Dans la peau d'un agent secret de l'armée de l'Air et de l'Espace !

Livret jeu dès 7 ans

MUSÉE AIR + ESPACE
AÉROPORT PARIS – LE BOURGET

Bienvenue au **musée de l'Air et de l'Espace** !
Je suis **Héli** la chauve-souris et j'ai besoin de ton aide...

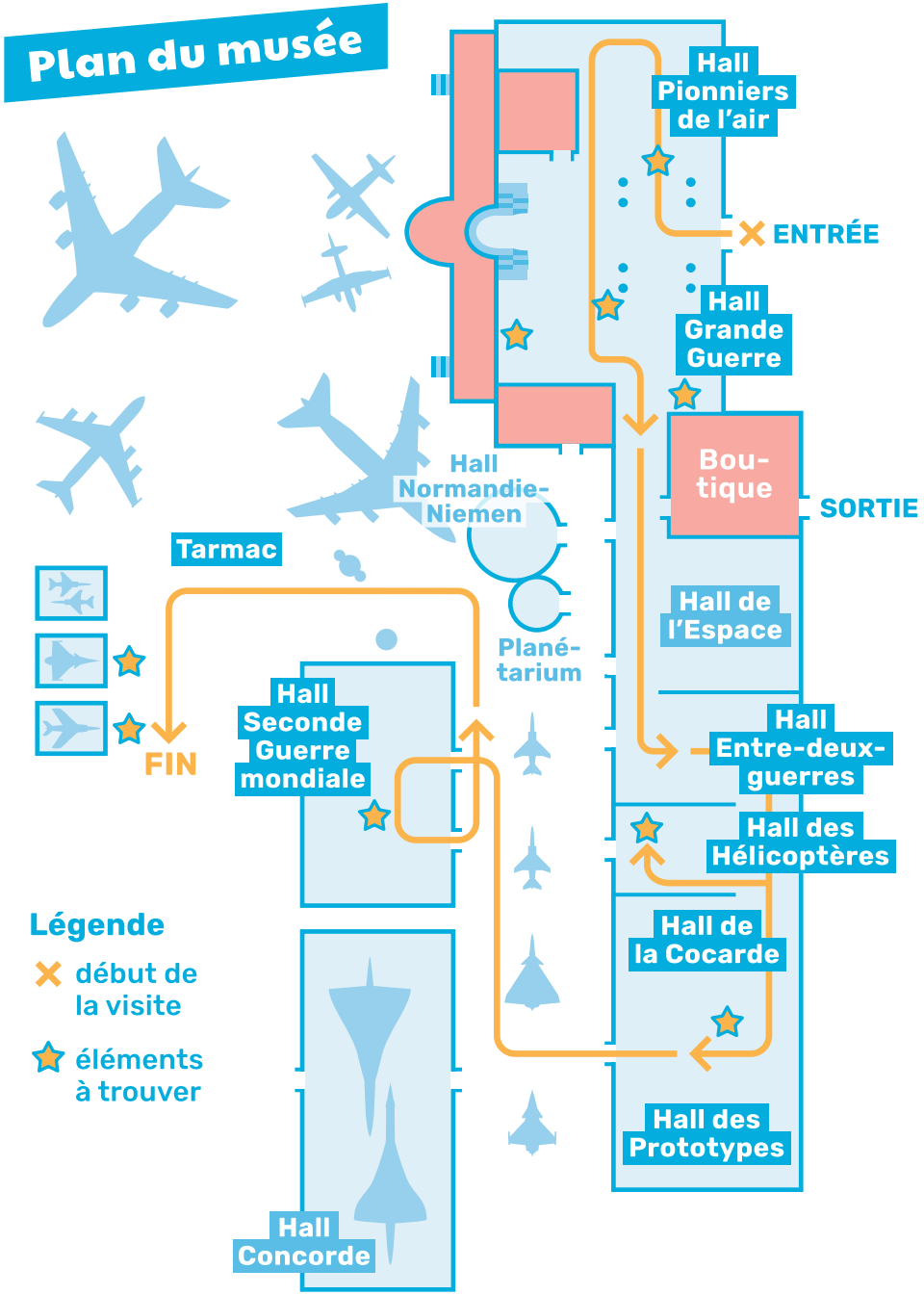
...un avion Rafale en mission ne répond plus. Il faut déclencher une **opération de sauvetage** pour aider les pilotes !
Mais pour cela, il faut trouver le **mot code** qui autorisera le décollage des sauveteurs.

À l'aide du plan, **rends-toi** dans chaque salle et **complète** les jeux.

Les **symboles** dans les réponses t'aideront à trouver le mot code à la fin du parcours.

C'est une mission très périlleuse, mais cela ne devrait pas être difficile pour toi, après tout, tu es **agent secret de l'armée de l'Air et de l'Espace** !
Bonne chance !

Plan du musée



Commence ton enquête dans le
Hall Pionniers de l'air

Voler est le rêve de l'Homme depuis des milliers d'années. Grâce aux **frères Montgolfier** et à **Pilâtre de Rozier** au 18e siècle, faire voler des humains devient possible grâce au **ballon**. Fonctionnant à air chaud ou à hydrogène, le ballon marque le début de la folle aventure de la conquête du ciel par l'Homme.

Trouve cette maquette

À TOI !

Quel est le nom de ce ballon ?

L' __ N T __ __ P __ __ __ __ __ T

Maintenant que tu connais son nom, **à quoi a-t-il pu servir ?**

Lis le cartel et **entoure** la bonne réponse :

A. Pour l'armée : observer l'avancement des troupes ennemies

B. Pour jouer entre copains

C. Pour aider les architectes à construire des bâtiments

D. Pour espionner les voisins

Rends-toi au
Hall Grande Guerre

L'invention des **aéronefs** (appareils volants) et plus particulièrement des **avions à moteur** a permis à l'armée de les utiliser pendant la Première Guerre mondiale. C'est malheureusement à cause de ce conflit que les progrès techniques dans l'aviation ont été si importants à cette époque.

Trouve cet avion

À TOI !

Je suis un biplace construit en 1913. **Quel est mon nom ?**

__ __ P __ Y __ __ K

Ma fonction était l'observation, mais je n'ai pas été utilisé longtemps, **pourquoi ?**

Observe bien l'avion et **entoure** la bonne réponse :

A. Le rouge était trop voyant

B. Le moteur n'était pas assez puissant

C. La position des ailes empêchait le pilote de voir sous l'avion

D. L'avion était trop lourd

Dans ce même hall, il y a une **salle consacrée à la vie des aviateurs.**

Regarde le plan et **rends-toi** devant les équipements de l'aviateur au fond de cette salle.

Pour voler, les avions ne possèdent pas encore de **cockpits**. Cela signifie que les aviateurs doivent être parfaitement équipés pour faire face aux caprices de la météo.

De quels accessoires a besoin un aviateur en 1918 ?

Entoure les bonnes réponses :

A. des lunettes

B. un bonnet

C. un téléphone portable

D. une raquette

E. un manteau de fourrure

F. une tablette de chocolat

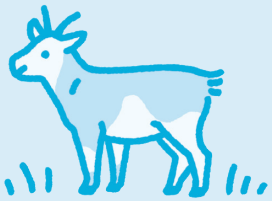
À TOI !

Quel est l'autre nom donné au manteau de fourrure ?

P _ _ _

D _ _ _ _ _ _ _

Voici **un indice** !



Continue dans le

Hall Grande Guerre

À TOI !

Trouve cet avion

Quel est mon nom ?

_ _ _ G _ _ _ XIV

Quelles étaient mes deux fonctions ?

Regarde le cartel pour trouver des indices.

L' _____

ET LE B_____

J'ai un trou sous mon fuselage, **à quoi servait ce trou ?**

Regarde la vidéo à côté de l'avion pour trouver la solution.

Réponse : à placer un

A _ _ _ R _ _ L

P _ _ T _ G _ _ _ _ _ Q _ _

Rends-toi au Hall des Hélicoptères

À TOI !

Trouve le Piasecki HUP-2 Retriever

À quoi servait cet hélicoptère ?

Monte à l'étage et **entoure** la bonne réponse :

A. Le sauvetage en mer

B. Le sauvetage à terre

C. Le transport d'animaux

D. Le transport de marchandises

Les hélicoptères sont également utilisés par l'armée pour évacuer des blessés. C'est le cas de ce modèle.

Regarde bien le numéro sur sa queue, **écris-le** et tu découvriras la lettre cachée :

__ __ . __ - 6

Rends-toi au Hall de la Cocarde

Après la Seconde Guerre mondiale, une nouvelle catégorie d'avion apparaît, laissant de côté l'avion à hélice au profit de **l'avion à réaction**. C'est le « **jet** ».

Autour de toi, il y a des **avions de chasse**, des avions à réaction utilisés par l'armée de l'Air et de l'Espace française. Tu retrouveras les couleurs bleu, blanc, rouge sur tous ces avions.

Regarde bien autour de toi, **retrouve** l'avion français possédant cet insigne :

À TOI !

Quel est le nom de l'avion ?

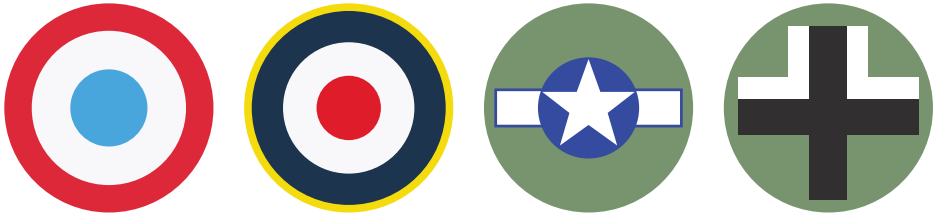
M __ R __ __ __ __ __ __ 0

Rends-toi au Hall Seconde Guerre mondiale

Dans ce hall, tu trouveras des avions qui ont participé à la Seconde Guerre mondiale. Au centre, il y a un espace de présentation des **cocardes et insignes**.

La **cocarde** est un emblème de reconnaissance inventé par l'aviation militaire française en 1911. En cas de conflit, la cocarde permet aux pilotes de reconnaître la nationalité des avions qu'ils rencontrent en vol.

Entoure la cocarde française :



L'insigne est l'emblème de reconnaissance d'une **escadrille**. Une escadrille est composée de plusieurs avions du même type, et un ensemble d'escadrilles s'appelle un **escadron**.

Parmi ces insignes, **entoure** l'intrus qui ne figure pas sur un avion de ce hall :

Mousquetaire + | Cigogne + | Sioux + | Croix de Lorraine +

La plupart de ces avions ont participé à la Seconde Guerre mondiale. L'avion décoré d'un lapin appelé Buzz Buggy est un **Dakota**. Il a participé à la préparation du Débarquement de juin 1944.

Monte à bord et **découvre** l'intérieur !

Regarde, j'ai dessiné mon **insigne**, qu'est-ce que tu en penses ?

Dessine ton propre insigne dans le cadre jaune ci-dessous !

À TOI !

Sors du hall et **rends-toi** sur le

Tarmac

Trouve ces deux avions et **complète** leur carte d'identité :

Carte d'identité

Nom

__ __ F __ __ __ __

Constructeur

_____

Date du 1er vol

_____

Fonction

prototype de chasseur

Vitesse maximale

Mach 2.0

Carte d'identité

Nom

__ __ __ __ D __ __ __

Constructeur

_____

Date du 1er vol

24 juillet 1956

Fonction

chasseur embarqué

Vitesse maximale

_____

Solution du mot code

Complète le mot code avec les lettres que tu as découvertes dans les jeux :

__ E __ __ G __ __ G __ YN __ M E __

Aviateur célèbre (1894 - 1917) pendant la Première Guerre mondiale, un « as » aux 53 victoires. Son avion s'appelait le Vieux Charles. Tu l'avais croisé au début de ta visite, dans la **salle consacrée à la vie des aviateurs** du hall Grande Guerre !

Bravo ! L'opération de sauvetage va pouvoir être lancée grâce à toi !

Tu as fait du beau travail, digne d'un vrai **agent secret de l'armée de l'Air et de l'Espace française** !

Réponses

p.4 : L'Entreprenant ; A.

p.5 : Rep type K ; C.

p.6 : A, B, E ; Peau de bique.

p.7 : Breguet XIV ; L'observation et le bombardement ; Appareil photographique.

p.8 : A ; 23.S-6.

p.9 : Mirage 2000.

p.10 : la cocarde bleu, blanc, rouge ; la cigogne.

p.12 : (en haut) Rafale A ; Dassault ; 4 juillet 1986 ; (en bas) Étendard ; Dassault ; 1150 km/h.

p.13 : GEORGES GUYNEMER.

Merci d'avoir joué avec moi, je me suis bien amusée ! **À bientôt** pour de nouvelles aventures !

Quand tu auras quitté le musée, n'oublie pas de terminer ton livret en **coloriant** Héli à la maison !

La prochaine fois que tu visites le musée de l'Air et de l'Espace, tu pourras essayer un **autre livret-jeu** !

Musée de l'Air et de l'Espace

Accueil du public
3, esplanade de l'Air
et de l'Espace
93350 Le Bourget

Adresse postale
Aéroport de Paris - Le Bourget
CS 90005 - 93352
Le Bourget Cedex

www.museeairespace.fr

Texte et photos : musée de l'Air et de l'Espace
Graphisme et illustration : Marie Ducom