



Au musée de Valence, partez à la rencontre d'étonnantes créatures.

Sur votre chemin, cherchez, admirez, discutez, dessinez et surtout... amusez-vous !

Si vous êtes perdus, n'hésitez pas à demander de l'aide à un membre de l'équipe du musée.

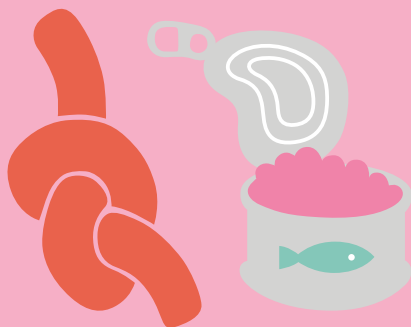
Informations utiles pour les familles

- Des plans du musée sont disponibles à l'accueil.
- Les toilettes, situées derrière l'accueil, sont équipées de tables à langer.
- Tout le musée est accessible en poussette grâce aux ascenseurs et aux monte-personnes.
En revanche, les porte-bébés dorsaux sont interdits pour la sécurité des œuvres.
Nous pouvons prêter une poussette si besoin, sur simple demande à l'accueil.
- Des crayons sont disponibles à l'accueil, n'hésitez pas à les demander.
Attention à ne pas vous approcher trop près des œuvres avec les crayons.

PETITES BÊTES

Il existe des animaux de toutes les tailles !
Dans cette salle, ils sont si petits qu'il faut
bien ouvrir les yeux pour les trouver.

K



2

Déchiffrez ce rébus et retrouvez
le nom de ces trois petits qui
barbotent dans une mare...
Les voyez-vous dans la salle ?

1

Dessinez ce petit animal
en suivant les pointillés.
Comment s'appelle-t-il ?



Puis partez à sa recherche
dans les tableaux de la salle.
Combien en trouvez-vous ?

3

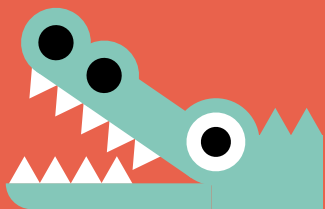
Trouvez le plus
d'expressions
courantes
sur les animaux.
Il y en a plein !

Brrr,
il fait un
froid de
canard !



LE CARNAVAL DES ANIMAUX

Vous voyez tous les animaux qu'il y a dans cette salle ? Ils sont très anciens ! Ils ont été empaillés au 19^e siècle pour la recherche et l'enseignement. On appelle ce savoir-faire la taxidermie.



le crocodile



le hibou



le lynx

1

Ces trois animaux ont laissé quelques traces de leur passage... Retrouvez leur chemin !
Puis partez à leur recherche dans les vitrines de la salle.



2

Repérez un animal dans une vitrine puis essayez de le faire deviner aux personnes qui vous accompagnent en l'imitant.

OUVREZ GRAND LES OREILLES

À l'époque où les animaux savaient parler, les oiseaux ont décidé de choisir un roi.

Mais ils voulaient tous être rois ! Alors on organisa un concours : celui qui volerait le plus haut deviendrait roi.

Tous les oiseaux se réunissent et s'élancent vers le ciel. Mais les uns après les autres, les oiseaux redescendent, épuisés et déçus.

Cependant l'aigle royal et quelques-uns des plus gros oiseaux volent de plus en plus haut. Parmi eux se trouve un tout petit oiseau qui, en cachette, s'est accroché à la queue de l'aigle. Il est tellement léger que l'aigle ne sent rien !

Quand ils ont tous abandonné, l'aigle, qui se croit déjà vainqueur, commence à redescendre.

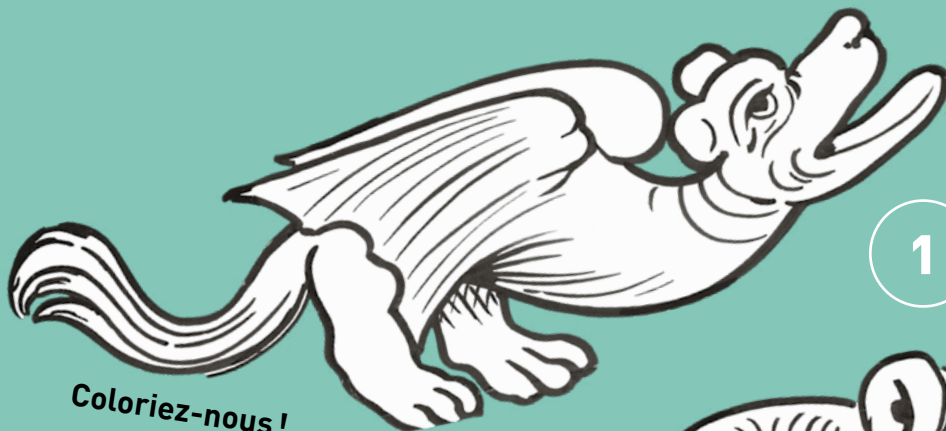
À cet instant, le tout petit oiseau lâche la queue de l'aigle et s'élanche en s'écriant : « Tu abandonnes ? Moi je vais encore plus haut ! ».

Voilà pourquoi le plus petit des oiseaux s'appelle le roitelet. Il s'est tellement approché du soleil qu'il a quelques plumes dorées sur la tête.



LE PLAFOND AUX CHIMÈRES

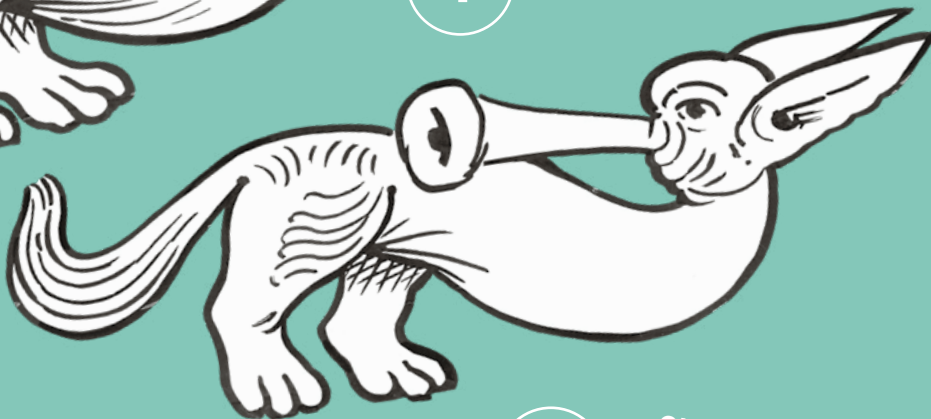
Ce plafond a été peint au 15^e siècle. C'est fou toutes les créatures qu'on peut y voir ! Vous connaissez ces animaux ? Ils sont un peu bizarres... Ce sont des chimères, des animaux fantastiques fabriqués à partir de morceaux d'animaux différents, un peu comme des puzzles.



Coloriez-nous !

1

Observez bien le plafond...
Retrouvez-vous
ces trois chimères ?



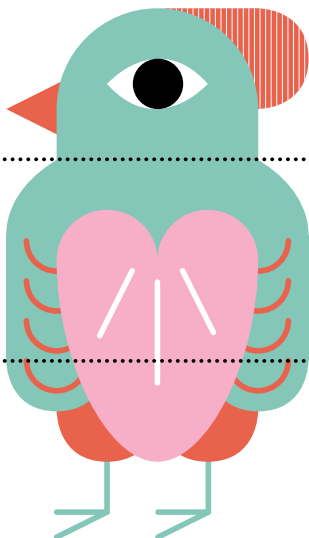
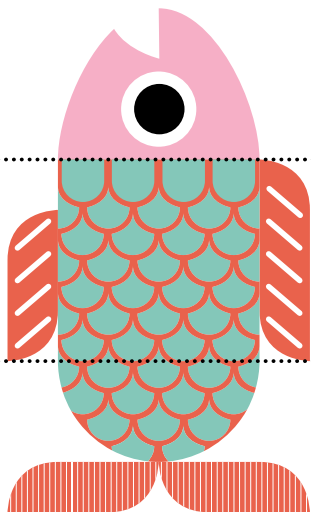
2

Choisissez une
chimère en secret...
Décrivez-la aux
personnes qui vous
accompagnent. Elles
doivent la retrouver
le plus vite possible !

ATELIER CHIMÈRE

À LA MAISON

Découpez les morceaux
d'animaux et fabriquez
vos propres chimères !



Réponses

Page 3

Jeu 1 : C'est un escargot. Il y en a 3 dans cette salle, 2 dans *Fleurs et sculptures* de Paolo Porpora et 1 dans *Nature morte* d'Augustin Bouquet. Jeu 2 : K + nœud + thon = Canetons. Vous retrouverez des canetons dans *Fleurs et sculptures* de Paolo Porpora. Jeu 3 : être une poule mouillée, prendre le taureau par les cornes, s'entendre comme chien et chat, être têtu comme une mule, avoir un caractère de cochon, être rusé comme un renard, faire l'autruche, avoir une cervelle d'oiseau, marcher en crabe, être muet comme une carpe, être serrés comme des sardines, tirer les vers du nez, avoir une taille de guêpe... et il y en a encore plein d'autres !

Crédits

Page 6

Détails issus du Plafond aux chimères,
15^e siècle.

Conception du parcours-jeu : Service médiation
du musée de Valence, 2020

Graphisme et illustrations : Carole Perret

Impression : Imprimerie Messages, Toulouse

Dans la même collection

Formes et couleurs (dès 4 ans)

Voyages et paysages (dès 7 ans)

Dieux et héros de l'Antiquité (dès 7 ans)

