



Une œuvre / des jeux / une activité

Thèmes : mythologie / architecture

Qu'est-ce qu'elle a ma tête ?

Elle ne te revient pas ?



Je te signale que j'ai
350 ans cette année et ça se
fête !

Qui suis-je ?

Un macaron parfum châtaigne de PH

Un mascaron de l'HI

Un mascara de CC, à l'endroit à l'envers



As-tu repéré mes oreilles et mes cornes de bouc ? **Je suis une créature mythologique. Laquelle ?**

Indice : j'accompagne souvent le dieu Dionysos, lors des banquets (= repas où l'on boit beaucoup de vin). Le dieu Pan est à mon image, mi-homme, mi-bouc. Je m'appelle Tumnus dans le *Monde de Narnia* et je suis l'un des personnages dans les séries *Percy Jackson*.

A toi de jouer : dessine un M... en mixant (= mélanger, sans utiliser le robot de la famille !) différentes créatures de l'Antiquité ou de tes mangas préférés.

Envoie ta réponse, ton dessin à jeunes@musee-armee.fr

N'oublie pas de regarder la page suivante.



Je suis là !

Je suis un mascaroon. Mon job ? j'orne la façade de l'Hôtel des Invalides, je rejette le « mauvais œil » (= le danger, la malchance) et accessoirement je fais sourire les gens. Ce n'est pas rien ! Le sculpteur qui m'a taillé s'est inspiré de créatures mythologiques de l'Antiquité. On raconte aussi qu'il a caricaturé un de ses contemporains. Je ne suis pas sûr qu'il l'appréciait vraiment !

Mon nom vient de *mascherone* (attention ça se prononce *masquéroné*) c'est-à-dire un grand masque qui évoque le jeu, le déguisement et le théâtre. Il existe déjà dans l'Antiquité gréco-

romaine, période qui sert de modèle en Occident depuis la Renaissance (15^e-16^e siècles).

Le roi de France Louis XIV a fondé l'Hôtel des Invalides, il y a 350 ans cette année. Son bâtiment est à l'image de l'architecture classique à la française qui s'inspire de l'architecture de l'Antiquité gréco-romaine et se caractérise par une recherche d'équilibre dans les proportions en employant des formes et des lignes simples.



En termes d'architecture, le mascaroon représente un masque sculpté en fort relief décorant généralement la clé (= la pierre la plus haute et la plus centrale) d'une arcade ou d'une fenêtre. Il surprend, anime et rompt un peu la monotonie de l'architecture classique basée sur la symétrie.

A toi de jouer : me voici, avec mon jumeau, avant la restauration de 2019. A ton avis je suis le 1^{er} mascaroon à gauche ou celui de droite. Indice : j'ai de beaux yeux tu sais !

Envoie tes réponses et ton dessin à jeunes@musee-armee.fr

Pour en savoir plus, 350 ans des Invalides : <https://www.musee-armee.fr/au-programme/350-ans-du-musee-de-larmee.html>