

Je découvre le

dès  
7 ans

# REX

Musée d'Histoire  
Locale

Ce livret  
appartient à \_\_\_\_\_

qui a visité le ReX le \_\_\_\_\_

# BIENVENUE AU MUSÉE DU REX

Te voilà dans l'ancien cinéma le REX. Il a ouvert ses portes en 1936 et des milliers d'Armentériois sont venus y regarder des films au fil des années. Le cinéma a fermé en 1997.

Aujourd'hui transformé en lieu culturel, il accueille l'office de tourisme, un lieu d'exposition et un musée.

## CHARTRE DE BONNE CONDUITE AU MUSÉE

- Dire bonjour et sourire à la personne qui t'accueille
- Toucher les écrans ou les objets autorisés
- Poser toutes les questions qui te passent par la tête, sans crier
- Lire, observer, écrire sur ton livret, mais pas sur les panneaux
- T'asseoir et prendre le temps de regarder ou d'écouter, mais pas de courir
- Préférer le crayon de bois au stylo pour écrire sur ton livret
- Revenir au Rex !



*Bonjour, je suis Eugène et je vais t'accompagner pendant ta visite du musée. J'ai 8 ans et je suis né à Armentières en 1906. Je suis né à la même époque que tes arrière-arrière grands-parents...*

### **JEU DE PISTE !**

Tout au long du parcours, collecte les lettres qui t'aideront à reconstituer le mot final. Reporte chaque lettre en page 12.

# LE PLAN DU MUSÉE POUR SE REPÉRER DANS L'ESPACE

Le musée du ReX raconte l'histoire de la ville d'Armentières, comme un voyage dans le temps.

Le lieu est divisé en 4 espaces reconnaissables par une couleur :



**La construction de la ville**



**Le quotidien des habitants**



**Le travail à l'usine**

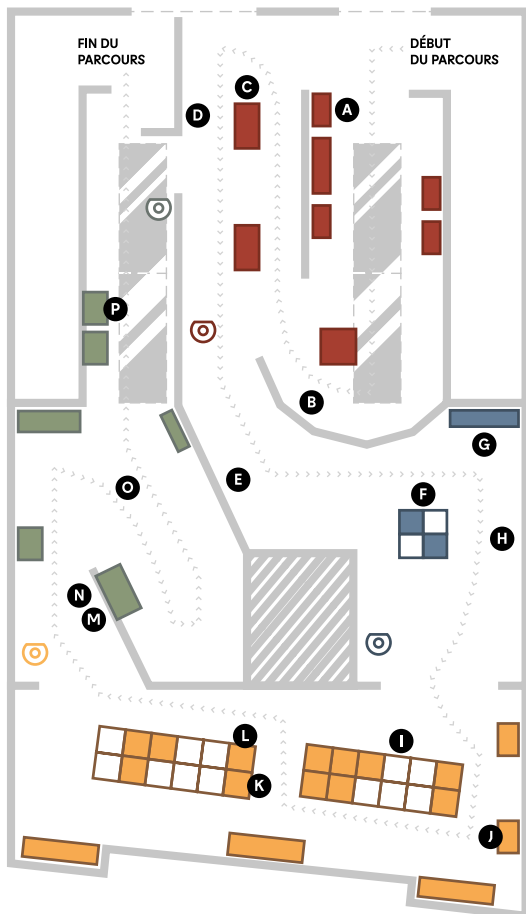


**Les conflits**

-



**Tamponnades**



À la fin de chaque étape, tu pourras tamponner ta carte postale sur les tamponnades. Tu pourras repartir chez toi avec ta carte tamponnée, comme un passeport pour ton voyage dans le temps.



# LA CONSTRUCTION DE LA VILLE

*Je vis avec mes parents et mes 4 grands frères dans une petite maison de courée. Nous vivons avec 15 autres familles. Nous devons nous partager 2 cabinets de toilettes. La maison n'est pas alimentée en eau courante. Pour nous laver et cuisiner, nous allons chercher l'eau à une borne fontaine dans la rue.*



## A – COMMENT S'APPELLENT LES MURAILLES QUI ENTOURENT LA VILLE ?

- Des palissades     
  Des remparts     
  Des fossés

## B – À L'AIDE DES MOTS CODÉS :



## COMPLÈTE LA PHRASE CI-DESSOUS :

*L'église :*



*se trouve dans le quartier du \_\_\_\_\_*

## LE SAIS-TU ?

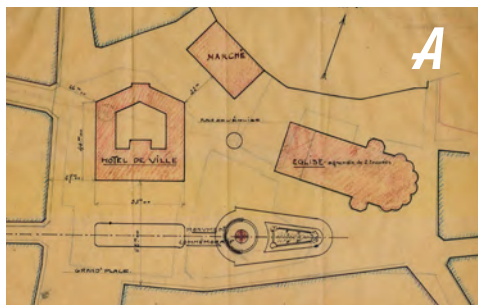
Au Moyen Âge, pour protéger Armentières des invasions barbares, des remparts sont construits et des fossés sont creusés autour de la ville. Des guetteurs sont placés en haut des tourelles pour avertir les habitants en cas d'invasions ennemies. Pour rentrer dans la cité, il faut franchir un pont-levis. Dans l'enceinte des fortifications se trouve un château fort dans lequel vit un noble guerrier qui protège les Armentériens.



**C - PARI MI CES 2 PLANS, LEQUEL A ÉTÉ RETENU POUR LA RECONSTRUCTION DE LA VILLE ? COCHE LA BONNE RÉPONSE.**

Plan A

Plan B



**D – SUR LA PHOTO CI-CONTRE, RELIE LES BÂTIMENTS À LEUR NOM.**

l'hôtel de ville

l'église

les halles

le monument aux morts



**JEU DE PISTE - LETTRE N°1**

La 1<sup>ère</sup> lettre du nom de l'architecte qui a reconstruit l'hôtel de ville.

→ **LOUIS-MARIE** \_\_\_\_\_

# LA VIE QUOTIDIENNE



*La semaine, je me rends à l'école publique de mon quartier. J'y apprends des leçons de mathématiques, d'éducation civique, de morale. Mais ce que je préfère ce sont les parties de pêche sur la Lys avec mon père. Et ce que nous attendons le plus pendant l'année, ce sont les ducasses. J'y retrouve mes copains et on profite des manèges, on joue, on danse, on se déguise et on défile dans les rues, c'est la fête !*

**E – ENTOURE LES PORTRAITS DES PERSONNAGES QUI N'APPARAISSENT PAS SUR LA PHOTO SUR LE MUR.**



**F – DANS L'ÉCOUTEUR SUR L'HISTOIRE DU TRAMWAY, LE CONDUCTEUR DU TRAMWAY ACTIONNE LE SIFFLET POUR AVERTIR LES PIÉTONS. JUGÉ TROP BRUYANT, IL EST REMPLACÉ PAR :**

- Une sonnette
- Une cloche

## **JEU DE PISTE - LETTRE N°2**

La lettre se trouve 1 fois dans « taxi », 2 fois dans « rivière » et jamais dans « tramway » ...



## LE SAIS-TU ?

La ville d'Armentières est traversée par la rivière de la Lys. Alors, pour se déplacer, les habitants utilisent des barques appelées coches d'eau, pour circuler, aller au marché ou simplement se balader.

**G – SUR LA PHOTO, ENTOURE LES 5 DIFFÉRENCES AVEC LA PHOTOGRAPHIE DU MUSÉE.**



**H - ENTOURE LA BONNE RÉPONSE. ATTENTION ! IL PEUT Y AVOIR PLUSIEURS RÉPONSES POUR LA MÊME QUESTION.**

*A - le gendarme    B - le douanier    C - le policier    D - le pompier*

- |                                |                      |
|--------------------------------|----------------------|
| 1. Il sauve des vies           | <i>A - B - C - D</i> |
| 2. Il contrôle les papiers     | <i>A - B - C - D</i> |
| 3. Il éteint les incendies     | <i>A - B - C - D</i> |
| 4. Il surveille les frontières | <i>A - B - C - D</i> |
| 5. Il arrête les criminels     | <i>A - B - C - D</i> |

### **JEU DE PISTE - LETTRE N°3**

La dernière lettre du nom de la personne qui parle des cafés et estaminets dans les écouteurs.

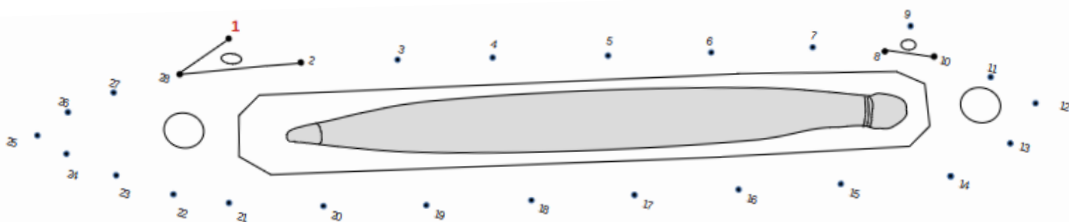
→ **GUSTAVE** \_\_\_\_\_

# L'INDUSTRIE

Mes parents et mes grands frères travaillent à l'usine textile juste à côté de chez nous. Le patron de l'usine est le propriétaire de la maison que nous louons. Mon père est tisseur et ma mère fileuse. Ils travaillent 10h par jours pendant 6 jours sur 7. Lorsque j'aurai 12 ans, je les rejoindrai à l'usine pour travailler moi-aussi.



I – RELIE LES POINTS NUMÉROTÉS DANS L'ORDRE CROISSANT. TU DÉCOUVRIRAS À QUOI RESSEMBLE UNE « NAVETTE », CET OUTIL SERT À ENTRE-CROISER LES FILS DE TRAMES ET LES FILS DE CHAÎNES SUR LE MÉTIER À TISSER POUR RÉALISER UN TISSU.



J – ENTOURE LA OU LES PHOTOS PRÉSENTES SUR LES MURS.



Photo n°1



Photo n°2



Photo n°3





## LE SAIS-TU ?


Au Moyen Âge, l'eau des rivières est très polluée par l'industrie et les bactéries. Pour s'hydrater, les habitants boivent alors de la bière qui est bouillie et donc débarrassée des microbes. Jusqu'à la fin des années 1950, les enfants boivent encore de la bière à la cantine car les parents pensent que ça favorise la croissance et que ça permet de lutter contre les microbes. La consommation d'alcool par les enfants est interdite en 1956.

## K – REMETS DANS L'ORDRE LES DIFFÉRENTES ÉTAPES DE LA FABRICATION DE LA BIÈRE.

La filtration – Le brassage – La garde – Le maltage – Le conditionnement – La fermentation

1 \_\_\_\_\_ 2 \_\_\_\_\_ 3 \_\_\_\_\_  
 4 \_\_\_\_\_ 5 \_\_\_\_\_ 6 \_\_\_\_\_

## L – JOUE À L'APPRENTI BRASSEUR EN RAYANT LES INGRÉDIENTS QUI NE SONT PAS DANS LA RECETTE DE LA BIÈRE

	<i>Pizza</i>		<i>Levure</i>
<i>Eau</i>			<i>Houblon</i>
	<i>Céréales</i>		<i>Bonbons</i>
<i>Huile</i>			

### JEU DE PISTE - LETTRE N°4

La 3<sup>ème</sup> lettre du mot que te révèle cette énigme :  
 Je suis une boisson brassée depuis l'Antiquité. Je peux être blonde,  
 brune ou ambrée. On me déguste dans les cafés et estaminets  
 de la ville. Je suis la ...

→ \_\_\_\_\_

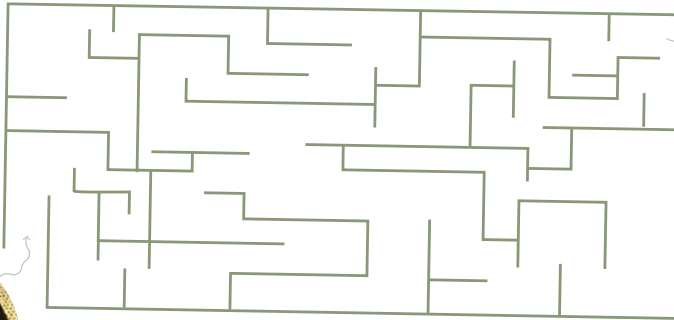
# LES CONFLITS



En août 1914, des pays d'Europe se disputent et une guerre mondiale éclate. Mon père et mon grand frère de 21 ans sont mobilisés et envoyés au front pour se battre dans les tranchées. Nous échangeons des nouvelles par courrier. À Armentières, il y a partout des soldats anglais qui défendent la ville. Lorsque les sirènes retentissent, c'est signe qu'un bombardement approche. Nous devons alors nous cacher dans la cave pour se protéger des obus. Beaucoup de personnes parmi les proches et les voisins sont morts, nous avons peur.

**M – RÉSOUS LE LABYRINTHE POUR RÉUNIR LES AMOUREUX MAXIMILIEN D'AUTRICHE ET MARIE DE BOURGOGNE :**

Maximilien  
d'Autriche



Marie de  
Bourgogne



**N - COMMENT S'APPELLE  
LEUR ENFANT ?**

→ P \_ \_ \_ \_ \_ LEB \_ \_ \_

**JEU DE PISTE - LETTRE N°5**

La 1<sup>ère</sup> lettre du prénom de Mademoiselle From Armentières.

→ \_ \_ \_ \_ \_  
**LECOCQ**



## LE SAIS-TU ?

Pendant la Seconde Guerre mondiale (1939-1945), la ville est occupée par les soldats allemands. Ils contrôlent tout : les transports, les déplacements, les réseaux de communication, les usines, la nourriture. Pour les habitants, la vie est difficile, ils ont faim et froid et ont peur lorsqu'ils entendent les alertes et les avions bombardiers qui survolent la ville.

### O – COMPLÈTE LES MOTS FLÉCHÉS CI-CONTRE :

Nom de famille du maire d'Armentières pendant la guerre ↓

Prénom du résistant tué par les Allemands à Lille ↓

Pays d'où vient le soldat qui mesure 2,25m →

Geste qu'a eu M<sup>lle</sup> From Armentières envers un soldat anglais →

Nom du gaz utilisé par les Allemands →

				E			S	
				E				
				T				

### P – EN QUELLE ANNÉE LA VILLE D'ARMENTIÈRES EST-ELLE LIBÉRÉE DE L'OCCUPANT ALLEMAND ?

1945

1944

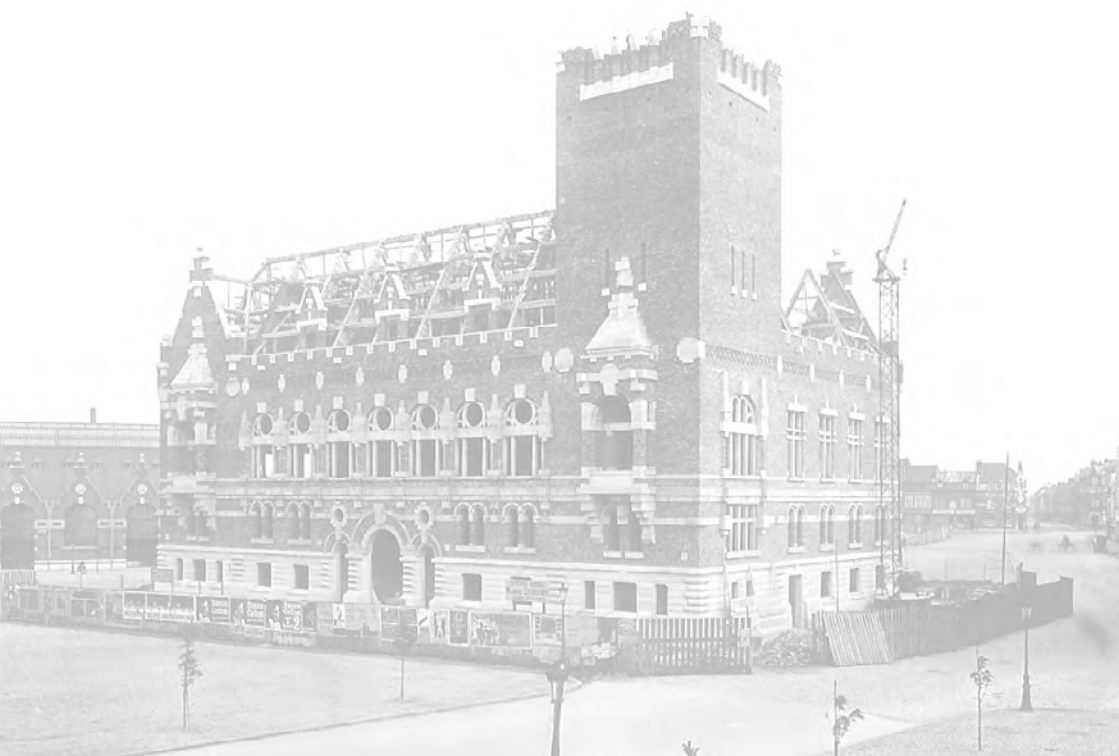
### JEU DE PISTE - LETTRE N°6

La 1<sup>ère</sup> lettre du nom de la ville :

→ \_\_\_\_\_

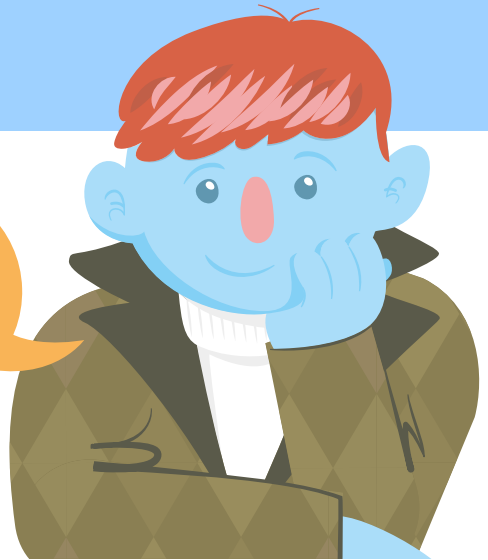
*Les ouvriers ont besoin d'un coup de main pour terminer la reconstruction de l'hôtel de ville. Peux-tu les aider en dessinant le sommet du beffroi ?*

## À TOI DE JOUER !



# ARMENTIÈRES DE DEMAIN

*Et voilà, c'est ici que s'achève la visite  
du ReX. Maintenant que je t'ai raconté  
l'histoire d'Armentières, à toi de me  
raconter son futur !*



Raconte à Eugène l'Armentières du futur.

Quel est ton quotidien, ton école, tes loisirs, ta maison aujourd'hui :

~~~~~

~~~~~

~~~~~

~~~~~

~~~~~

~~~~~

~~~~~

## **RÉSULTAT DU JEU DE PISTE**

As-tu trouvé le mot caché ?

Indice : avant d'être un musée, le Rex était un



1 2 3 4 5 6

# LES RÉPONSES AUX QUESTIONS

---

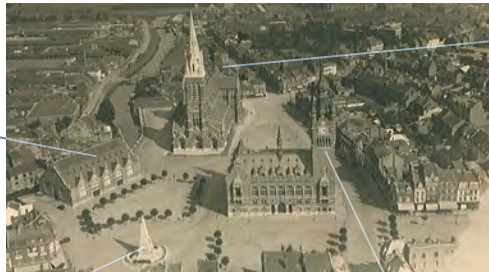
A – Les remparts

B – L'église Saint-Joseph dans le quartier du Bizet

C – Réponse B

D –

*LES  
HALLES*



*L'ÉGLISE*

*LE MONUMENT AUX MORTS*

*L'HÔTEL DE VILLE*

E – Réponses 1 et 2

F – Une cloche

G –



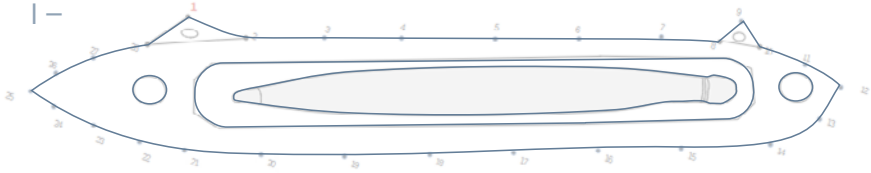
H – 1. Réponses A, C, D

2. Réponses A, B, C

3. Réponse D

4. Réponse B

5. Réponses A, B, C

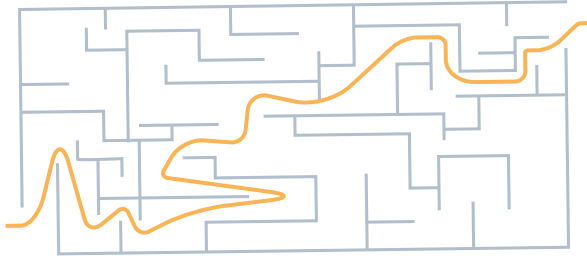


J – Photos 1 et 3

K – Le maltage > Le brassage > La fermentation > la filtration  
> La garde > Le conditionnement

L – Il n’y a pas d’huile, de pizza ni de bonbons dans la recette  
de la bière

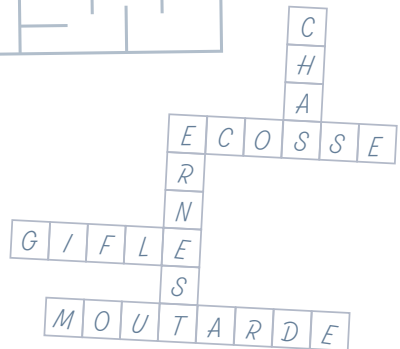
M –



N – Philippe Le Beau

O – Les mots croisés ci-contre :

P – 1944.



**JEU DE PISTE : Le mot final est CINÉMA**

## **HORAIRES :**

**Du mardi au samedi : de 10h à 18h**

**Le 1<sup>er</sup> dimanche du mois : de 14h à 18h**

## **CONTACT :**

**Office de tourisme de l'Armentiérais et des Weppes**

**+33 (0)3 61 76 21 85**

**[accueil@rex-tourisme.com](mailto:accueil@rex-tourisme.com)**

**[www.rex-tourisme.com](http://www.rex-tourisme.com)**

**[www.armentieres.fr](http://www.armentieres.fr)**



4 rue Robert Schuman  
59280 Armentières