

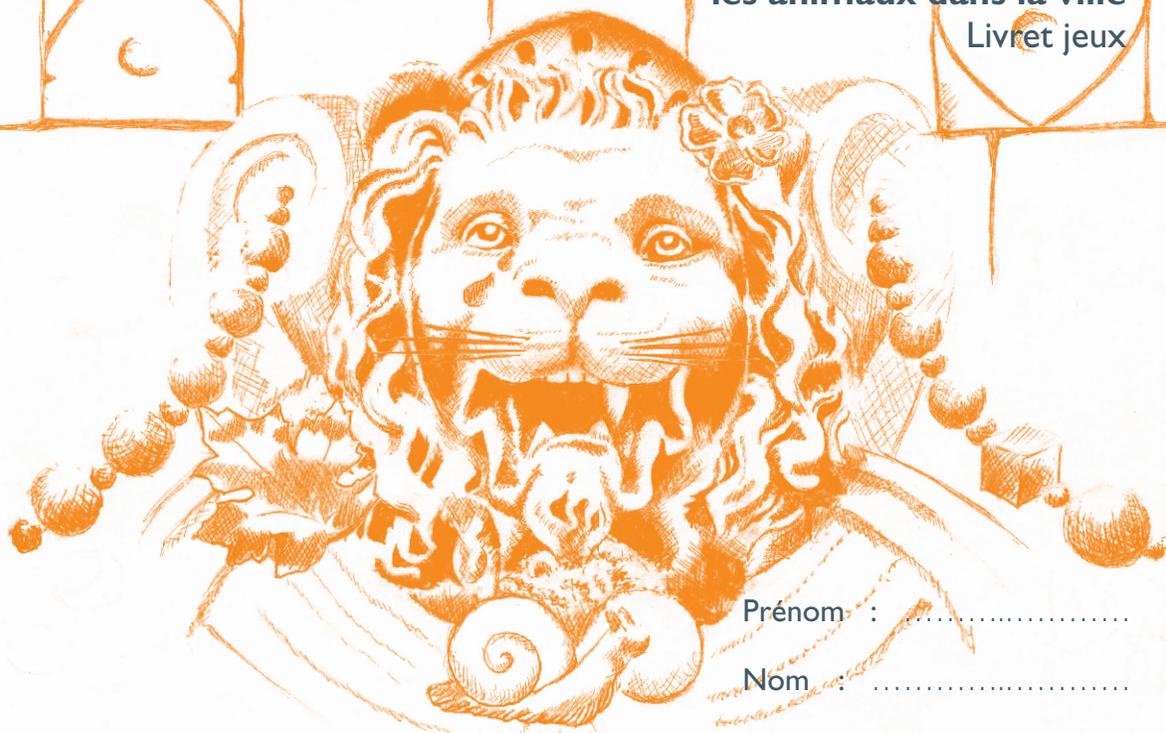
Villes et Pays d'art et d'histoire
Besançon

raconte-moi

Autre regard, l'art de la sculpture

les animaux dans la ville

Livret jeux



Prénom :

Nom :

Les animaux dans la ville

Élément de décors qui embellissent notre vie quotidienne, ils sont réalisés dans le bois, la pierre, le fer forgé ou la fonte.

Nous les découvrons aux détours des rues, des bâtiments ou des fontaines.

Le parcours que nous te proposons (voir dernière page) permet de découvrir également les monuments qui les accueillent.

Le mot « sculpture » vient du latin « *sculpere* » qui signifie « tailler » ou « enlever des morceaux à une pierre ».

I



La sirène

Créature malfaisante des mers, elle attire les marins par ses chants, afin qu'ils se jettent dans l'eau et se noient. Elle peut aussi les dévorer. Mi-femme/mi-oiseau pendant l'Antiquité, elle devient mi-femme/mi poisson au Moyen Âge, sous l'influence des mythes scandinaves décrivant les sirènes comme des poissons.

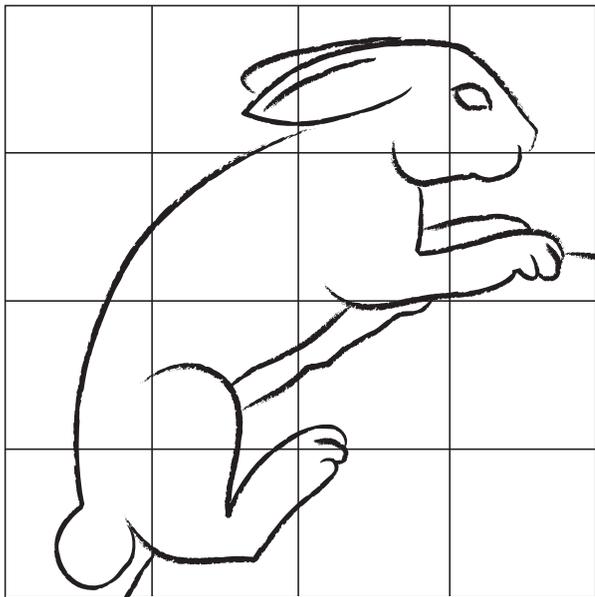
La sirène doit retourner dans son coquillage, peux tu l'aider ?



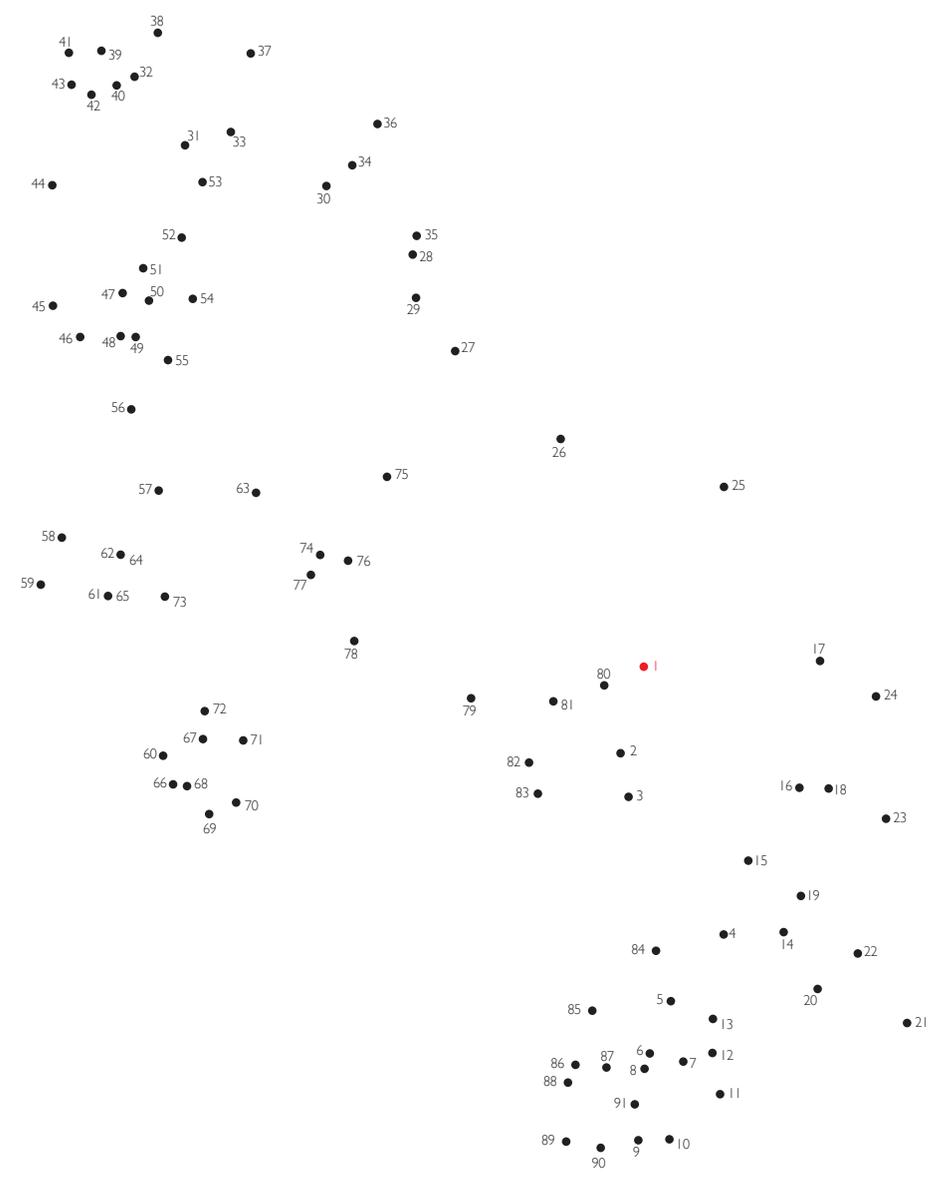
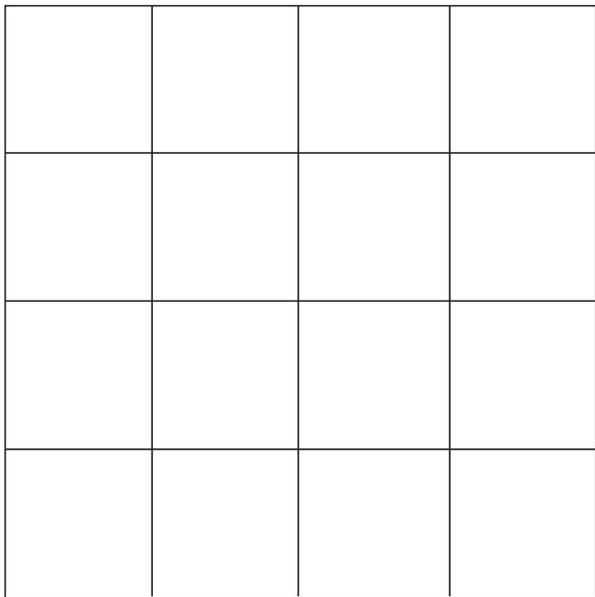
2

Le lapin

Figurant dans de nombreux tableaux de l'époque de la Renaissance représentant le Paradis, il est considéré comme un animal porte-bonheur.



À l'aide de cette trame, redessine le lapin de la Porte Noire.

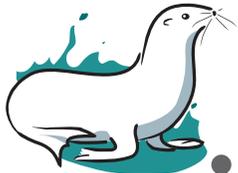
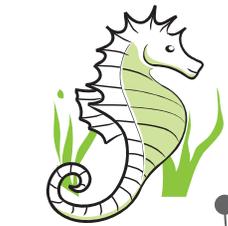


3

Le cheval

Il symbolise la vitesse, la grâce et l'élégance. Très présent dans la mythologie et les fables, on le retrouve souvent sous une forme fantastique : Pégase, licorne, centaure, cheval de Troie...





Neptune a perdu son animal favori, aide le à retrouver sa trace.

4



Le dauphin

Intelligent, sociable, reconnu pour sa témérité, il est le prince des mers. Dans la mythologie grecque, il est considéré comme l'ami des marins et l'animal favori de Poséidon (chez les grecs) ou Neptune (chez les romains), dieu des mers et des océans.

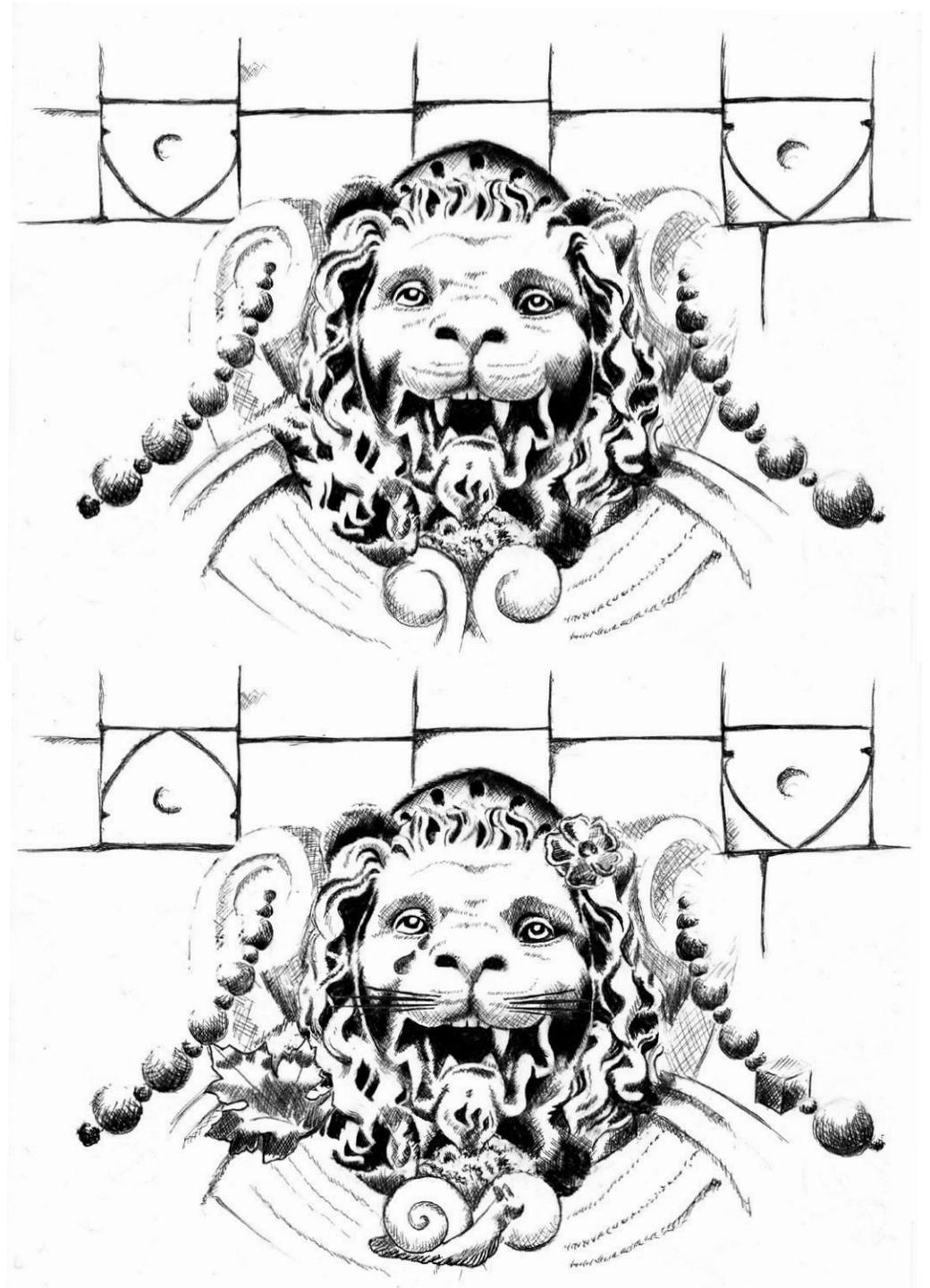
5



Le lion

Gardien des temples dans l'antiquité, symbole de force, de majesté, de noblesse et de courage, il est le roi des animaux.

Trouve les 8 différences entre ces deux dessins.



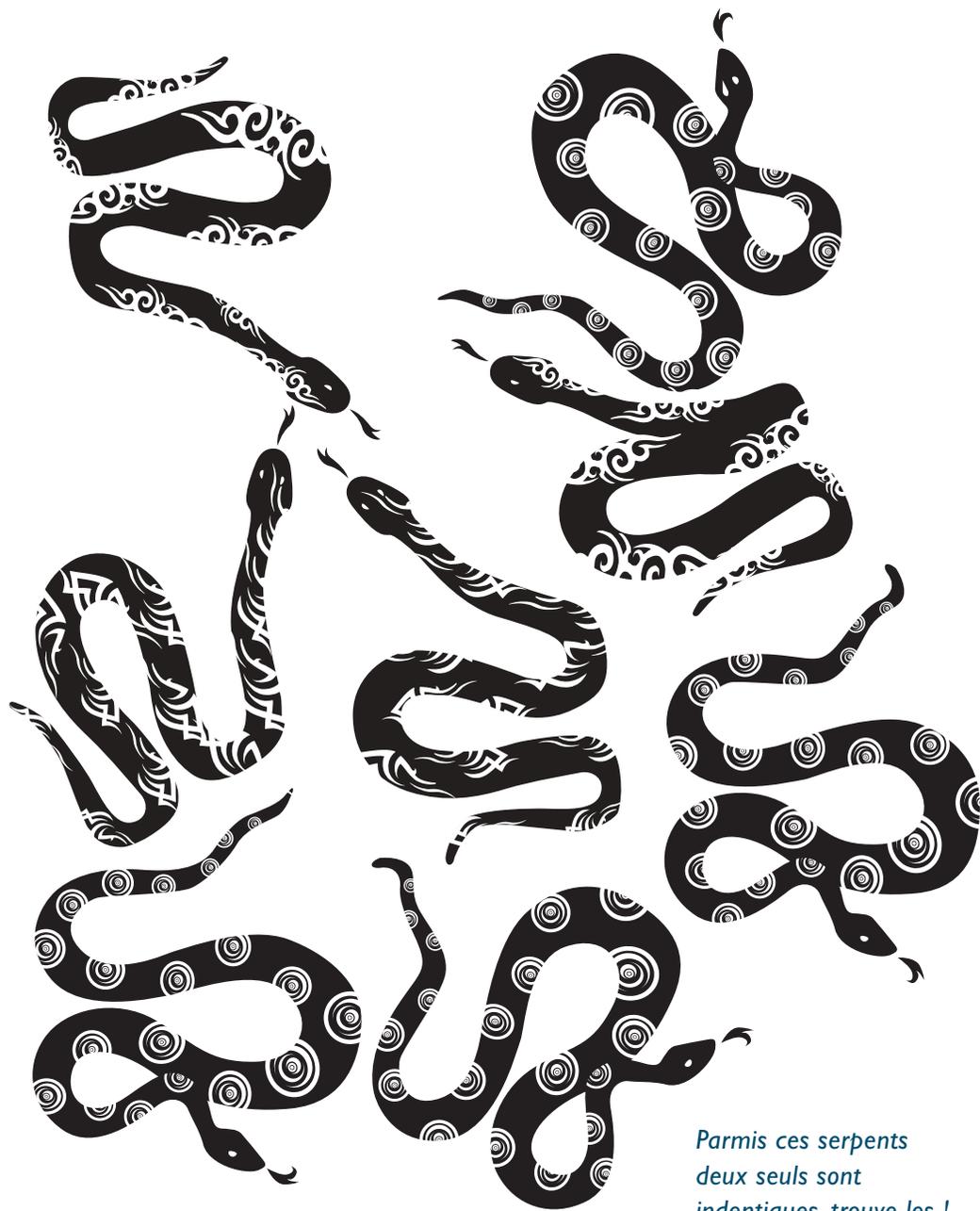
6



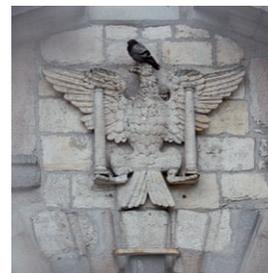
Le serpent

Il symbolise la prudence, la tentation mais aussi la force et l'éternité.

Parmis ces serpents
deux seuls sont
indentiques, trouve les !



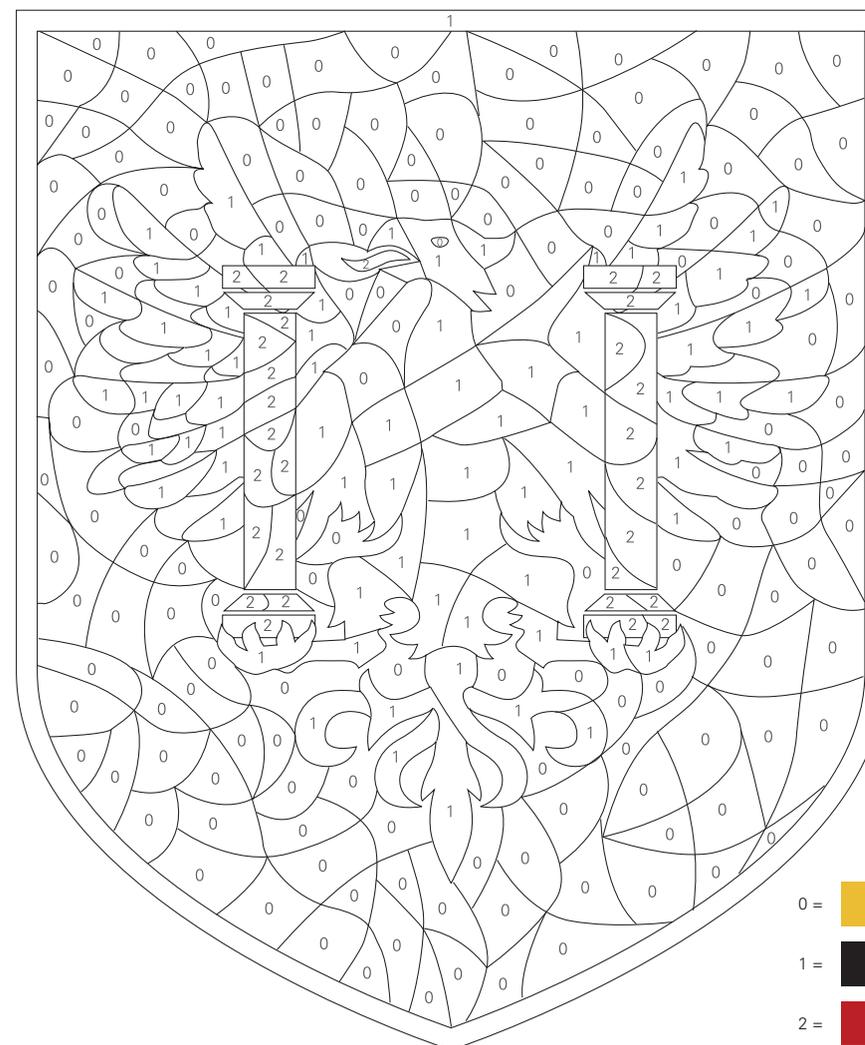
7



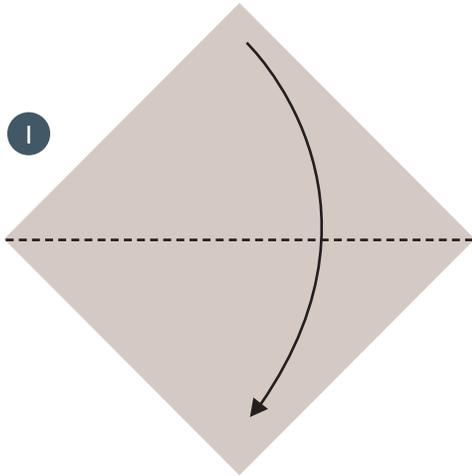
L'aigle

Roi des oiseaux, il règne dans le ciel.
Chez les Grecs, l'aigle était l'oiseau de
Zeus, dieu du ciel et maître des dieux.
Il symbolise la majesté, l'inspiration,
l'orgueil et la conscience.

Colorie ce dessin à l'aide
des indications ci-dessous.



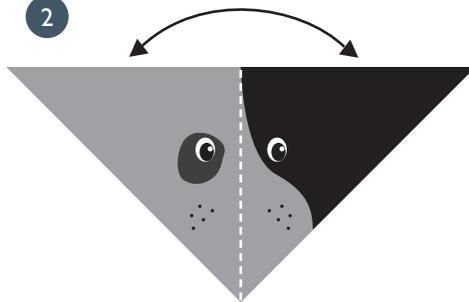
1



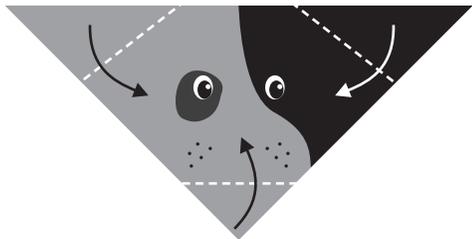
Suis les étapes et réalise ton chien en origami.

Tu peux faire la même chose chez toi et le décorer à ta façon.

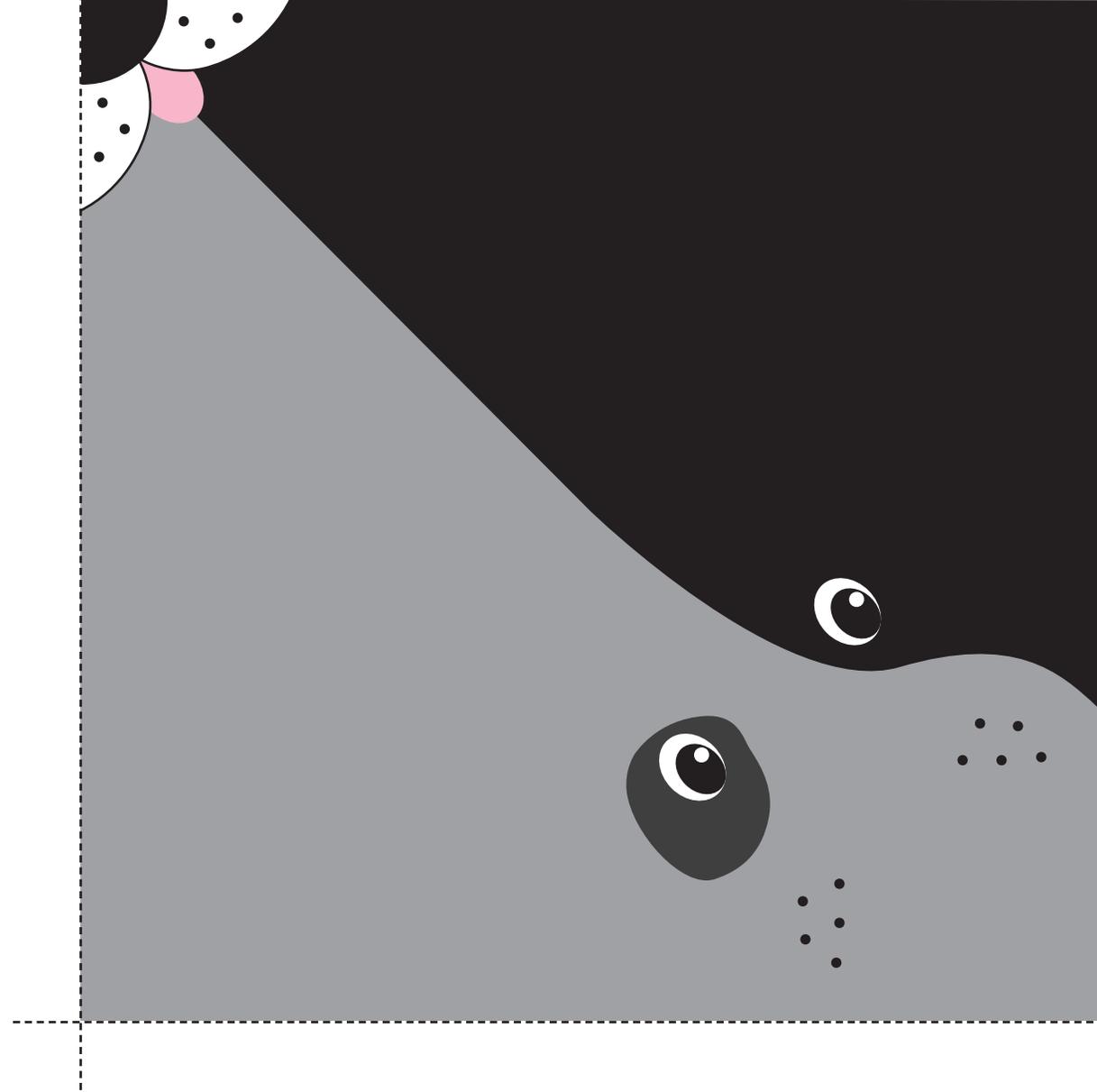
2



3



4

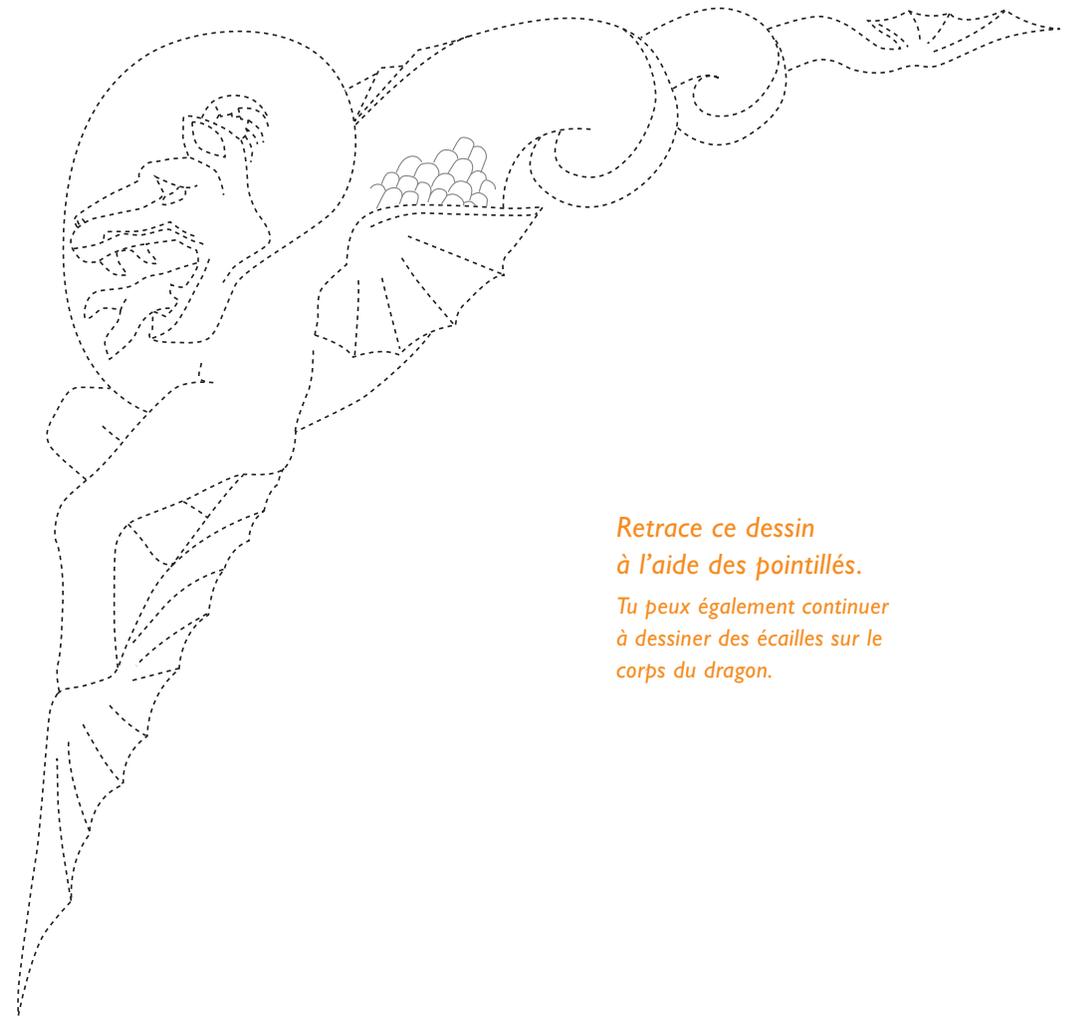


8



Le chien

Il symbolise la fidélité, la force, le dévouement au service de son maître. Il est un guide, un compagnon, un chasseur et un gardien.



*Retrace ce dessin
à l'aide des pointillés.*

*Tu peux également continuer
à dessiner des écailles sur le
corps du dragon.*



Le dragon

Ce grand reptile ailé, souvent gardien d'un trésor ou d'un lieu tel qu'une grotte, est capable de voler et de cracher du feu. Ce monstre possède un corps de reptile, des pattes griffues, des ailes de chauve souris et une échine recouverte d'écailles ou de piquants. Certains ont sept ou douze têtes.

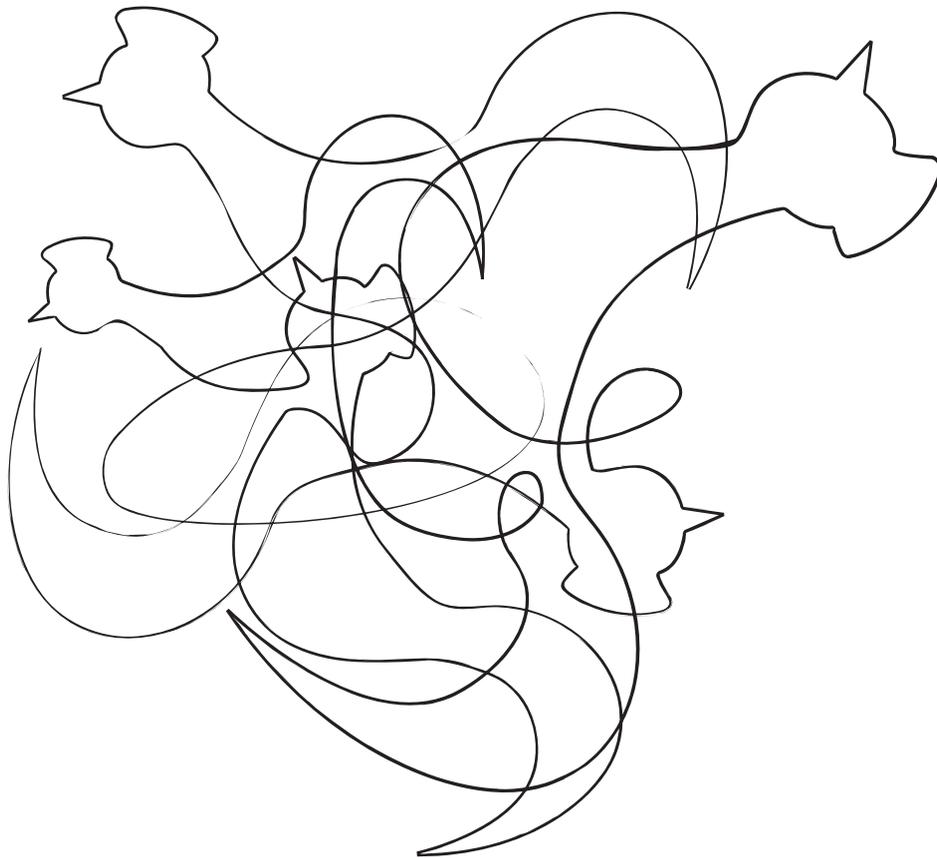
10

Le coq

Parce qu'il peut se battre jusqu'à ce que mort s'ensuive, le coq symbolise le courage, mais aussi l'activité, l'insolence et la vigilance. Il annonce l'arrivée du jour après la nuit, c'est à dire symboliquement celle du bien après le mal.



Combien y a-t-il de coqs dans ce dessin.



Déchiffre l'énigme du Sphinx à l'aide du code.

Si tu ne connais pas la réponse tu peux la également déchiffrer.

1=E 2=T 3=A 4=M 5=S 6=L 7=R 8=Q 9=i
10=O 11=D 12=U 13=C 14=H 15=P 16=N 17=X

8 | 12 | 9 | 4 | 3 | 7 | 13 | 14 | 1 | 3

8 | 12 | 3 | 2 | 7 | 1 | 15 | 3 | 2 | 2 | 1 | 5

6 | 1 | 4 | 3 | 2 | 9 | 16 , | 3 | 11 | 1 | 12 | 17

6 | 1 | 4 | 9 | 11 | 9 , | 1 | 2 | 3 | 2 | 7 | 10 | 9 | 5

6 | 1 | 5 | 10 | 9 | 7 | ?

RÉPONSE : 6 | ' | 14 | 10 | 4 | 4 | 1

Le sphinx

Dans la mythologie grecque, le sphinx est un monstre à tête féminine, corps de lion et ailes d'oiseau. Il dévore tous ceux qui ne peuvent répondre à son énigme. Œdipe trouve la réponse et de dépit, le sphinx se jette du haut d'un rocher et se tue.



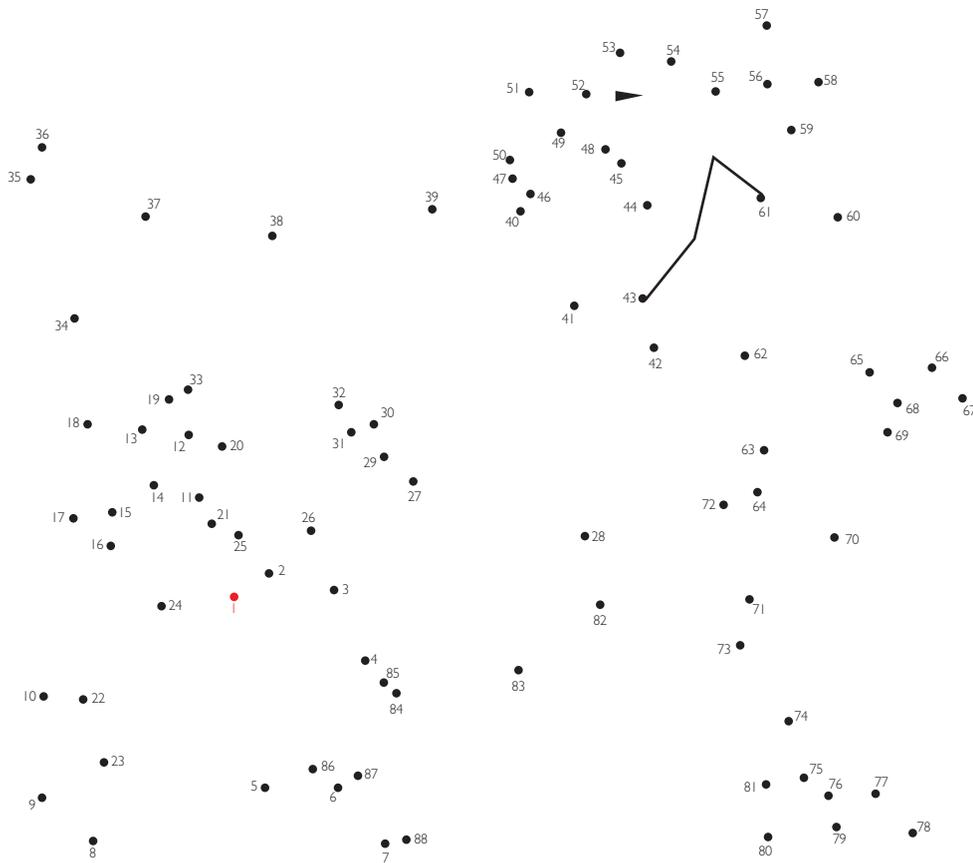
L'homme lorsqu'il est bébé (au matin de sa vie) marche à quatre pattes ; adulte (à midi) il marche sur deux jambes ; quand il est âgé (le soir) il a trois jambes, car il s'appuie sur une canne !

12



Le griffon

Cet animal fantastique apparaît dès l'Antiquité comme étant un animal ailé, avec un corps de lion et une tête d'aigle. Au Moyen Âge, il possède un corps, des pattes arrière et une queue de lion et une tête, des ailes et des pattes avant d'aigle.



À l'aide du fil d'Ariane,
sors de ce labyrinthe.



13

Le Minotaure

Pour prouver à ses frères qu'il est le préféré des dieux, Minos, roi de Crète, demande à Poséidon de faire jaillir un taureau de la mer. L'épouse de Minos, Pasiphaé, tombe amoureuse de ce taureau. De leur union naîtra le Minotaure, monstre à corps humain et tête de taureau. Rejeté par les hommes et les bovins, le Minotaure devient furieux. Minos le fait enfermer dans un labyrinthe construit par Dédale et Icare, afin qu'il ne puisse s'en échapper et que personne ne découvre son existence. Le héros Thésée parvient à tuer le Minotaure, avec l'aide d'Ariane, la demi-sœur du monstre, qui lui avait confié un fil pour sortir du labyrinthe.





Découvre Besançon !

Dans la « boucle », ainsi que dans le quartier Battant, nous te proposons un parcours selon l'itinéraire décrit sur le plan ci-contre :

- ① Fontaine des Dames, 8 bis, rue Charles Nodier
- ② Porte Noire, rue de la Convention
- ③ Palais Granvelle, 96, Grande Rue
- ④ Fontaine des Carmes, 88, Grande Rue
- ⑤ Ancien couvent des Carmes, 86, Grande Rue
- ⑥ Immeuble, 11, rue Moncey
- ⑦ Hôtel de ville, Place du Huit-Septembre
- ⑧ } Ancien hospice du Saint-Esprit, 1-3, rue Goudimel
- ⑨ }
- ⑩ Immeuble, 1, place Jouffroy d'Abbans
- ⑪ Église Sainte-Madeleine, 1, rue de la Madeleine
- ⑫ Hôtel de Champagny, 37, rue Battant
- ⑬ Digue Saint-Paul

Document édité par la Ville de Besançon – Direction
de l'Action Culturelle et du Patrimoine, juin 2012

Conception du circuit

Karine Ménégaux-Doré

*Ce circuit fait partie depuis l'année 2009 des
animations pédagogiques destinées aux scolaires sur
le thème de la sculpture, initiées par la Direction
de l'Action Culturelle et du Patrimoine au titre de
« Besançon Ville d'art et d'histoire »*

Textes et coordination

Marie-Hélène Atallah

Plan

© Ville de Besançon

Photos

© L. K. Atallah

Maquette et jeux

studio.carabine@wanadoo.fr

