La Nuit des Mystères

Parcours *Famille*

CRÉÉE PAR

musées mulhouse sud alsace

jds

SI ÇA BOUGE...

C'EST DEDANS !

NOUVELLE APPLI

1er magazine SORTIES
& ART DE VIVRE en Alsace

Félicitations !

Tu viens de mettre la main sur le carnet Famille de La Nuit des Mystères ! Avant de commencer cette grande aventure toi et ton équipe, on te demande de compléter ces quelques lignes.

Composition de l'équipe

Le choix de l'Ambassadeur détermine selon son âge, le nombre de musées à visiter !

- 3 pour les 6 à 8 ans
- 4 pour les 9 à 11 ans
- 5 pour les 12 ans +

Le membre de l'équipe choisi en cas de sélection à la finale enfant :

*Tous les champs doivent être renseignés lisiblement sous peine d'élimination.

Nom *

Prénom *

Âge *

Numéro de portable *

Tous les membres de l'équipe doivent être impérativement présents pour la validation du parcours. Les organisateurs se réservent le droit de demander une pièce d'identité pour tout enfant sélectionné à la finale.

*Tous les champs doivent être renseignés lisiblement sous peine d'élimination.

Nom et prénom *

Âge *

Nom et prénom *

Âge *

Nom et prénom *

Âge *

Liste des musées participants

Parc de Wesserling - Ecomusée textile :
Patch'tour ..... P. 08 - 09

Musée du Papier Peint :
Qui paire : gagne ! ..... P. 10 - 11

Musée de la Mine et de la Potasse :
La forge Dédé ..... P. 12 - 13

Ecomusée d'Alsace :
Miaous ..... P. 14 - 15

Grange à Bécanes - Collection Lemoine :
Ouistimime ! ..... P. 16 - 17

Musée Historique :
L'œuf ou la poule ..... P. 18 - 19

Cité du Train - Patrimoine SNCF :
En Oieture Simone ! ..... P. 20 - 21

Musée Electropolis :
Véto' Déglingo ..... P. 22 - 23

Musée National de l'Automobile Collection Schlumpf :
A car is bornes ..... P. 24 - 25

Musée des Beaux-Arts :
Antonymo P.26

Lieu Mystère : nouveau
Devine qui c'est ? ..... P. 28 - 29

Visite un maximum de Musées et Lieu pour augmenter tes chances de gagner !

La finale enfant

Où et quand ?

La finale enfant a lieu à 20h au Cinéma Le Palace, 10 avenue de Colmar à Mulhouse.

Comment être sélectionné ?

Il faut avoir validé le Parcours Famille et accumuler un maximum de points bonus. Chaque équipe aura désigné un enfant âgé de 6 à 14 ans sur la page 3 de ce carnet et devra le présenter entre 17h et 19h au Cinéma Le Palace.

Les organisateurs préviendront les équipes sélectionnées par téléphone entre 19h15 et 19h45. Les équipes souhaitant participer à la finale devront s'assurer d'être à une distance du Cinéma Le Palace leur permettant en cas de sélection d'y être avant 19h55.

Les quatre équipes finalistes seront constituées de trois enfants issus de trois catégories d'âges différentes : 6-8 ans, 9-11 ans et 12-14 ans. Ces derniers font partie des quatre meilleures équipes de leur tranche d'âge ayant validé le Parcours Famille et ayant le maximum de points. Les membres d'une même fratrie ne peuvent s'affronter en finale.

Droit à l'image : Une photo des gagnants pourra être diffusée sur des supports de communication. Par ailleurs, les participants sont avisés qu'ils doivent expressément faire connaître leur désaccord d'apparaître en photo dans les supports de communication liés au jeu, si tel est leur souhait, auprès des organisateurs.

En cas d'égalité entre des équipes, l'heure de validation du parcours prévaut. Dans le cas où une des catégories d'âges définies était absente ou partiellement absente, ce qui ne permettrait pas d'organiser les équipes comme décrit précédemment, les organisateurs se réservent le droit de modifier les compositions de façon équitable en fonction des candidats pouvant être sélectionnés.

La finale est composée de 3 épreuves

- Un memory
- Un quizz sur le thème des jeux
- Un quizz musical

1er prix

Bon pour 2 nuits en Ludogîte pour 4 personnes dans les Vosges

2ème, 3ème et 4ème prix

DES « PACKS LOISIRS »
(Livres, entrées de sites culturels et de loisirs, billets de musées, jeux de société…)

Bon plan !

Sur présentation de votre passeport Nuit des Mystères,

une remise de 10%

vous sera accordée sur vos prochains achats de jeux de société chez notre partenaire Ordiland - Fantastik

Durée de validité : Jusqu'à 1 mois après La Nuit des Mystères (hors offres déjà en cours).

ORDILAND L'ESPACE INFORMATIQUE — FANTASTIK.FR

Une petite faim/soif ?

Au Musée National de l'Automobile

Au bar l'Éphémère, boissons fraîches au tarif unique de 2.50€ parmi une sélection (sur place ou à emporter). Mise à disposition gratuite de jeux de société.

À la Cité du Train

Arrêtez-vous au Restaurant le Mistral en cas de petit creux !
Vous y trouverez sandwichs, salades, burgers, tartes flambées à consommer sur place ou à emporter.
Si vous préférez le sucré : crêpes, glaces et desserts en tous genres vous raviront !

À l'Écomusée d'Alsace

Le restaurant La Taverne vous invite à déguster une cuisine traditionnelle et authentique alsacienne.

Au Parc de Wesserling

Faites une pause au Café Musée du Parc de Wesserling. Appréciez un rafraîchissement en intérieur ou sur la terrasse extérieure afin de profiter du soleil. Sodas, café, eau et bières artisanales sont à votre disposition, ainsi que des bretzels pour les plus gourmands !

La grande escapade

Karot et Gaston sont d'humeur rêveuse et nostalgique des bons moments passés en vacances avec leurs amis l'été dernier. Ah que c'était bien cette époque !

L'été prochain, Karot se voit déjà essayer de planter ses carottes dans le sable chaud des Caraïbes. Gaston se voit déjà quant à lui pêcher dans les eaux poissonneuses du Mississippi. Karot et Gaston sont en désaccord et ne veulent pas céder sur la destination de leur prochain voyage. Il va bien falloir pourtant…

Pour se départager, ils décident donc de s'affronter sur un jeu de société en faisant une partie de « La Grande Escapade » dont le but est de reconstituer un équipage de bateau. Le vainqueur décide du choix de la destination.

Karot a déjà en tête ses futurs matelots et va donc à leur rencontre chez eux dans les musées. Seulement, Gaston est prêt à tout pour l'emporter et partir sur les rives du Mississippi. Il va même ne pas hésiter à tricher et mettre le bazar dans les musées pour arriver à ses fins.

Gaston n'étant pas très fair-play, tu devras aider Karot à reconstituer son équipage et permettre aux animaux de l'accompagner dans cette grande aventure. Par contre, tu devras faire vite ! Karot et toi avez jusqu'à minuit pour y arriver. Sinon, Karot devra se préparer à changer de régime alimentaire…

Ça y est, tu sais tout ce qu'il faut pour commencer l'aventure ! À partir de maintenant, va dans le musée de ton choix et aide Karot à résoudre les énigmes.

Parc de Wesserling – Ecomusée textile

PATCH'TOUR

" Zut, il semble que Gaston soit mauvais joueur, n'ayant pas pu trouver l'animal correspondant à la représentation en tissu que nous avions préparée, il a décidé de nous mettre des bâtons dans les roues, en éparpillant cette dernière en plusieurs parties au sein du musée…"

1 - D'Inde ou d'Afrique, ma présence invite au voyage et surveille ton premier élément…

2 - Petit animal qui peut pincer, j'ai une jolie couleur verte aux reflets dorés…

3 - A la place d'un œuf ou presque…

4 - Une partie du musée présenterait même un espace dédié à une petite bête vivante , qui arrivera bientôt, à l'origine d'un tissu de qualité.

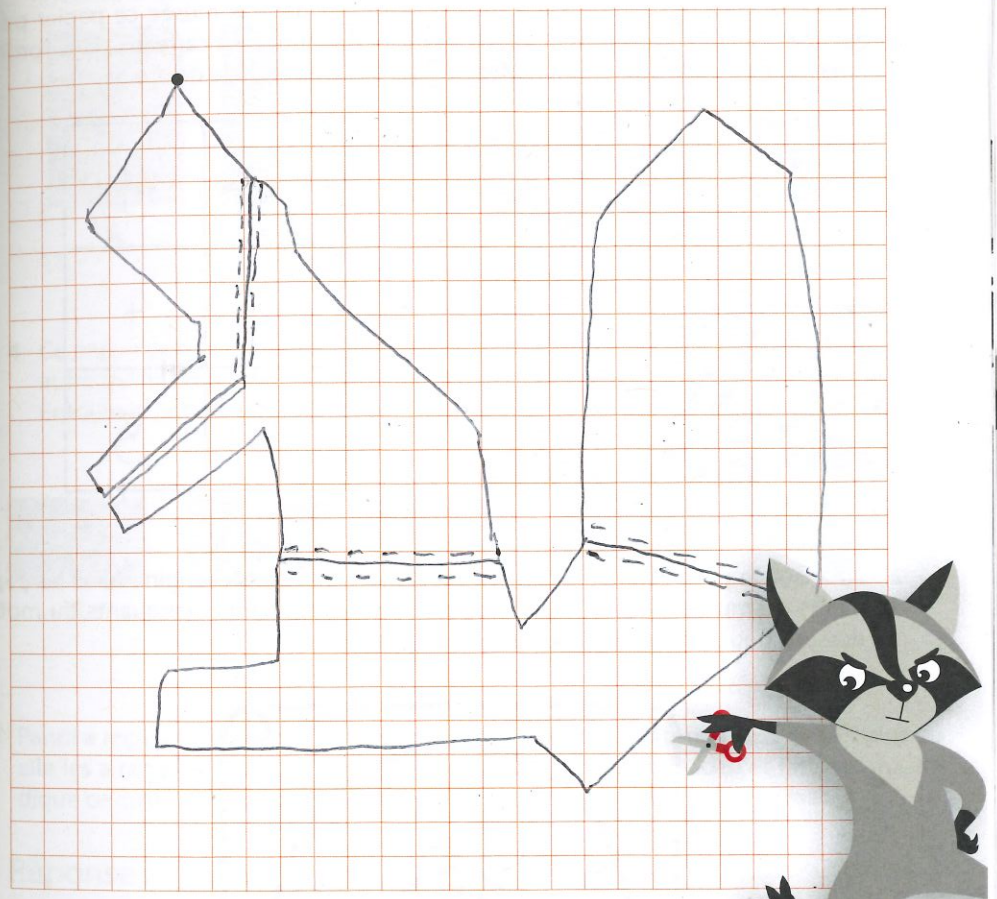
5 - Pour confirmer ton idée, il peuple discrètement bien qu'en grande quantité, la tenture allant du mur au plafond.

Réponse :

L'écureuil

Déroulement du jeu : Ouvre l'œil et reproduis les formes que tu découvres pour reconstituer l'animal… Les questions devraient t'aider à trouver leur emplacement, la dernière, à conforter ton idée… Si tu réussis, l'animal que tu trouveras rejoindra ton équipage… Recopie chaque forme dans le sens dans laquelle tu l'observes, et assemble-les au fur et à mesure sur la grille de dessin. Elles se mettent dans l'ordre des questions. Aide-toi du point de repère que tu retrouveras sur le premier indice en tissu, et n'hésite pas à dessiner tes indices une première fois en bas de la page de gauche ou sur un brouillon avant de les assembler sur la grille.

Fin de partie : Le jeu est terminé lorsque tu as pu découvrir et recopier la forme de chaque morceau de tissu, et répondre à la 5ème question par le nom de l'animal à découvrir. Attention, seul le dessin complet et la réponse à la dernière question peuvent valider ton jeu et te permettre d'acquérir un nouveau membre d'équipage.



Qui paire : Gagne !

" Pandi est passionnée par les jolis motifs mais voue une obsession étrange à tout ce qui va par paire. Pour qu'elle rejoigne notre équipage il va falloir lui faire plaisir et l'aider à compléter sa belle collection de paires de motifs ! "

1 - Pour que la paire soit complète tu dois retrouver dans le musée ce papier peint à gauche dont les éléments ont été mélangés et remettre les carreaux dans l'ordre en inscrivant les bons numéros dans les bonnes cases de la grille de droite.

3	1
2	4
6	5

2 - Pour que la paire soit complète, retrouve d'abord le motif d'origine dans les papiers peints du musée. Ensuite, il va falloir dessiner les éléments manquants du motif ci-dessous pour qu'il corresponde à celui du musée.

Déroulement du jeu : Reconstitue les paires de motifs en faisant correspondre les motifs des papiers peints et ceux du carnet et retrouve le colis de Pandi.

Fin de partie : La partie est gagnée lorsque les paires de motifs ont été reconstituées.

3 - Retrouve dans le panoramique d'où sont issus ces animaux, lequel d'entre eux est à proximité d'un de ses congénères pour former une jolie paire d'animaux. Entoure la bonne réponse.

A B C D E

4 - Ce papier peint est accompagné dans le musée d'un autre qui lui ressemble mais avec une couleur différente. Entoure la bonne réponse.

A B C D E

5- Pandi a reçu un colis contenant de nouvelles paires de motifs mais elle ne sait plus où elle les a rangées… Elle se souvient d'un carton entre Montevideo et Pittsburgh... Indique ce qu'il y a d'écrit sur son carton pour qu'elle puisse venir le récupérer !

Réponse : Détroit

La forge Dédé

" Dédé a besoin de toi pour forger son dé magique mais il en a perdu le plan de fabrication et ne sait plus quel chiffre ou motif va sur quelle face du dé… Si tu l'aides à achever sa création, nul doute qu'il rejoindra l'équipage ! "

1 - Cherche un et note le chiffre associé sur la bonne face du dé.

2 - 5h36 correspond à P.… ? Le panneau sur lequel tu trouveras la réponse est jaune mais cette fois, c'est la lumière de la pièce qui t'indiquera quelle est la bonne face du dé à remplir.

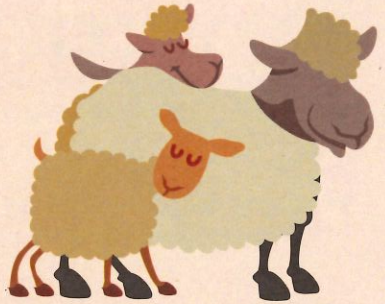
3 - Sur un petit sachet qui se trouve dans la collection minéralogique tu trouveras des écritures en bleu, mais surtout un symbole d'une autre couleur à dessiner.

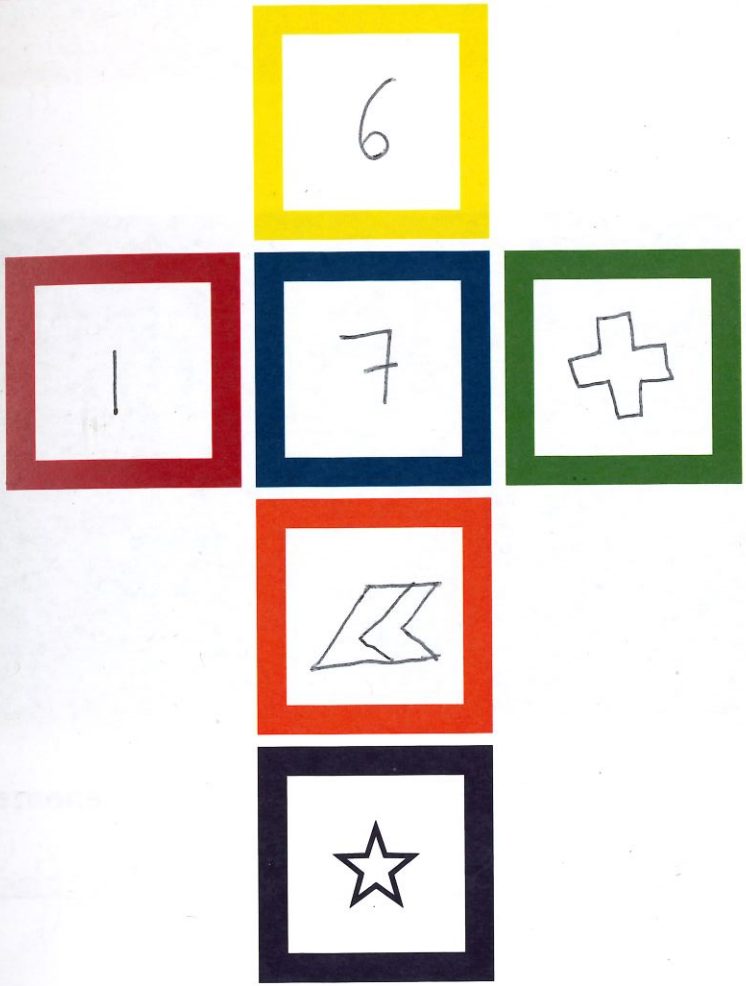
4 - Un symbole de couleur à dessiner se trouve sur un casier rouge bien gardé par un mannequin en combinaison.

5- Trouve dans le musée ce chiffre flouté.
La couleur en fond t'aidera à trouver à quelle face du dé il se rapporte.

Déroulement du jeu : Pour forger ton dé, note ou dessine le symbole ou le chiffre associé à chaque couleur !

Fin de partie : La partie est gagnée lorsque toutes les faces sont reconstituées sur le patron du dé.





Miaous

" J'ai besoin de ton aide dans ce jeu réunissant deux grognons, Gaston le raton et Zébulon le chaton… Ce dernier est moyennement emballé par le voyage. S'il refusera de rejoindre Gaston, la mer des Caraïbes semble l'intéresser davantage avec ses plages de sable chaud et ses poissons exotiques… Je compte sur toi !
Gaston est allé loin dans ses méchancetés, Il a poussé Zébulon dans l'eau car ce dernier refusait de rejoindre son équipage… Le chaton s'est vengé en volant le repas de poissons de toute la famille des ratons laveurs. "

Déroulement du jeu : Si tu aides Gaston à remettre la main sur le repas des siens, ou plus exactement si tu parviens à amadouer Zébulon pour qu'il lui rende son repas… Le raton acceptera, quelque-peu à contrecœur, de laisser le chaton rejoindre ton équipage… Attention à caresser Zébulon dans le sens du poil… Suis bien les instructions des 5 énigmes.

Fin de partie : Le jeu se termine lorsque tu as pu répondre à toutes les questions en te rendant sur les lieux indiqués. Ainsi Zébulon sera un membre supplémentaire du voyage vers les Caraïbes…

1

Trouver un allié

Un animal très présent sur le site pourrait peut-être t'aider. Son logement est plus qu'en hauteur, il vole et ses longues pattes lui permettent de s'accrocher et de marcher n'importe où, ou presque… Quel est cet animal ?

2

Servir le repas des ratons laveurs

Grognon, Zébulon te montre la cachette des poissons, cependant, tu ne peux les rendre aux ratons laveurs ainsi… Place des artisans, tu devrais trouver un plat. Donne le nom de la maison dans laquelle se fabrique de quoi servir le repas.

3

Satisfaire les ratons-laveurs

Le repas des ratons est retrouvé et prêt à être rendu… Mais honnêtement, ce serait bête qu'ils tombent sur une arête après toute cette histoire. Pour les satisfaire totalement, peux-tu trouver l'atelier dans lequel nous pourrions avoir un couteau ? Comment appelle-t-on l'artisan qui y travaille ?

4

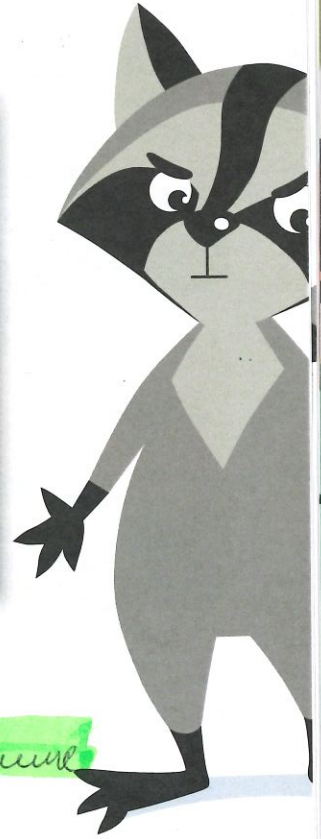
Flatter ton futur compagnon de route

Têtu, le jeune Zébulon est encore hésitant. Un allié a aperçu un petit cadeau devant l'atelier de l'artisan de la place des charpentiers, qui devrait finir de le convaincre… Indique la couleur principale de cet objet.

5

Finaliser ta mission

Rejoins la plage de la maison du pêcheur, quelle est la matière du toit de cette maison ?



1 . Réponse : la cigogne

2 . Réponse : Soufflenheim

3 . Réponse : le forgeron

4 . Réponse : bleu

5 . Réponse : Toit de chaume

Ouistimime!

" Gaston a imposé un gage à Titi pour que je ne puisse pas trouver les différentes réponses. Titi ne peut donc pas trop révéler d'indices et sa parole est limitée. Je ne sais pas ce qu'il peut bien vouloir me faire deviner. Aide-moi à le décrypter ! "

Déroulement du jeu : Titi va faire du mieux qu'il peut pour te faire deviner les 5 réponses selon les difficultés que lui a imposées Gaston.

Réponse 1 : Titi a uniquement la possibilité d'utiliser une phrase pour te faire deviner.
Réponses 2 et 3 : Titi ne peut dire qu'un seul mot.
Réponses 4 et 5 : Titi n'a plus le droit de parler et va devoir mimer pour te faire deviner.

Fin de partie : La partie s'achève après avoir décrypté les différents messages transmis par Titi et après avoir répondu correctement aux 5 devinettes.

1. J'ai obtenu le 3ème Prix à la Grande course de côte de Goldbach le 12 juin 1949

Monsieur Eugen Bazzanella

2. Bijou

Marque La française Diamant

3. Bagage

Moto valise MOBYX X1 (1972)

4.

Moto Ratier 600cc C6S Gendarmerie

5.

Vélo du braconnier

Musée Historique

L'oeuf ou la poule

" Ah Karot, tu tombes bien ! J'ai croisé Gaston tout à l'heure, il m'avait l'air suspect. Il a dû faire quelque chose pendant que j'avais le dos tourné. Aide-moi à trouver de quoi il s'agit et à remettre les choses en ordre ! "

Déroulement du jeu : Dans un 1er temps, il te faudra noter l'événement historique qui s'est déroulé sur la carte centrale d'après l'année renseignée et le visuel associé. Ensuite, tu devras trouver et noter sur chacune des autres cartes l'année correspondante au fait historique détaillé.

Fin de partie : La partie s'achève une fois toutes les dates trouvées et les cartes correctement positionnées sur la frise chronologique. Pour les positionner sur la frise, il te faudra relier chaque carte à l'emplacement correspondant : L'emplacement n°1 étant réservé à l'événement le plus ancien tandis que l'emplacement n°5 est réservé à l'événement le plus récent.

1

2

1798

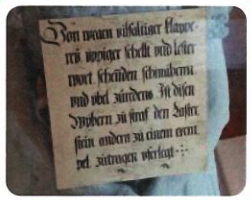
Réunion de Mulhouse à la France

4

5

1803

Première utilisation en Alsace de l'impression au rouleau de cuivre.



1576

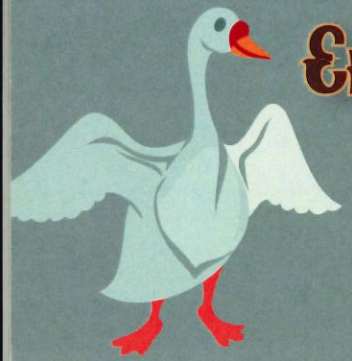
Elles ont porté le lasterstein

1835

Pour les ouvriers d'usine, la durée moyenne de vie est de 20 à 25 ans

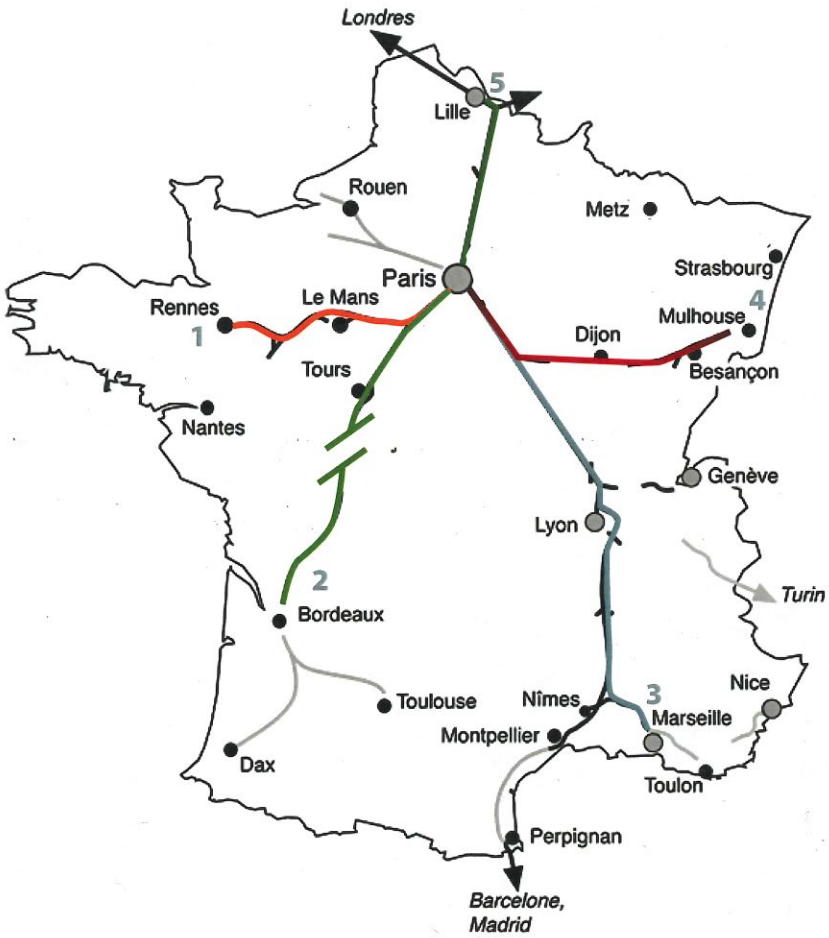
1552

Reconstruction de l'Hôtel de Ville



En Oieture Simone !

" Simone aimerait bien rejoindre notre équipage mais Gaston a saboté les axes ferroviaires sur lesquels elle veille soigneusement… Aide Simone à remettre de l'ordre là-dedans pour qu'on gagne un nouveau matelot ! "



Déroulement du jeu : Il faut associer chaque ligne de chemin de fer au bon train qui partage la même couleur en te servant des cartes ci-dessous. Attention : La ligne qui est composée de 2 tronçons devra accueillir obligatoirement une locomotive.

Fin de partie : Le jeu est gagné quand les 5 grandes lignes de chemin de fer sont associées au bon train.

Nom du train
Motrice Métro Sprague

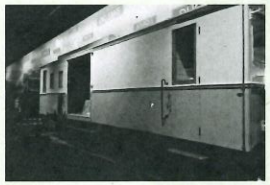
Ligne de chemin de fer numéro 5

Nom du train
Locomotive 111 - BUDDICOM

Ligne de chemin de fer numéro 2

Nom du train
BB 9291 Capitole

Ligne de chemin de fer numéro 4



Nom du train
Automoteur Z209 Saint-Gervais

Ligne de chemin de fer numéro 3

Nom du train
TGV Sud-Est

Ligne de chemin de fer numéro 1

VÉTO' DÉGLINGO

" Glouton a mangé tout et n'importe quoi au Musée Electropolis ce qui l'a rendu malade. Pour aider le vétérinaire chargé de soigner Glouton, il va falloir redoubler d'astuces ! Si tu y arrives, Glouton sera très heureux de rejoindre notre équipage ! "

Déroulement du jeu : Retrouve dans le musée ce que notre cher hippopotame a englouti en t'aidant des formes révélées par les rayons X puis aide le vétérinaire à récupérer ses outils.

Fin de partie : La partie est gagnée lorsque tu as retrouvé les 3 objets que Glouton a mangés et que tu as aidé le vétérinaire à récupérer son matériel.

1. Objet : Ptérocère rugueux du Pacifique

2. Objet : Fer à repasser Calor

3. Objet : Fusée Moon Rocket

4. Maintenant que tu sais ce que Glouton a avalé, aide le vétérinaire à retrouver ses outils. Il a notamment mis la batterie qui alimente ses instruments dans un casier verrouillé par un code. Pour retrouver le code, le vétérinaire t'indique que celui-ci est la date associée à cette batterie et qu'elle se trouve inscrite à la gauche de la bobine d'induction de Ruhmkorff.

Réponse : 1837

5. Enfin, pour se protéger des Rayons X, le vétérinaire a besoin de récupérer son tablier et ses gants eux aussi dans un casier dont le code serait une date juste au-dessus de celle des plaques radiographiques.

Réponse : 1920

Musée National de l'Automobile
Collection Schlumpf

A CAR IS BORNES

" Karot, aide-moi ! Gaston s'est emparé de ma voiture, je ne sais pas ce qu'il a bien pu en faire. J'espère qu'il ne l'a pas abîmée et qu'on pourra vous accompagner pour la croisière ! "

Déroulement du jeu : Retrouve dans un 1er temps la voiture de Chester, le cheval, et remets-la en état en retrouvant les pièces nécessaires. Les cartes t'indiqueront ce que tu dois rechercher.

Fin de partie : La partie s'achève une fois les 5 objets retrouvés, les 5 réponses correctes et la voiture prête à repartir.

V

V

Nom de la voiture accidentée de Chester :

Hotchkiss AM80

M

M

Puissance du nouveau moteur :

200 CV

C

C

Nom de la nouvelle carrosserie :

ATALANTE

P

P

Nombre de kilomètres effectués par cette voiture qui doit avoir des pneus increvables :

300 000 km

E

E

Prix de vente du litre d'après le compteur défectueux (en francs) :

99,90 francs

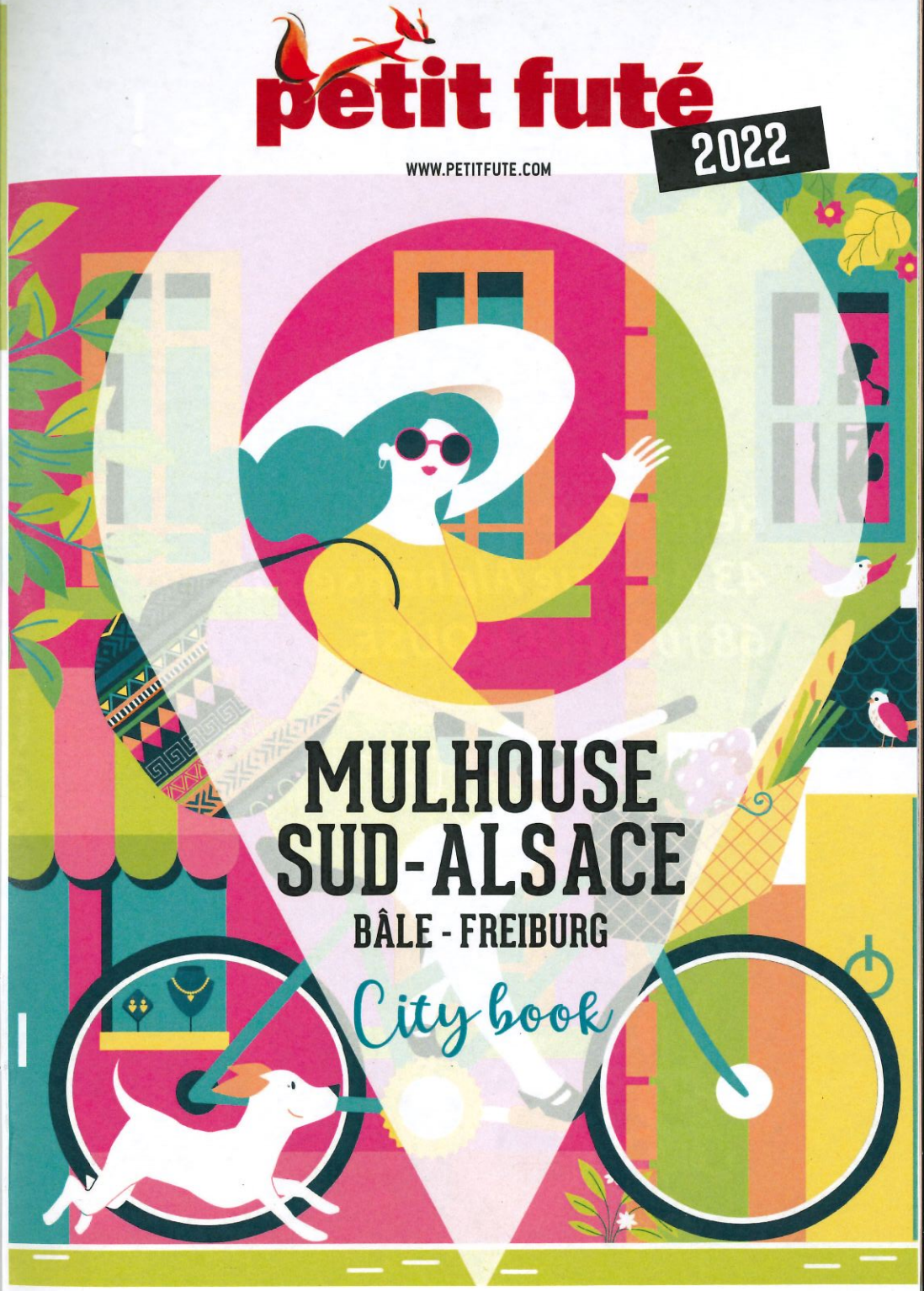
ANTONYMO

" Gaston est passé tout à l'heure dans le musée, j'ai bien peur qu'il ait fait une mauvaise plaisanterie… Aide-moi à résoudre la supercherie ! "

Déroulement du jeu : Plusieurs intitulés de tableaux ont été détournés de leur original soit par des expressions contraires ; par des expressions ayant plus ou moins la même signification ; ou par des mots appartenant au même groupe de mots. Retrouve les véritables intitulés d'après les expressions détournées sur la carte suivante.

Fin de partie :
La partie s'achève une fois les 5 intitulés originaux retrouvés et notés sur la carte.

1. Obélix capturé
   César sauvé
2. L'âne en fusion
   Le Cheval fondu
3. Vieil homme dégarni
   Jeune fille avec une frange
4. Femme modelant un dessin
   Homme dessinant une sculpture
5. Hommes hongrois
   Femmes turques



Questions bonus

Karot se réjouit déjà à l'idée de partir en vacances avec ses amis mais un peu de confort supplémentaire à bord du bateau ne serait pas de trop… Pour rendre leur traversée des océans un peu plus agréable, aide-le à retrouver ces différents équipements dont les photos ont été volontairement altérées par Gaston. N'oublie pas de faire tamponner ta réponse dans le musée ou lieu associé !

Cet équipement serait fortement apprécié pour explorer les fonds marins…

Nom du tableau :

Le capitaine Nebo

Tampon du musée — Parc de Wesserling

Un peu de lumière ne serait pas de trop !

Numéro : 539 :

Tampon du musée — Musée de la Mine et de la Potasse

Pour ne pas avoir à l'estimer selon la position du soleil !

Marque de l'objet :

Rawat

Tampon du musée — Grange à Bécanes

Parfait pour ranger les provisions !

Nom de l'objet :

Coffre tapissé de papiers peints

Tampon du musée — Musée du Papier Peint

Cet objet ferait une superbe longue vue pour notre bateau.

Nom de l'objet :

Viseur optique

Tampon du musée — Cité du Train

Cette pièce constituerait la parfaite proue du bateau.

Signataire :

Frecourt

Musée National de l'Automobile Collection Schlumpf

Tampon du musée

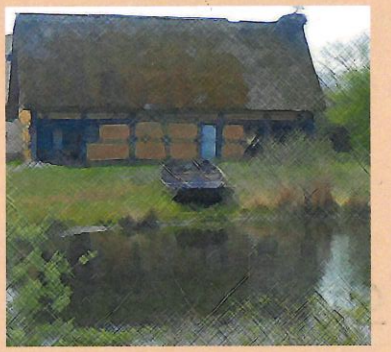
Pour se nourrir ou se divertir, leurs cannes seraient les bienvenues.

Nom du tableau :

La Seine au Bas-Meudon

Musée des Beaux-Arts

Tampon du musée



A destination des Caraïbes, elle serait parfaite pour faire escale.

Provenance de la maison à l'arrière de l'embarcation :

Artolsheim

Ecomusée d'Alsace

Tampon du musée

Pour se protéger du soleil et dissuader les personnes malveillantes

Nom du pirate :

Capitaine Grappin

La nuit des Mystères

Tampon du musée

Pour se faire un petit peu plaisir quand même…!

Nom de l'objet :

Trésor

Musée Historique

Tampon du musée

Comment rejoindre les Caraïbes sans cet objet pour nous guider ?

Nom de l'objet :

Octant

Musée EDF - Electropolis

Tampon du musée

Validation

- ☐ 6 - 8 ans
- ☐ 9 - 11 ans
- ☐ 12 ans +

Valide tout ton parcours et aide Karot à constituer son équipage !

Chaque musée ou lieu visité et validé en plus des musées nécessaires à la validation du parcours te rapporte 100 points bonus.

Attention ! Une fois le parcours validé, tu ne peux plus valider de questions bonus ou de musées supplémentaires.

TOTAL BONUS MUSÉES SUPPLÉMENTAIRES	TOTAL QUESTIONS BONUS

POINTS DÉGUISEMENTS*	**HEURE DE VALIDATION**
	H MIN

*attribué uniquement si tous les enfants de l'équipe sont déguisés sur le thème des jeux de société

TOTAL GÉNÉRAL DES POINTS

Musées Mulhouse Sud Alsace

Les Cinéma de la place