



Bienvenue dans *Carambolages* ! Un vrai choc artistique ! Comme dans la chanson "Trois petits chats, chapeau de paille, paillasson" les œuvres s'enchaînent, un détail ou une idée dans une œuvre d'art annonce la suivante : ton repère sera l'animal. À toi de le suivre, amuse-toi bien !

Au rez-de-chaussée, tu trouveras les œuvres correspondant aux activités 1 à 11. Au premier étage, tu trouveras les œuvres correspondant aux activités 12 à 15.



## Activité 1

Le sphinx a été imaginé à partir de différents éléments d'animaux bien réels et d'humains. Entoure le bon assemblage qui a servi à construire cette créature :

- ① Corps de serpent et tête d'ours
- ② Corps de lapin et tête de sanglier
- ③ Corps de lion et buste d'humain
- ④ Corps de kangourou et tête de moineau

## Activité 2

Déplie le livret et regarde les deux pages suivantes. William Hogarth a glissé au centre de son dessin une créature merveilleuse de la famille des sphinx. Sauras-tu la retrouver et la colorier ?

ANALYSIS of (7) BEAUTY. Plate I.



# MÊME PAS PEUR



## Activité 3

Le crâne et le masque nous attirent par leurs mystères. Observe ces deux œuvres fantastiques. Puis entoure dans la liste ci-dessous 3 matériaux utilisés pour décorer le crâne.

- ① Plumes
- ② Papier
- ③ Coquillages
- ④ Plastique
- ⑤ Corde en vannerie

## Activité 4

Retrouve et colorie la grenouille cachée dans le masque du bas.

# BEAU COMME UN CERF



## Activité 5

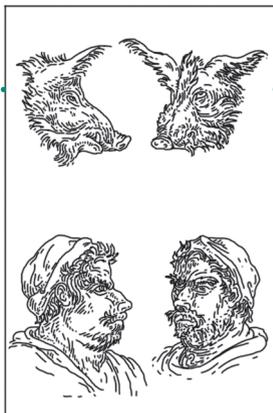
Si certains artistes s’amusent à nous faire peur avec les dents et les cornes des animaux, Albrecht Dürer, lui, est très sensible à leur beauté.

On ressent une émotion très forte devant cette *Tête de cerf percée d'une flèche*. Regarde bien son œil ; l'animal semble pleurer comme nous.

Depuis la Préhistoire, le corps des cervidés est utilisé par l'homme. Relie les points et découvre un objet fait en bois de cerf à cette époque.



# BRUTAL COMME UN SANGLIER



## Activité 6

Sauvages ou domestiqués, en images ou dans les fables, les animaux sont des modèles pour l'homme : à suivre ou pas ! Pour certains artistes, le visage de l'homme ressemble à celui d'un animal. Regarde cet homme à la tête de sanglier, à la fois puissant et brutal.

Complète ces expressions en les reliant au bon animal.

① Sale comme un...

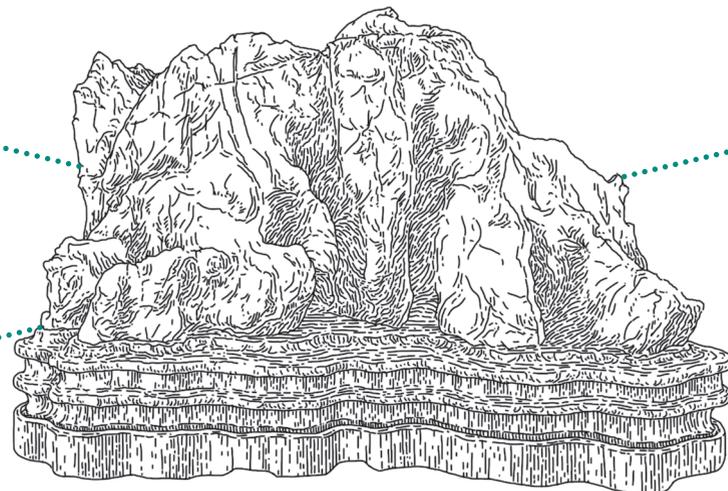
② Fier comme un...

③ Malin comme un...

④ Myope comme une...



# UN ROCHER MAGIQUE



## Activité 7

La nature réserve bien des surprises... Par exemple, tu peux reconnaître dans la forme de certains nuages, des animaux, des visages... Ce rocher, qui provient de Chine, a une forme naturelle et étonnante, celle du fidèle compagnon de l'homme. Lequel ? Entoure la bonne réponse.

① Un chien

② Un chat

③ Un cheval

## Activité 8

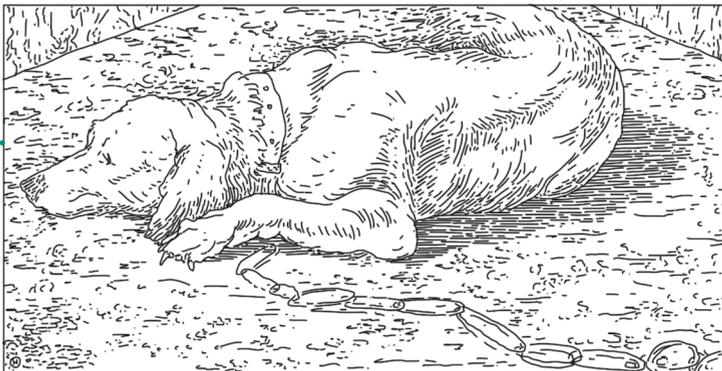
As-tu trouvé le nom cet animal ?

À présent, dessine près de lui son repas préféré.

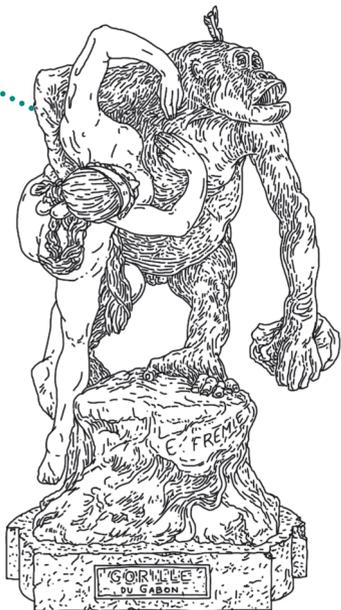
# PAROLES DE BÊTES



↓ Jan FYT  
Chien couché à la chaîne, XVII<sup>e</sup> siècle



↓ Emmanuel FRÉMIET  
Gorille enlevant une femme, 1887-1888



## Activité 9

Un chien, sagement, fait sa sieste.  
Un gorille hurlant enlève une  
pauvre femme. Les deux animaux  
s'adressent la parole dans  
l'exposition. Crée un dialogue  
entre le chien et le gorille en  
utilisant au moins un des quatre  
mots suivants :  
*King kong, poils, jungle, sauvage.*

Le chien .....

.....

.....

.....

Le gorille .....

.....

.....

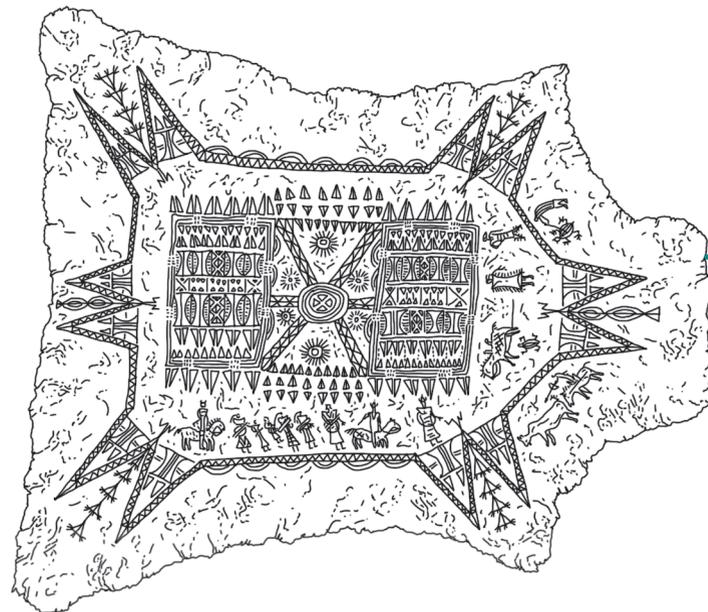
.....

Si tu as utilisé 1 mot, tu es un poussin, c'est bien mais tu n'as pas assez de poils !  
Tu as utilisé 2 mots : un vrai petit lapin qui n'arrête pas de grandir.  
Tu as utilisé 3 mots : rusé comme un renard, tu es presque un grand !  
Tu as utilisé 4 mots : tel le dauphin tu nages, tranquille, dans la mer !



↓ Peau peinte, Plaines du Nord, États-Unis, XVIII<sup>e</sup> siècle

# L'ÉTOFFE DES HÉROS

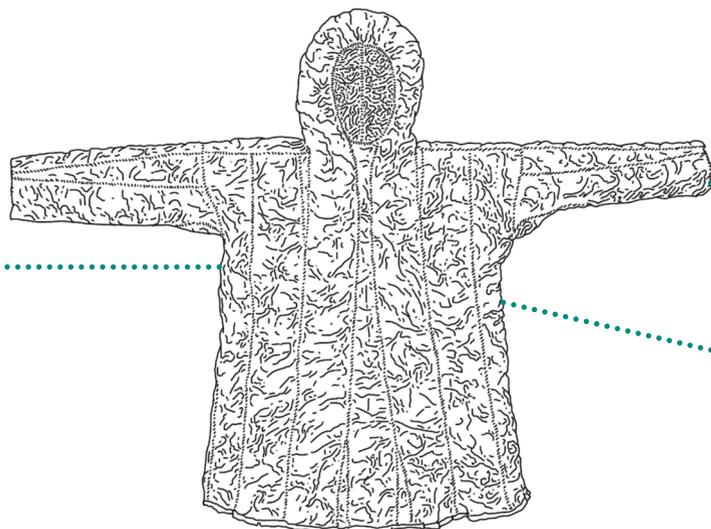


## Activité 10

Les guerriers indiens d'Amérique du Nord avaient l'habitude de décorer une peau animale avec des motifs géométriques mais aussi avec des scènes de combats ou de chasse.  
Ils s'en servaient pour (entoure la bonne solution) :

- ① Emballer les cadeaux
- ② Glisser sur la neige comme avec une luge
- ③ La porter sur le dos pour montrer à tous leurs exploits
- ④ L'exposer au Grand Palais

# N'OUBLIE PAS TON ANORAK !



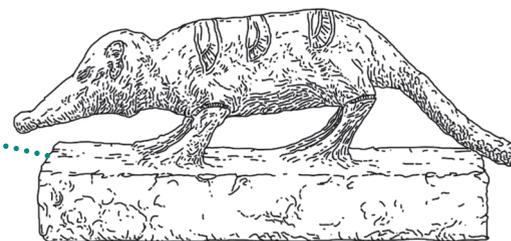
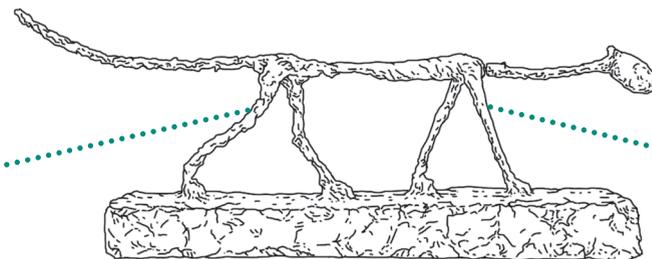
## Activité 11

Le monde des Inuits est aussi présent dans l'exposition. Voici un magnifique anorak imperméable et qui protège du vent. Mais il n'est pas fait en tissu, ni en peau de bêtes ou en fourrure. Il a été réalisé à partir d'intestins de phoques (« tuyaux » dans le ventre qui permettent la digestion...).

Remets dans l'ordre les différentes étapes de sa fabrication.

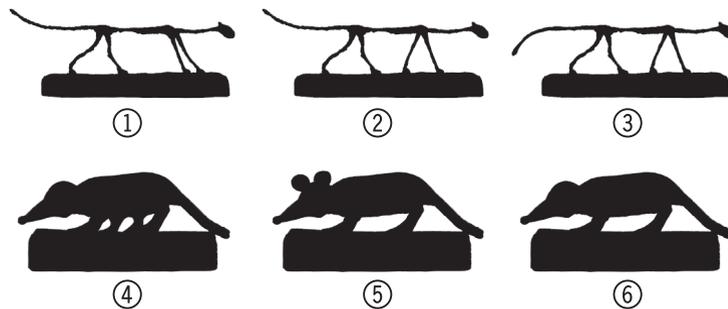
- ① Assemblage par des coutures
- ② Chasse au phoque
- ③ Gonflage (comme des saucissons) et séchage des intestins
- ④ Lavage et grattage des intestins

# LE CHAT ET LA SOURIS



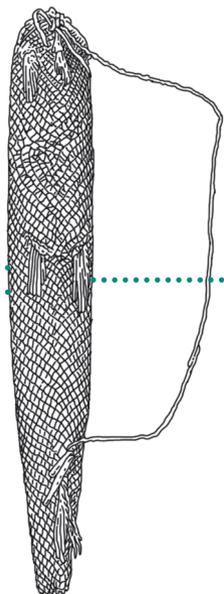
## Activité 12

Giacometti a créé ce chat très mince et tout étiré. À côté, tu trouveras une musaraigne, souris des champs, provenant de l'Égypte au temps des pharaons. La poursuite s'est arrêtée car ils ont perdu leurs ombres ! Retrouve et entoure ici les ombres correspondant à chaque silhouette pour que la chasse reprenne.



# DEVINETTE DE CHASSEUR

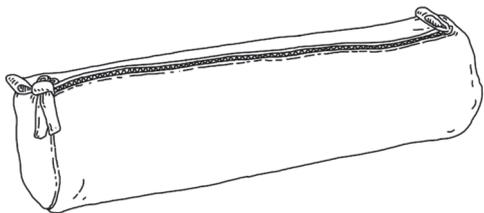
↓ Carquois en peau de poisson, Peuple Miami ? États-Unis, Haut Mississippi, XVIII<sup>e</sup> siècle



## Activité 13

Cet objet est un sac qui sert à ranger les flèches : on l'appelle le carquois. Ici, il est fait à partir du corps d'un poisson.

À l'école, tu n'as pas besoin d'un carquois mais d'une trousse ! Transforme celle qui est ci-dessous en lui ajoutant des oreilles, un museau, des yeux... de l'animal de ton choix.



↓ ANONYME (École française), Louis-Antoine de Gontaut, duc de Biron, XVIII<sup>e</sup> siècle

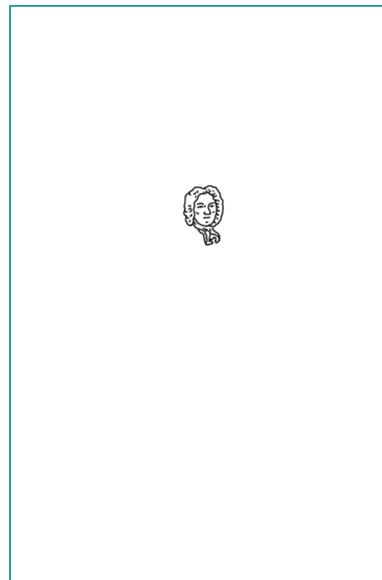
# ET SI J'ÉTAIS UN ANIMAL...



## Activité 14

Le duc de Biron a été transformé en paon parce qu'il est trop fier !

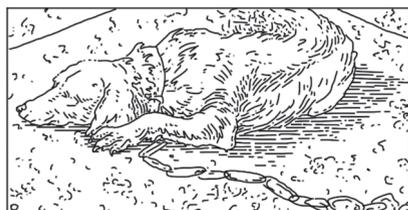
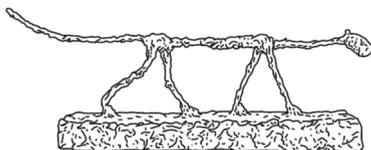
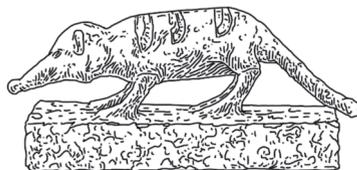
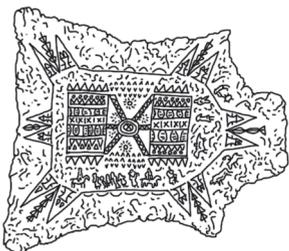
Et toi, le duc de Biron, tu l'imagines comment ? Dans le cadre, crée le nouveau portrait de ce personnage en t'aidant des exemples de la liste suivante.



- ① Le cou d'une girafe
- ② Les pattes d'un éléphant
- ③ Les ailes d'un aigle
- ④ Les oreilles d'un lapin
- ⑤ Les dents d'un crocodile
- ⑥ La crête d'un coq
- ⑦ Les ailes d'un papillon
- ⑧ La queue d'un serpent
- ⑨ Les pattes d'un oiseau

Tu es libre d'en choisir d'autres !

# CRÉÉ TON CARAMBOLAGE



## Activité 15

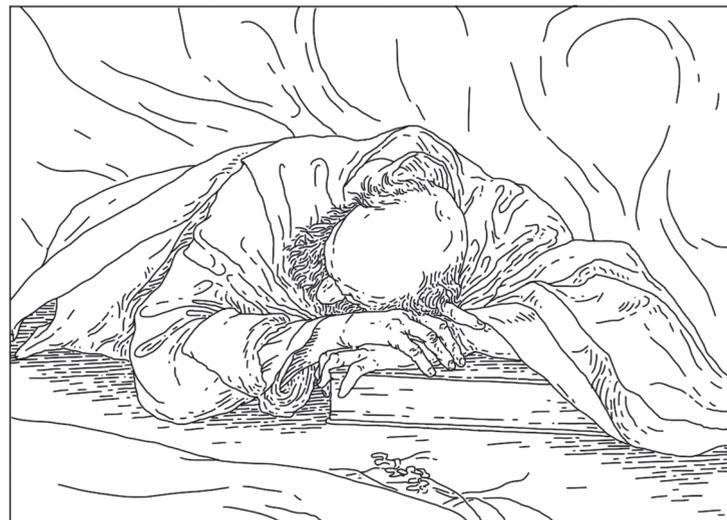
À l'aide des œuvres que tu viens de voir, amuse-toi à recréer tes propres associations.  
Entoure et relie au moins 3 images pour former un carambolage (une même œuvre peut servir plusieurs fois).



↓ Giuseppe Antonio PETRINI  
Le sommeil de Saint-Pierre, XVIII<sup>e</sup> siècle

# ANNEXES

À présent, comme saint Pierre, allons nous reposer et rêver à toutes ces œuvres !



## RÉPONSES

Activité 1 ③ Activité 3 ①③⑤ Activité 5 Une aiguille à coudre  
Activité 6 ① Cochon / ② Coq / ③ Singe / ④ Taupes Activité 7 ①  
Activité 10 ③ Activité 11 ②④③① Activité 12 ② et ⑥

## CRÉDITS

Proposition pédagogique Marie Weigelt, conférencière RMN-GP.  
Coordination Christine Perney, Cellule Médiation, RMN-GP.  
Conception graphique et illustrations Clément Vuillier.

Les dessins présentés ne sont pas des reproductions d'œuvres, mais relèvent de la libre interprétation du dessinateur.