

# Parcours découverte

## Voyages



Dessiner



Compléter



Créer



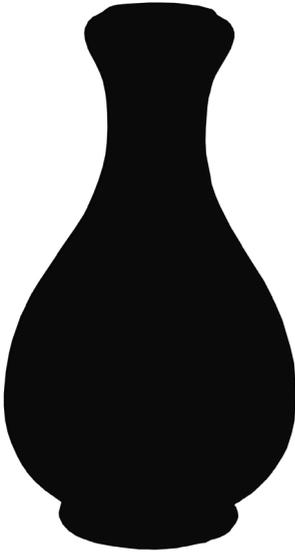
Chercher



Observer



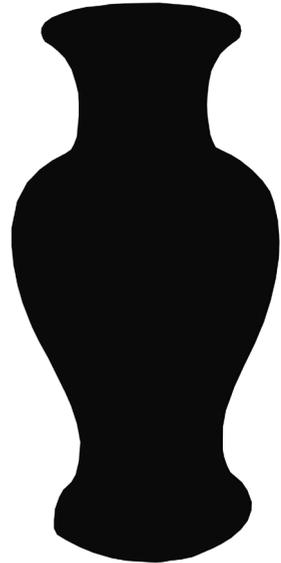
Rends-toi dans la salle Voyages. Pars à la recherche des objets qui correspondent aux silhouettes ci-dessous. Associe chaque pièce à sa silhouette et choisis la bonne couleur.



A. vase n. ...



B. verseuse n. ...



C. vase n. ...



Les décors ci-dessus s'appellent des *monochromes* car ils n'ont qu'une seule couleur.

Des décors ont disparu de l'assiette qui se trouve dans la vitrine *Cornelis Pronk*.  
Peux-tu les remettre au bon endroit ?



.....

.....

.....

.....

.....



Sur cette assiette tu retrouves les armoiries de Elias Guillot qui occupa une place importante au sein de la Compagnie néerlandaise des Indes. Selon tes talents et ta personnalité dessine tes propres armoiries. Tu peux dessiner un objet, un animal, une plante ou un personnage. Chaque motif représente un trait de personnalité: l'aigle représente la *force* et le *courage*, le lion le *pouvoir*, le chien la *fidélité*, la colombe la *paix*, un livre la *sagesse*, l'abeille le *travail*, la rose la *passion*...

