



LIVRET JEU • À PARTIR DE 7 ANS

# CINQ MUSÉES EN JEUX

## UN PARCOURS D'ÉNIGMES

### AU MUSÉE D'ORSAY



# 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



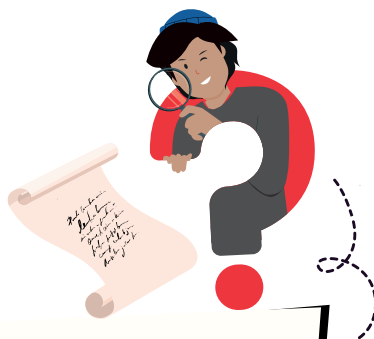
OMER &  
MEG

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.

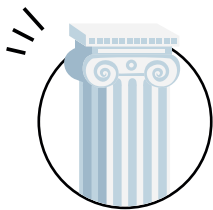
## Gardez le rythme !

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 d'Orsay !

Dans cette ancienne gare, on trouve des œuvres réalisées entre 1848 et 1914.

Tout au long de votre parcours, chaque défi est repéré par un symbole 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 située au comptoir d'accueil.

Vous avez jusqu'au 2 juin. Bonne chance !

### PETIT CONSEIL

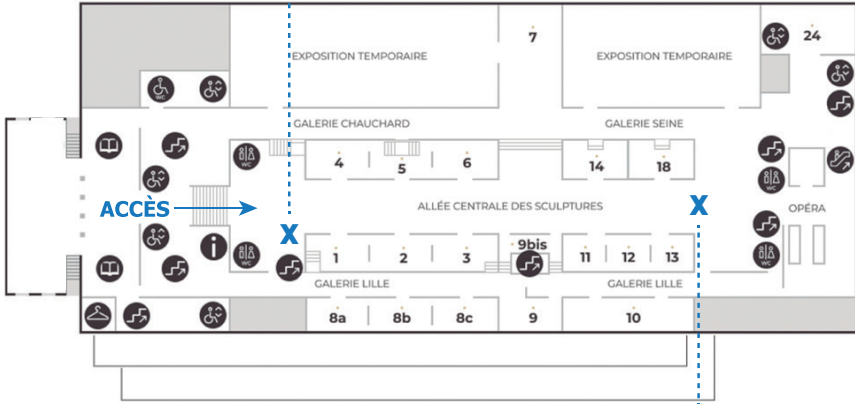
Prenez le temps de lire les cartels : ils regorgent d'informations pour mieux comprendre les artistes et les valeurs associées à leurs œuvres.

Vous cherchez à connaître le numéro de la salle où se situe le défi associé au courage ?  
Facile : composé de deux chiffres pairs, il est à l'honneur cette année et il vous suffit de calculer  $8 \times 3$  pour le recomposer !



## VOTRE ZONE D'ENQUÊTE

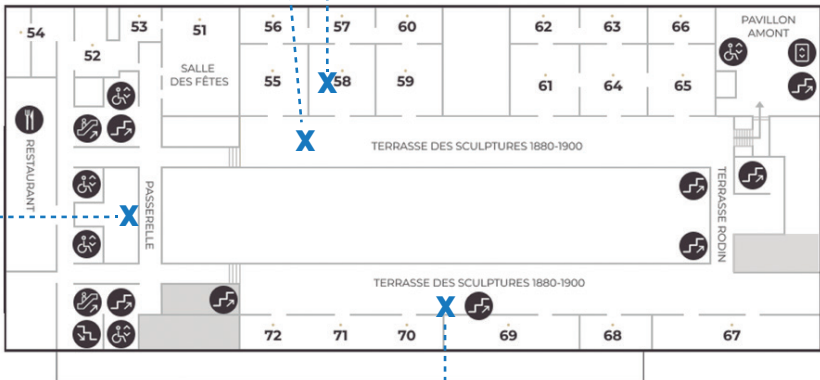
### Niveau 0



X?



### Niveau 2





## VOTRE DÉFI : Ne pas faire fausse route



J'Y SUIS !

L'œuvre se nomme \_\_\_\_\_

Elle a été réalisée par \_\_\_\_\_

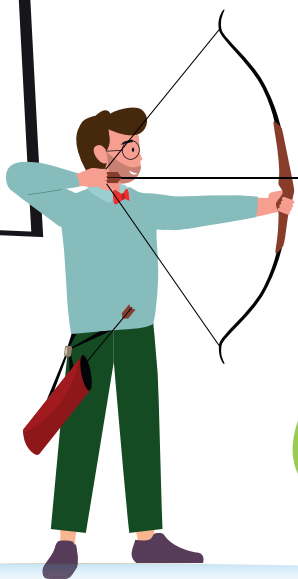
Aussi déterminé qu'Héraklès, William a visé de ses flèches les oiseaux du lac mais un tir manqué les a fait fuir.

Tournez les pages du livret pour suivre le chemin vert ainsi que le violet : l'un d'eux vous mène à un enquêteur à disqualifier !

Comment l'identifier ? Regardez bien les symboles gravés sur la sculpture : vous en retrouverez certains sur le bon chemin, alors que sur le mauvais se trouvent des intrus destinés à vous mettre en erreur.

**Observez bien la sculpture pour ne pas vous tromper...**

**Vous avez trouvé ?**  
**Barrez la phrase mystère associée à cet enquêteur à la fin du livret !**



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



## VOTRE DÉFI : Lutter pour la victoire



L'œuvre se nomme \_\_\_\_\_  
Elle a été réalisée par \_\_\_\_\_

Cette œuvre immortalise l'artiste en train de sculpter un couple de gladiateurs. Au moment où vous arrivez, on dirait presque que le trio vient de s'immobiliser pour vous laisser les contempler.

Placez-vous à côté du combattant au sol, et avancez en direction des escaliers du nombre de cases qu'il vous indique !

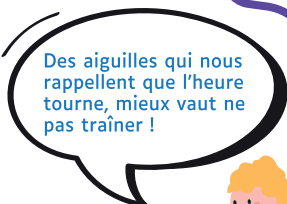


Que voyez-vous en regardant au loin à 11h ?



Un lion qui rugit face à la Victoire !

ÉLIMINEZ LA PHRASE MYSTÈRE N°2



Des aiguilles qui nous rappellent que l'heure tourne, mieux vaut ne pas traîner !

ÉLIMINEZ LA PHRASE MYSTÈRE N°5



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



## VOTRE DÉFI : Avoir le monde à vos pieds



J'Y SUIS !

L'œuvre se nomme \_\_\_\_\_

Elle a été réalisée par \_\_\_\_\_

Les quatre parties du monde ont créé un relais d'un genre nouveau ! Le jeu consiste à se faire passer de mains en mains notre chère planète afin de la porter le plus longtemps possible. Chaque partie peut ainsi régulièrement faire une petite pause...

Au top départ, une première joueuse va soutenir à elle seule le globe au-dessus de sa tête : identifiez-la en vous aidant des indices pour découvrir une phrase mystère à éliminer à la fin du livret !

- Elle est entourée de deux femmes aux cheveux lâchés.
- Elle n'est pas retenue par des chaînes.
- Elle n'a qu'un pied touchant entièrement le sol.
- Elle ne porte pas d'accessoire sur la tête.



**C'est l'Europe  
(et sa cape) ?**

**Éliminez la phrase  
mystère n°2**

**C'est l'Asie  
(et sa natte) ?**

**Éliminez la phrase  
mystère n°1**

**C'est l'Amérique  
(et sa couronne) ?**

**Éliminez la phrase  
mystère n°3**

**C'est l'Afrique  
(et sa chaîne) ?**

**Éliminez la phrase  
mystère n°4**

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



## VOTRE DÉFI : Se sentir libre d'être différent



L'œuvre se nomme \_\_\_\_\_  
Elle a été réalisée par \_\_\_\_\_

Céleste a bien tenté de respecter l'œuvre à la perfection, mais quelques erreurs se sont glissées entre le modèle et l'imitation. Faites bien le tour de la statue pour l'observer et entourez les différences qui vous sautent aux yeux !

**Combien comptez-vous de différences ?**

**1 différence ?**

\_\_\_\_\_

ÉLIMINEZ  
LA PHRASE  
MYSTÈRE N°1

**2 différences ?**

ÉLIMINEZ  
LA PHRASE  
MYSTÈRE N°2



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





## VOTRE DÉFI : En voir de toutes les couleurs



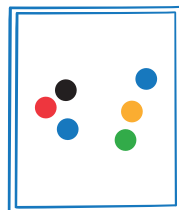
L'œuvre se nomme \_\_\_\_\_  
Elle a été réalisée par \_\_\_\_\_

Comme Adam, vous avez peut-être un peu ramé pour trouver la bonne salle ! N'ayez aucun remords, mais placez-vous tout de même devant la toile qui porte ce nom. Observons comment les couleurs des Jeux se placent dans sa composition...

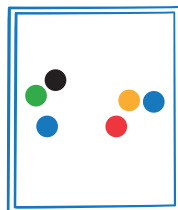
### Reconnaissez-vous l'œuvre ?



Éliminez la phrase mystère N°7



Éliminez la phrase mystère N°4



Maintenant, retournez-vous pour vous diriger vers la toile monumentale dédiée aux courageux martyrs et suivez la même logique pour choisir le bon schéma coloré. La bonne solution vous permet d'éliminer une phrase mystère à la fin du livret !

Quelle est la bonne composition ?



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



## VOTRE DÉFI : Mériter une médaille



L'œuvre se nomme \_\_\_\_\_  
Elle a été réalisée par \_\_\_\_\_

De nos jours, on associe les médailles à l'univers du sport, mais dans le passé elles étaient surtout forgées à des fins de commémoration et de prestige. Certaines célébraient des événements ou d'autres des métiers. Elles pouvaient aussi s'inspirer de grands personnages qui ont marqué l'Histoire.

Parmi toutes celles que vous contemplez, identifiez les trois médailles dédiées au sport.

Cherchez ensuite dans les pages du livret l'enquêteur qui se trouve dans l'une des positions découvertes sur les médailles. Il ou elle n'a pas identifié la bonne phrase mystère !



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



## VOTRE DÉFI : Faire partie de la bande



L'œuvre se nomme \_\_\_\_\_  
Elle a été réalisée par \_\_\_\_\_

Faites-vous discrets en arrivant face au tableau : vous risqueriez d'interrompre ce meeting aux allures de réunion secrète qui fait penser aux temps morts où les entraîneurs distillent leurs meilleurs conseils aux joueurs. Cherchez ensuite, dans les pages du livret, le groupe d'amis réunis dans la même position que les personnages du tableau.

La lettre située au-dessus d'eux, différente de celle de l'œuvre, est la clé pour traduire ce message crypté !

### Votre clé de décodage :

\_\_\_\_\_ DEVIENT \_\_\_\_\_  
lettre sur le livret                      lettre sur le tableau

**HK Z SQDR BGZTC ZTW INTDR !**



Traduisez le message en décalant les lettres selon cette même logique : vous découvrirez un indice sur un enquêteur qui n'a pas identifié la bonne phrase mystère !

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.

S \_ \_ \_ \_ \_ I \_ \_ \_ \_ \_ P \_ \_ \_ \_ \_ E \_ \_ \_ \_ \_  
É \_ \_ \_ \_ \_ D \_ \_ \_ \_ \_ X \_ \_ \_ \_ \_ O \_ \_ \_ \_ \_



## QUELLE EST LA BONNE PHRASE MYSTÈRE ?



CÉLESTE

1. Cultive ton goût pour le sport !



LÉONARD

2. Mêle l'art et le sport pour remporter la médaille d'or.



MÉLODIE

3. Sur la piste des œuvres.



MARTINE

4. Là où dialoguent les cultures.



WILLIAM

5. Soyez à l'heure des Jeux.



OMER & MEG

6. Prenez garde à la fermeture des portes : attention au départ !



ADAM

7. Sport et culture partagent la même nature.

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

Tous droits réservés Établissement public des musées d'Orsay et de l'Orangerie - Valéry Giscard d'Estaing, 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 :