

LES CHEFS- D'OEUVRE EN PÉRIL!

LA VENGEANCE DE MÉDUSE

A L E R T E

Un peu partout aux quatre coins du globe, des admirateurs des Merveilles du monde sont mystérieusement pétrifiés. Et à chaque fois, dans les musées ou sur les sites du Patrimoine mondial, sont retrouvées des peaux de serpents. Pour les enquêteurs de tous pays, aucun doute : c'est signé Méduse !

Autrefois belle jeune fille, Méduse attirait tous les regards, suscitait l'admiration et tout le monde se précipitait pour la contempler. Envieuse de cette attention, Athéna - qui se fait aussi appeler Minerve - la transforma en horrible créature cruelle.

Depuis, Méduse pousse des cris effrayants, a des serpents sur la

tête et a le pouvoir de métamorphoser en pierre quiconque croise son regard.

Jalouse et très en colère, elle en veut au monde entier, à tous ceux et à toutes celles qui viennent admirer les chefs-d'œuvre des musées et ceux du Patrimoine mondial. **Il faut l'arrêter au plus vite !** Tout le monde est à ses trousses et l'étau se resserre.

Une rumeur court. Acculée, Méduse se serait réfugiée dans un lieu où personne ne pense la chercher : au Louvre-Lens ! Les équipes sont sur le qui-vive : elles craignent qu'elle ne pétrifie tous les visiteurs du musée et ne détruise les œuvres d'art et le patrimoine alentour...

Votre mission

Vous devez retrouver Méduse et l'empêcher de nuire en trouvant la formule magique qui va la neutraliser. Pour ce faire, vous allez voyager dans le temps et dans l'espace, entre la Galerie du temps et la salle des Merveilles, dans les monuments du Patrimoine mondial et les œuvres d'art.

CONSIGNES

- ▶ Seul ou par équipe, vous disposez de ce livret de jeu. À l'aide de celui-ci, vous irez d'étape en étape, d'œuvre en œuvre, de site en site pour trouver des indices, dans le musée (Galerie du temps et salle des Merveilles) et dans le parc. Il y a **12 indices** à trouver.
- ▶ Commencez par les étapes 1 et 2. Ensuite vous êtes libres de résoudre les **énigmes de la quête dans l'ordre que vous souhaitez**.
- ▶ Toutes les énigmes ou presque débutent dans la Galerie du temps.
- ▶ Les indices vont vous permettre de compléter des **phrases à trous** (page 4) qui vous donneront l'énigme finale.
- ▶ Une fois votre quête achevée, rendez vous au Bureau des enquêteurs !

Si l'une des énigmes vous donne du fil à retordre, ne vous découragez pas. Des membres du Bureau des enquêteurs ne sont pas loin, ils vous guideront.

Cette aventure est certes ludique et enthousiasmante mais n'oubliez pas que vous êtes dans un musée : respectez les œuvres et les autres visiteurs qui parcourent le musée, dans le calme.



Petit conseil : n'allez pas trop vite, ce n'est pas chronométré. Prenez le temps de bien lire les consignes et les énigmes !

POUR BIEN COMMENCER...

Étape 1 : Montre-moi ton visage

Muni de lunettes spéciales permettant de ne pas être pétrifié par Méduse, un peintre a réussi à l'observer et à la représenter sur une de ses œuvres. Retrouvez-la !

1. Placez-vous dans la Galerie en -3500 avant J.-C., devant une stèle où figurent **un bélier et un faucon**.
2. Avancez tout droit, dépassez **les Babouins** à votre droite. Saluez-les, vous les recroiserez un peu plus tard...
3. Rejoignez la **chatte Bastet**, et inclinez-vous 3 fois devant elle... c'est une déesse très puissante et protectrice.
4. Face à elle, levez la tête, et apercevez au loin **le poisson**, sur un relief rectangulaire. Rejoignez-le.
5. Repérez non loin la **gazelle** enroulée. En partant de la date indiquée sur son cartel, avancez environ de 300 ans.
6. Cherchez autour de vous... Trouvez **l'horrible Méduse** et faites face à votre ennemie !

Étape 2 : Un compagnon ailé

Vous devez maintenant retrouver votre compagnon de voyage, bienveillant et protecteur. Grâce à ses ailes, il vous emmènera rapidement de site en site, d'œuvre en œuvre.

1. Placez-vous **dos à Méduse**, les pieds joints sur le petit carré au sol.
2. Dans votre champ de vision, repérez la **main dorée**.
3. Votre **allié ailé doré** vous attend, tout près.
4. Pour activer ses pouvoirs, **répétez trois fois le mot magique**. C'est un mot d'origine latine écrit sur le cartel.

Notez son nom : _ _ _ _ _

Mot magique : _ _ _ _ _

Attention ! Il sera vérifié au Bureau des enquêteurs.

PRÊTS POUR LA QUÊTE ?

✗ Le corps et l'esprit



Cherchez une sculpture représentant un **athlète grec de l'Antiquité**. C'est l'homme idéal de l'époque !

Puis, dans la salle des Merveilles, **retrouvez le bâtiment antique aux proportions parfaites**, édifié dans le même pays que celui du sportif et inscrit au Patrimoine mondial. Il accueillait la statue d'Athéna. Se sentant coupable d'avoir engendré le monstre Méduse, Athéna, déesse de la stratégie militaire et protectrice des arts, vous donnera force et esprit pour aller jusqu'au bout de la quête !

Griffonnez l'indice : _ _ _ _ _

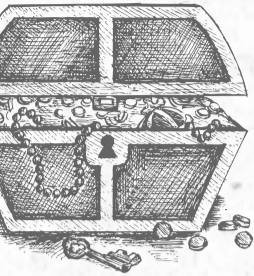
Miroir, miroir, dis-moi où est l'indice...

La Galerie du temps est **pleine de miroirs** et de reflets... Sachez vous en servir. Décryptez le message ci-dessous écrit à la manière de l'artiste-inventeur Léonard de Vinci. Et chevauchez votre griffon !

À partir du hall d'entrée du musée, observez la statue d'Athéna. Elle est placée dans un bâtiment antique aux proportions parfaites, édifié dans le même pays que celui du sportif et inscrit au Patrimoine mondial. Elle accueillait la statue d'Athéna. Se sentant coupable d'avoir engendré le monstre Méduse, Athéna, déesse de la stratégie militaire et protectrice des arts, vous donnera force et esprit pour aller jusqu'au bout de la quête !

Griffonnez l'indice : _ _ _ _ _

Dans la boîte !



Cherchez une boîte cylindrique datée environ de **970 après J.-C.**, représentant, entre autres, des scènes de chasse.

Elle contenait probablement ce dont Méduse raffolait et dont elle se parait avant son horrible transformation : des parfums et de précieux bijoux !

Lisez attentivement le cartel.

En quoi est-elle faite ?

Dans la salle des Merveilles, retrouvez le site du Patrimoine mondial évoquant ce matériau. Il vous donnera l'indice, que vous devez **déchiffrer avec le code ALPHABET +2**.

Griffonnez l'indice : _____



Cœur de pierre, pierre de cœur

Non seulement Méduse transforme les gens en pierre mais elle a aussi un cœur de pierre. Mais toutes les pierres ne sont pas funestes. Certains les offrent même à leurs reines...

Retrouvez une table magique, pleine de fleurs, d'animaux et de fruits. Elle est faite de pierres dures et de matériaux précieux, assemblés comme un puzzle, et vient d'Italie.

Observez-la attentivement et **entourez les détails ci-contre qui n'y figurent pas.**



1



2



3



4



5

Rendez-vous dans la salle des Merveilles et retrouvez un **détail architectural** d'un monument du Patrimoine mondial, dédié à une reine moghole. En fonction des **numéros** que vous avez **entourés**, collectez les lettres correspondantes et remettez-les dans le **bon ordre** pour former l'indice.

Griffonnez l'indice : _____

Orient express

Votre griffon vient de se poser et vous faites étape dans une ville orientale où beaucoup de monde vous attend, impatient de vous aider dans votre quête.

Observez les **détails** ci-dessous et retrouvez l'**œuvre datée entre 1200 et 1600** d'où ils sont extraits.



Une fois devant l'œuvre, regardez-la très attentivement. Dès que vous êtes prêt(s), rendez vous dans la salle des Merveilles et, grâce à un **élément architectural**, vous retrouverez le monument du Patrimoine mondial associé en dessous duquel se trouve l'indice.

Griffonnez l'indice : _____

D'amour & d'eau fraîche

Méduse a compris qu'elle ne serait plus jamais aimée. Elle hait tout ce qui lui rappelle les sentiments amoureux, à commencer par les petits compagnons ailés de Cupidon, le dieu de l'amour. Retrouvez une œuvre en mosaïque représentant un fond marin, des poissons et des Amours.

Entourez le nombres d'erreurs : 3, 4 ou 5



Cherchez le nombre d'erreurs entre cette reproduction ci-dessous et l'original.

Rendez-vous dans la salle des Merveilles... et retrouvez le site Patrimoine mondial dans lequel pourrait se dérouler cette scène aquatique ! Vous y trouverez l'indice !

Griffonnez l'indice : _____

Accord et à cris

Roarrrrrr...

Votre fidèle compagnon de voyage a un arrière-train de lion, quelle puissance !!! Dans la Galerie se cache un de ses lointains parents, un **félin bondissant, daté entre la naissance de Jésus-Christ et 500 après J.-C** ! Il symbolise la force et la puissance du souverain.

Retrouvez-le :

D'où vient-il ? Notez le pays ici : _____

La figure du lion se retrouve dans de nombreuses civilisations, au Proche-Orient ancien comme dans les royaumes africains... Allez dans la salle des Merveilles et retrouvez le monument du monde associé.

Avec le nom du pays trouvé, **décodez l'indice à l'aide de la grille.**

Griffonnez l'indice : _____

Autrefois, Méduse était aussi admirée pour sa voix mélodieuse. Aujourd'hui ne sortent de sa bouche que d'horribles cris et sifflements. Elle ne supporte plus la musique et cherche à anéantir tous ceux et toutes celles qui la composent ou qui la chantent.

Retrouvez ce tableau au contenu déformé.



Quel est le métier du personnage central, inspiré par la Muse ? Dans la salle des Merveilles, retrouvez le lieu du Patrimoine mondial associé à son art et trouvez l'indice !

Griffonnez l'indice : _____

Garde à vous !



Rendez-vous dans la salle des Merveilles...

Retrouvez les **compagnons d'armes** qui veulent se joindre à votre quête, avec l'accord de l'empereur chinois Qin ! Leurs particularités : ils se ressemblent presque tous.

Retrouvez en Galerie du temps d'autres serviteurs pour grossir les rangs de vos troupes ! Eux aussi sont presque tous identiques...

Quand la troupe a-t-elle été formée ?
Divisez la date par 50 et vous obtiendrez l'indice !

Griffonnez l'indice : _____

Sous le bon angle

Dans la Galerie du temps, **retrouvez les Babouins** et regardez-les sous tous les angles. Animaux vifs et intelligents, ils seront d'une aide précieuse pour votre quête. **De quel pays viennent-ils ?**

Notez-le ici : _____

Allez ensuite dans la salle des Merveilles, vous y retrouverez le site du Patrimoine mondial qui leur correspond.

De combien de degrés est composé chacun des angles qui forment la base de de ces édifices ? C'est votre indice.

Griffonnez l'indice : _____

Il y a comme un lézard...

Dans sa folie, Méduse souhaite faire de la Terre le royaume des créatures hideuses et monstrueuses comme elle. Evidemment, elle déteste ceux qui, en **véritables héros**, les combattent... L'un d'entre eux, un grec qui s'appelle Jason, est à l'œuvre dans le musée.

Démarrez d'abord de la salle des Merveilles, enfourchez votre griffon et allez du côté de l'Indonésie. Repérez le site du Patrimoine mondial qui accueille un **animal à écailles effrayant...**



Est-ce : ♦ Un dinosaure ?
♦ Un caméléon géant ? ♦ Un varan ?

Quel est l'autre nom de cette créature

Notez-le ici : _____

Retrouvez dans la Galerie du temps une œuvre représentant la même créature, en bronze doré, datée entre 1400 et 1600. Jason le maintient d'une main. **Avec quel bras lui assène-t-il un coup ?** C'est votre indice.

Griffonnez l'indice : _____

Vous avez un message

Méduse a deux sœurs qui sont des Gorgones comme elle. Et elle ne supporte pas que certains utilisent et affichent leurs images de manière provocatrice, à l'image d'un certain empereur romain... Dans la Galerie du temps, retrouvez cet empereur : **comme un trophée, il arbore une Gorgone sur sa cuirasse**. Regardez bien son geste et sa posture : il délivre un message à ses troupes.

Allez maintenant dans la salle des Merveilles et retrouvez le personnage qui, dans une pose similaire, délivre un **message de lumière et d'espoir au Monde**. Il vous permettra de trouver l'indice.

Griffonnez l'indice : _____

POUR RETROUVER MÉDUSE...

Complétez le texte :

- ✕ Placez-vous _____ à la représentation de Méduse, sur le _____ au sol
- z Avancez tout _____ vers la Vierge, jusqu'au socle de l'œuvre
- ▽ Pivotez de _____ degrés vers la droite
- ⚡ Faites _____ grands pas (ni trop grands ni trop petits !)
Pivotez de 90 degrés vers la gauche
- ⊙ Repérez les carrés au _____ et placez-vous sur le 3^{ème} carré devant vous
- /// Rejoignez le _____ à volutes
- * Longez la paroi d' _____ située à votre droite, en direction de la sortie de la Galerie du temps.
- ♥ Marchez environ 60 pas et rejoignez le _____ monétaire situé dans le hall
- 💧 Rejoignez la _____ qui contient les ressources et le savoir, et entrez dedans.
- Plongez dans les entrailles de la _____ .
- 🐉 Soyez curieux, Victoire, Vénus ou _____ ?



mission bassin minier
NORD - PAS DE CALAIS



La Galerie du temps a été réalisée avec le soutien de **Crédit Agricole Nord de France**.

Directeurs de la publication Catherine Bertram, directrice, Mission Bassin Minier Nord-Pas de Calais / Marie Lavandier, directrice, musée du Louvre-Lens - **Responsable éditorial** Catherine O'Miel directrice d'études, Mission Bassin Minier Nord-Pas de Calais / Luc Piralla, directeur-adjoint, musée du Louvre-Lens - **Conception et textes** Marion Charneau, chargée de projets de médiation, musée du Louvre-Lens / Marie Patou, chargée de mission Patrimoine-Education, Mission Bassin Minier Nord-Pas de Calais / Gautier Verbeke, Chef du service Médiation, musée du Louvre-Lens - **Graphisme-Illustrations** Fanny Duirat.

Crédits photos : Musée du Louvre-Lens, la Galerie du temps ©SANAA / Kazuyo Sejima et Ryue Nishizawa - IMREY CULBERT / Celia Imrey et Tim Culbert - MOSBACH PAYSAGISTE / Catherine Mosbach - STUDIO GARDÈRE / Adrien Gardère // Photo ©Philippe Chancel - Ingres, portrait de Cherubini ©RMN-Grand Palais (musée du Louvre) / Franck Raux - Mosaique aux dauphins ©Musée du Louvre, Dist. RMN-Grand Palais / Jean-Luc Maby - Réception d'une délégation vénitienne Damas ©RMN-Grand Palais (musée du Louvre) / Thierry Le Mage - Shutterstock.