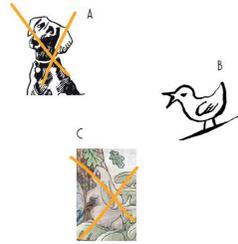
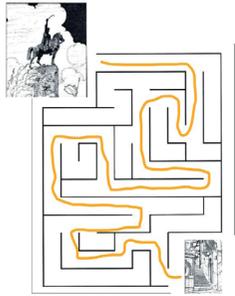
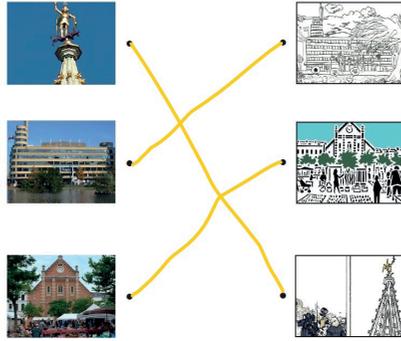
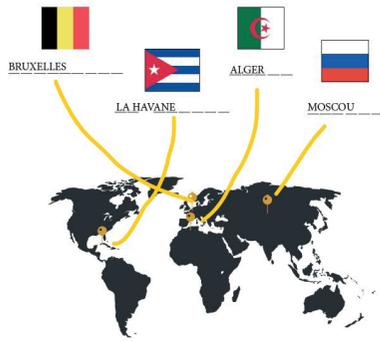


SOLUTIONS



Maison Autrique
 Chaussée de Haecht, 266
 1030 Bruxelles

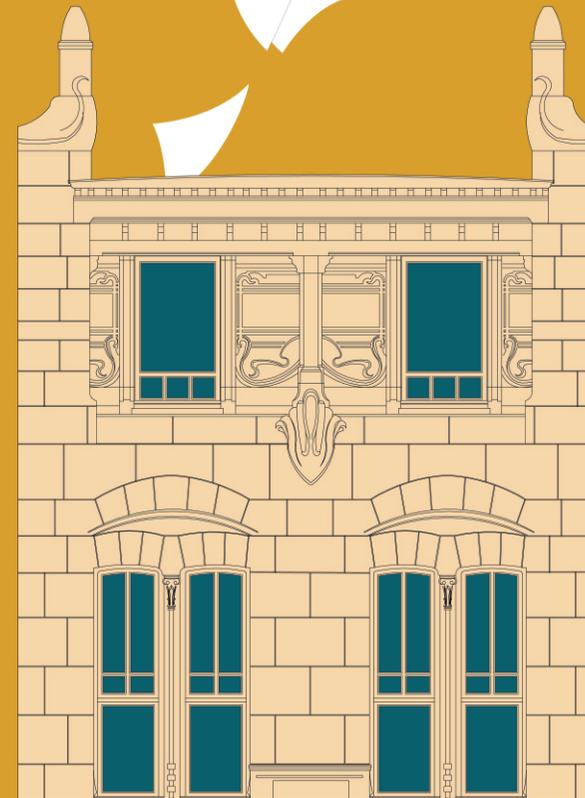
02 215 66 00
 info@autrique.be



L'INVENTAIRE IMAGINAIRE

LIVRET JEU
 POUR LES ENFANTS

6-12 ANS



Bienvenue à la Maison Autrique !

Ce petit carnet te suivra tout au long de l'exposition, il contient des explications et des jeux en lien avec ce que tu vas voir.

Les solutions se trouvent sur la dernière page.

Bonne visite !



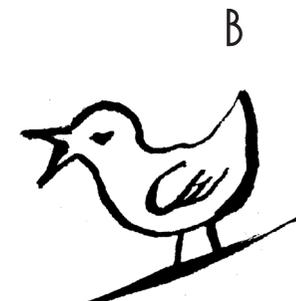
MOSCOU

En Russie, les légendes populaires et les histoires s'inspirent souvent des animaux !

Trouve le ou les intrus qui ne sont pas dans l'exposition.



A



B

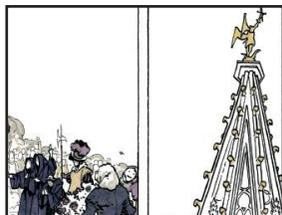
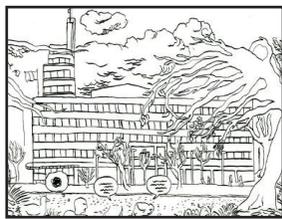
C



BRUXELLES

Ici les auteurs ont imaginé trois histoires qui prennent place dans trois endroits différents de Bruxelles : la Grand Place, la Place Flagey et la Place du Jeu de Balle.

Associe l'endroit représenté sur la planche à la photographie dont elle s'inspire.



LA HAVANE

Les auteurs se sont inspirés de l'histoire vraie de Matías Pérez, un passionné d'aéronautique qui a disparu en 1856 pendant un vol avec sa montgolfière.

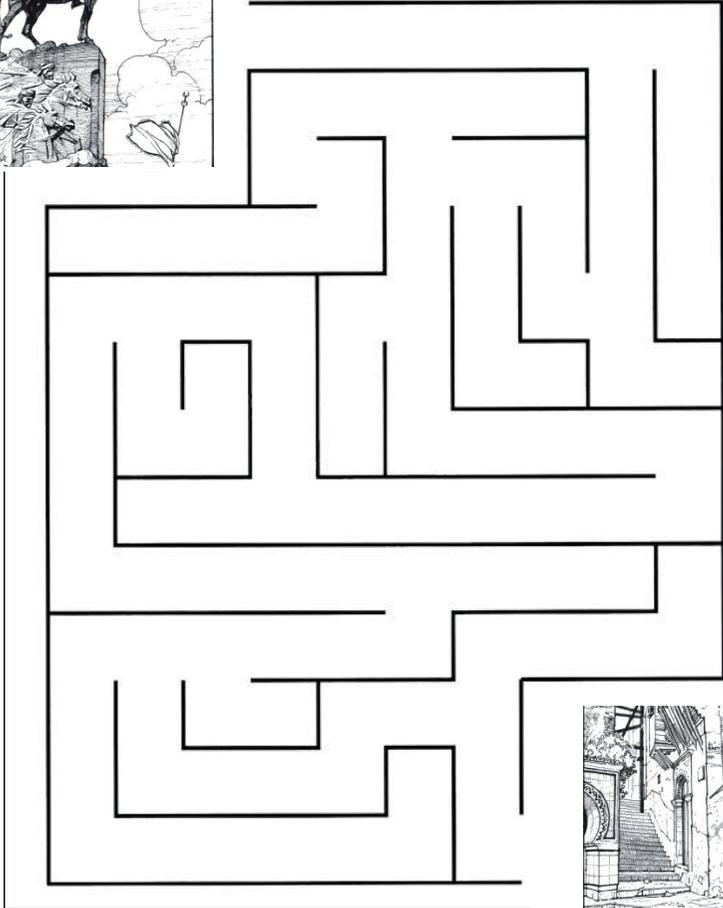
Retrouve les cinq différences.



ALGER

La casbah est le nom que l'on donne au quartier historique d'Alger. Son architecture traditionnelle et l'artisanat que l'on y trouve sont une source d'inspiration importante pour de nombreux artistes.

Aide le cavalier à trouver son chemin pour sortir de la casbah.



UN PROJET INTERNATIONAL

Kronikas est une revue de bande dessinée qui réunit le patrimoine de 4 villes du Monde. Chacun des auteurs imagine des histoires en lien avec le patrimoine.

Relie chaque drapeau à son pays sur la carte et inscris le nom de la capitale en dessous.

