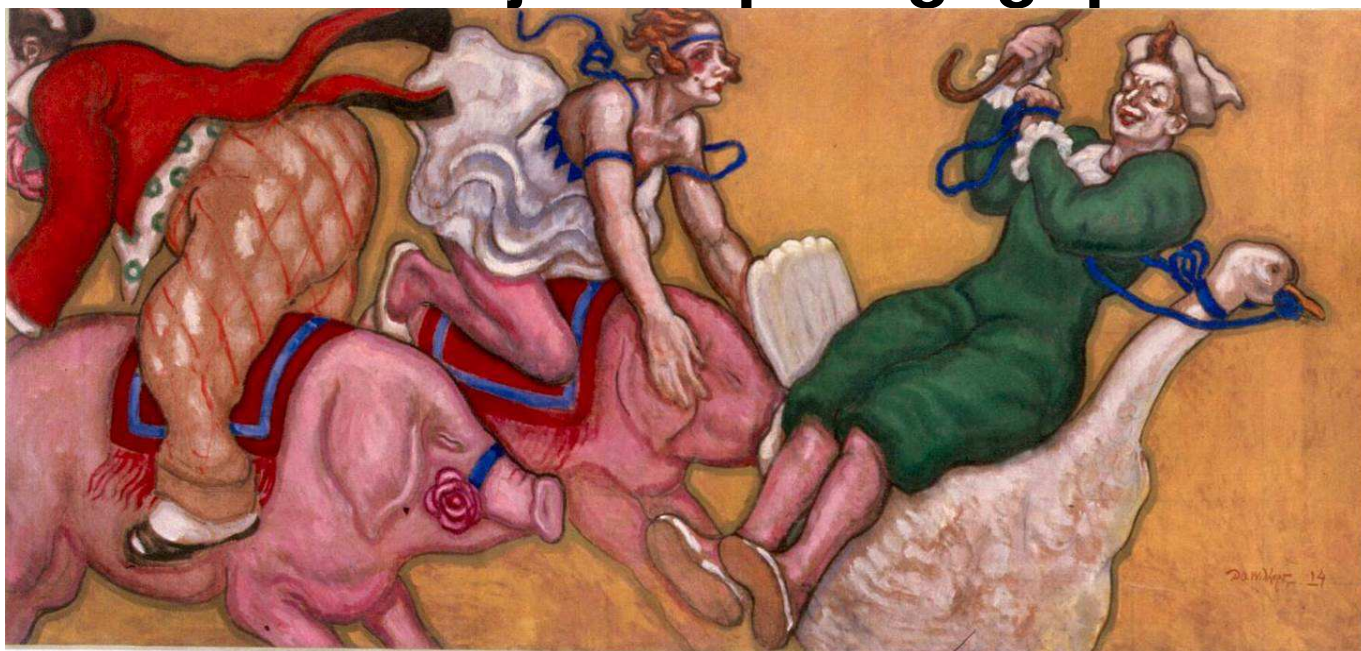


# QUEL CIRQUE !

Jeu de piste pour 6-10 ans

## Scénario et objectifs pédagogiques



Visuel : David-Ossipovitch Widhopff, Parade burlesque, 1924 © Tous droits réservés Musée des Beaux-Arts de Limoges cl. Charlie Abad

# SCÉNARIO

...et **objectifs** pédagogiques,

## Visite-jeu en autonomie

Cette proposition de **jeu de piste** autour des œuvres peintes de David-Ossipovitch Widhopff sur le thème du cirque est une idée de visite au musée, à mettre en œuvre par des encadrants pour des **jeunes de 6-10 ans**. La durée à prévoir sur place est d'environ 45min à 1h.

Pour rappel, tout groupe, même en visite libre, est invité à prévenir le musée de sa venue par téléphone au moins 15 jours à l'avance : tél. 05 55 45 98 10. Cette réservation permet notamment de vérifier la disponibilité du matériel en prêt et de réguler l'affluence dans les salles pour un meilleur confort de visite.

### Objectifs

- Se familiariser avec le musée
- Découvrir les œuvres de l'artiste David-Ossipovitch Widhopff
- Aiguiser son sens de l'observation
- **Favoriser la curiosité et l'accès ludique aux œuvres**

### Déroulement

#### 1. Présenter l'activité :

•**Récupérer la mallette** avec le matériel à l'accueil puis s'installer dans la galerie de liaison avec les vitraux.

•**Lire le *petit traité de savoir-être*** au musée au groupe avant de commencer, pour rappeler les quelques consignes de base liées à l'environnement muséal.

•L'activité se fait à partir des œuvres de l'artiste David-Ossipovitch Widhopff. Lire le ***petit texte de présentation sur le peintre-illustrateur Widhopff*** avant de commencer l'activité.

Ensuite, expliquer l'**objectif du jeu** : il s'agit de jouer à résoudre des énigmes en observant les peintures de Widhopff, puis de réussir un jeu de piste dans le musée.

#### 2. Énoncer les Règles du jeu :

•**Objectif** : Certains animaux des toiles peintes par Widhopff ont très soif. Il faut identifier ces animaux en résolvant des énigmes puis trouver un point d'eau dans le palais pour les abreuver.

•**Durée** : 45min à 1h environ

•**Matériel** : 4 cartes-énigmes ; 8 cartes-mots ; 1 carte-jeu de piste...

•**Joueurs** : répartir les joueurs en 4 groupes et confier une carte-énigme à chaque groupe.

### 3. Jouer :

#### •Étape 1 : Identifier les animaux / Jeu d'énigmes

=> Rendez-vous dans la salle 15 de la collection Beaux-Arts du palais (Niveau 0). Distribuer les 4 cartes-énigmes puis identifier les animaux correspondants en observant les œuvres peintes et en s'aidant du texte des cartes.

#### •Étape 2 : Localiser « le point d'eau » / Jeu de mots en vrac

=> Une fois les animaux « assoiffés » identifiés, échanger les 4 cartes-énigmes contre 8 cartes-mots qui doivent constituer une phrase pour localiser « le point d'eau » situé dans le palais. Distribuer 2 cartes-mots contre 1 carte-énigme résolue. Remettre les 8 mots dans l'ordre pour former la phrase qui doit répondre à la question « quel est l'endroit où trouver de l'eau pour abreuver les animaux ? »

#### •Étape 3 : Se rendre « jusqu'au point d'eau » / Jeu d'orientation

=> Une fois la phrase trouvée, utiliser la carte-jeu de piste pour se rendre jusqu'au point d'eau dans le palais depuis la salle 15 du rez-de-chaussée. Montrer/confier à tour de rôle à chaque participant la carte pour que chacun puisse la visualiser et donne son avis sur le chemin à suivre. Partir tous ensemble à la recherche de la destination.

Indice : il faut sortir de la salle pour se diriger vers le sous-sol du palais.

#### •Étape 4 : Fin du jeu // ranger le matériel

Bravo ! Mission accomplie. Vous avez trouvé de l'eau pour les animaux !

Rassembler le groupe dans la galerie de liaison avec les vitraux au sous-sol, récupérer et ranger le matériel dans la mallette avant de la rendre à l'accueil en partant.

---

#### **Outils**

Dans la mallette :

- 4 cartes-énigmes
- 8 cartes-mots
- 1 carte-jeu de piste
- Un plan du musée
- Le scénario pédagogique
- Le *Petit traité de savoir-être* au musée
- Le *Petit texte de présentation de Widhopff*

# LISTE DES Outils

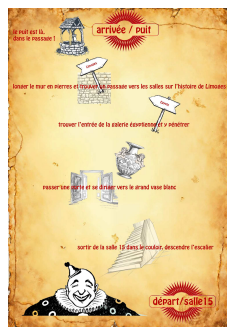
## Cartes énigmes x 4 :



## Cartes mots x 8 :



## Carte Jeu de piste :



## Texte de présentation « Qui est Widhopff ? »

# RÉPONSES

## Réponses cartes-énigmes :

<b>Carte énigme 1</b>	Connue pour courir sur un plateau de jeu, je ne suis pourtant pas une monture courante. Un ruban bouclé à mon cou, fait office de rênes au drôle de cavalier qui me chevauche en amazone. De quel animal s'agit-il ?	⇒ L'oie sur la toile intitulée « Parade burlesque »	
<b>Carte énigme 2</b>	Nous sommes deux semblables, pris dans une course épique et non hippique. Des jockeys comiques occupent notre dos, l'une fluette en tutu, l'autre rondelet en costume. De quel animal s'agit-il ?	⇒ Les cochons sur la toile intitulée « Parade burlesque »	
<b>Carte énigme 3</b>	Nous nous bousculons tous les quatre pour ne faire qu'un, parés d'une fleur et d'un panache bleus sur la tête. Nous servons de socle vivant au tourbillon de grâce de deux acrobates. De quel animal s'agit-il ?	⇒ Les chevaux sur la toile intitulée « Les voltigeurs »	
<b>Carte énigme 4</b>	J'ai l'air dans mon élément au milieu de tous et pourtant je suis un peu à l'étroit. Mes acolytes posent autour de moi comme pour une photo de famille. De quel animal s'agit-il ?	⇒ La sirène sur la toile intitulée « Les phénomènes »	

## Réponses cartes-mots :

La phrase à reconstituer est la suivante : « le puit situé au sous-sol du palais »

## Réponses localisation point d'eau :

Il s'agit d'un puit qui se trouve au sous-sol du palais. Le musée est en effet installé dans un ancien palais épiscopal datant du 18<sup>e</sup> siècle classé Monument Historique. À l'origine, le sous-sol du palais était destiné aux espaces de cuisine, de stockage etc. On peut encore y voir de grandes cheminées où les domestiques préparaient les repas et ... un puit. Le puit se trouve dans l'étroit passage situé entre la galerie égyptienne et la rotonde (ou salle 2) consacrée à l'histoire de Limoges. On devine sa présence au renflement arrondi du mur et à la grille qui en ferme l'accès.

# TEXTE « QUI EST WIDHOPFF »

---

Né dans l'Empire russe en 1867, David-Ossipovitch Widhopff s'installe en France à Paris à l'âge de 20 ans, jusqu'à sa mort en 1933. Peintre et illustrateur, il expose des dessins et des peintures aux Salons officiels. Mais ce sont ses nombreuses illustrations et caricatures dans plusieurs journaux qui le font connaître. Les thèmes des arts et du spectacle l'inspirent particulièrement. Bon vivant et joyeux fêtard, il est connu pour sa gourmandise et son goût des réunions amicales où l'on chante et danse. Membre de la société des dessinateurs humoristes, son œuvre de peintre reste dans l'ombre de son activité débridée d'illustrateur génial reconnu par tous. Polyvalent, dans les dernières années de sa vie, il se fait également décorateur pour des accessoires, du mobilier et pour le Cirque-Théâtre de Limoges !

Distraction très appréciée depuis le 19<sup>e</sup> siècle, le cirque est un thème représenté par de nombreux artistes. Outre le décor monumental réalisé pour le cirque de Limoges par Widhopff, de nombreux peintres comme Auguste Renoir, Edgar Degas, ou encore Pablo Picasso ont utilisé l'univers du cirque comme source d'inspiration. Au Début du 20<sup>e</sup> siècle, les artistes font des expériences nouvelles, sortent de leur atelier et vivent au rythme de la rue, fréquentant les lieux de fêtes et de spectacles... Le cirque, sa piste et ses saltimbanques mais aussi le public mélangé de bourgeois et de classes modestes, deviennent pour les artistes une source infinie de motifs, de personnages, d'attitudes pour travailler la ligne, la couleur et la forme.

En octobre 1925, le Cirque-Théâtre de Limoges ouvre ses portes au public. Les espaces intérieurs sont ornés de vastes peintures expressives réalisées par Widhopff. C'est le directeur du lieu qui a l'idée de lui passer commande d'un nouveau décor afin d'embellir les salles. Ces magnifiques et immenses panneaux décoratifs, représentent des scènes et des personnages tout droit sortis de l'univers onirique et burlesque du spectacle. Sur près de 400m<sup>2</sup> se bousculent clowns, acrobates, cavaliers, mais aussi kangourou, oie, cochons, sirènes et autres monstres ! Ils illustrent la surprise, la liberté, la folie, la gaîté et le cortège d'émotions fortes que les spectateurs venaient chercher dans ce lieu. Ces images caricaturales et fantaisistes, moqueuses et tendres, sont nées sous le pinceau d'un maître de la couleur et de l'humour. Une partie seulement a été sauvée de la destruction mais heureusement confiée au musée. Ainsi, ce lieu de fêtes et son décor fabuleux restent dans nos mémoires.