

ACTIVITÉ N°7 LE MARATHON DE LA DANSE



ALBERT DUBOUT (1905-1976)

DANS LES ANNÉES 1920, IL QUITTE MARSEILLE POUR S'INSTALLER À PARIS. IL PUBLIE SES PREMIERS CROQUIS DANS LES JOURNAUX ET LES MAGAZINES PARISIENS. IL PUBLIA 27 ALBUMS ET ILLUSTRÀ ENVIRON 80 AFFICHES DE CINÉMA. IL FUT CÉLÈBRE POUR SES CARICATURES DE LA SOCIÉTÉ. SES SUJETS D'INSPIRATION SONT SURTOUT LES FOULES, LES CHATS ET LES COUPLES QU'IL SYMBOLISE TOUJOURS PAR UNE FEMME OBÈSE ACCOMPAGNÉE DE SON PETIT MARI RACHITIQUE.

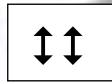
OBSERVE CHAQUE AUTOMATE EN PHOTO DANS LA VITRINE. RELIE CHAQUE PERSONNAGE À SON MOUVEMENT.



MOUVEMENT ROTATIF



MOUVEMENT DE LEVIER
(1 MOUVEMENT : TÊTE, BRAS,
JAMBE...)



MOUVEMENT ALTERNATIF
(2 MOUVEMENTS EN MÊME TEMPS :
2 JAMBES, 2 BRAS...)

CARNET DE VISITE

VOYAGE AU COEUR DE LA MAGIE DES AUTOMATES



DE 1920 À 1950, DÉCEMBRE EST LE MOIS OÙ DEVANT LES GRANDS MAGASINS PARISIENS IL DEVIENT IMPOSSIBLE DE CIRCULER, DES FOULES D'ENFANTS ET DE PARENTS, LE NEZ COLLÉ À LA VITRINE, REGARDENT DANS TOUTES LES DIRECTIONS. LES SCÈNES ANIMÉES DE PLUSIEURS DIZAINES D'AUTOMATES FASCINENT LE PUBLIC.

AUTOMATES AVENUE OFFRE AUX PASSANTS UN VOYAGE DANS LE TEMPS ET DANS L'ESPACE POUR RÊVER AVEC CES FABULEUX ACTEURS DE VITRINE ET REVIVRE LA FÉERIE D'UNE AUTRE ÉPOQUE. DANS LES RUES DE PARIS RECONSTITUÉES, LES 300 AUTOMATES RETROUVENT LEURS GESTES ET MIMIQUES D'AUTREFOIS, AU COURS D'UNE MISE EN SCÈNE EXTRAORDINAIRE.

ACTIVITÉ N°8: LA SÉRÉNADE À LA FÉE



ENTOURE L'ANIMAL QUI N'EST PAS VISIBLE DANS CETTE SCÈNE.



BIENVENUE AU MUSÉE DES AUTOMATES DE FALAISE

PROMÈNE-TOI DANS LE MUSÉE, MUNI DE TON CARNET ET D'UN CRAYON. ARRÊTE-TOI DEVANT CHAQUE VITRINE QUI CORRESPOND À LA PHOTO DU CARNET ET FAIS L'ACTIVITÉ QUI Y CORRESPOND.

À TOI DE JOUER !



AUTOMATES
AVENUE

ACTIVITÉ N°1

LA FAMILLE ROULLET-DECAMPS

RECONNAIS LES MEMBRES DE LA FAMILLE DECAMPS SUR LES PHOTOS ET NOTE LEUR PRÉNOM SUR LES POINTILLÉS. TU VERRAS LEUR PORTRAIT DANS UNE DES VITRINES DU MUSÉE.



1) -----
ROULLET

2) -----
DECAMPS



3) -----
DECAMPS



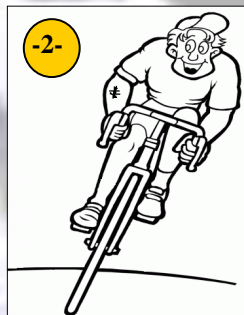
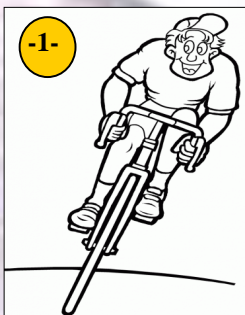
ACTIVITÉ N°2

LE TOUR DE FRANCE CYCLISTE

CETTE SCÈNE COMIQUE EST INSPIRÉE D'UN FAIT RÉEL. UNE ANNÉE, LE TRAJET DU TOUR DE FRANCE FUT DÉTOURNÉ PAR UN CLOCHARD IVRE. IL AVAIT TOURNÉ LE PANNEAU DE DIRECTION DU TOUR. ARRIVÉS DANS UN PETIT VILLAGE DE CAMPAGNE, LES CYCLISTES CHUTÈRENT À CAUSE DES COCHONS QUI SE PROMENAIENT DANS LES RUES.



TROUVE 7 DIFFÉRENCES ENTRE LES DEUX DESSINS ET ENTOURE-LES SUR LE DESSIN NUMÉRO 2.



ACTIVITÉ N°3 : LA CITÉ LACUSTRE



RELIS CHAQUE PERSONNAGE À L'OBJET QU'IL A EN MAINS.



ACTIVITÉ N°4 LE COURONNEMENT DE LA ROSIÈRE

OBSERVE BIEN ET ENTOURE LA BONNE RÉPONSE.

SELON LA TRADITION, QUI REMET LA COURONNE DE ROSES À LA ROSIÈRE ?

LE JARDINIER LE MAIRE LE BOUCHER



ACTIVITÉ N°5 LA NAISSANCE DES POUPÉES



CETTE SCÈNE SE PRÉSENTE COMME UNE BANDE DESSINÉE RACONTANT LA NAISSANCE DES POUPÉES À NOËL. REMETS DANS L'ORDRE LES ÉTAPES DE FABRICATION DES POUPÉES EN METTANT LE CHIFFRE (DE 1 À 5) CORRESPONDANT DANS LE ROND JAUNE.



ACTIVITÉ N°6 LE RÊVE DE NOËL

QUELLE CARTE NE SE TROUVE PAS AUTOUR DU LAPIN ? ENTOURE CETTE CARTE.

