



LIVRET JEU • À PARTIR DE 7 ANS

CINQ MUSÉES EN JEUX

UN PARCOURS D'ÉNIGMES

AU MUSÉE DU QUAI BRANLY – JACQUES CHIRAC



VOTRE MISSION

Cinq musées se sont réunis et ont besoin de vous pour relever un défi ! À l'occasion de Paris 2024, le Centre Pompidou, les musées du Louvre, d'Orsay, de l'Orangerie et du quai Branly - Jacques Chirac se sont penchés sur un manuscrit rédigé par Pierre de Coubertin, fondateur des Jeux Olympiques modernes. Dans ce document, ils ont trouvé cinq phrases mystères difficiles à déchiffrer. Nous en sommes certains : chaque phrase concerne l'un des cinq musées. Leur sens repose sur un lien fort entre sport et culture.

Votre mission, si vous l'acceptez, est d'aider chaque musée à retrouver sa phrase mystère avec l'aide de cette équipe d'enquêteurs :



ADAM



LÉONARD



WILLIAM



CÉLESTE



MARTINE



MÉLODIE



OMER &
MEG

Chacun pense avoir décodé le manuscrit. Mais qui a la bonne réponse ? Pour le découvrir, relevez sept défis autour des œuvres dans chaque lieu. Chaque énigme vous permettra de disqualifier un membre de l'équipe, pour trouver celui ou celle qui détient la solution.

Les plus déterminés d'entre vous seront peut-être récompensés lors d'un tirage au sort.

Gardez le rythme !

L'aventure continue dans les quatre autres musées : réalisez les cinq parcours pour augmenter vos chances lors du tirage au sort ! Les cinq phrases mystères vous permettront de recomposer un message final dans le passeport de jeu.



Le saviez-vous ?

Les trois valeurs de l'Olympisme sont l'amitié, le respect et l'excellence. Le mouvement paralympique a complété avec quatre autres valeurs : courage, détermination, inspiration et égalité. Ces valeurs vous aideront dans votre enquête !



LES RÈGLES DU JEU

Bienvenue au musée du quai Branly - Jacques Chirac !

Le musée est une véritable immersion dans les Arts et Civilisations extra-européens.

Tout au long de votre parcours, chaque défi est repéré par une étoile que vous retrouverez sur le plan à la page 4.



DE QUOI AI-JE BESOIN POUR RÉSOUDRE LES DÉFIS ?

- d'être devant les œuvres
- d'un bon sens de l'observation
- d'un crayon à papier
- de courir
- de toucher les œuvres

Partez à leur recherche dans l'ordre que vous souhaitez ! Chaque réponse trouvée vous permet d'éliminer la phrase mystère d'un des enquêteurs à la fin du livret. Attention, un des enquêteurs sera disqualifié deux fois !

L'enquêteur qui restera à l'issue des sept défis est celui qui détient la bonne réponse.

Pour participer au tirage au sort, notez le numéro de la phrase mystère correspondante sur votre coupon et déposez-le dans l'urne au point information du hall d'accueil.

Vous avez jusqu'au 2 juin. Bonne chance !

PETIT CONSEIL

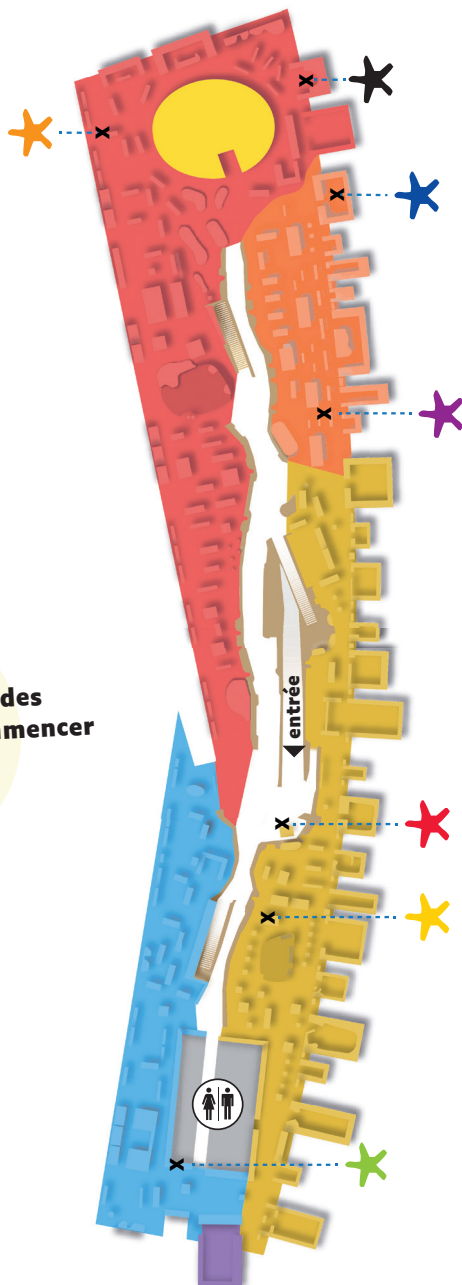
Vous peinez à trouver une œuvre malgré l'aide du plan ?
Observez les vitrines autour de vous ! Toutes les œuvres du musée qui ont un lien avec l'univers du sport et des Jeux sont référencées par ce logo.



VOTRE ZONE D'ENQUÊTE



Rejoignez le plateau des Collections pour commencer l'aventure !





VOTRE DÉFI : Arriver à bon port



L'œuvre est un(e) _____
De quel pays vient-elle ? _____

La proue de ce bateau a été conçue pour décorer l'avant d'une pirogue de course. Léonard, qui pratique le para aviron, est déterminé à naviguer sur la rivière qui serpente entre les pages de ce livret et les œuvres du musée.

Tournez les pages pour suivre les rivières verte et bleue : l'une d'elles vous mène à l'enquêteur à disqualifier.

Comment l'identifier ? Faites confiance aux trois animaux qui figurent sur la proue de la pirogue ! Ils vous conduiront à l'enquêteur dont la phrase mystère est à éliminer.



Je note ici le nom / le numéro de l'enquêteur à disqualifier :



VOTRE DÉFI : Trouver le bon équilibre



L'œuvre est un(e) _____
De quel pays vient-elle ? _____



À l'image des athlètes peints sur la tenture, nos amis excellent dans l'art de l'équilibre. Cette discipline iranienne qui mêle lutte, exercices de force, de souplesse et d'agilité se pratique encore aujourd'hui.

La tenue de gymnaste située en-dessous dans la vitrine n'est, elle, plus portée de nos jours. Elle détient en revanche la clé qui vous permettra d'identifier le numéro d'une phrase mystère à éliminer à la fin du livret.

Regardez-la avec attention puis observez Céleste, en haut de la pyramide : une seule des deux piles de cubes tenues dans ses mains s'inspire des mêmes motifs que le pantalon.



Comptez le nombre de cubes qui forment la bonne pile puis éliminez la phrase mystère associée à ce numéro.

Je note ici le nom / le numéro de l'enquêteur à disqualifier :



VOTRE DÉFI : Trouver le mot juste



L'œuvre est un(e) _____
De quel pays vient-elle ? _____

La petite embarcation que vous avez devant les yeux était indispensable pour se déplacer, chasser et pêcher dans les eaux du nord de l'Amérique.

Regardez avec attention comment s'écrit son nom : c'est un palindrome, c'est à dire un mot qui peut se lire de la même façon de gauche à droite comme de droite à gauche.

Nous avons demandé à Martine et Adam de nous dire leur mot préféré, et l'un d'entre eux est également un palindrome. Identifiez-le en lisant les mots dans les deux sens !

L'enquêteur qui prononce le palindrome n'a pas la bonne phrase mystère, vous pouvez l'éliminer parmi les phrases restantes à la fin du livret.



Je note ici le nom / le numéro de l'enquêteur à disqualifier :



VOTRE DÉFI : Se méfier du retour de bâton



L'œuvre est un(e) _____
De quel pays vient-elle ? _____

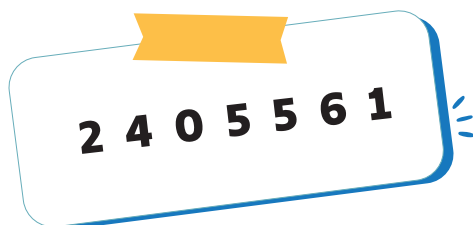


En panne d'inspiration, William a lancé au loin un de ces boomerangs qui étaient utilisés par les populations aborigènes d'Australie. Si ces bâtons sculptés servaient autrefois à chasser ou se battre, William espère surtout que celui qu'il a choisi va revenir avec un indice lui permettant d'avancer dans sa quête !

Le boomerang est revenu mais il rapporte avec lui plusieurs chiffres.

Barrez, dans la suite ci-dessous, les numéros gravés sur l'un des boomerangs de la vitrine.

Le chiffre restant vous donnera la solution de l'énigme : le numéro de la phrase mystère à barrer sur la dernière page du livret !



Je note ici le nom / le numéro de l'enquêteur à disqualifier :



VOTRE DÉFI : Lutter pour la victoire



L'œuvre est un(e) _____
De quel pays vient l'artiste ? _____

Léonard regarde les consignes de jeu, le plan, puis le podium vide... Il est pourtant sûr d'être au bon endroit !

Recherchez dans les pages du livret deux enquêteurs dans la même position que les lutteurs qui se trouvent devant vous.

**Vous avez trouvé ?
Éliminez la phrase mystère
associée à ces deux enquêteurs
à la fin du livret.**



Je note ici le nom / le numéro de l'enquêteur à disqualifier :



VOTRE DÉFI : Monter en grade

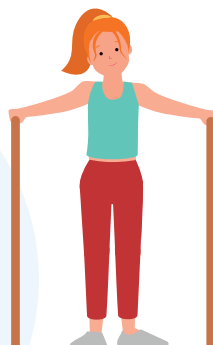


L'œuvre est un(e) _____
De quel pays vient-elle ? _____

À l'origine, les échasses étaient utilisées aux îles Marquises pour franchir des cours d'eau, danser, ou encore lors de cérémonies destinées aux jeunes hommes.



Décirez soigneusement la page le long des pointillés bleus puis pliez deux fois la page vers l'intérieur grâce aux pointillés jaunes : les enquêteurs ont maintenant de nouvelles échasses aux pieds !



DÉCHIREZ ICI

L'enquêteur juché sur les échasses qui ressemble le plus à celles de la vitrine n'a pas la bonne phrase mystère : disqualifiez-le !

Je note ici le nom / le numéro de l'enquêteur à disqualifier :





VOTRE DÉFI : Avoir le sens du détail



L'œuvre est un(e) _____
De quel pays vient-elle ? _____

Rejoignez la salle située juste à côté de la boîte musique, puis entrez et retournez-vous pour faire face aux armures. Les techniques de combat des guerriers qui portaient ces tenues ont influencé de nombreux arts martiaux modernes, dont plusieurs sont aux Jeux Olympiques et Paralympiques.

Pour honorer les valeurs éducatives et sportives de ces disciplines, Meg, Céleste et Léonard ont décidé d'intégrer à leur tenue certains détails de l'armure de droite. Observez-les avec attention et comptez le nombre de détails retrouvés dans leurs tenues... Attention aux pièges !

**Vous en trouvez 2 ?
Éliminez la phrase
mystère n°2.**

**Vous en trouvez 3 ?
Éliminez la phrase
mystère n°3.**

**Vous en trouvez 6 ?
Éliminez la phrase
mystère n°6.**



Je note ici le nom / le numéro de l'enquêteur à disqualifier :

