



LIVRET JEU • À PARTIR DE 7 ANS

CINQ MUSÉES EN JEUX

UN PARCOURS D'ÉNIGMES

AU JARDIN DES TUILERIES - MUSÉE DU LOUVRE



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 jardin des Tuileries !

Ce jardin à la française d'excellence dépend du musée du Louvre.

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



DE QUOI AI-JE BESOIN POUR RÉSOUDRE LES DÉFIS ?



- ✓ d'être devant les œuvres ou les végétaux
- ✓ d'un bon sens de l'observation
- ✓ d'un crayon à papier
- ⊘ ne pas marcher sur la pelouse
- ⊘ ne pas faire du skate ou du vélo
- ⊘ ne pas cueillir les fleurs

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 située au kiosque d'accueil indiqué sur le plan. Vous avez jusqu'au 2 juin. Bonne chance !

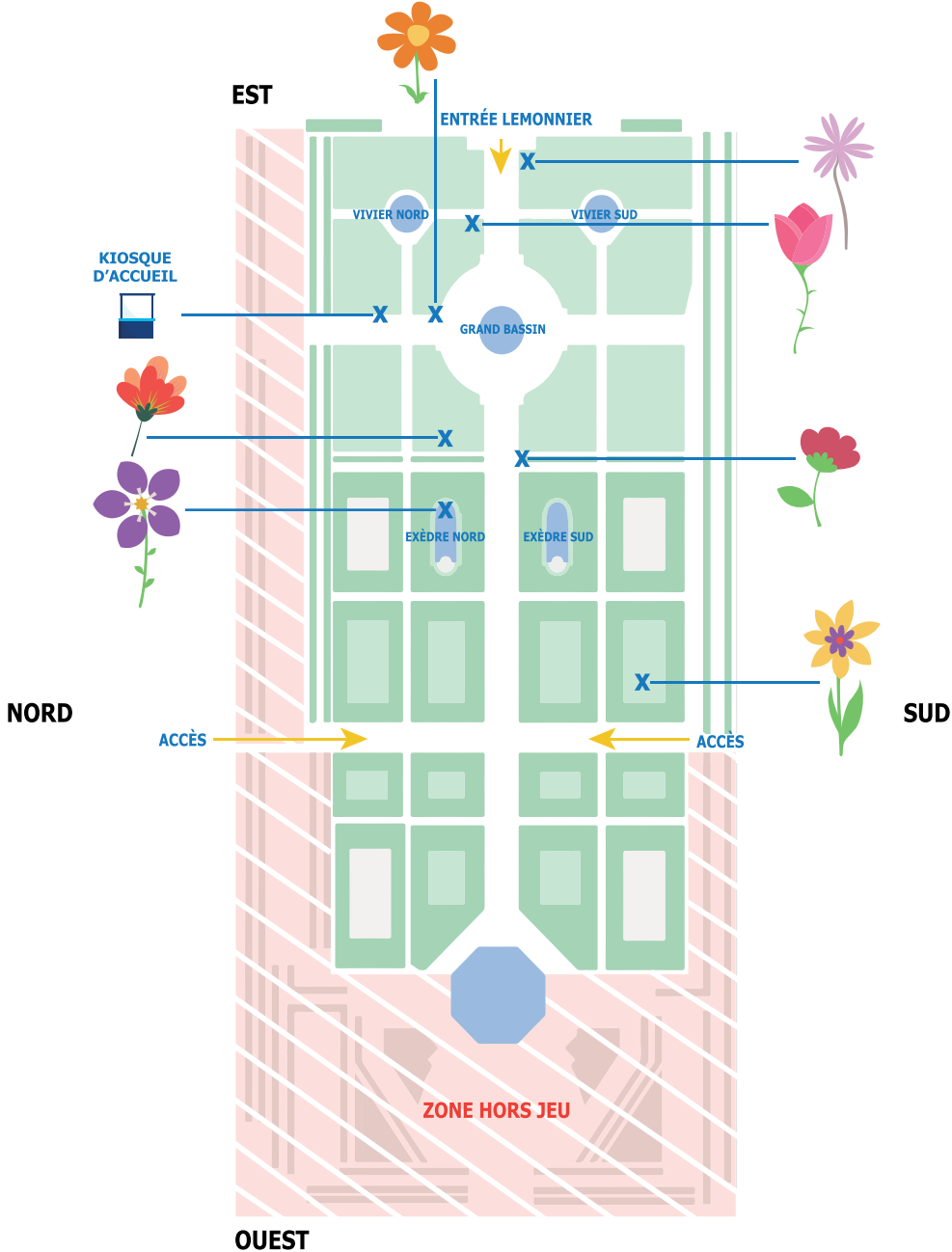
PETIT CONSEIL

Prenez le temps de lire les cartels explicatifs des œuvres du jardin, ils regorgent d'informations précieuses pour votre enquête !

VOTRE ZONE D'ENQUÊTE



LOUVRE





VOTRE DÉFI : Faire confiance à une vieille branche

Ce point d'intérêt est un _____

Son nom est _____

Le jardin des Tuileries est un véritable écrin de verdure au cœur de la ville dont pas moins de 3000 arbres sont les gardiens inspirés : silencieux mais attentifs, rien ne leur échappe...

Comparez les dessins ci-dessous avec l'arbre que vous découvrez. Petit indice, le grand bassin rond doit se trouver dans votre dos. Lorsque vous l'aurez identifié, disqualifiez à la dernière page l'enquêteur qui se trouve à ses pieds : il n'a pas trouvé la bonne phrase mystère !



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



VOTRE DÉFI : Faire le poids face à Hercule

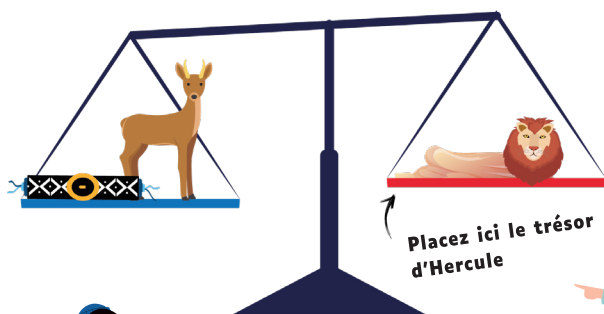
L'œuvre se nomme _____

Elle a été réalisée par _____

Hercule s'apprête à placer dans le plateau de droite le précieux trésor qu'il conserve dans ses mains. Faites le tour de la sculpture pour le découvrir !
Observez de quel côté penchera la balance à la fin de la pesée.
Vous avez trouvé ? Éliminez l'enquêteur situé du côté le plus lourd pour progresser dans l'enquête.

Point info

Connaissez-vous les douze travaux d'Hercule ? L'un d'entre eux est caché au musée du Louvre.
Retrouvez Hercule combattant l'Hydre, du côté de l'aile Denon, niveau 0, Salle 403.



153 kg



240 kg



21 kg



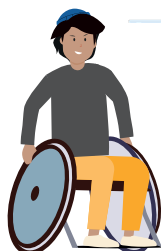
57 kg



147 kg



12 kg



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



VOTRE DÉFI : Se connecter à ses racines

L'œuvre se nomme _____

Elle a été réalisée par _____

Meg en est certaine, ces racines veulent vous donner un indice qui vous permettra de disqualifier un des enquêteurs de l'équipe.

Regardez le cartel situé devant l'œuvre : son nom vous aidera à savoir quelles lettres utiliser pour votre défi.

Cherchez parmi les enquêteurs celui qui les contient toutes dans son nom : il n'a pas trouvé la bonne phrase mystère.

Point info

Regardez ce chêne déraciné. Il semble mort... Mais au bout de chacune de ses cinq branches renaît un arbre !
Un beau message d'espoir, n'est-ce pas ?

**Vous avez trouvé ?
Disqualifiez cet enquêteur
pour continuer l'aventure !**



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



VOTRE DÉFI : Trouver la bonne issue du labyrinthe

L'œuvre se nomme _____

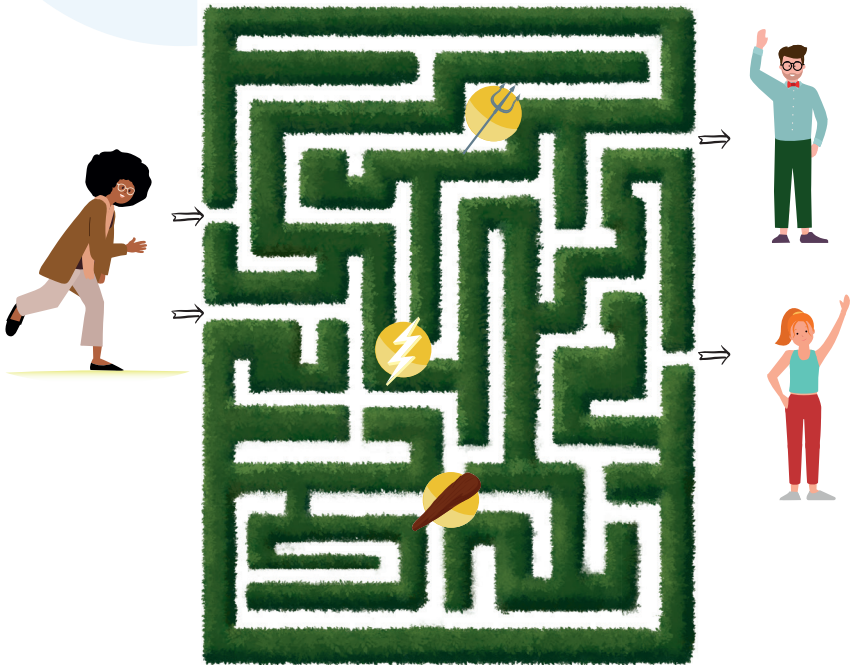
Elle a été réalisée par _____

Chaque chemin du labyrinthe conduit à un enquêteur qui croit avoir trouvé la bonne phrase mystère... Mais lequel disqualifier ?

Observez bien la sculpture : l'arme brandie par Thésée se trouve sur la route qui mène à celui que vous devez éliminer. Ne vous perdez pas en chemin !

Point info

Retrouvez Thésée combattant le Minotaure au musée du Louvre, du côté de l'aile Richelieu, niveau -1, Cour Puget, salle 105.



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



VOTRE DÉFI : Remporter la course

L'œuvre se nomme _____

Elle a été réalisée par _____

Hippomène a beau se retourner pour chercher Atalante, sa partenaire de course, elle a disparu !

Observez bien la sculpture d'Atalante, située à droite dans le bassin, puis cherchez, dans les pages du livret, l'enquêteur qui se trouve exactement dans la même position : il n'a pas trouvé la bonne phrase mystère.

Point info

Savez-vous qui a gagné la course entre Hippomène et Atalante ? Nous vous invitons à découvrir ce mythe et à retrouver ces merveilleuses sculptures au musée du Louvre, du côté de l'aile Richelieu, niveau 0, Cour Marly, salle 102.

**Vous avez trouvé ?
Éliminez son nom à la dernière page pour progresser dans votre enquête.**



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



VOTRE DÉFI : Partir à la chasse aux intrus

L'œuvre se nomme _____

Elle a été réalisée par _____

Pressée de retrouver son compagnon à quatre pattes, la déesse Diane a oublié un élément indispensable à leur partie de chasse : observez bien la sculpture pour l'identifier !

Point info

Diane, appelée aussi Artémis, vit dans la forêt et elle est la déesse de la chasse. Retrouvez-la accompagnée de son fidèle ami au musée du Louvre, du côté de l'aile Richelieu, niveau - 1, salle 102.



1

Carquois



2

Arc



3

Flèches



**Vous avez trouvé ?
Le numéro de l'accessoire oublié
vous permet de savoir quel est
l'enquêteur disqualifié pour
ce défi !**

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

Défi de secours

Vous n'avez pas eu le temps de faire toutes les missions ? Transcrivez au bon emplacement les sept valeurs associées à chacun des défis du livret, pour découvrir le nom de l'enquêteur qui détient la bonne phrase mystère.

D _ _ _ M _ _ _
_ _ _ O _ _ _ É _ _ _
_ _ _ S _ _ _ X _ _ _ R _ _ _



QUELLE EST LA BONNE PHRASE MYSTÈRE ?



CÉLESTE

1. Un musée à ciel ouvert.



OMER & MEG

2. Attention au départ !



LÉONARD

3. L'art en chemin.



MARTINE

4. La course des œuvres.



WILLIAM

5. Cultive ton goût pour le sport !



MÉLODIE

6. Mêles l'art et le sport pour remporter la médaille d'or.



ADAM

7. Entre pierre et verre.

Vous avez trouvé la bonne réponse ? Il est temps de remplir votre coupon, de faire tamponner votre passeport au kiosque d'accueil et surtout de continuer l'aventure dans les quatre autres musées !

Tous droits réservés musée du Louvre 2024.

Développé par Anima Agent Ludique | Game design : La Mue Events | Graphisme : AcFolio.

Le numéro de la bonne réponse :

Glissez ce coupon-réponse dans l'urne pour participer au tirage au sort et avoir une chance de remporter l'un des lots mis en jeu.

Prénom :

Nom :

Email :

Téléphone :

N° et Voie :

Code Postal :

Ville :

Pays :