

Musée Lapidaire

LIVRET JEUX

6 - 12 ANS



DES COMPAGNONS
POUR LA VIE ET
POUR L'ÉTERNITÉ



Fondation
Calvet
Avignon



avignon-musees

AVIGNON
Ville d'exception

Bienvenue au Musée Lapidaire !

Les animaux côtoient depuis des siècles l'être humain. Qu'ils soient sauvages, domestiques, terrifiants en hybrides*, compagnons de jeu ou attributs** d'une divinité, les animaux nous racontent des histoires sur les liens qui existent entre eux et nous depuis très longtemps !

Cette exposition t'invite à remarquer leur présence dans les œuvres du Musée Lapidaire.

Tu peux finir certaines activités de ton livret à la maison, alors profite de ta visite et amuse-toi bien !

Hybrides* : animaux mi-hommes, mi-animaux, ou mélange de plusieurs animaux.

Attributs** : animaux ou objets qui symbolisent un dieu ou une déesse. Ils nous permettent d'identifier le personnage représenté.

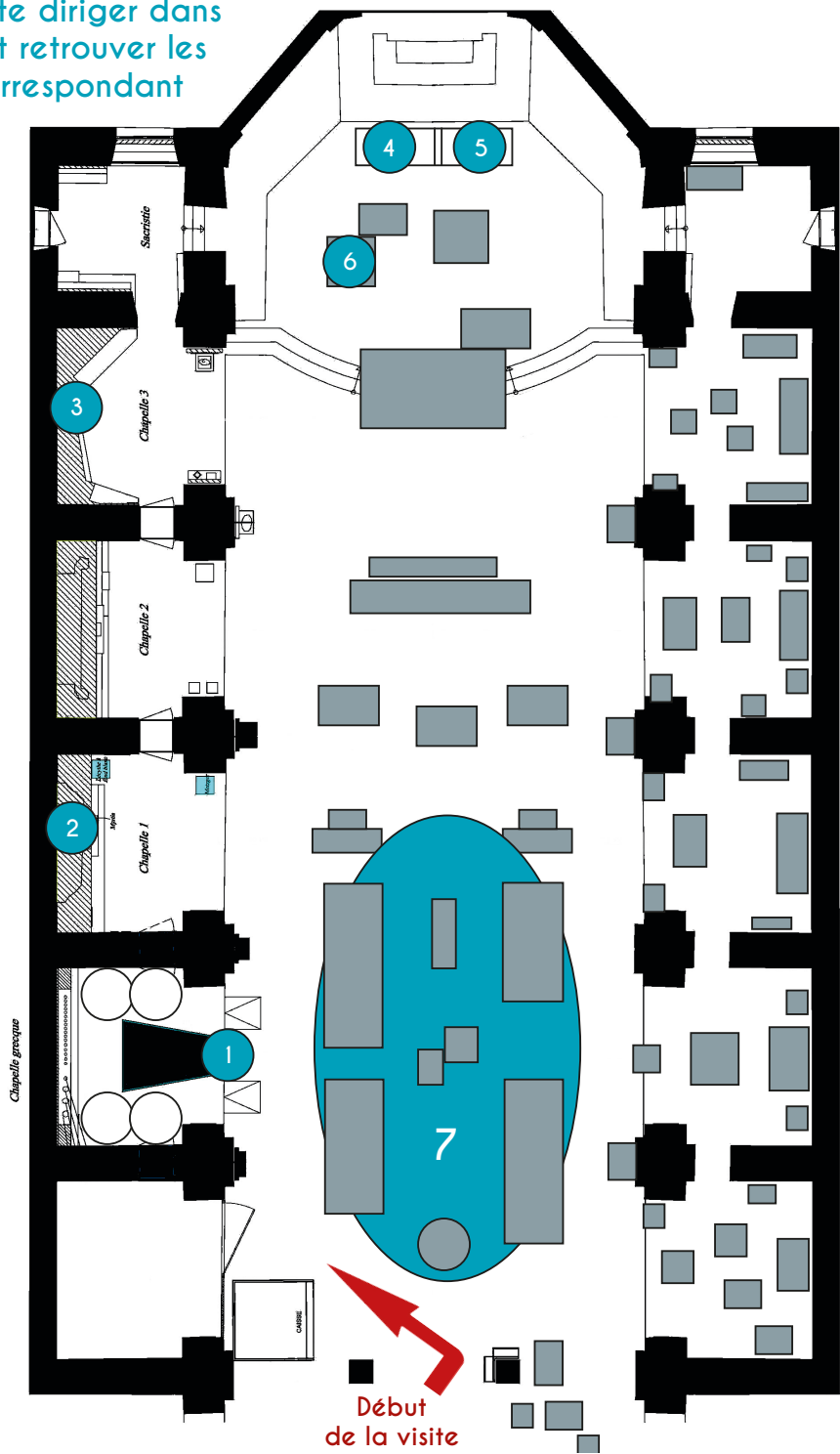
Pour les accompagnateurs :

Tout au long de ce carnet, ces encadrés colorés s'adresseront à vous, accompagnateurs. Ils vous donneront quelques astuces pour vous joindre à la visite des plus jeunes, vous inviteront à échanger au sujet de vos découvertes et de vos impressions, et à vivre, à votre rythme, une expérience ludique partagée.

Les photographies sans flash sont autorisées, alors n'hésitez pas à conserver des souvenirs de votre visite !

Si vous n'avez pas de crayons à papier (les seuls dont l'usage est autorisé ici), n'hésitez pas à en demander à la billetterie (sous réserve de disponibilité).

Aide-toi des numéros sur ce plan pour te diriger dans le musée et retrouver les œuvres correspondant aux jeux, indiquées par des pastilles bleues !



1

L'animal attribut

Le savais-tu ?

Vénus, ou Aphrodite pour les Grecs, a pour attribut un animal noble : le cygne. Tu peux facilement le reconnaître en haut du vase, sur la partie que l'on appelle le col. Au milieu d'une belle végétation, la déesse de l'amour est assise sur l'oiseau qui prend son envol, comme le montrent ses ailes déployées. Sur ce vase, Aphrodite symbolise la fertilité et la victoire de la vie sur la mort car elle a pour mission de veiller à la croissance des végétaux et des fleurs.

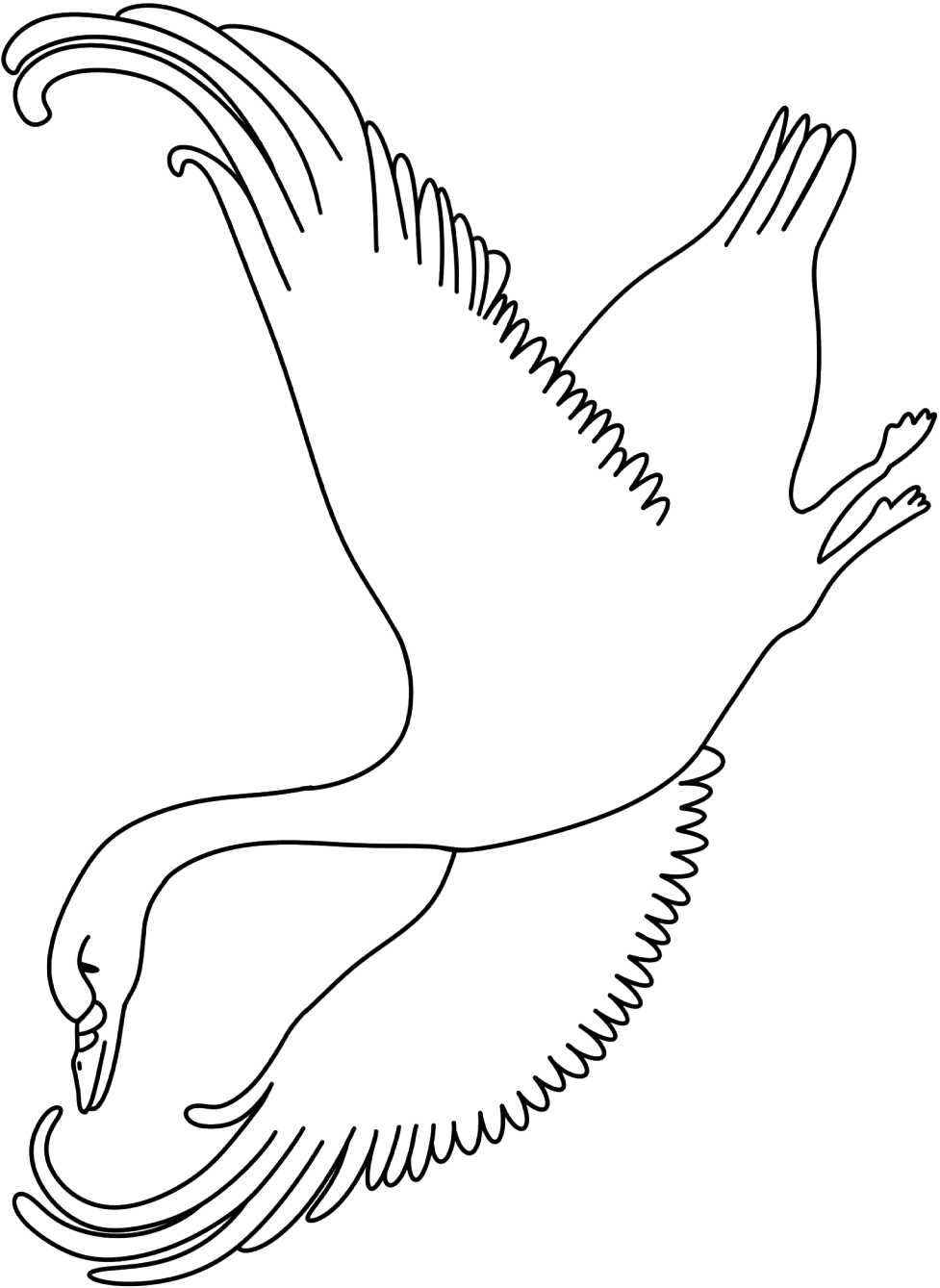


À toi  de jouer !

Comme Aphrodite, fais du cygne ton attribut. Décore-le aux couleurs et motifs de ton choix !

Pour vous aider, regardez les différents vases et inspirez-vous de leurs motifs.

Puis, imaginez ensemble quels animaux seraient vos attributs et pourquoi !



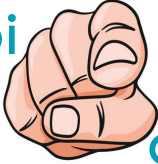
2

Un compagnon de jeu original !

Le savais-tu ?

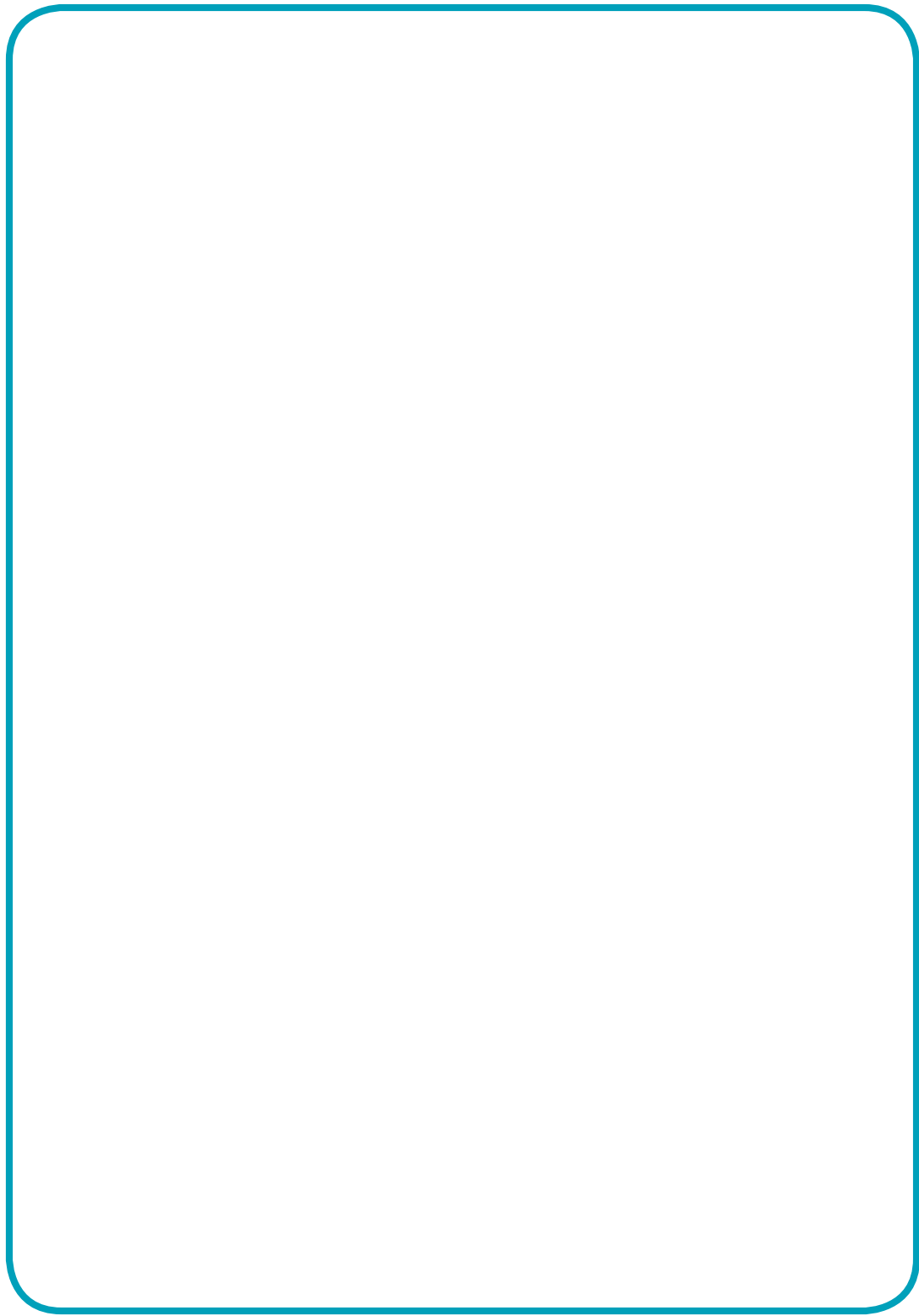
Sur cette stèle, la jeune fille (à droite) tient dans ses mains une poupée, mais... que lui tend la servante (à gauche) ? C'est un canard !

Etrange ? Non, car à l'époque, le canard fait partie des animaux de compagnie très appréciés par les enfants grecs, au même titre que le chien, l'oie ou encore le héron ! Cette stèle est pleine de symboles, mais on peut imaginer qu'elle évoque surtout le souvenir d'une enfance heureuse.

À toi  de jouer !

Dans l'encadré, dessine ton animal de compagnie, et si tu n'en as pas, celui que tu rêverais d'avoir à tes côtés !





3

Un animal à double facette

Le savais-tu ?

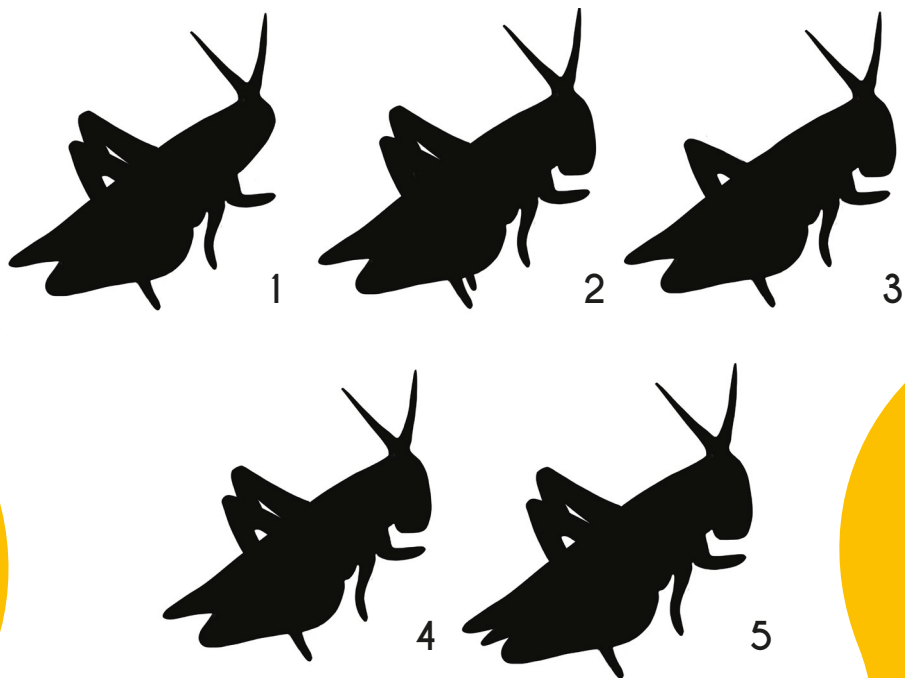
Eros est le dieu de l'amour chez les Grecs. Pour les Romains, il a un nom que tu connais peut-être : **Cupidon**.

Ici, il est représenté sous les traits d'un enfant ailé qui joue à pourchasser une sauterelle. Quelle drôle d'idée pour nous, mais à l'époque, la sauterelle est un compagnon de jeu. Attention, c'est aussi un nuisible qui dévore les cultures.

À toi  de jouer !

Eros a perdu la sauterelle qu'il chassait. Aide-le en retrouvant et en entourant l'ombre de la bonne sauterelle.





Amusez-vous à chercher ensemble un autre animal que pourchasse Eros sur cette stèle !

4

Un monstre à combattre !

Va tout au fond du musée ! Tu peux y découvrir plusieurs vitrines. Une d'entre elles, installée pour l'exposition, est dédiée aux lampes à huile. Sur l'un de ces objets, tu peux observer Hercule combattant le Lion de Némée. Dénommé Héraclès en Grèce, il est le plus grand des héros grecs.

Le savais-tu ?

A l'époque, les lampes à huile sont des cadeaux souvent offerts et sont appréciées pour leur décor.

L'iconographie (l'image représentée) s'inspirait souvent de la mythologie. Ces lampes sont un important témoignage de la vie et des centres d'intérêt de l'époque. Les Romains les remplissaient d'huile d'olive par le trou au centre. Une mèche était insérée dans le bec et permettait aux flammes d'illuminer l'espace. Tu remarqueras que celle-ci a une anse, mais toutes n'en ont pas dans la vitrine !



Vous pouvez raconter comment vous avez connu le personnage d'Hercule, et ce qui a pu vous marquer dans ses aventures !

À toi de jouer !

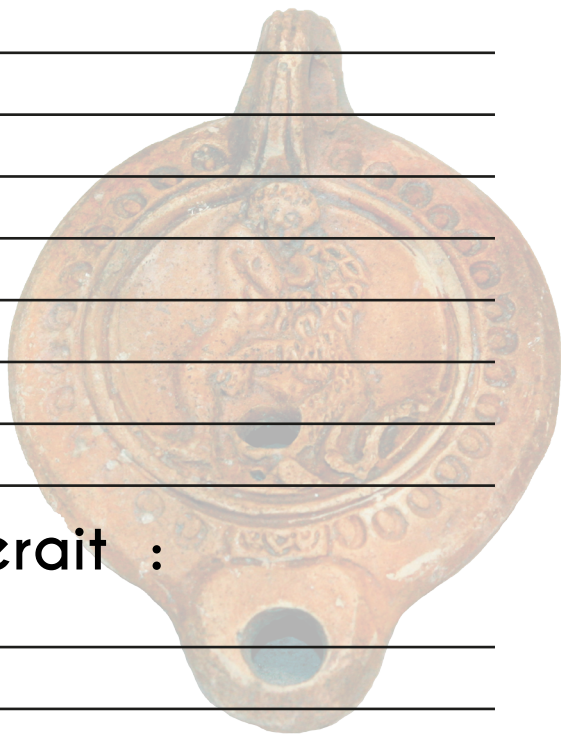
Tuer le Lion de Némée est le premier des 12 travaux demandés à Hercule. Ce monstre a la peau impénétrable ! Seulement par sa force, le héros parvient à gagner le combat. Comme symbole de sa victoire, il se recouvre de la peau du fauve. Tu sais maintenant pourquoi Hercule est presque toujours représenté avec une peau de lion !

Si tu devais imaginer un autre défi pour Hercule, lequel serait-il ? Et quel trophée pourrait-il en ramener ?

Mon défi pour Hercule serait :

Mon trophée serait :

Si l'enfant ne souhaite pas écrire, demandez-lui simplement de décrire.

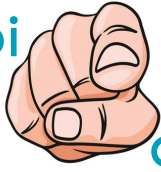


5

Des animaux qui font bronzette !

Le savais-tu ?

Tu peux voir une vitrine remplie de statuettes en bronze ! Ces petits objets étaient des **ex-voto**. C'est-à-dire qu'ils étaient utilisés comme offrandes (cadeaux) aux dieux pour les remercier ou leur demander d'exaucer des vœux.

À toi  de jouer !

Remplis les mots fléchés avec le nom des animaux représentés au-dessus de la grille !

Avec les lettres dans les cases colorées, trouve l'ancien nom grec de la chouette : _ _ _ _ X

Sur cette tasse à boire que les grecs appellent *skyphos*, Athéna est représentée par une chouette. Cet oiseau est l'emblème* d'Athéna, déesse de la guerre, mais aussi de la sagesse dont la chouette est le symbole.

Emblème* : représente quelque chose, un symbole.

Vous pouvez regarder ensemble la vitrine et parler de la ressemblance entre les bronzes et les animaux !



1



2



3



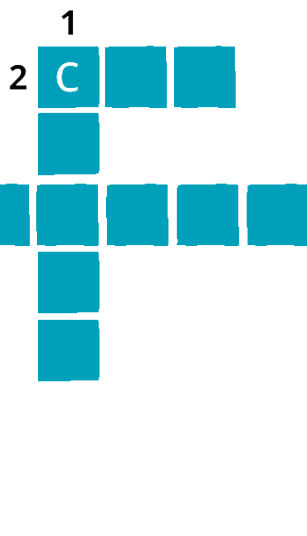
4



5



6



6

Un animal fantastique

Le savais-tu ?

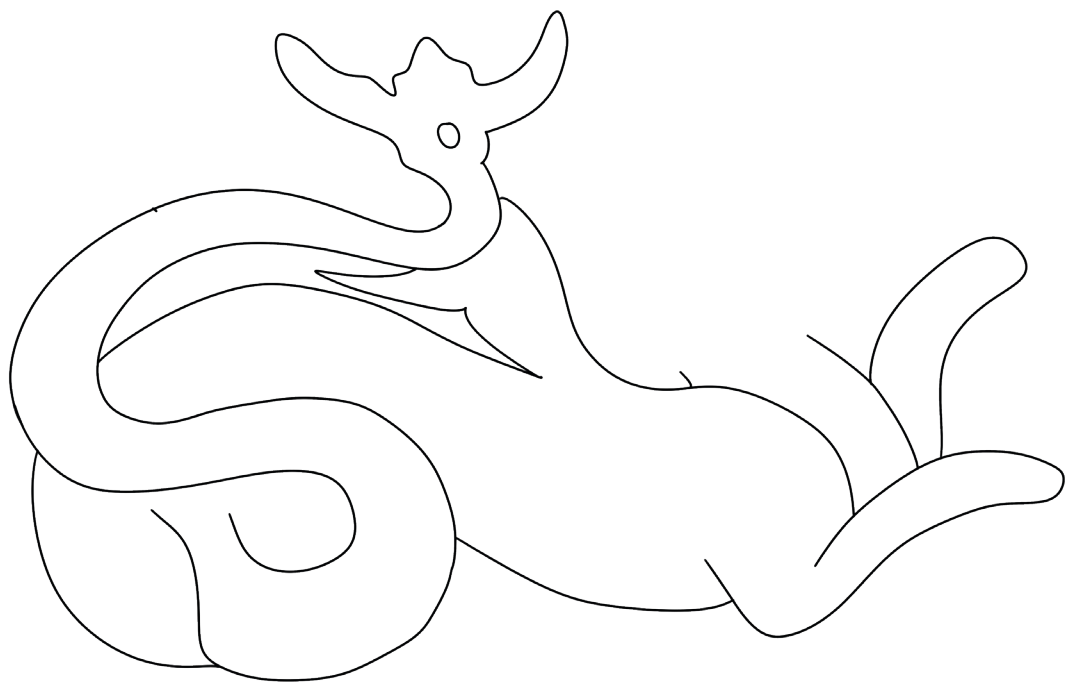
Les **oscillum**, **oscilla** au singulier, sont les anciens carillons ! Ils étaient accrochés dans les jardins romains, aux branches des arbres ou aillères, pour décorer. Ils oscillaient (se balançaient) avec le vent !

À toi  de jouer !

Imagine une ou des têtes terrifiantes pour ce monstre des mers ! N'hésite pas à le rendre le plus effrayant possible.



Echangez des histoires de monstres que vous aimez raconter !
Pour le dessin, pensez ensemble à jouer sur les motifs de textures (écailles, plumes, poils...) et à ajouter des éléments d'animaux inspirants (oreille, nez...).



7

L'animal mystère

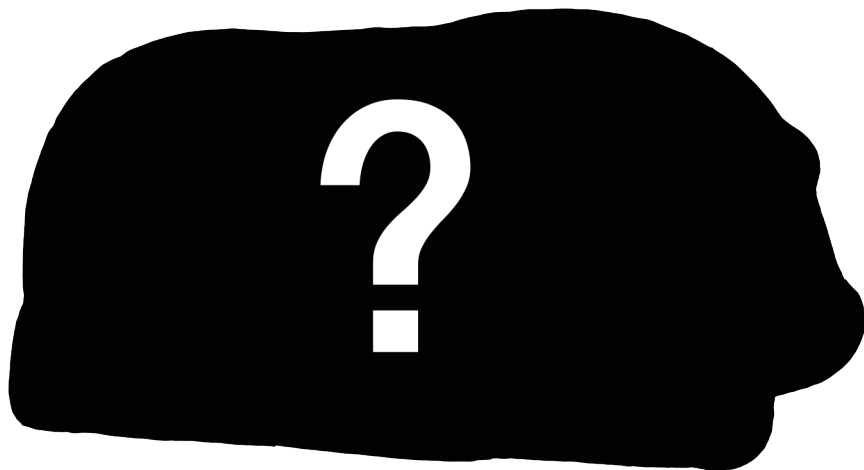
À toi  de jouer !

Un animal mystère est présent dans le musée. Retrouve-le dans le parcours d'exposition !

Quelques indices :

- Je suis un animal court sur pattes.
- On m'appelle « cochon du fleuve ».
- En Égypte antique, on a fait de nombreuses statuettes me représentant.
- L'une d'entre elles est l'œuvre la plus ancienne du Musée Lapidaire.

(tu peux t'aider du plan !)



Je suis l' _ _ _ _ _



Bravo, tu es arrivé au bout de ton aventure...

N'hésite pas à revenir pour explorer davantage le musée et peut-être reconnaître d'autres animaux dans les œuvres, car tous n'ont pas été sélectionnés dans ce livret !

Il est possible de visiter les 5 musées municipaux de la Ville d'Avignon en visite libre, l'entrée est gratuite pour toute la famille !



Liste des œuvres

Jeu 1 :

Cratère à volutes à figures rouges
Vers 320 av. J.-C.
Achat de la Fondation Calvet, 1998
Musée Lapidaire, Avignon. Inv. 998-4

Jeu 2 :

Stèle funéraire fragmentaire
Premier tiers du IV^e siècle av. J.-C. (?)
Collection vénitienne Nani di San Trovaso
Achat de la Fondation Calvet, 1841
Musée Lapidaire, Avignon. Inv. E 31

Jeu 3 :

Relief de destination inconnue
Fin de l'époque hellénistique ou début
de l'époque impériale
(Fin du I^{er} siècle av. J.-C. ou I^{er} siècle après J.-C.)
Collection vénitienne Nani di San Trovaso
Achat de la Fondation Calvet, 1841
Musée Lapidaire, Avignon. Inv. E 30

Jeu 4 :

Lampe à anses percées
Hercule combattant le lion de Némée
II^e siècle
Collection Calvet
Legs Calvet à la Fondation Calvet, 1810
Musée Lapidaire, Avignon. Inv. K 11

Jeu 5 :

Statuette de coq ouvrant le bec
Epoque impériale
Achat de la Fondation Calvet, 1838
Musée Lapidaire, Avignon. Inv. J 205

Statuette de chien lévrier
Epoque impériale
Collection Calvet
Legs Calvet à la Fondation Calvet, 1810
Musée Lapidaire, Avignon. Inv. J 183

Statuette de grenouille
Epoque impériale
Musée Lapidaire, Avignon. Inv. J 211

Mascaron

Tête de lion entourée de sa crinière
Epoque impériale
Collection Calvet
Legs Calvet à la Fondation Calvet, 1810
Musée Lapidaire, Avignon. Inv. J 197

Statuette de cheval à l'arrêt
Epoque impériale
Collection Calvet
Legs Calvet à la Fondation Calvet, 1810
Musée Lapidaire, Avignon. Inv. J 179

Statuette de souris dressée sur ses
pattes antérieures, grignotant un fruit
Epoque impériale
Collection Calvet
Legs Calvet à la Fondation Calvet, 1810
Musée Lapidaire, Avignon. Inv. J 194

Glaux (du grec chouette), variante de
skyphos à figures rouges,
Vers 475-425 av. J.-C.
Collection Campana
Dépôt de l'État de 1863, transfert de
propriété de l'État à la Ville d'Avignon, 2021.
Musée Lapidaire, Avignon. Inv. S 68

Jeu 6 :

Oscillum
Représentation d'un monstre marin
I^{er} siècle
Achat de la Fondation Calvet, 1855
Musée Lapidaire, Avignon. Inv. G 192A

Jeu 7 :

Statuette d'hippopotame
Ancien Empire, V^e dynastie
Achat de la Fondation Calvet, 1838
Musée Lapidaire, Avignon. Inv. A 48

Solutions

Jeu 3 :

La bonne sauterelle est la n°4.

L'autre animal présent sur cette stèle est un papillon.

Jeu 5 :

Voici les réponses du mot fléchés :



« **Glaux** » était le nom donné à la chouette !

Jeu 7 :

Je suis l'**hippopotame**.



A bientôt !



AVIGNON
Ville d'exception

