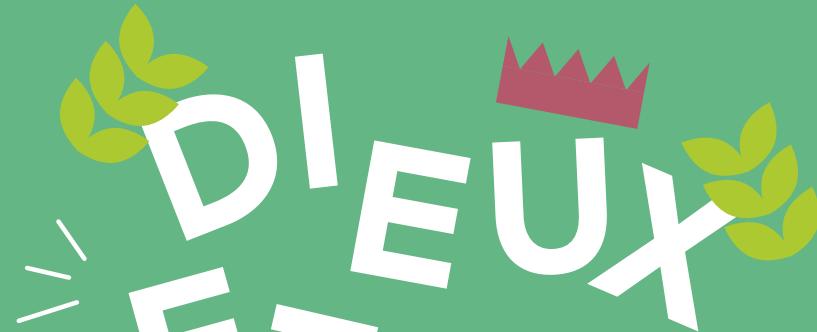


DIÉUX ET HÉROS DE L'ANTI- QUITÉ



DÈS 7 ANS - DÈS 7 ANS
7
DÈS 7 ANS - DÈS 7 ANS



PARCOURS-JEU
EN FAMILLE



**Partez à la découverte du musée de Valence,
à la rencontre des héros et des mythes
de l'Antiquité.**

**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.

OUVREZ GRAND LES OREILLES

Installez-vous devant le tableau d'André Lhote, *Le Jugement de Pâris*, et repérez les 3 déesses : Athéna porte un bouclier, Aphrodite s'apprête à saisir la pomme et Héra se détourne, vexée.

L'histoire débute lors d'un grand mariage sur l'Olympe, la demeure des dieux. Tous les dieux ont été invités, sauf Éris, la déesse de la Discorde. Pour se venger, elle jette aux invités une pomme d'or sur laquelle est écrit : « Pour la plus belle ».

Aussitôt, les déesses Héra, Athéna et Aphrodite réclament le cadeau. Le prince Pâris, fils du roi de Troie, est choisi pour les départager mais les déesses tentent de l'influencer...

Héra, femme de Zeus et déesse du mariage, est la première à parler : « Si tu me donnes cette pomme, tu seras roi d'un immense pays ! »



Mais Athéna, déesse de la sagesse et de la stratégie militaire, a aussi des arguments : « Désigne-moi comme la plus belle, et tu gagneras toutes tes batailles ! »

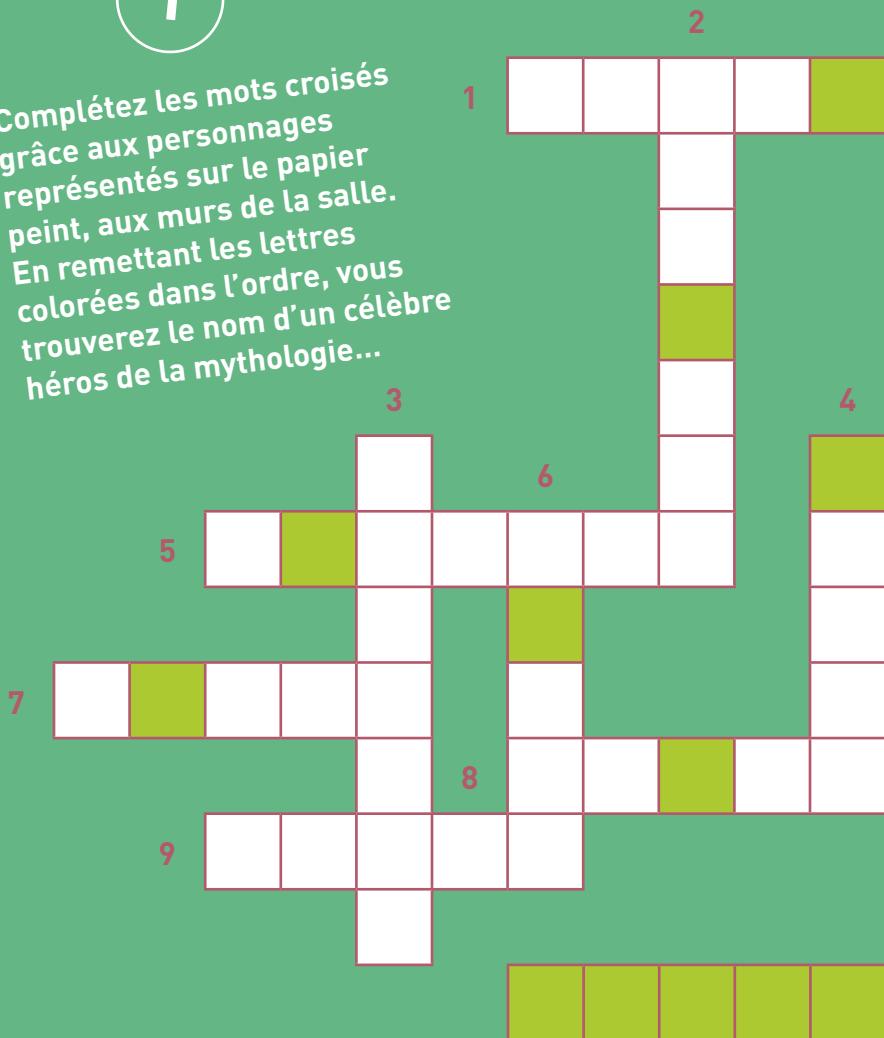
Enfin, Aphrodite, déesse de l'amour, s'approche du jeune homme et lui propose une troisième récompense : « Si tu me choisis, je te donnerai en échange l'amour de la plus belle femme du monde. »

Pâris donne la pomme à Aphrodite. En retour, elle lui offre l'amour de la belle Hélène de Sparte. Malheureusement, celle-ci est déjà mariée au roi grec Ménélas. Alors Pâris enlève Hélène, ce qui déclenche une terrible guerre entre les Grecs et les Troyens...

NYMPHES, DIEUX ET DÉESSES

1

Complétez les mots croisés grâce aux personnages représentés sur le papier peint, aux murs de la salle. En remettant les lettres colorées dans l'ordre, vous trouverez le nom d'un célèbre héros de la mythologie...



- 1• Déesse de la chasse.
- 2• Dieu du soleil, de la beauté et des arts.
- 3• Elles sont 4 tout au long de l'année.
- 4• Déesse des récoltes et de l'agriculture, coiffée de blé.
- 5• Fils du dieu du soleil, ne lui prêtez pas votre char !
- 6• Il peut passer très vite, surtout quand on s'amuse.
- 7• Elles sont 9 et inspirent les artistes.
- 8• Prince troyen qui a déclenché une guerre par amour.
- 9• Déesse de l'amour et de la beauté.

2

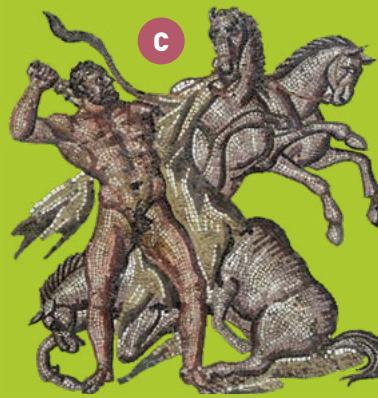
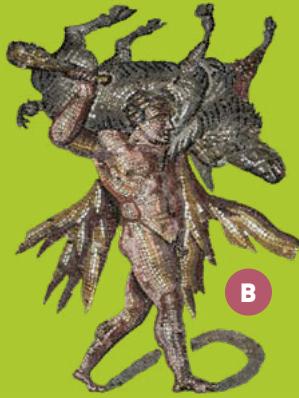
Allongez-vous par terre, en face de la Nymphes endormie située au centre de la pièce, et essayez de prendre la même position qu'elle. Vous pouvez vous photographier mais attention, pas de flash, les œuvres sont fragiles !

HERCULE, LE PLUS FORT

Hercule est un demi-dieu : le fils de Zeus et d'une humaine. Il est doté d'une force exceptionnelle grâce à laquelle il accomplit des exploits extraordinaires. Les plus célèbres sont les 12 travaux, représentés sur la plus grande des deux mosaïques au sol.

1

Observez bien les détails de la mosaïque ci-dessous et reliez-les aux noms des épisodes des 12 travaux.



Les juments de Diomède

L'hydre de Lerne

Les oiseaux du lac Stymphale

Le sanglier d'Érymanthe

2

Qui est votre héros préféré ?
Pourquoi ? À votre avis, quelles
qualités faut-il pour être un héros ?

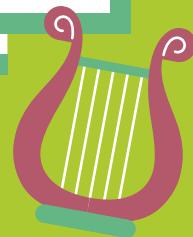
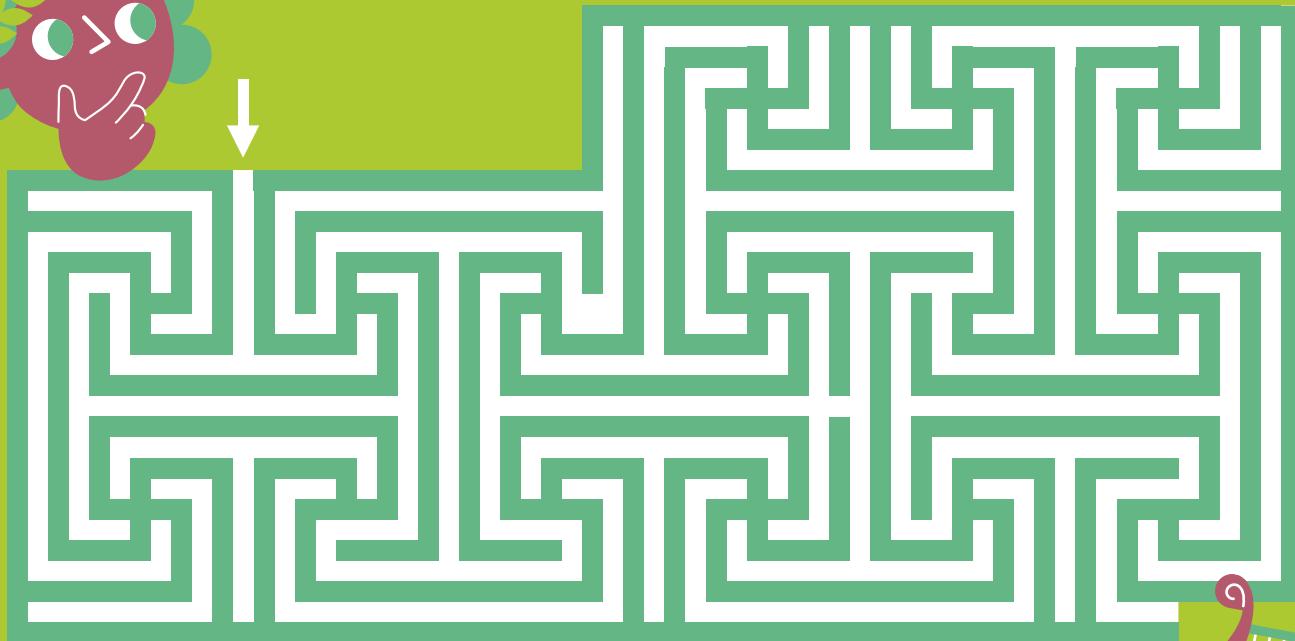
5

ORPHÉE, LE POÈTE

Fils de la muse Calliope, Orphée est un poète et musicien exceptionnellement doué. Son chant charme les animaux qui deviennent doux comme des agneaux ! Sur la seconde mosaïque au sol, il joue de la lyre sous un arbre, au milieu d'animaux sauvages.

1

Orphée a égaré sa lyre, quel étourdi !
Aidez-le à la retrouver.



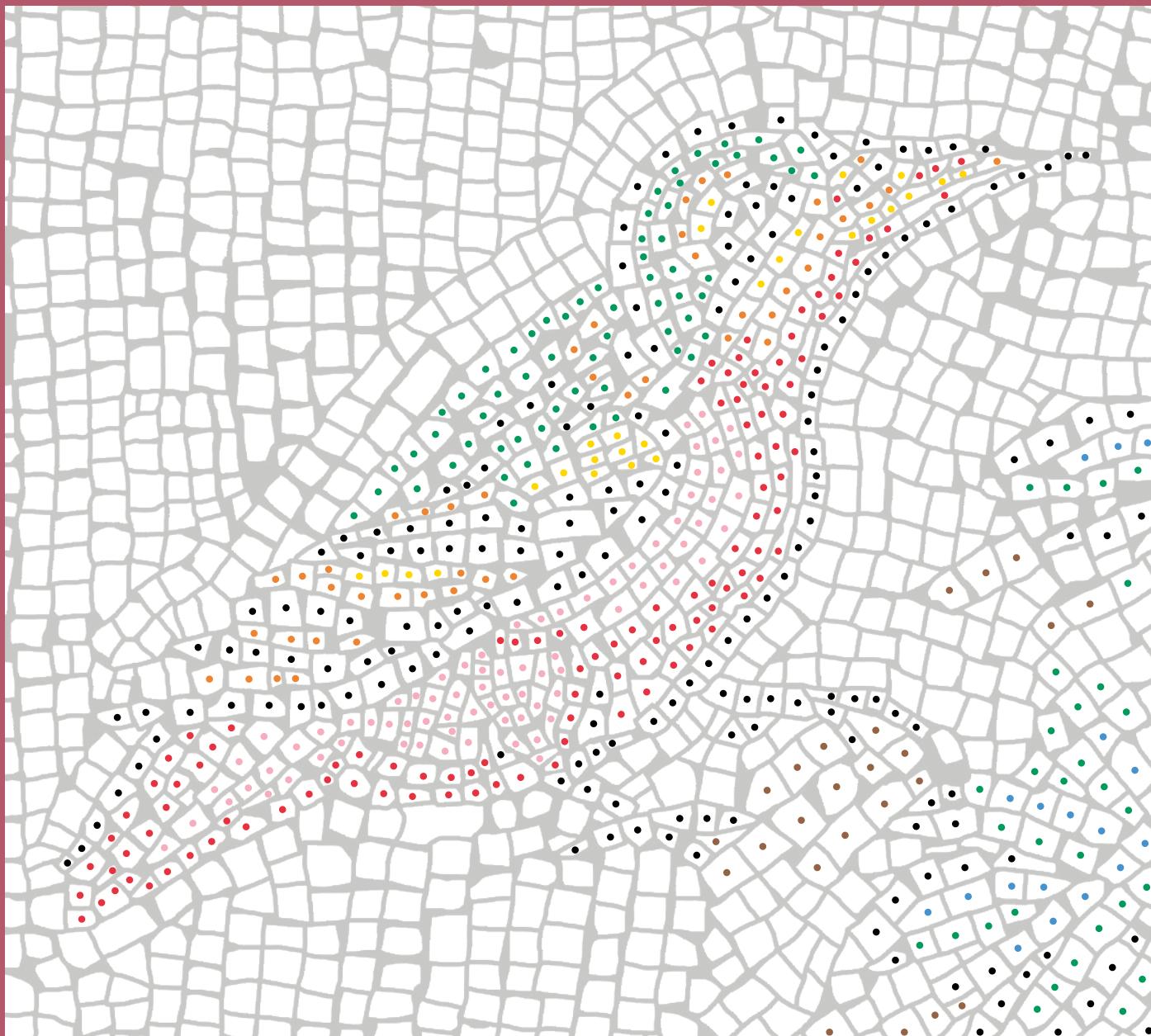
2

Chacun à votre tour, fredonnez un air sans les paroles. Les autres doivent deviner de quelle chanson il s'agit !

CHANT MAGIQUE

À LA MAISON

Coloriez les tesselles pour trouver cet animal qui a été charmé par le chant d'Orphée.



Réponses

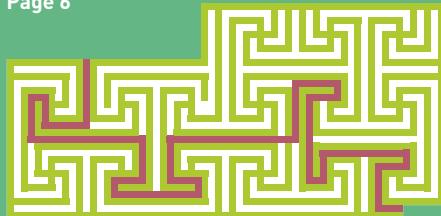
Page 4

Jeu 1 : 1 : Diane ; 2 : Apollon ; 3 : Saisons ;
4 : Cérès ; 5 : Phaeton ; 6 : Temps ; 7 : Muses ;
8 : Pâris ; 9 : Vénus. En remettant les lettres
colorées dans l'ordre on trouve Hercule.

Page 5

Jeu 1 : A : L'hydre de Lerne ; B : Le sanglier
d'Érymanthe ; C : Les juments de Diomède ;
D : Les oiseaux du lac Stymphale.

Page 6



Page 7

C'est un oiseau !

Crédits

Page 5

Détails de la Mosaïque des douze
travaux d'Hercule, 170–180 ap. J.-C. ;
Saint-Paul-lès-Romans, Villa des Mingauds,
Drôme ; marbre, terre cuite et pâte de verre
© Musée de Valence, photographie Paul
Veysseyre.

Page 7

Coloriage librement inspiré de la Mosaïque
d'Orphée charmant les animaux,
170–180 ap. J.-C. ; Saint-Paul-lès-Romans,
Villa des Mingauds, Drôme ; marbre, terre
cuite et pâte de verre.

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

Graphisme et illustrations : Carole Perret

Impression : Imprimerie Messages, Toulouse

Dans la même collection

Animaux (dès 4 ans)

Formes et couleurs (dès 4 ans)

Voyages et paysages (dès 7 ans)

