

# PARCOURS pour les enfants JEU

## AUTOUR DE BERCY VILLAGE



\* Pars à l'aventure dans le parc de Bercy, rendez-vous  Cour-Saint-Emilion. A deux pas de la Cinémathèque.

# Promenons-nous à Bercy

Flâner, faire du shopping, prendre l'air, prendre un verre, rêver sous les arbres, compter les mouettes et les hérons... En plein Paris, cour Saint-Emilion ! Là battait autrefois l'un des cœurs de Paris : les chais, qui servaient au XIX<sup>e</sup> siècle d'entrepôts de vin. Aujourd'hui joliment rénovés et bordés d'un grand parc qui va jusqu'à la Cinémathèque, ils abritent désormais les boutiques et restaurants de Bercy Village.

## A Bercy Village, on peut selon ses envies :



### \* S'asseoir en terrasse,

loin des voitures et du bruit, dans les nombreux cafés et restaurants de la cour Saint-Emilion, pour déjeuner, dîner, goûter, prendre un verre...

Faire plaisir ou se faire plaisir dans **les boutiques** du Village dédiées à la culture, aux loisirs et au bien-être.



\* Participer tout au long de l'année aux **animations gratuites destinées aux enfants** :

chasses au trésor, ateliers pendant les vacances de printemps et d'automne, spectacles, etc.



\* **Flâner** à l'ombre des tulipiers. Et même gambader, s'égailler sous les passages, tout en s'égayant !

Assister aux **rendez-vous Terrasses**, des concerts de musiques du monde qui ont lieu l'été, en juillet et août, les mardis et jeudis à 18 h.

 Bercy Village, Paris XII<sup>e</sup>. M<sup>o</sup> Cour-Saint-Emilion. Restaurants ouverts tlj jusqu'à 2 h, boutiques de 11 h à 21 h.

Pour recevoir le programme des animations, inscrivez-vous sur notre site Internet. [www.bercyvillage.com](http://www.bercyvillage.com)  
Infos : 0825 166 075



# PARCOURS-JEU

## AUTOUR DE BERCY VILLAGE

Il fait beau, les oiseaux chantent : le temps idéal pour suivre notre parcours-jeu dans le parc de Bercy et dans Bercy Village. Une balade qui promet de te faire voyager à travers le temps.

Poursuis ton chemin. Au n° 48, tu trouveras une sculpture sur le mur qui rappelle l'ancien usage de Bercy. Il s'agit :

- A D'un pichet et d'un verre.
- B D'une grappe de raisin.
- C D'une bouteille.

# 8

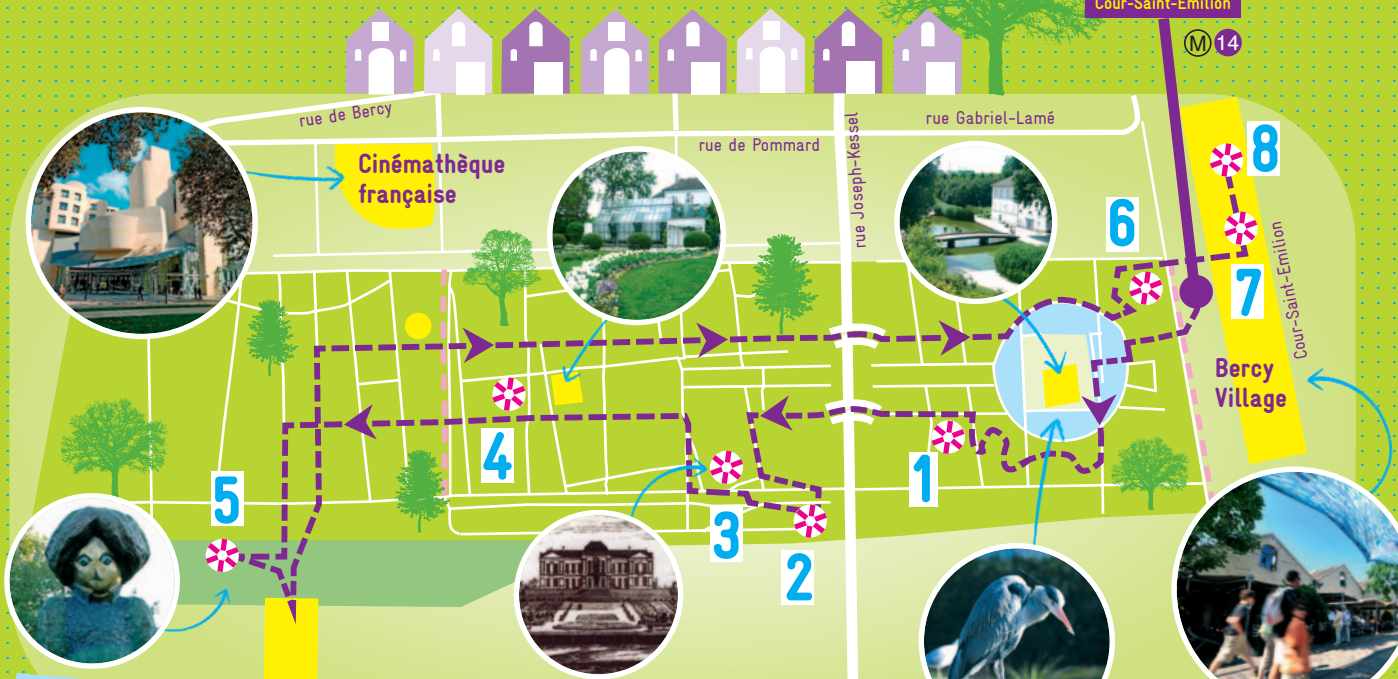
### DÉPART Cour-Saint-Emilion



Le parcours commence à la sortie du métro Cour-Saint-Emilion. Tourne à droite en haut des escaliers et entre dans le parc. Devant vous se trouve un pont de bois (où parfois un héron prend le soleil). Franchis le pont, tourne à gauche, puis à droite, en suivant le sentier qui longe la forêt de bouleaux. Ton chemin croise **des rails**. A ton avis, pourquoi sont-ils là ?

- A Ils servaient à transporter des tonneaux de vin vers les grands entrepôts qui couvraient Bercy autrefois.
- B Ils sont la trace d'une ancienne gare de voyageurs désormais engloutie sous l'eau.
- C On les a installés pour faciliter les travaux de jardinage du parc.

# 1



Passerelle Simone-de-Beauvoir

La Seine

En suivant le tracé du plan, tu arrives en vue d'une jolie maison blanche aux volets bleu-vert : c'est aujourd'hui **la Maison du jardinage** (qui abritait il y a un siècle le service des taxes sur le vin). Et juste à côté, autour d'une grande cheminée de brique, se trouve un petit carré planté d'arbustes - qui rappellent l'ancienne activité du lieu et de la maison. **Ce sont :**

- A Des pommiers
- B Des vignes
- C Des amandiers

# 4

Juste à côté se trouvent les ruines d'un château, **le château du Petit-Bercy**. A l'époque de sa splendeur, au XVIII<sup>e</sup> siècle, sa façade tournée vers la Seine comptait vingt fenêtres. **Combien en reste-t-il aujourd'hui ?**

- A 1
- B 5
- C Aucune

Traverse les pelouses vertes, grimpe les marches qui mènent à la belle **passerelle Simone-de-Beauvoir**, et observe attentivement **les 21 statues de l'artiste Rachid Khimoune** intitulées *Les Enfants du monde*. **A partir de quel matériau l'artiste les a-t-il fabriquées ?**

- A Des drapeaux
- B Des plaques d'égouts
- C Des lampadaires

La Seine

# 5

Sors du parc, prends le passage Saint-Emilion. Te voilà cour Saint-Emilion : les beaux bâtiments de pierre que tu vois sont **les anciens chais de Bercy** où l'on entreposait le vin. A côté, entre le n° 42 et le n° 44, se trouve un conduit dans lequel **le célèbre bandit Cartouche** se cacha pour échapper à la police. Il s'agit :

- A D'une cheminée.
- B D'un puits en pierre.
- C D'un souterrain fermé par une trappe dans le sol.



# 7

Redescends les marches, dirige-toi vers **la Cinémathèque** (où un autre parcours-jeu t'attend !), puis rentre à nouveau dans le parc Yitzhak-Rabin. Va tout droit, franchis la passerelle qui enjambe la rue. Te voilà près d'**une petite butte** : pour grimper tout en haut et observer la belle vue du parc, tu as le choix entre un chemin et des marches. **Quelle forme a ce chemin ?**

- A Celle d'un escargot.
- B Celle d'un zigzag.
- C Celle d'un U.

# 6

Dirige-toi vers la passerelle qui relie les deux parties du jardin. De l'autre côté, repère sur ta gauche **le plus vieil arbre du parc** : un magnifique marronnier plus que centenaire. **Il est entouré d'un petit muret blanc en forme de :**

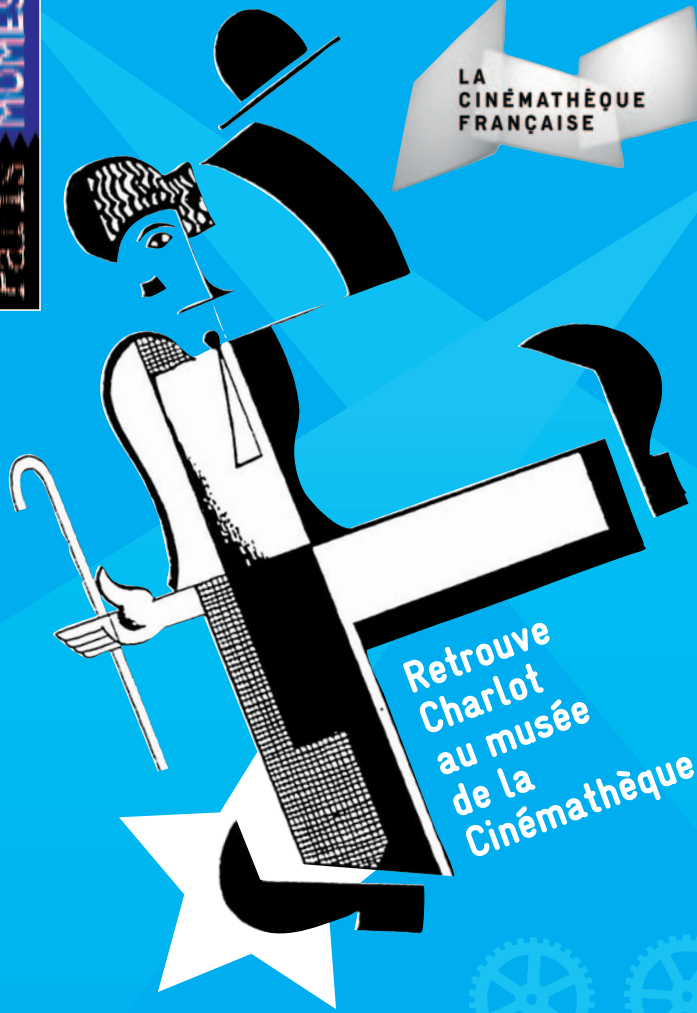
- A Cercle
- B Carré
- C Triangle

# 2

LA  
CINÉMATHÈQUE  
FRANÇAISE

# Les enfants à la Cinémathèque

Cette « Maison du cinéma », rêvée dès 1936 par Henri Langlois, le créateur de la Cinémathèque, est installée au cœur des jardins de Bercy dans un bâtiment de l'architecte Frank O. Gehry. On y trouve le musée de la Cinémathèque qui retrace quatre cents ans d'histoire du cinéma à travers de fabuleux appareils, costumes ou décors de films, et aussi des salles de projection, des expositions temporaires, une bibliothèque, une librairie et un restaurant.



Retrouve  
Charlot  
au musée  
de la  
Cinémathèque

## PARCOURS-JEU pour les enfants



★ Pour découvrir la grande histoire du cinéma, rendez-vous à la Cinémathèque française.

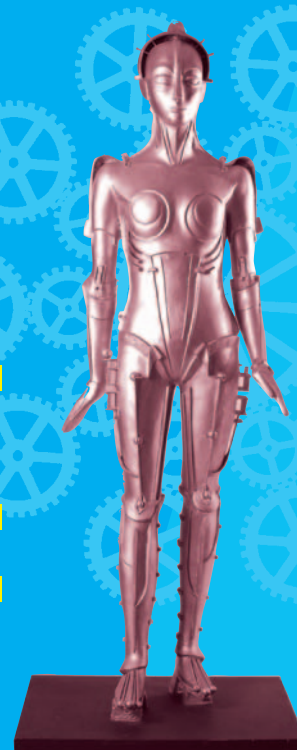
© Bercy. A deux pas de Bercy Village.



Tout au long de l'année, la Cinémathèque invite tous les publics à découvrir le cinéma sous ses multiples facettes. Dans des ateliers spécialement aménagés à cet effet, ainsi que dans les salles de projection et d'exposition, des activités sont quotidiennement proposées aux enfants (dès l'âge de 3 ans), sur le temps libre comme sur le temps scolaire. Conférenciers, techniciens du cinéma, conteurs, architectes, réalisateurs et comédiens sont à la fois les inspirateurs et les guides de ces expériences uniques.

De septembre à fin juin, les enfants peuvent suivre les **séances jeune public**. Les mercredis et les samedis après-midi, une programmation de films, sous forme de cycles : *Rebelles, Secret...* Pour s'initier au cinéma, passer derrière la caméra ou derrière l'écran, des **ateliers et des stages** pratiques sont également organisés pendant les vacances.

**La librairie de la Cinémathèque** vous accueille avec son espace jeunesse, et **le restaurant Le 51** propose des formules goûter, anniversaire et pique nique.



LA  
CINÉMATHÈQUE  
FRANÇAISE

### ★ La Cinémathèque française Musée du Cinéma

51, rue de Bercy, Paris XII<sup>e</sup>. M<sup>o</sup> Bercy  
01 71 19 33 33 et [www.cinematheque.fr](http://www.cinematheque.fr).  
Ouvert tous les jours à partir de 12 h  
sauf le mardi.

Fermé les trois premières semaines d'août.  
Projections, musée, expositions, bibliothèque :  
50 % de réduction pour les moins de 18 ans.  
+ Musée ouvert et gratuit  
le dimanche matin de 10 h à 13 h.

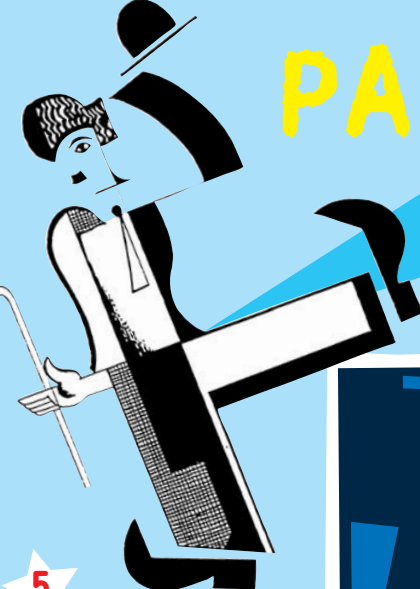
Sur [www.cinematheque.fr](http://www.cinematheque.fr)  
programme détaillé et billetterie en ligne.  
Le programme jeune public est disponible  
à l'accueil de la Cinémathèque.

Les espaces sont accessibles  
aux personnes à mobilité réduite.

# PARCOURS-JEU

au musée de la Cinémathèque

Le musée de la Cinémathèque renferme des trésors mystérieux. Découvre les débuts du cinéma et pars à la recherche du costume de *Peau d'âne* et du robot du film *Metropolis*...

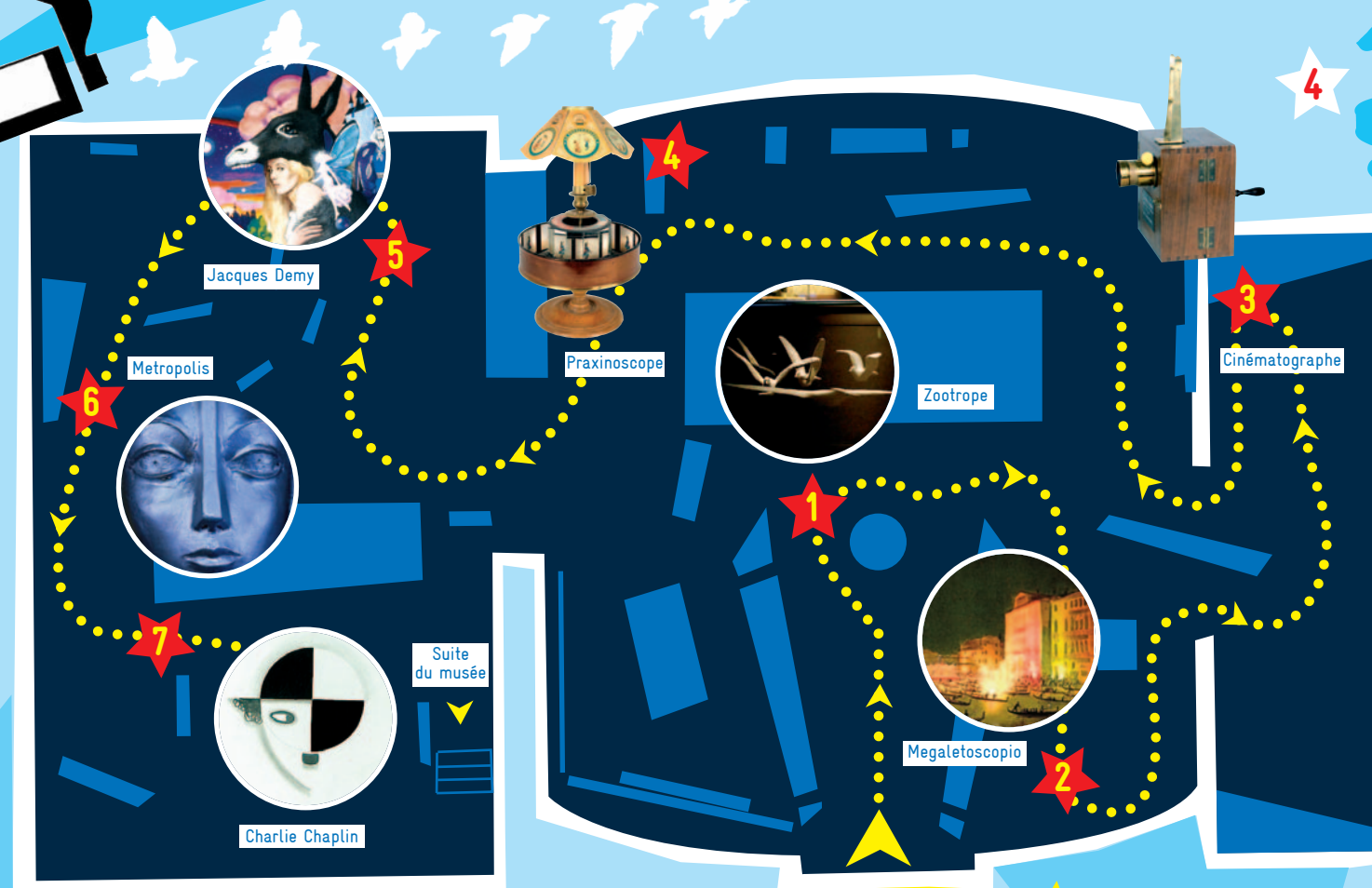


**5**  
Découvre la salle consacrée au réalisateur **Jacques Demy**. Des extraits de ses films sont diffusés sur l'écran. On y chante et on y voit une princesse qui revêt un curieux costume. De quoi s'agit-il ?

**A** D'un vieux drap, comme un fantôme.  
**B** D'une robe couleur soleil.  
**C** D'une peau d'âne.

**6**  
Juste à côté dans une autre vitrine, repère l'étrange robot couleur argent. C'est la reproduction du robot de **Metropolis**, un film de science-fiction réalisé en 1927, qui a marqué l'histoire du cinéma. Un extrait est projeté sur un écran. Que fait le robot dans cet extrait ?

**A** Il se transforme en voiture.  
**B** Il rétrécit.  
**C** Il prend vie.



**7**  
Ce portrait représente Charlot, le héros et l'auteur du film **Les Temps modernes**. Dans l'extrait projeté, on voit Charlot travailler :

**A** Dans une boulangerie.  
**B** Dans une usine.  
**C** Sur un quai comme chef de gare.

★ Rends-toi sur [www.cinematheque.fr](http://www.cinematheque.fr), tu y trouveras les bonnes réponses !

**Départ**  
Entrée du musée

**1**  
A l'entrée du musée, au beau milieu de l'allée, trône une sorte de manège. A l'intérieur se trouvent des sculptures d'oiseaux : c'est **le Zootrope de Etienne-Jules Marey**, qui, en tournant, recompose le vol d'un oiseau (observe-le battre des ailes à travers les fentes du zootrope, c'est magique). Combien de volatiles comptes-tu ? Pour l'aider : il y en a autant que de fentes.

**A** 10 **B** 20 **C** 30

**4**  
Observe bien le merveilleux **praxinoscope d'Emile Reynaud**. Cette invention était offerte comme jouet aux enfants d'il y a 130 ans. Comme le zootrope de l'entrée, cet appareil donne l'illusion du mouvement. Quel procédé est utilisé ?

**A** Des ressorts qui font bouger les personnages.  
**B** Des miroirs qui reflètent les images animées et les décors.  
**C** Des lumières qui clignotent.

**3**  
Dirige-toi vers la vitrine du fond. A gauche dans cette vitrine, tu peux voir **le premier cinématographe des frères Lumière** : l'ancêtre à la fois de la caméra et des projecteurs de cinéma d'aujourd'hui ! De quand date-t-il ?

**A** 1785 **B** 1895 **C** 1995

**2**  
Sur ta droite, voici une belle machine nommée **Megaletoscopia**. On distingue une boîte et des volets de bois sculptés. Les volets servent à faire entrer la lumière dans la boîte, soit par-dessus, soit par-dessous. Quand on regardait à l'intérieur, les images de la ville se transformaient :

**A** Le même décor passait du jour à la nuit.  
**B** On voyait la ville en 3D.  
**C** Les maisons devenaient invisibles.

CHARLES CHARPAINO - YOUTREVICH/DR • 1,2,3-4 ; PHOTOGRAPHIE STEPHANE DABROWSKI/CF • 5 ; AFFICHE DE JIM LEON, COLL. CF © CINÉTAMARIS • 6 ; PHOTOGRAPHIE STEPHANE DABROWSKI/CF • 7 ; CHARLOT, DESIN DE JACQUELUX, COLL. CF