeu n° 11

- 1 E : **Homme + cartes à jouer et verre de bière**
- 2 D : **Vieille femme + nécessaire à broder**

3 C : **Vieil homme + nécessaire de jardinage**

4 B : **Garçonnet + costume de scout**

5 A : **Fillette + scoubidou**

Jeu n° 12

Exemple : **A c 2 III - a B 3 I - 1 b C II**

Jeu n° 13

**1 E - 2 A - 3 D - 4 C - 5 B**

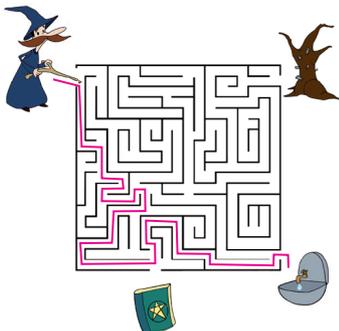
Jeu n° 14

Les 7 différences sont .....



### Jeu n° 15

Voici le chemin à suivre pour retrouver la source.  
Dessin du labyrinthe + chemin noirci ?



### Jeu n° 16

L'intrus est le **marteau**

### Jeu n° 17

**Orfèvre (Or-Fève-Ré).**

**Dentellière (Dent-Elle-Hier).**

**Modiste (Mot-Dix-Thé).**

**Souffleur de verre (Sous/Saoul-Fleur-Deux-Vert).**

# Dans ce carnet qui a fait quoi ??

Conception et rédaction  
**Bénédicte Lamine**

Illustrations  
**Maëlle Vivegnis**

Coordination  
**Annie Grzeskowiak**

Photographies  
**Gilles Destexhe,  
Vincent Haneuse**

Conception graphique  
**Nicolas Perat**

# Musée de la Vie wallonne

Cour des Mineurs, 4000 Liège



04 237 90 72



04 237 90 89