

# Nuit européenne des musées À Colmar

samedi  
14 mai 2022



- Musée Unterlinden - De 19h à 22h
- Musée des Usines Municipales - De 19h à 22h
- Musée Bartholdi - De 19h à 23h
- Musée du Jouet - De 19h à 23h
- Musée d'Histoire Naturelle et d'Ethnographie - De 19h à minuit

## Jeu de piste pour les 6 - 15 ans

Remplis ce livret dans un ou plusieurs musées et note le nom du personnage trouvé dans chaque musée sur le bulletin réponses pour tenter de gagner l'un des lots mis en jeu.

## Il était une fois...

Cette nuit, des personnages se sont échappés du Grand Livre des Contes et Légendes. Cassiopée, mon apprentie m'a signalé qu'ils se sont cachés dans les différents musées. Retrouve-les grâce aux différents indices du livret. Sois observateur et avance prudemment pour ne pas les effrayer...

Merci pour ton aide.

Archibald,  
Gardien du Grand Livre des Contes et Légendes.

# Jeu de piste

## Bienvenue au Musée Unterlinden !

1. Rendez-vous au premier étage du cloître pour rencontrer des personnages mythologiques représentés sur un instrument de musique, ancêtre du piano. Voici un détail de l'instrument à découvrir.



Observe la scène peinte sur l'instrument et relie l'image à la description du personnage représenté.

Nom du personnage (indice 1):

.....



Pan est une créature mythologique mi-homme mi-bouc. Il joue de la flûte lors d'un concours musical qui l'oppose à Apollon.

Midas est un roi qui est représenté avec une couronne. C'est lui qui arbitre l'affrontement entre Apollon et Pan.

Apollon est le dieu des arts et de la musique. Il est représenté avec sa lyre. Il perd le concours qui l'oppose à Pan. Pour se venger, il fait pousser des oreilles d'âne à Midas qui a désigné Pan comme vainqueur !

2. Tu viens de rencontrer un dieu grec représenté sur le clavecin. Découvre un autre dieu dans la salle d'archéologie (au sous-sol du cloître). Cassiopée te laisse un détail et un indice pour le trouver: cette petite statuette représente un dieu qui porte le nom d'une planète du système solaire qui commence par « M ».



Il s'agit du dieu ..... aussi appelé Hermès chez les Grecs.

C'est le dieu du commerce, des échanges et des voleurs ainsi que le messager des dieux. La statuette le représente debout sur sa jambe droite.

Cette divinité tient quelque chose dans sa main pour représenter le commerce à ton avis de quoi s'agit-il ?

- Une pomme
- Une bourse
- Une balle de tennis

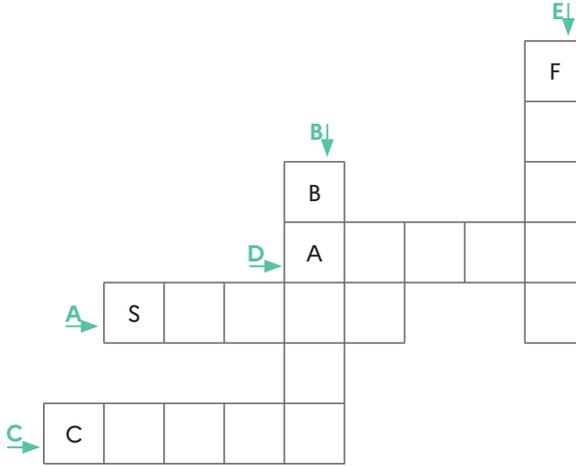
Pour montrer sa fonction de messager qui se déplace rapidement, il porte sur sa tête :

- Des ailes
- Des oreilles d'ânes
- Des tubas

3. Après avoir rencontré deux dieux antiques, il faut reprendre des forces ! Rends-toi au banquet représenté sur la céramique grecque dans la première salle de la galerie. Observe bien la céramique et remplis la grille de mots-croisés à partir des définitions page suivante.



- A. Activité pratiquée par les personnages peints sous la coupe.
- B. Le personnage allongé en a une sur le visage mais les personnages sous la coupe n'en ont pas.
- C. Le personnage allongé tient un rhyton. À quelle partie du corps de la vache te fait-il penser? (indice 2).
- D. Poignées recourbées et saillantes de la coupe.
- E. Ornement en forme de décor qui entoure la scène du personnage allongé.



4. Tu arrives à la dernière étape de ton périple au Musée Unterlinden. Rends-toi au rez-de-chaussée de l'Ackerhof (niveau 0). Le personnage que tu recherches se cache dans cette salle. Comme les dieux croisés précédemment, c'est un personnage mythologique. Voici un détail pour le reconnaître.



De qui s'agit-il ? (utilise les indices précédents et le cartel pour t'aider).

Ce personnage aussi appelé (indice 1) ..... porte des (indice 2).....

Il s'agit du ..... (titre sur le cartel).

# Jeu de piste

## Bienvenue au Musée Bartholdi!

1. Le personnage recherché a été vu par deux amis qui se trouvent dans la première salle à gauche. Rends-toi auprès d'eux pour suivre la trace du personnage. Voici quelques indices pour les trouver.

*Nous sommes amis de longue date.*

*Tous deux romanciers, collaborant ensemble.*

*Bras dessus, bras dessous.*

*Qui sommes-nous ?* .....

Quel personnage alsacien célèbre ont-ils popularisé dans leur œuvre ?

.....

2. Les deux auteurs ont révélé que le personnage s'est rendu dans une rue représentée dans un tableau au 1<sup>er</sup> étage.

Voici la photographie de la rue. Retrouve le tableau correspondant.



Où cette scène a-t-elle été peinte ? .....

Sur quel continent se trouve ce pays ? .....  
(indice 1)

3. Cassiopée indique qu'une statue a des informations sur notre personnage. Il s'agit de la statue de celui qui a déchiffré les hiéroglyphes.

Voici un détail de l'esquisse de la statue. Retrouve-la au 1<sup>er</sup> étage.



De qui s'agit-il ? .....

Sur quoi le personnage repose-t-il le pied ?

- Une tête de cheval
- Une tête de sphinx
- Une tête de lion

4. Cassiopée a vu le personnage partir vers le deuxième étage. Il semble être à la recherche d'un objet. Il s'est rendu devant cette statuette. Rejoins la vitrine où se trouve cette statuette.



Pour quel port était prévue cette statue ? .....

Notre personnage s'intéresse à ce qu'elle tient dans sa main. De quoi s'agit-il ? (entoure la bonne réponse, c'est l'indice 2)

- Une épée
- Une lampe
- Un ballon

Bravo, tu as trouvé tous les indices.

Notre personnage est issu d'un conte oriental dont une partie se déroule en (indice 1) ..... Le personnage est à la recherche d'une (indice 2) ..... qui lui permettra de réaliser ses vœux.

De qui s'agit-il ? .....

1. Le personnage que tu recherches a croisé l'un des animaux du rez-de-chaussée. Retrouve cet animal à partir des indices suivants laissés par Cassiopée :

Il s'agit d'un animal sauvage qui a quatre pattes, il est plus rare de nos jours et vit dans la forêt et les montagnes alsaciennes. Dans les contes de fées, il fait souvent peur. On le surnomme le « Grand Méchant ..... »



As-tu trouvé de qui il s'agit ? Va le trouver dans la salle à gauche de l'accueil. Il s'agit du .....(indice 1)

Remets les lettres ci-dessous dans l'ordre pour trouver le nom latin de cet animal : C-L-A-U-N-P-I-U-S-S

.....

2. D'après les indications données par le premier animal croisé, le personnage est accompagné d'une bonne odeur sucrée. Cette odeur peut attirer un insecte bien particulier.

Pour rencontrer cet insecte, suis les instructions qu'il a laissés :

*« Je me trouve au rez-de-chaussée*

*Dans une salle où habitent serpent, insectes et coquillages.*

*L'été, je m'invite lorsqu'il y a du sucré.*

*Je peux être un redoutable prédateur de mygale.*

*Pars à ma recherche pour savoir qui je suis. »*

As-tu trouvé de quel insecte il s'agit ? (indice 2)

.....

Combien de pattes possède un insecte ?

■ 4

■ 6

■ 8

3. L'insecte n'a pas eu le temps de goûter aux aliments sucrés que transporte le personnage. Celui-ci semble s'être précipité au premier étage pour chercher un objet bien particulier.

Retrouve cet ustensile éthiopien rouge, au premier étage.



Quelle boisson fait-on avec cet ustensile ? (entoure la bonne réponse, c'est l'indice 3)

- Chocolat chaud
- Thé
- Café

4. Notre personnage veut apporter un collier à sa grand-mère.

Pour réaliser ce bijou, le personnage a repéré ces deux perles dans l'exposition « Margaritifera, la porteuse de perles ».



De quelle matière sont-elles composées ? .....(indice 4)

Ces perles ont été produites par des moules perlières, une espèce de mollusque d'eau douce. De quel cours d'eau proviennent-elles ?

.....

Bravo, tu as trouvé tous les indices de ce musée pour retrouver le personnage. Celui-ci a croisé (indice 1) le.....dans la forêt. Une (indice 2) .....a été attirée par la confiture et (indice 3) le..... dans le panier de notre personnage. Le panier et le collier de (indice 4)..... sont destinés à sa grand-mère.

À ton avis, de quel personnage de conte s'agit-il?

.....

# Jeu de piste

## Bienvenue au Musée du jouet !

Pour commencer ton aventure, rends-toi dans la première salle.

1. Notre amie Cassiopée t'informe que le personnage que l'on recherche a été aperçu par un mystérieux animal situé dans une vitrine au rez-de-chaussée.

Voici un indice pour le trouver :



De quel animal s'agit-il ? .....(indice 1)

Trouve et raye ces mots en lien avec l'animal trouvé dans la grille ci-contre.

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

CHAT  
BOTTE  
CHAPEAU  
SAC  
NOEUD  
VESTE  
ROUGE  
VERT  
CHEMISE  
BLANC

Quel mot, en lien avec l'objet suivant, est formé avec les lettres restantes à la ligne 8 du tableau (en comptant depuis le haut) .....  
(indice 2)

2. Cet animal a vu notre personnage prendre un moyen de transport pour s'échapper. Voici un détail et un indice pour retrouver ce moyen de locomotion dans l'une des vitrines de la salle :



« Grâce à moi, vous pouvez vous déplacer sur l'eau mais je suis aussi une boîte à petits gâteaux ».

En quelle matière est réalisé cet objet ?

- Bois
- Métal
- Plastique

2. Au premier étage, à proximité du théâtre de marionnettes, notre personnage s'est fait un nouvel ami. Il s'agit d'un insecte qui porte un chapeau bleu, une chemise à carreaux et un pantalon bleu. On le manipule avec des fils pour le faire avancer.



Quel est son prénom ? .....

De quel insecte s'agit-il (indice 3) ?

- Un criquet
- Une araignée
- Une mouche

4. Trop tard, notre personnage est parti en avion. Pour retrouver un indice sur l'identité du personnage, rends-toi dans la salle d'exposition temporaire consacrée aux avions. Tu trouveras le modèle de l'avion emprunté par notre personnage sur un mobile auquel est accroché un avion et une boule en forme de Terre.



Comment s'appelle le hangar qui abrite l'avion ?

- Collodi
- Ferrari
- Gardini

Notre personnage facétieux a laissé son portrait sur le drapeau au-dessus du hangar. L'as-tu reconnu ? .....

Le personnage recherché a été créé en 1881 par le journaliste et écrivain italien Carlo Collodi. Il s'agit d'une marionnette qui rit et parle comme un enfant. Et qui fait aussi des bêtises. Il rencontre un renard et un ..... (indice 1) qui l'attaquent. Il est sauvé par la Fée Bleue qui, dans la version de Walt Disney, lui donne pour compagnon un ..... (indice 3). Il rejoint le Pays des Jouets où il est transformé en âne. Il finit par tomber à la ..... (indice 2) et est avalé par une baleine. Il retrouve son père Geppetto et promet d'être sage et de bien travailler à l'école. Il s'agit de .....

Nuit samedi  
14 mai 2022  
européenne  
des musées  
À Colmar



Jeu de piste réalisé par les élèves de seconde  
de l'enseignement optionnel d'Histoire des Arts du  
lycée Camille Sée de Colmar.