

C'est pour cela que ce soir, les portes du musée restent ouvertes ! De mystérieux visiteurs sont venus prêter mains fortes aux gardiens pour résoudre le mystère du Musée des arts et métiers !

Comment le savons-nous ? Grâce au Cinématographe des frères Lumière qui, on ne sait comment, filme tous les soirs les mêmes scènes !

Comment est ce possible ? Nous l'ignorons encore !

Les objets s'animent, les inventeurs reprennent vie ! Au détour d'une salle, on peut voir L'Obéissante d'Amédée Bollée faire la course avec le Fardier de Cugnot, Lavoisier faire des expériences de Chimie ou encore Léon Foucault démontrer que la Terre tourne sur elle-même en tournant autour du Soleil.

Tous les soirs, lorsque les portes se referment, une joyeuse pagaille envahit le Musée des arts et métiers...

Mystère aux arts et métiers...



Indices Lettres

A] Art étudié à partir des instruments contenus dans la vitrine :

B] Mon créateur est célèbre pour ses démonstrations dans toutes les cours royales au 18ème siècle. Son nom est Vaucanson. Quel type d'objets l'a rendu célèbre ?

C] Au 19ème siècle, l'aluminium sert à l'élaboration de certains objets. Le n° 11 fait partie de la catégorie des

D] Dans cette vitrine, vous pouvez trouver des outils permettant aux de travailler certains matériaux.

E] Sur ces maquettes, on peut observer le travail des artisans qui ont participé à l'élaboration de cette œuvre. Symbole pour tout un peuple ! Mon créateur est français et je représente une

F] Première source d'électricité en continue, j'ai été présentée en 1800 à Napoléon et à :
L' (3 mots)

G] Ce tableau animé représente une vue de parc de château. Il a été réalisé par Saint Jean pour

Evénements et Expositions à venir:

- «MuseoGames, une histoire à rejouer» du 22 juin au 7 novembre 2010
- Les journées européennes du patrimoine les 18 et 19 septembre 2010
- La Fête de la Science du 21 au 24 octobre 2010

Le Musée des arts et métiers propose des ateliers, sur réservation, pour les jeunes visiteurs âgés de 4 à 14 ans et les 7-12 ans accompagnés de leurs parents.

Chaque dimanche à 10h30, les 7-12 ans et leurs parents peuvent suivre une visite en famille.
Sur Réservation ou le jour même à l'accueil dans la limite des places disponibles.

Tarifs des activités

- Ateliers individuels: 6,50€ par enfant.
- Ateliers groupes constitués: 6,50€ par enfant.
- Ateliers en famille: 6,50€ par adulte, 4,50€ par enfant.

Contacts

Informations : 01 53 01 82 88
Réservations : 01 53 01 82 75
mail : musee-resa@cnam.fr
Le programme de toutes ces activités est en ligne sur notre site : www.arts-et-metiers.net

Phrase Mystère

Marcel, (*) au Musée des arts et métiers depuis 40 ans, est à l'origine de cette joyeuse pagaille.

Tous les soirs, il se glisse dans le (L)..... par une trappe secrète. Il sort de sa blouse une (**)....., et déclenche le mécanisme.

L' (B) se met en mouvement et la (A)..... retentit et envahit les salles réveillant au passage l'âme des objets et des inventeurs.

Amoureux fou de cet (B)....., Marcel aime la regarder et la considère comme une vraie (E)

Créé au 18ème siècle par l'ébéniste Roentgen et l'horloger Kintzing pour (G)....., cet objet a nécessité le travail de dizaine d' (D)....., notamment pour les (C)

Ayant séjourné un temps à l' (F) avant d'arriver au Musée des arts et métiers et d'en être une pièce maîtresse.

Il s'agit de:.....

Enigmes bonus

* Métier dans un musée ou additif à un aliment. Qui suis-je ?
(*)

** Objet utilisé en mécanique, en musique ou dans les arts martiaux. Je peux être de voûte ou des champs. Très utile pour résoudre ce mystère. Qui suis-je ?
(**)

C'est à vous de jouer !

A la fin de l'enquête, vous pouvez retrouver les réponses du jeu sur notre site internet: www.arts-et-metiers.net dès le lundi 17 mai 2010.

Vous les reporterez également dans la phrase mystère.

Deux énigmes bonus vous sont également proposées afin de trouver des indices (*) et (***) directement sans chercher d'objets dans le musée.

Vous devez compléter la grille à l'aide des indices chiffres que vous trouverez grâce à :

- leur localisation sur la carte
- une devinette en page 4.

Pour trouver l'indice Lieu (L) :

Vous devez compléter la grille à l'aide des indices chiffres que vous trouverez grâce à :

- leur localisation sur la carte
- une devinette en page 3.

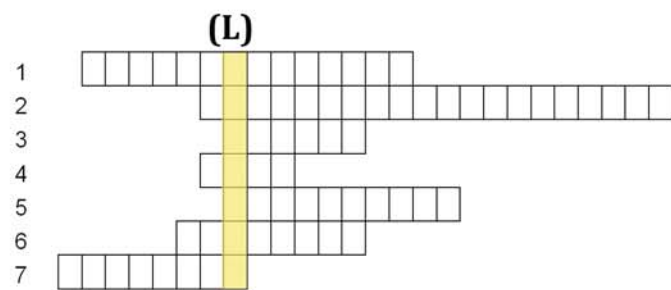
Pour trouver les indices lettres, vous avez:

Pour résoudre l'enquête, vous devez compléter la phrase mystère avec les indices lettres et l'indice lieu (L).

Règles du jeu

Indices Chiffres

Découvrez le lieu (L) du mystère !



1) Invention créée par deux frères Lyonnais, je suis à l'origine du 7ème art.

2) Appareil qui a servi à Etienne-Jules Marey à décomposer le mouvement des oiseaux et qui lui a valu le surnom du «chasseur bredouille».
Je suis le fusil

3) Vous pouvez me trouver dans la collection Energie. Au pied de Fresnel, j'ai permis à certains avions de m'élever dans les airs. Je suis un objet technique mais si vous me regardez bien vous noterez la ressemblance avec une

4) J'étais destiné à circuler de façon autonome sur un sol planétaire extraterrestre. Je suis le robot

5) J'ai été inventé par deux frères juste après la Révolution Française pour transmettre des messages.

6) Directeur du premier journal à scandales, je suis à l'origine d'une innovation dans le domaine de l'imprimerie .

7) Très à la mode au 18ème siècle, je suis un endroit où les aristocrates se rendaient afin de se divertir. Je suis le cabinet de Le musée possède de nombreux objets ayant appartenu à celui de Charles et de l'abbé Nollet.