CARNET DE VACANCES

LES EXPLORATEURS DU PAYS DE SAINT-OMER

JEUX & DÉFIS

VILLES & PAYS D'ART & D'HISTOIRE

PETIT EXPLORATEUR,

avec ce carnet de vacances, pars à l'aventure dans le Pays de Saint-Omer !

Tu y trouveras des jeux et activités, des cartes postales à découper et même deux défis à relever. C'est l'occasion de vivre de belles expériences avec ta famille, tes amis et de découvrir des monuments à l'histoire passionnante.
Emmène-le avec toi dans toutes tes expéditions et n'hésite pas à demander de l'aide !
Bonnes vacances

Ce livret appartient à :

Prénom : _____

Nom : _____

Âge : _____

Ville : _____

Colle ta photo ici !

Mon matériel :

- ☐ Crayon de bois
- ☐ Gomme
- ☐ Crayons de couleur
- ☐ Ciseaux
- ☐ Deux timbres
- ☐ Deux enveloppes

DANS LA FAMILLE DES EXPLORATEURS, JE DEMANDE ...

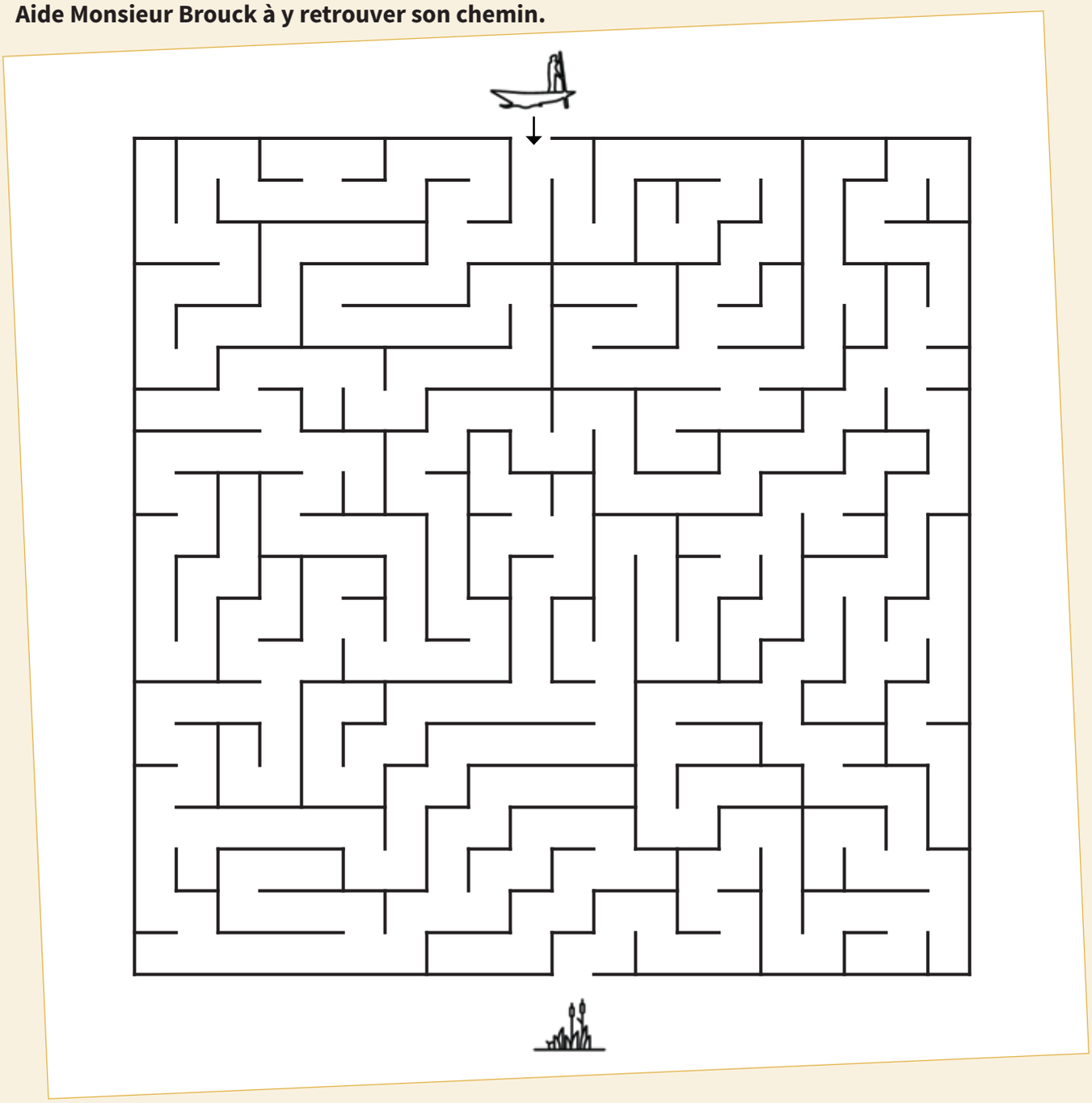
En famille, part à la découverte de l'histoire d'une ville (Thérouanne, Hallines, Mametz, Ecques...), d'un quartier (quartier de la gare de Saint-Omer) ou d'un monument (la cathédrale de Saint-Omer) grâce aux livrets-jeux les "Explorateurs". C'est l'occasion, lors d'une promenade, de t'amuser tout en apprenant sur ce qui t'entoure.

Retrouve-les gratuitement :

- au **Pavillon préfigurateur de la Maison du Patrimoine** à Saint-Omer, Place du 8 mai 1945.
- à la **Maison de l'Archéologie** à Thérouanne, Place de la Morinie.
- en ligne sur **www.patrimoines-saint-omer.fr**
  Rubrique *Les ressources > Les publications et expositions*.

LABYRINTHE

Le marais audomarois est un espace naturel, en partie aménagé par l'homme pour être cultivé. Aide Monsieur Brouck à y retrouver son chemin.



LE SAIS-TU ?

Autrefois dans le marais audomarois, les maraichers n'avaient pas accès à leurs terres par la route. Ils utilisaient, pour se rendre dans les champs, des bateaux en bois : les bacôves (9 m de long) et les escutes (entre 5m et 8 m de long).

MOTS MÊLÉS

Retrouve les mots dans la grille.

Q	F	R	Z	Y	J	H	N	B	O	W	Z	K	F	W
X	V	M	F	H	I	I	N	M	O	R	I	O	N	S
C	L	X	U	G	Y	K	X	L	B	U	E	I	U	T
A	W	E	V	E	Q	U	E	Z	C	C	G	D	M	Y
T	I	K	T	R	O	T	L	D	D	Q	X	I	R	W
H	Q	W	E	A	C	B	X	V	X	E	J	Q	L	Y
E	C	D	N	M	C	O	B	M	X	M	A	V	O	K
D	Z	A	B	P	S	O	J	F	A	I	M	R	O	G
R	G	R	V	O	W	C	S	I	P	K	P	T	A	D
A	G	E	N	U	J	B	F	V	X	O	H	H	C	A
L	N	O	A	L	M	U	V	M	N	O	O	C	Q	A
E	B	G	V	E	O	O	T	L	M	S	R	Y	E	A
K	C	J	B	M	K	R	S	M	E	S	E	X	P	T
S	I	E	G	E	K	F	L	A	J	A	K	K	E	S
C	N	E	V	F	I	K	Z	S	T	A	T	E	R	E
E	J	K	C	X	O	G	L	R	V	B	G	O	O	Q
Q	N	S	T	R	I	G	I	L	E	W	R	C	N	A
D	C	Y	N	U	A	M	D	F	L	N	L	B	Z	R
J	S	U	L	V	N	X	A	E	N	D	E	I	Q	C
P	U	R	Y	B	E	M	S	A	D	A	D	H	N	U

Strigile

Amphore

Statère

Cathédrale

Évêque

Ampoule

Éperon

Siège

Morion

Relève le DÉFI et remporte une surprise!

LA MAISON DE L'ARCHÉOLOGIE DE THÉROUANNE

6 Place de la Morinie. Entrée libre et gratuite.

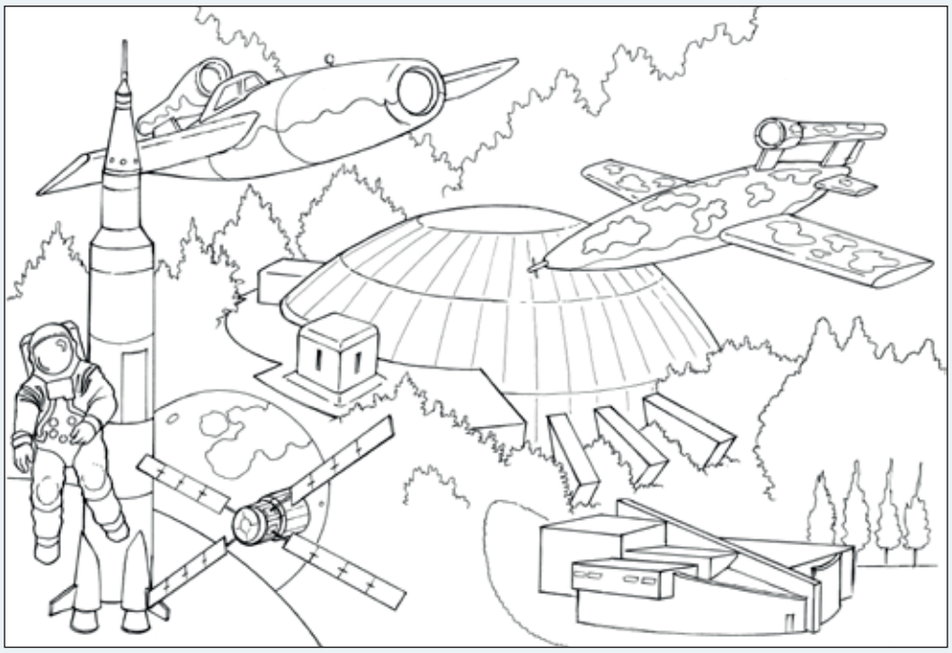
Tous les objets des mots mêlés sont exposés à la Maison de l'Archéologie. Tu peux y venir avec tes parents pour les voir en vrai et comprendre à quoi ils servaient dans le passé.

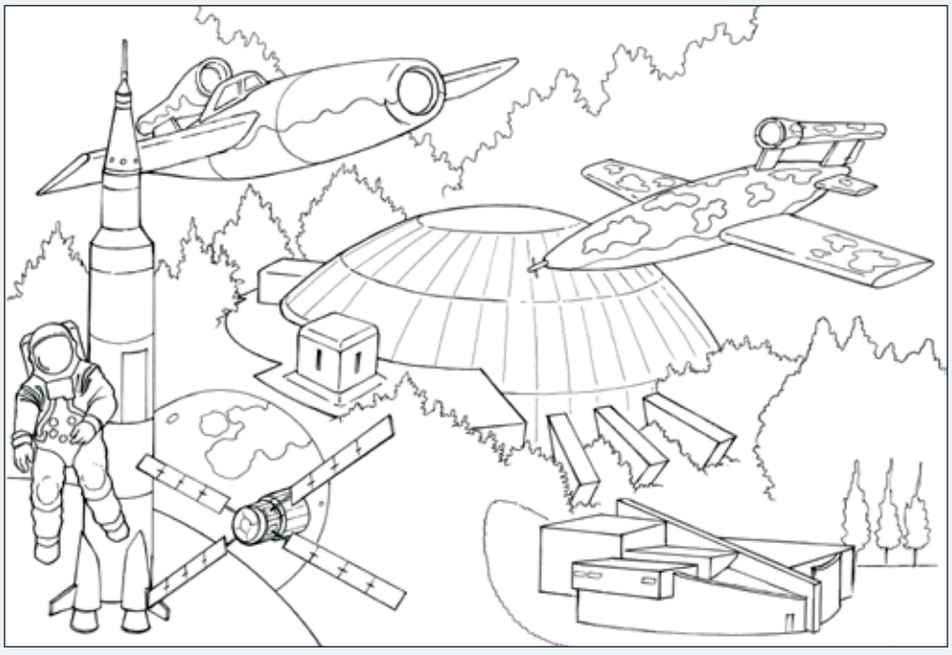
À ton avis, lequel était utilisé pour se laver ?

Tu peux demander aux médiateurs sur place de t'aider à trouver la bonne réponse.

JEU DES DIFFÉRENCES

Avec son impressionnant dôme de béton, la Coupole interroge.
Compare les dessins pour retrouver les 7 erreurs.

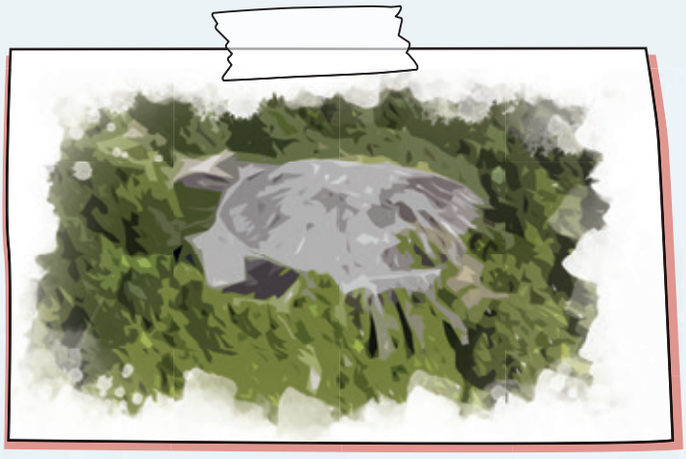




LE SAIS-TU ?

La Coupole d'Helfaut est un ancien site militaire construit pendant la Seconde Guerre mondiale. Elle est aujourd'hui un musée qui emmène les visiteurs dans le passé mais aussi dans l'espace !

La Coupole, Centre d'Histoire et Planétarium 3D
Rue André Clabaux, 62570 Wizernes



JEU DE PISTE PHOTO

Connais-tu vraiment le quartier de la gare à Saint-Omer ?
Retrouve toutes les photos ci-dessous.

☐ **Le caducée du commerce**

☐ **Le chapeau**

☐ **Le monument aux morts**

☐ **Les ruines de l'abbaye Saint-Bertin**

☐ **Une date sur un bâtiment**

☐ **Un panneau d'information**

☐ **Une feuille de marronnier**

☐ **Une horloge**

☐ **Une mouette rieuse**

MAISON DU PATRIMOINE
PAVILLON PRÉFIGURATEUR

Place du 8 mai 1945. Entrée libre et gratuite.

Un indice : Fais le tour du pavillon de la Maison du Patrimoine pour trouver le chapeau.
Sais-tu à qui il appartient ?

Tu peux demander aux médiateurs du pavillon de t'aider à trouver la bonne réponse et de te conter la légende. Ils auront également pleins d'autres histoires passionnantes à te raconter.

Relève le DÉFI et remporte une surprise!

VRAI OU FAUX ?

Coche les bonnes réponses.

1. Pour la construction du théâtre de Saint-Omer, des pierres de l'ancienne abbaye Saint-Bertin ont été utilisées.

☐ **Vrai** ☐ **Faux**

2. Autrefois, les comédiens s'habillaient souvent en vert lors des spectacles car cette couleur porte bonheur.

☐ **Vrai** ☐ **Faux**

3. La scène d'un théâtre à l'italienne est légèrement en pente vers les spectateurs.

☐ **Vrai** ☐ **Faux**

4. Les côtés de la scène sont appelés "cour" et "jardin" pour mieux se repèrer.

☐ **Vrai** ☐ **Faux**

5. Dans les théâtres à l'italienne, le dernier balcon est appelé le paradis. Ce sont les meilleures places et elles étaient principalement réservées à la bourgeoisie.

☐ **Vrai** ☐ **Faux**

LE SAIS-TU ?

Le théâtre de Saint-Omer est aujourd'hui nommé le Moulin à Café car la forme du bâtiment rappelle celle d'un ustensile de cuisine qu'on utilisait autrefois pour moudre le café.

Théâtre de Saint Omer - La Barcarolle
Place du Maréchal Foch, 62500 Saint-Omer

MOTS À RELIER

Relie les quatre arts à l'image correspondante. Elles sont visibles sur le décor du plafond du théâtre.

Le théâtre ● ● **A**

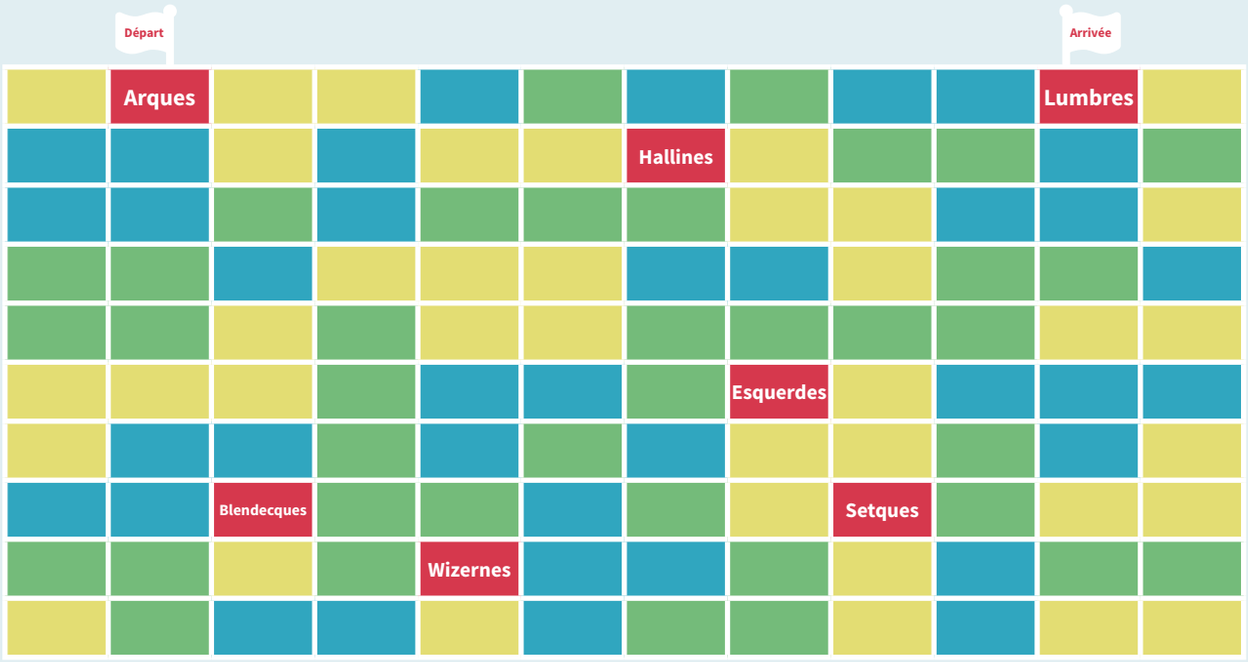
La musique ● ● **B**

La danse ● ● **C**

La poésie ● ● **D**

EN VOITURE !

Depuis la gare d'Arques, rejoins Lumbres en train. Tu dois desservir toutes les gares du parcours dans cet ordre : Arques, Blendecques, Wizernes, Hallines, Esquerdes, Setques et Lumbres.
Attention, tu ne peux pas passer par deux cases de la même couleur en suivant !



LE SAIS-TU ?

Depuis 1874, le chemin de fer de la vallée de l'Aa sert au transport de marchandises. Aujourd'hui, il est aussi utilisé pour le tourisme. Tu peux monter à bord d'anciens trains et découvrir les paysages entre Arques et Lumbres.

Chemin de Fer Touristique de la Vallée de l'Aa
Accès Petite Vitesse, 62510 Arques

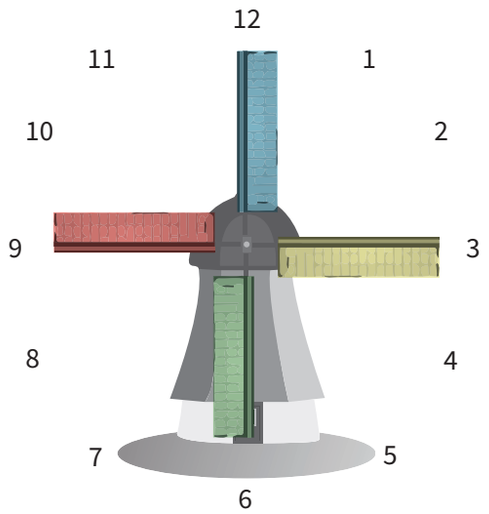
QUI SUIS-JE ?

Trouve la réponse pour savoir à quoi servait ce petit édifice situé dans une prairie à Houlle.

Je suis généralement profond, et parfois sans fond,
On vient me trouver lorsque l'on veut s'abreuver d'eau,
Ou de connaissance, moi qui suis de science.

MOT DE PASSE

Répond aux questions pour déchiffrer le code. Sans ce mot de passe, le meunier ne te laissera pas entrer dans son moulin.



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
I	H	V	N	L	E	Y	T	B	J	A	O

Code : ~ ~ ~ ~

A. Si l'aile bleue tourne pour arriver sur l'aile jaune, elle prendra la place du numéro ~~.

B. S'il n'y a pas de vent, l'aile verte restera sur le n° ~~.

C. Complète : **Réponse A x** ~~ = **12**.

D. Résous : **12 - Réponse C** = ~~.

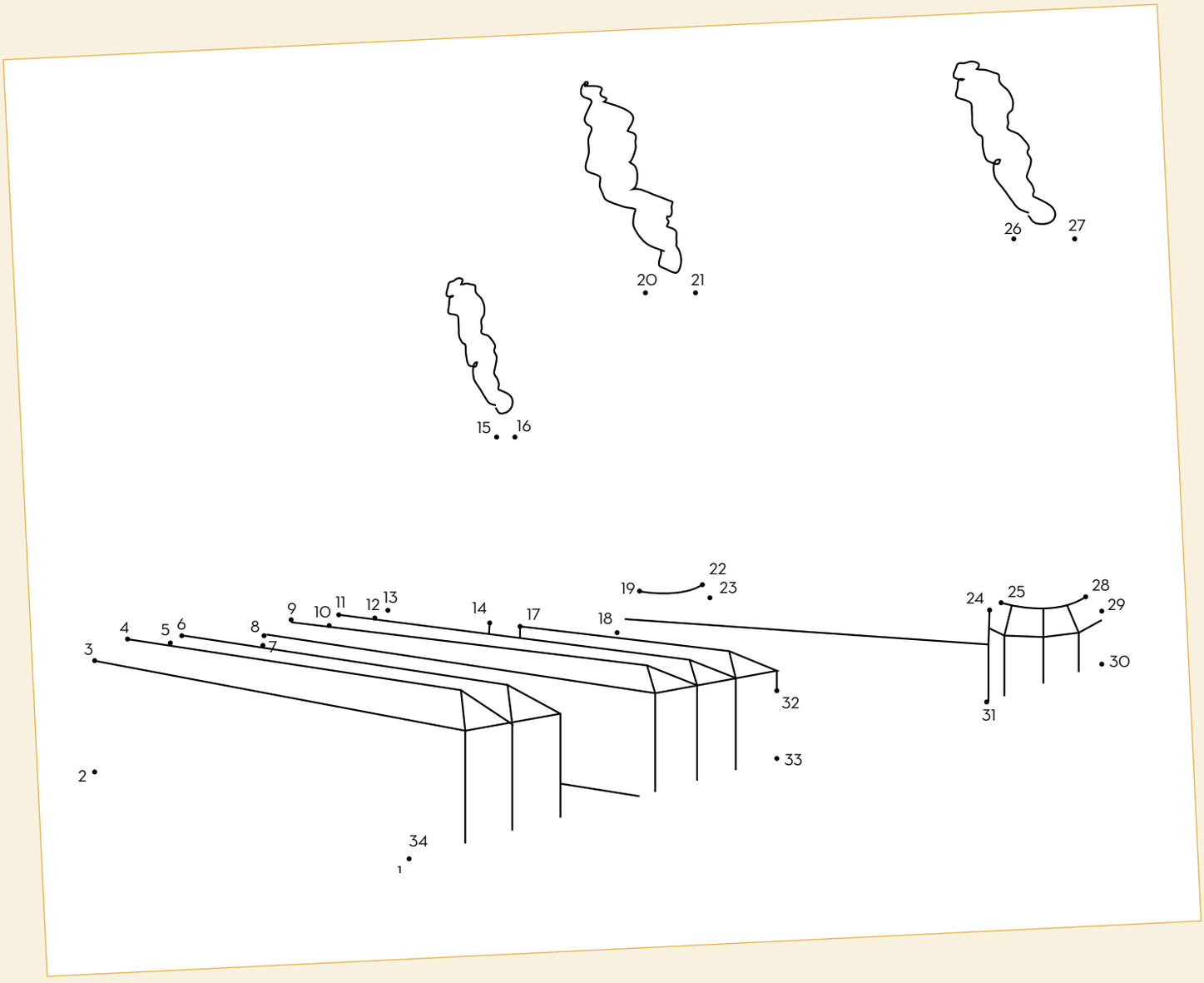
LE SAIS-TU ?

Le moulin de Mentque-Nortbécourt servait à la production de farine. Le vent permettait d'activer les ailes et d'enclencher un mécanisme pour moudre les céréales. Situé sur les hauteurs, on le repère de loin dans le paysage.

Moulin de Nortbécourt ou Moulin Lebriez
Rue du Moulin, 62890 Mentque-Nortbécourt

POINTS À RELIER

Relie les points dans l'ordre pour dessiner l'usine de Wardrecques.

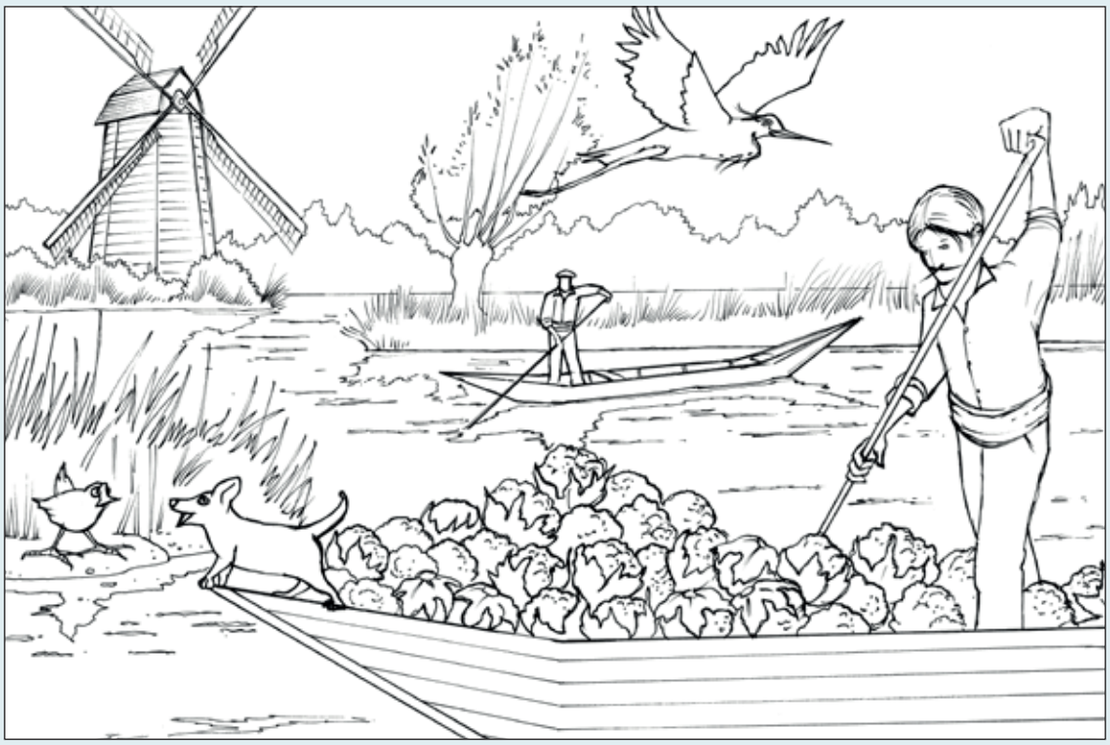


LE SAIS-TU ?

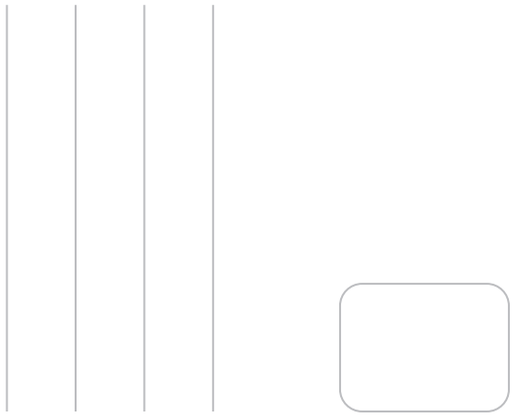
Les usines de Wardrecques et de Racquinghem fabriquent des tuiles et des briques. Préparée, moulée et cuite, l'argile y est transformée en de solides matériaux de construction.

CARTES POSTALES

Colorie les cartes postales pour les envoyer à ta famille ou à tes amis.



© Michel Kokott Le marais audomarois, Clairmarais



© Michel Kokott Le mont Saint-Louis, Tournehem-sur-la-Hem

MEMORY

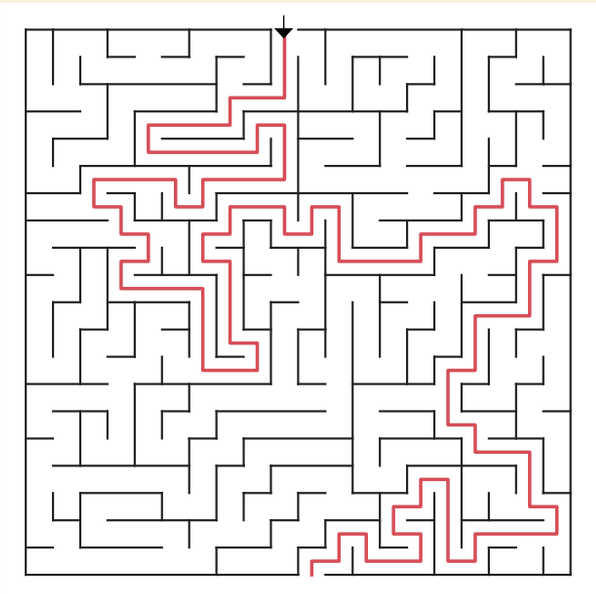
Les cartes de ce memory sont inspirées de carreaux de pavement (carrelages) qui datent du Moyen Âge. Ils ont été découverts par les archéologues dans la campagne près de Thérouanne.

Découpe-les et crée ton propre memory.

Les règles du jeu changent un peu, il ne faudra pas retrouver 2 cartes pareilles mais 4 !

RÉPONSES

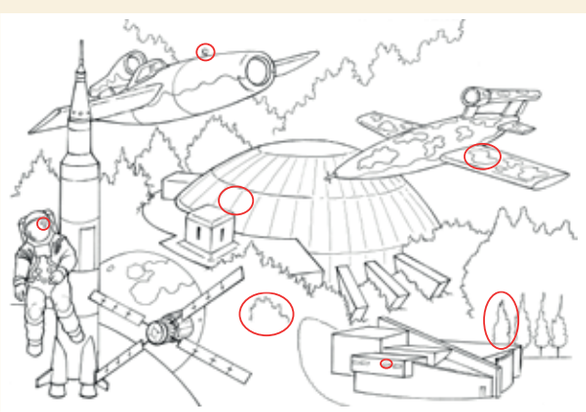
LABYRINTHE



MOTS MÊLÉS

Q	F	R	Z	Y	J	H	N	B	O	W	Z	K	F	W
X	V	M	F	H	I	I	N	**M**	**O**	**R**	**I**	**O**	**N**	S
C	L	X	U	G	Y	K	X	L	B	U	E	I	U	T
A	W	**E**	**V**	**E**	**Q**	**U**	**E**	Z	C	C	G	D	M	Y
T	I	K	T	R	O	T	L	D	D	Q	X	I	R	W
H	Q	W	E	**A**	C	B	X	V	X	E	J	Q	L	Y
E	C	D	N	**M**	C	O	B	M	X	M	**A**	V	O	K
D	Z	A	B	**P**	S	O	J	F	A	I	**M**	R	O	G
R	G	R	V	**O**	W	C	S	I	P	K	**P**	T	A	D
A	G	E	N	**U**	J	B	F	V	X	O	**H**	H	C	A
L	N	O	A	**L**	M	U	V	M	N	O	**O**	C	Q	A
E	B	G	V	**E**	O	O	T	L	M	S	**R**	Y	**E**	A
K	C	J	B	M	K	R	S	M	E	S	**E**	X	**P**	T
S	**I**	**E**	**G**	**E**	K	F	L	A	J	A	K	K	**E**	S
C	N	E	V	F	I	K	Z	**S**	**T**	**A**	**T**	**E**	**R**	**E**
E	J	K	C	X	O	G	L	R	V	B	G	O	**O**	Q
Q	N	**S**	**T**	**R**	**I**	**G**	**I**	**L**	**E**	W	R	C	**N**	A
D	C	Y	N	U	A	M	D	F	L	N	L	B	Z	R
J	S	U	L	V	N	X	A	E	N	D	E	I	Q	C
P	U	R	Y	B	E	M	S	A	D	A	D	H	N	U

JEUX DES DIFFÉRENCES



VRAI OU FAUX

1. Vrai - L'abbaye Saint-Bertin a été démantelée après la Révolution française et ses pierres ont été réemployées pour la construction d'un nouvel Hôtel de Ville sur la place Foch. En son c œur se trouve le théâtre.

2. Faux - Pour les comédiens, les costumes verts étaient déconseillés car ils pouvaient déteindre et, symboliquement, cette couleur était associée au succès passager et au manque de chance.

3. Vrai - La scène est légèrement inclinée pour permettre au public assis dans la salle de bien voir les comédiens.

4. Vrai - Ce vocabulaire est utilisé pour faciliter les échanges entre le metteur en scène et les comédiens. En effet, peu importe la place du comédien, sur scène, le côté cour et le côté jardin ne changent pas.

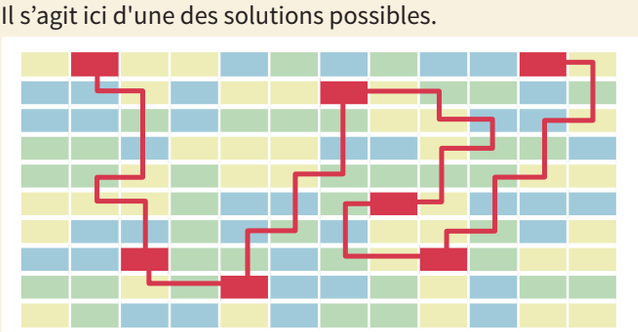
5. Faux - Le dernier balcon est appelé le paradis mais aussi le poulailler, surnom moins flatteur. Haut, étroit et inconfortable, ce balcon est destiné aux spectateurs les moins aisés.

MOTS À RELIER

Le théâtre → D
La musique → C
La danse → B
La poésie → A

EN VOITURE !

Il s'agit ici d'une des solutions possibles.



QUI SUIS-JE ?

UN PUITS

Il s'agit ici du puits Saint-Bertin.

- On dit qu'un puits peut être sans fond.
- Un puits sert à puiser de l'eau claire.
- Quelqu'un de savant est considéré comme un puits de connaissance / de science.

MOT DE PASSE

A. Si l'aile bleue tourne pour arriver sur l'aile jaune, elle prendra la place du n°**3**.
B. S'il n'y a pas de vent, l'aile verte restera sur le n°**6**.
C. Complète l'équation : 3 x **4** = 12.
D. Résous l'équation : 12 - 4 = **8**.

Le code est : **VENT**

Depuis 2014, l'Agence d'Urbanisme et de Développement Pays de Saint-Omer - Flandre Intérieure porte la mise en œuvre du label national « Pays d'art et d'histoire de Saint-Omer » attribué par l'État, représenté par le préfet de région. Ce label qualifie des territoires, communes ou regroupements de communes qui, conscients des enjeux que représente l'appropriation de leur architecture et de leur patrimoine par les habitants, s'engagent dans une démarche active de connaissance, de médiation, d'action culturelle et de valorisation. Toute l'année, l'Agence organise de nombreuses actions pour permettre la découverte des richesses architecturales et patrimoniales du Pays par ses habitants, jeunes et adultes, et par ses visiteurs avec le concours de guides-conférenciers professionnels.

À proximité, Beauvais, Boulogne-sur-Mer, Calais, Cambrai, Chantilly, Laon, Lille, Noyon, Roubaix, Saint-Quentin, Soissons et Tourcoing bénéficient de l'appellation Ville d'art et d'histoire ; Amiens Métropole, Lens-Liévin, Pays de Senlis à Ermenonville et Santerre Haute-Somme bénéficient de l'appellation Pays d'art et d'histoire.

Retrouvez toutes nos publications et notre programmation culturelle :

Agence d'Urbanisme et de Développement Pays de Saint-Omer – Flandre Intérieure
Centre administratif Saint-Louis
Rue Saint-Sépulcre
CS 90 128 62 503 Saint-Omer Cedex
pah@aud-stomer.fr
Tél : 03.21.38.01.62
www.aud-stomer.fr
www.patrimoines-saint-omer.fr
AUD StOmer

Maison de l'Archéologie
6 place de la Morinie
62 129 Thérouanne
maisons-pah@aud-stomer.fr
Tél : 06.43.85.15.47
www.patrimoines-saint-omer.fr
AUD StOmer

Pavillon préfigurateur de la Maison du Patrimoine
Place du 8 mai 1945
62 500 Saint-Omer
maisons-pah@aud-stomer.fr
Tél : 06.43.85.15.47
www.patrimoines-saint-omer.fr
AUD StOmer

Horaires de la Maison de l'Archéologie et du Pavillon préfigurateur de la Maison du Patrimoine:

- De mai à octobre, du mercredi au vendredi de 10h à 12h30 et de 13h30 à 17h et les samedis et dimanches de 13h30 à 17h.
- De novembre à avril, du mercredi au vendredi de 14h à 17h.

PRÉFET DE LA RÉGION HAUTS-DE-FRANCE
Liberté Égalité Fraternité

VILLES & PAYS D'ART & D'HISTOIRE

Pays de Saint-Omer Flandre Intérieure
Agence d'Urbanisme & de Développement Pays d'art et d'histoire

CAPSO

Pays de Saint-Omer
Office de Tourisme et des Congrès