

## Jeu de piste

### « A la recherche des fèves de Pains & Kouign Maison Guéguen »



Cher visiteur, bienvenue au musée des beaux-arts de Quimper !  
Je m'appelle Marie-Thérèse.

La boulangerie « Pains & Kouign » a réalisé 6 fèves à partir des animaux du musée pour ses galettes des rois.

Partons à la chasse aux tableaux qui les abritent !

**Etape 1** : retrouve ce détail dans les salles.



**1<sup>er</sup> indice** : tu vois un escalier au fond du hall ? En haut, c'est la pièce à droite.

**2<sup>e</sup> indice** : lis ce rébus à voix haute pour déchiffrer l'auteur de la toile.

*corps / nez / lys / van / art / lait / meeuuh*

Cherche un nom qui se prononce pareil sur le cartel\* des œuvres. (\*l'étiquette)

Combien d'animaux sont sur cette œuvre ? \_\_\_\_\_

**Etape 2** : piste ce morceau de tableau maintenant. Traverse la salle suivante.  
Juste après la cimaise\*, tu chauffes ! (\*mur d'accroche)



Cet animal qui aime les noisettes est sur une grande nature morte sombre. C'est un type de peinture qui représente des fruits, des fleurs ou des objets .

**Indice** : quelle est cette plante qui pique aux jolies fleurs bleues ?



A. un pissenlit



B. une rose



C. un chardon

Les animaux grouillent dans ce sous-bois. Où est la coccinelle ? \_\_\_\_\_

**Etape 3** : retrouve à présent cet extrait. Il n'est pas loin !  
Meeuuuh !



Observe bien cette étude et relie le bon outil à sa trace :

Le fond ● ●



La tête ● ●



**Etape 4** : cherche ce bélier. Demi-tour devant la vache et traverse 2 salles !



**Indice** : décode le nom du peintre.

A :



E :



L :



S :



T :



C'est Jean \_ \_ \_ \_ \_ .

Ce bélier est loin d'être le seul animal du troupeau. Qui boit avec les moutons ?

\_\_\_\_\_

**Etape 5** : salle suivante, identifie ce détail.

**Indice** : lève les yeux !



Cocorico !

Les couleurs des plumes de ce fier coq parmi poules, poussins et colombes est l'emblème d'un pays. Lequel ?



A. la France



B. le Tchad



C. l'Italie

**Etape 6** : voici le dernier animal de ton enquête.

Il va falloir marcher... Direction la salle de l'école de :



O T N P - A N V E -> \_ \_ \_ \_ \_

**Indice** : c'est le nom d'une ville du Finistère, proche de Quimper.

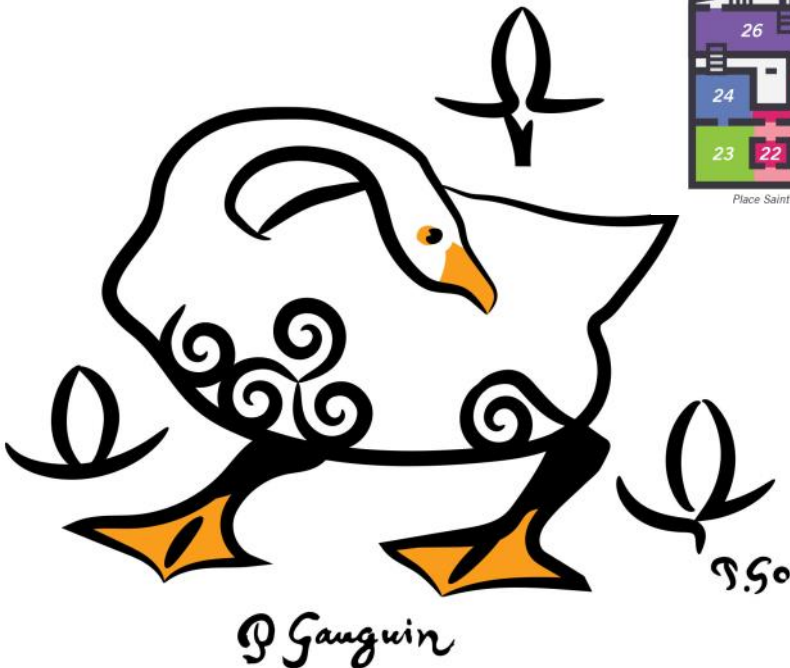
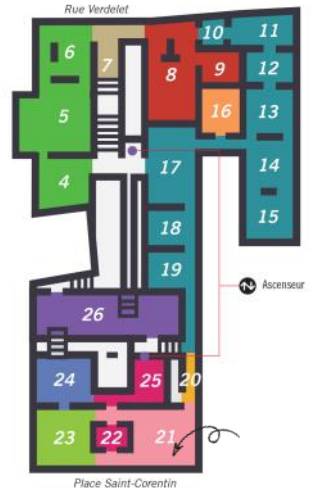


Passes 2 salles puis tourne à droite dans le couloir.

Tiens, tiens, on se rencontre ! Coucou !  
Tourne-moi le dos et avance tout droit jusqu'au bout !  
Tu vas ainsi de la salle 11 à la 21.  
Pss, aide-toi du plan !



Colorie à ta guise cette oie blanche, comme ces peintres qui ne cherchaient pas à reproduire la réalité.



Poursuis le parcours. Tu franchis 2 escaliers. Par ici la **sortie**. A bientôt !



## Réponses renversantes !

1. Cornelisz Van Haarlem (1<sup>er</sup> étage- peinture hollandaise- salle 4) / 3
2. Otto Marsreus van Schrieck (1<sup>er</sup> étage- peinture hollandaise- salle 6) / C / sous le centre à droite
3. Hendrik Voogd (1<sup>er</sup> étage- peinture hollandaise- salle 6) / fond-brosse, tête-pinceau fin
4. Jean Tassel (1<sup>er</sup> étage- peinture française- salle 10) / TASSEL / le bouc
5. Jean-Baptiste Huet (1<sup>er</sup> étage- peinture française- salle 11) / A
6. Paul Gauguin (1<sup>er</sup> étage - école de Pont-Aven - salle 21) / PONT-AVEN



Illustrations : © Ladgi, Agence R, Fabrice Petit  
Tableaux : © Musée des beaux-arts de Quimper