

# Jeu de piste sur l'Art

## 2 lieux : la Bibliothèque Lamartine et le Musée Faure

1 recherche d'indices à la Bibliothèque

+

1 Jeu d'adresse

et une découverte de 10 œuvres au Musée Faure

### ENONCE DU JEU

Un grand musée de Londres a le projet d'organiser une exposition où toutes les œuvres d'art seront de la même époque. Ils sont très intéressés par 10 œuvres du musée Faure. Le but de ce jeu de piste est de trouver de quelles œuvres il s'agit.

### DEROULEMENT

Pour chaque œuvre, les enfants vont trouver à la bibliothèque de précieux indices :

- le nom et le prénom de l'auteur de l'œuvre
- les dates de vie de l'artiste
- le type d'œuvre dont il s'agit - peinture (huile, pastel, crayon) ou sculpture (bronze, plâtre, marbre)
- le thème de l'œuvre - paysage, nu, portrait/buste, scène de vie
- les dimensions de l'œuvre : (hauteur, largeur, et pour les sculptures, également la profondeur)
- un détail de l'œuvre en question

Un dernier indice (un plan du musée et l'emplacement de l'œuvre) leur sera donné au musée Faure, ... seulement s'ils réussissent l'épreuve d'adresse !

### ORGANISATION

#### A la bibliothèque

Des équipes de trois enfants sont constituées (éventuellement, prévoir un bandeau de couleur par équipe)

Il est remis à chaque équipe : 1 bulletin de jeu + 1 pochette puzzle + 1 tableau récapitulatif des indices + 2 stylos

En haut à gauche du bulletin, les enfants marquent leur prénom

Chaque équipe a six indices à trouver, soit deux indices par élève, dans un temps limité : **45mn**

Chaque indice se trouve dans un livre. Pour chaque indice, une sélection de livres est rassemblée.

Les enfants vont chercher la totalité des livres indiqués sur leur bulletin avant de débiter le jeu et reviennent à leur table.

Pendant le jeu, et avant la fin des 45mn, les personnes qui encadrent la séance vérifient les réponses. Dans le cas d'une mauvaise réponse, l'enfant reprend le livre utile.

Pour ceux qui ont fini avant les autres, une sélection de livres sur l'art est à consulter librement

**Au musée**

L'épreuve d'adresse (5 balles par équipe à lancer dans le trou d'une palette de peintre géante) et le buffet de pause (boissons + friandises) sont installés dans le jardin, au pied de la sculpture d'Alfred Boucher. **15mn**

Munies de leurs indices, toutes les équipes se retrouvent au rez-de-chaussée dans la salle des expositions temporaires.

De là débute un parcours pour découvrir ensemble les œuvres en question (brève présentation des œuvres par une personne du musée et rappel des notions techniques abordées lors de la recherche d'indices). Durée du parcours : **30mn**

**Suivi du projet**

A la Bibliothèque Lamartine : Geneviève Berthet. Tél. 04.79.61.29.40  
g.berthet@aixlesbains.fr

Au Musée Faure : Isabelle Couette. Tél. 04.79.61.06.57  
i.couette@aixlesbains.fr

**Public concerné**

Classes de CE2-CM1/CM2 – Enfants de 9-10 ans

**Temps total de l'animation** : 2h

45mn d'activité à la bibliothèque

10mn de transfert entre la bibliothèque et le Musée Faure

45mn d'activité au musée Faure

**Jours et dates 2009**

Le jeudi matin, du 14 mai au 25 juin (6 dates)

Rendez-vous à la bibliothèque Lamartine à 9h