

Règles du jeu

Préparation du jeu

1- L'accompagnateur doit en amont préparer les enfants à la venue au Musée. Il doit leur expliquer les différents genres en peinture mais aussi le vocabulaire. Pour cela, il peut remettre à chaque enfant le carnet d'activité.

2- Au musée, l'accompagnateur choisit un lieu de rendez-vous, réunit les enfants et reprend avec eux les différents genres et le vocabulaire vu précédemment.

Il peut s'aider de la fiche **démarrage** (dans la boîte du jeu).

3- L'accompagnateur présente les règles aux enfants

4- L'accompagnateur divise son groupe en 4 équipes et désigne une chef de groupe.

Les déplacements au sein du Musée sont autorisés au 1^{er} étage en respectant les règles de vie du Musée des Beaux-Arts, auxquelles les enfants devront adhérer.

Suivant le niveau, l'accompagnateur choisit parmi les 2 jeux de cartes indices: F (facile) ou D (difficile).

4- L'accompagnateur rappelle le point de rendez-vous, mélange les cartes et distribue à chaque équipe:

- cinq *cartes indices* avec un numéro différent,
- un carnet de groupe

Ces cartes indices décrivent les 4 tableaux sous 5 aspects différents:

- **L'identité** (*carte indices 1*)
- **La composition** (*carte indices 2*)
- **Les couleurs** (*carte indices 3*)
- **Les objets / animaux / personnages** (*carte indices 4*)
- **Les actions** (*carte indices 5*)

Pour aider les enfants à repérer les tableaux du jeu, des gommettes de couleur sont collées sous les cartels. Toutefois certains tableaux marqués sont des leurres.

Chaque carte est un indice pour retrouver le tableau auquel elle correspond, toutefois, un regard attentif des tableaux est nécessaire pour éviter de tomber dans les nombreux pièges !

Début du jeu

4 - Chaque équipe doit placer en premier, la *carte indice 1* sous le bon tableau. Pour cela, elle doit s'aider du livret à la page Genres et des cartels collés à côté des tableaux.

La carte 1 posée, l'équipe peut se mettre en quête des autres tableaux en fonction des 4 cartes restantes. Maintenant la recherche peut se faire suivant un ordre choisit ou non.

Si une équipe ne trouve pas l'emplacement d'une carte, elle la met de côté et continue avec les autres cartes. Si en dernier, la carte n'a toujours pas trouvé son tableau, l'accompagnateur peut apporter son aide (mais pas la réponse!).

5- Quand les équipes ont déposé leur 5 cartes sous les tableaux, elles rejoignent le point de rendez-vous fixé par l'accompagnateur et attendent calmement le retour des autres groupes.

6- L'accompagnateur vérifie si les cartes indices sont bien placées.

7- Quand toutes les équipes ont fini, l'accompagnateur propose à l'ensemble des enfants, un parcours dans la Collection du Musée. Chaque équipe présente un tableau. L'équipe se place à côté du tableau et lit à voix haute, dans l'ordre les 5 *cartes indices*.

L'accompagnateur valide les réponses et apporte des éléments supplémentaires sur l'oeuvre, la technique ou la vie du peintre. Les enfants des autres équipes peuvent s'exprimer, commenter ou poser des questions.

8- Après ce temps de mise en commun, d'échanges qui permet un retour au calme et l'accompagnateur propose aux enfants une activité artistique.



**Dépisteurs
de toiles**

Dépisteurs de toiles

Ce jeu permet aux enfants de découvrir une sélection de tableaux de la Collection du Musée des Beaux-Arts de Mulhouse.

Les enfants sont invités à s'immerger dans le Musée et grâce à des indices donnés, ils iront en quête d'œuvres à découvrir.

Ils pourront ainsi prendre connaissance et exercer tout le vocabulaire lié à la «lecture» d'œuvres et à la notion de genre en peinture. L'accompagnateur aura à cœur de compléter ce parcours par une approche spécifique autour de chaque tableau (repères biographiques des artistes, contextes de la création des œuvres).

Rencontrer une œuvre, c'est accéder à des espaces d'exposition, c'est proposer aux enfants l'occasion d'être des citoyens conscients de la richesse de leur patrimoine culturel.

Les Ateliers Pédagogiques d'Arts Plastiques proposent en prolongement de ce jeu, la mise en œuvre d'ateliers artistiques à mener sur place ou en classe.