

Parcours enchanté

♣ au 40, Rue De Sèvres ♣



KERING



JOURNÉES EUROPÉENNES DU PATRIMOINE 2019



Je m'appelle Coquette,
je suis l'emblème de Kering,
une petite chouette très malicieuse.
Aujourd'hui, ce sont les Journées
européennes du patrimoine.

Parcours enchanté



Je te propose un parcours enchanté
au 40, rue de Sèvres
en compagnie de mon amie
aux pouvoirs magiques, Charlie.
Tu auras deux missions
lors de cette visite extraordinaire :

- 1. Me retrouver**
sur chaque page de ton cahier.
Tu verras, j'aime beaucoup me cacher.
- 2. Retrouver une carte magique**
à chaque étape du parcours
qui te permettra d'avancer
à l'étape suivante.

Entrons dans ce lieu magique...



Première étape
de ta découverte :
Va vite regarder
dans les jumelles
magiques du Timescope.
Tu verras à quoi
ressemblait ce lieu
à la «Belle Époque»,
à la fin du 19^e siècle.

c'est ParTi!



Et n'oublie pas de chercher ces cartes magiques à chaque étape de ton parcours.

Si tu en as besoin, n'hésite pas à demander de l'aide aux médiateurs.

Tu verras, ce sont les personnes qui portent ce badge.

MÉDIATION



Commençons notre aventure en musique.
Tu es ici dans la Cour majestueuse ;
as-tu vu comme elle est grande ?
Tiens, d'ailleurs, où est passée Coquette ?

C'est ici, il y a plus de 300 ans, qu'a été construit un hôpital.
On l'appelait « l'Hospice des Incurables » car il accueillait
des malades trop pauvres pour se soigner
ou qui avaient des maladies pour lesquelles
on ne trouvait pas de remède.



La CoUr MajeStueuSE

à toi dE jouer!



Pour entrer
dans la chapelle,
cherche ta 1ère
carte magique
et entoure la clé
qui ouvre
la porte.

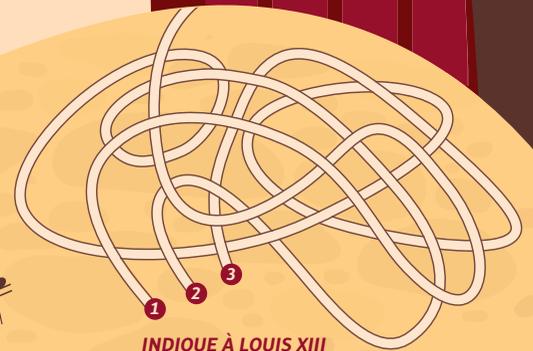
QUELLE OMBRE CORRESPOND
À CE JOUEUR DE VIOLON ?



QUELS OBJETS AURAIENT PU
APPARTENIR À LOUIS XIII ?



RELIE CHAQUE ACCESSOIRE
À SON INSTRUMENT.



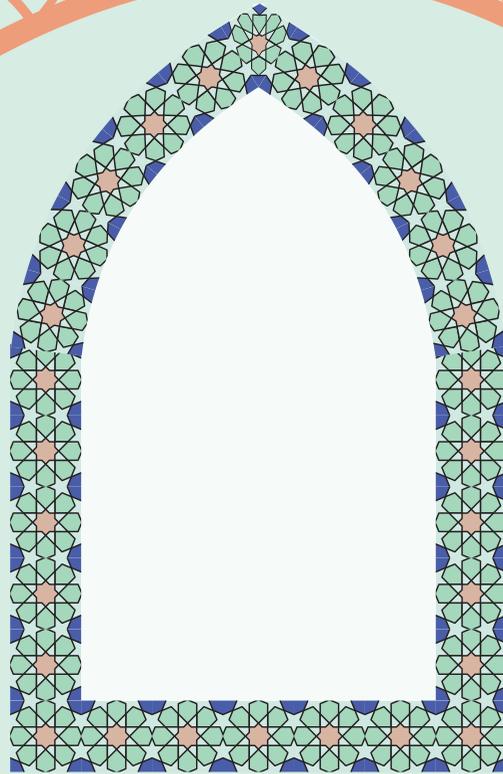
INDIQUE À LOUIS XIII
LE CHEMIN QUI MÈNE
À LA CHAPELLE.

Louis XIII était alors Roi de France.
Pouvais-tu qu'il jouait du luth dès l'âge de 3 ans ?
Il était surnommé « le roi des instruments »
et donnait même des concerts.



La Chapelle Féérique

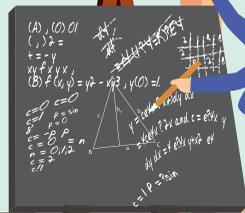
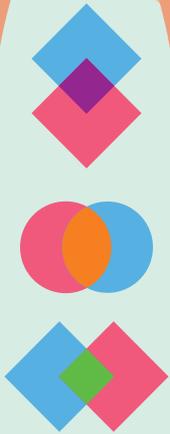
c'Est Toi l'Artiste !



IMAGINE LE VITRAIL DE TES RÊVES.



LORSQUE
L'ON MÉLANGE
DES COULEURS,
ON EN OBTIENT
UNE AUTRE.
MAIS QUEL MÉLANGE
EST LE BON ?

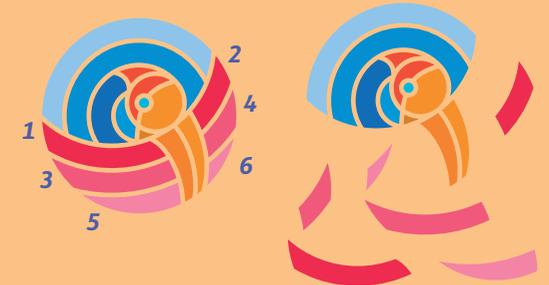


Bravo à toi, tu as trouvé la bonne clé !
Te voilà transporté(e) dans la chapelle féérique.
Je te présente Monsieur Gustave, c'est un architecte
enchanteur et un grand spécialiste des vitraux.
As-tu vu comme les vitraux laissent passer la lumière
et lui donnent de la couleur ?
Coquette s'est encore échappée. La vois-tu ?

ASSOCIE LES VITRAUX
APPARTENANT À LA MÊME FAMILLE.



MONSIEUR GUSTAVE EST UN PEU MALADROIT,
IL A CASSÉ CE VITRAIL ET L'OISEAU A PERDU SES AILES.
AIDE-LE À LE RECONSTITUER ET INDIQUE LES NUMÉROS
DES PIÈCES CASSÉES EN T'AIDANT DU MODÈLE.



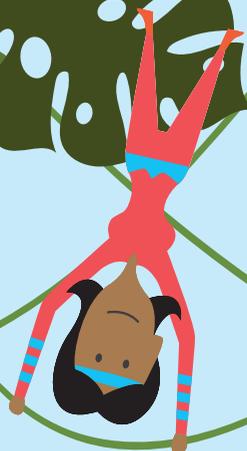
Retrouve vite
la 2^e carte magique
cachée dans la chapelle
et entoure le ballon
qui s'y trouve.
Il te permettra
d'en savoir plus
sur l'incroyable exposition.



LE SAIS-tu ?

Un vitrail est une fenêtre composée
d'un assemblage de morceaux de verre
qui sont de différentes couleurs.
Souvent, il met en scène des personnages
et raconte une histoire.

L'inCroyable
Exposition



Clown Contorsionniste Acrobate Jongleur Funambule Magicien Trapéziste
LE MONDE DU CIRQUE RASSEMBLE DE NOMBREUSES DISCIPLINES.
RELIE CHAQUE OMBRE AU MÉTIER QUI LUI CORRESPOND.

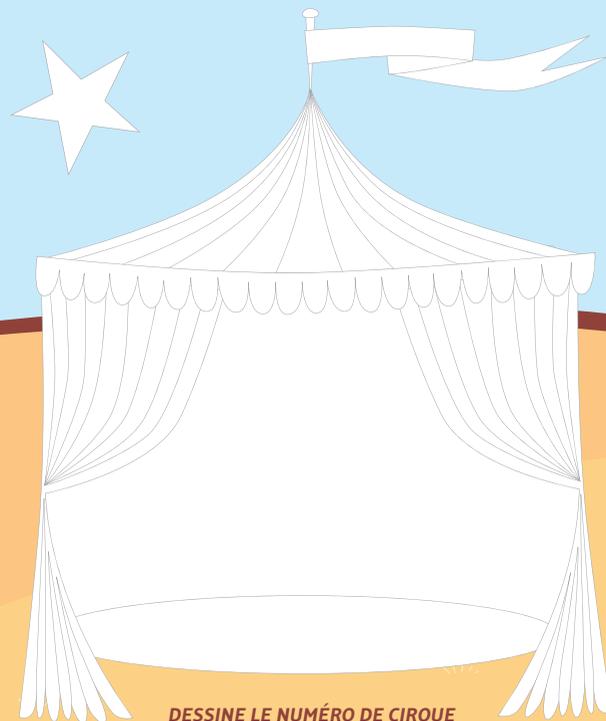
Formidable, une autre carte trouvée !
Bienvenue dans l'incroyable exposition.
Ici les artistes ont tous un talent unique.
Voici par exemple Alma,
voltigeuse professionnelle.



Je crois d'ailleurs que j'ai réussi
à faire disparaître Coquette la chouette,
l'as-tu trouvée ?



D'UN TOUR DE MAGIE, CHARLIE
A EFFACÉ LES COULEURS DU DESSIN.
PEUX-TU LES FAIRE RÉAPPARAÎTRE ?



DESSINE LE NUMÉRO DE CIRQUE
QUE TU VOUDRAIS VOIR RÉALISER.



AS-TU REMARQUÉ QUE LA SCULPTURE DE DAMIEN HIRST INTITULÉE « MICKEY »
SEMBLE ÊTRE RECOUVERTE DE CORAUX ? ELLE DONNE L'IMPRESSION D'AVOIR ÉTÉ TROUVÉE DANS LA MER.
TROUVE LES 7 DIFFÉRENCES ENTRE CES DEUX RÉCIFS.



AS-TU UN BON SENS DE L'OBSERVATION ?
PARS À LA RECHERCHE DE CES DÉTAILS ET TENTE
DE LES RETROUVER DANS LES DIFFÉRENTES
OEUVRES EXPOSÉES.



Quel objet magique
sur la carte te permettra
d'entrer dans
le fabuleux atelier
de Cristóbal
Balenciaga ?

LE fabuleux atelier de Cristóbal Balenciaga

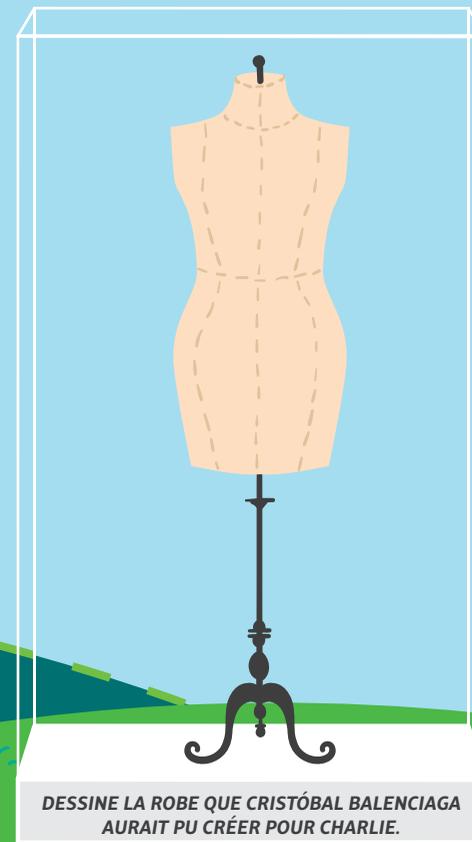
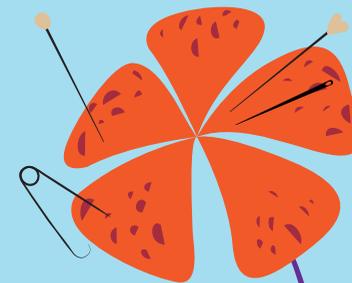
Quel incroyable tour de magie !
Te voilà dans le fabuleux atelier de Cristóbal Balenciaga, le grand couturier qui a imaginé toutes les silhouettes que tu vois. Ici, découvre 18 « toiles » qui ont précédé la création de magnifiques vêtements !



LE SAIS-tu ?

Il y a plusieurs étapes dans la création d'un vêtement. Après l'avoir imaginé et dessiné à plat sur le papier, le couturier réalise une « toile » sur un mannequin. Cette étape permet de donner vie au dessin et d'ajuster tous les détails. Ensuite, le vrai vêtement est confectionné avec le tissu choisi par le couturier.

Savais-tu que Cristóbal Balenciaga avait aussi créé un parfum appelé « Le Dix » ? Coquette adore ses notes de pêche et de citron qui lui rappellent le jardin. En parlant de Coquette, où est-elle passée encore ?

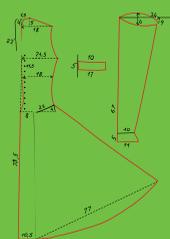


DESSINE LA ROBE QUE CRISTÓBAL BALENCIAGA AURAIT PU CRÉER POUR CHARLIE.

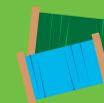


QUEL FIL VA POUVOIR RENTRER DANS L'AIGUILLE ?

D'APRÈS TOI, À QUELLE ROBE SE RAPPORTE CE PATRON ?



QUEL BAZAR DANS CE POT ! AIDE CRISTÓBAL À IDENTIFIER TOUS LES OBJETS QUI NE POURRONT PAS L'AIDER À CRÉER DES VÊTEMENTS.



Un seul bouton te permettra d'accéder au jardin, mais lequel ? Es-tu trouvé la 4^e carte magique ?

Voici Léonard le jardinier.
 Il prend soin des neuf jardins
 présents sur le site et des cinq ruches
 où des abeilles produisent leur miel.
 Cette année, il a même réalisé un potager
 de fruits, légumes et herbes aromatiques.
 Coquette aime déambuler dans ces jardins.
 Où est-elle cachée cette fois ?

**IMAGINE DES FRUITS
 DANS L'ARBRE
 ET UNE PLANTE MAGIQUE
 QUE LÉONARD
 AURAIT PU PLANTER.**

**1) QUELLE PLANTE PEUT-ON
 PLACER DANS LES ARMOIRES
 POUR DONNER UNE BONNE
 ODEUR AUX VÊTEMENTS ?**

- Fougère
- Lavande
- Ortie

**2) QUEL INSECTE
 RESSEMBLE À UNE ABEILLE,
 MAIS NE FABRIQUE PAS DE MIEL ?**

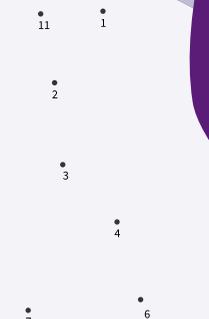
- Bourdon
- Guêpe
- Frelon

**3) QUEL EST LE NOM DE L'OBJET
 QUE TIENT LÉONARD ET QUI SERT
 À ENDORMIR LES ABEILLES
 POUR TRAVAILLER EN TOUTE
 SÉCURITÉ DANS UNE RUCHE ?**

- Enfumoir
- Souffloir
- Endormoir

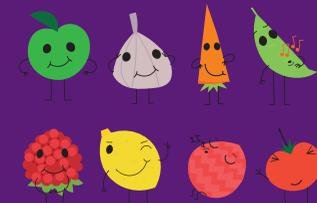
**4) QUAND UNE CHOUETTE CRIE,
 ON DIT QU'ELLE**

- Roulotte
- Tutotte
- Hulotte



**RELIE LES POINTS
 ET DÉCOUVRE CE QUI SE CACHE
 DANS LE CIEL.**

**SAURAS-TU RETROUVER
 LES AMIS DE LÉONARD
 CACHÉS DANS LE JARDIN ?**



Quel nectar magique
 se trouvant au dos
 de cette carte
 te permettra d'entrer
 dans les fantastiques
 bureaux de Fering ?

LE SAIS-tu ?

Autrefois, les malades pouvaient se promener dans les jardins.
 On y cultivait également des plantes médicinales qui servaient à les soigner.
 Aujourd'hui, on y retrouve des plantes déjà utilisées au 17^e siècle.

Les FaNtastiques BurEAux de KeriNG

Bienvenue dans la dernière étape de ton parcours.
 Te voici à l'accueil des fantastiques bureaux de Fering.
 Fering regroupe de célèbres Maisons dans l'univers
 de la Mode, la Maroquinerie, la Joaillerie et l'Horlogerie.
 Aujourd'hui, Fering accueille aussi le trophée
 de la Coupe de France qui récompense chaque année
 depuis 1917 la meilleure équipe de football.
 En 2019, c'est le Stade Rennais qui l'a emporté.
 Regarde Benjamin, un jeune espoir
 de l'équipe, s'entraîner.

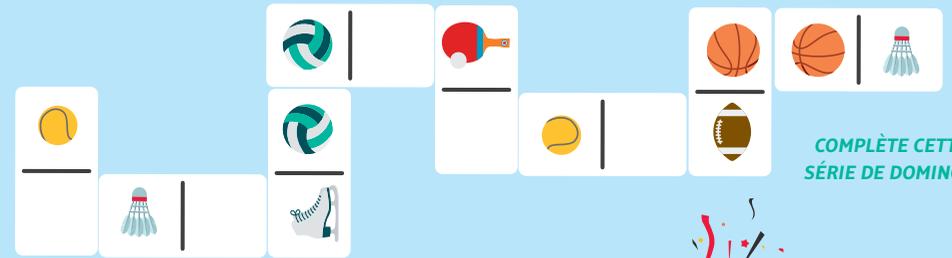
la Partie cOmMeNce



D'APRÈS TOI,
 À QUEL ENDROIT
 BENJAMIN VA-T-IL
 ENVOYER SON BALLON ?



LE MATCH DE FOOTBALL
 A COMMENCÉ À 10H.
 SACHANT QU'UN MATCH
 DURE 90 MINUTES
 ET QU'IL Y A 15 MINUTES
 DE MI-TEMPS,
 QUELLE MONTRE INDIQUE
 LA BONNE HEURE DE FIN ?



COMPLÈTE CETTE
 SÉRIE DE DOMINOS.

QUEL SAC FAUT-IL CHOISIR
 POUR PRATIQUER CHACUN
 DES SPORTS SUIVANTS ?

Tennis - Vélo - Boxe - Natation



CERTAINS CARRÉS
 DU CHEMIN NE SONT PAS
 DE LA BONNE COULEUR.
 PARS À LEUR RECHERCHE !



As-tu trouvé
 ta dernière
 carte magique,
 celle de
 la victoire ?

solutions

La Cour Majestueuse

CE SONT CES OBJETS QUI AURAIENT PU APPARTENIR À LOUIS XIII.



LES BONNES ASSOCIATIONS SONT CELLES-CI :



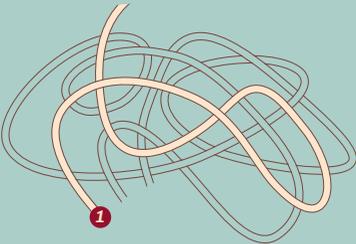
L'OMBRE N°3 CORRESPOND AU JOUEUR DE VIOLON.



VOICI LA CLÉ QUI TE DONNE ACCÈS À LA CHAPELLE.



POUR ENTRER DANS LA CHAPELLE IL FAUT SUIVRE LE CHEMIN N°1.



LES OMBRES CORRESPONDENT À CES MÉTIERS DU CIRQUE :



La Chapelle Féérique

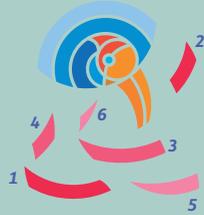
C'EST LE MÉLANGE BLEU + ROSE QUI PERMET D'OBTENIR LE VIOLET.



LES VITRAUX DE LA MÊME FAMILLE SONT :



MONSIEUR GUSTAVE DOIT RÉPARER LE VITRAIL COMME CECI :



L'inCroyable Exposition

LES 7 DIFFÉRENCES SONT :



LES OBJETS SE TROUVENT SUR LES ŒUVRES SUIVANTES :



LE fabuleux atelier de Cristóbal Balenciaga

LE BON FIL EST LE BLEU.

LA ROBE N°3 CORRESPOND AU PATRON.

CES OBJETS SONT LES INTRUS DANS LE BOCAL DU COUTURIER.

LES RÉPONSES DU QUIZZ SONT :

- 1) Lavande
- 2) Guêpe
- 3) Enfumoir
- 4) Hulotte

Le Jardin Magique

sous la feuille en bas à gauche

derrière la lavande

dans l'arbre en haut

sous la plante à côté de la ruche

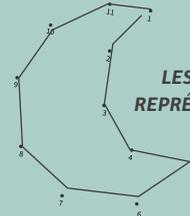
sous la ruche

dans l'essaim d'abeilles

dans l'arbre à gauche

sous la feuille en bas à droite

LES POINTS RELIÉS REPRÉSENTENT LA LUNE.



LE BON BALLON EST LE N°4.



LA MONTRE N°4 INDIQUE L'HEURE DE FIN DU MATCH.

Les Fantastiques BurEAux de Kering



VOICI LES BONS DOMINOS.

IL Y A 13 CARRÉS GRIS SUR LE CHEMIN, LES AS-TU TROUVÉS ?



LES BONS SACS SONT LES SUIVANTS :



40, RUE DE SÈVRES - PARIS 7^e

Ouverture exceptionnelle dans le cadre des Journées européennes du patrimoine les 21 & 22 septembre 2019
#Kering - #40Sevres - #JEP2019

Crédits ©Getty Images