

Paris MÔMES

EXPO À LA MONNAIE
DE PARIS

LA BANDE DESSINÉE PARLE CASH

EXPOSITION DU 10/04/26
AU 06/09/26

LIVRET
JEUX
POUR LES
7-12 ANS



QUAND LA BANDE DESSINÉE PARLE CASH

Dans l'exposition **CLING !**, la Monnaie de Paris pose un nouveau regard sur la bande dessinée, en l'abordant à travers un sujet universel : l'argent.

Au fil du parcours, tu vas découvrir comment la BD explore ce sujet de plein de manières différentes ! Une riche occasion de constater combien la bande dessinée, qu'on qualifie de « 9^e art », est un art à part entière. Elle tient à la fois de la littérature et des arts plastiques, nous offrant un monde de mots et d'images, où chaque étape de création est importante. De l'écriture de l'histoire au découpage en planches, du dessin à la rédaction de chaque bulle, jusqu'à la mise en couleurs qui donne à certaines cases l'allure de tableaux... Autant de trésors à lire et à contempler !



BREF,
OUVRE GRAND
LES YEUX, ET PARS
EXPLORER TOUTES
CES PÉPITES
D'ART !

1 JEU DE MOTS

CLING !... Le titre de l'exposition est bien choisi ! Il évoque le bruit d'une pièce de monnaie qui tombe, et c'est aussi ce genre d'évocation que l'on trouve dans les planches de bandes dessinées exposées ici : « PAN ! », quand un coup de feu résonne ; « PAF ! » en cas de bagarre ; « PLOUF ! » si quelqu'un

BANG

tombe à l'eau... Amuse-toi à les repérer dans les planches de BD que tu rencontreras tout au long de l'exposition ! La langue française possède justement un mot pour désigner ces mots-bruits.

Pour le retrouver, remplace chaque lettre par la lettre qui la précède dans l'alphabet :

P O P N B U P Q F F



WOW

SNIF

GALERIE DE PORTRAITS

Les archétypes: l'argent apparaît bien souvent dans la bande dessinée. Les héros et héroïnes partent à la chasse au trésor, héritent d'une fortune, luttent contre la pauvreté...

Ils sont ici rassemblés en 8 grandes catégories de personnages appelées « archétypes ». Ils incarnent une attitude face à l'argent, comme l'aventurier qui veut le conquérir, le voleur qui cherche à le dérober, le milliardaire qui désire l'accumuler...

LE SAVAIS-TU ?

LE MOT "ARCHÉTYPE" VIENT DU MOT GREC "ARKHETUPON", QUI SIGNIFIE "MODÈLE PRIMITIF", C'EST-À-DIRE LE MODÈLE D'ORIGINE.

2 JEU DES LIENS

Te voilà dans le salon Dupré, où sont suspendues de grandes œuvres réalisées par de célèbres artistes d'aujourd'hui...

... Créées pour l'exposition, elles illustrent chacune un des fameux archétypes dont on te parlait juste au-dessus.

Observe-les et relie chaque archétype au fragment d'œuvre qui lui correspond.



A



B



C



D

LES AVENTURIÈRES & AVENTURIERS

par Ugo Bienvenu

LES VOLEUSES & VOLEURS

par Blutch

LES ÉPARGNANTES & ÉPARGNANTS

par Coco

LES MARGINALES & MARGINAUX

par Florence Cestac

LES MILLIARDAIRES

par Nicolas de Crécy

LES JOEUSES & JOUEURS

par Anouk Ricard

LES FAUSSAIRES

par Thomas Ott

LES ALCHEMISTES

par Catherine Meurisse



E



F



G



H

AVENTURIÈRES & AVENTURIERS

Quelle plus belle invitation à l'aventure qu'un trésor à conquérir ? Ce thème est une inépuisable source d'histoires, que les héros ou héroïnes soient des pirates, des cow-boys ou des archéologues... Et, souvent, peu importe qu'ils trouvent ce qu'ils cherchent : vivre cette aventure, c'est déjà un trésor.

JEU DU CHERCHE ET TROUVE

3

Repère dans la salle l'un des plus célèbres (et effrayants) pirates de fiction, imaginé au départ par Robert Louis Stevenson dans son palpitant roman *L'Île au trésor*.
Pour t'aider, décrypte ce rébus :

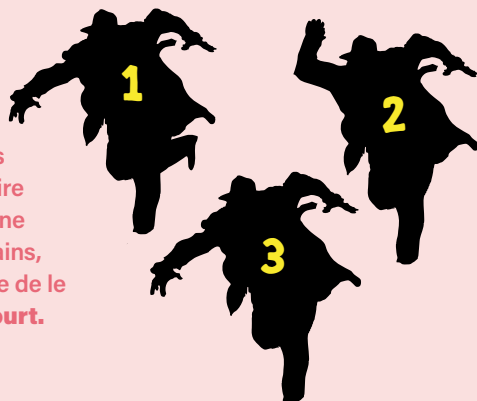


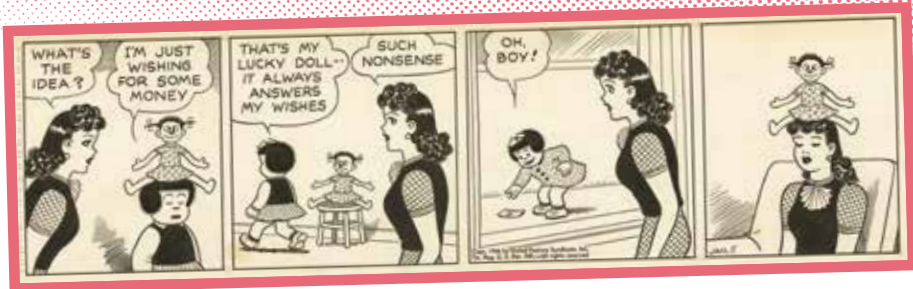
VOLEUSES & VOLEURS

Voilà une catégorie de personnages à multiples facettes ! Certains sont là pour rendre les héros encore plus héroïques, comme la maladrresse des frères Dalton qui met en lumière l'habileté de Lucky Luke. D'autres sont de fiers justiciers ou de sombres méchants.

4 JEU DES OMBRES

Observe cette représentation du Spirit, un héros justicier qui combat le crime. Tout concourt à faire de cette image dessinée par Will Eisner une scène de cinéma : un voleur dont on ne voit que les mains, une pluie de dollars, et son poursuivant qui tente de le rattraper ! Entoure l'ombre de l'homme qui court.





ÉPARGNANTES & ÉPARGNANTS

Pour épargner, il faut économiser !

Des journaux, comme *Spirou*, s'adressent aux enfants et popularisent la notion d'« argent de poche ». Tout en faisant rire leurs petits lecteurs et lectrices, ils vantent les vertus de l'épargne avec un objet familier : la tirelire (tu peux en voir de beaux exemples dans cette salle).

JEU DES RÉSERVES

5

Parfois, la valeur d'une chose est celle qu'on lui donne. Repère la planche où Astérix et Obélix sont dans un coffre-fort. **Quel trésor Obélix protège-t-il ?**

- A UN GRAND FROMAGE**
- B UN MENHIR**
- C UN SANGLIER**

MARGINALES & MARGINAUX

Gaston Lagaffe et sa « guerre des parcmètres », Winnie Winkle gagnant sa vie dans un monde où les femmes n'ont pas encore d'indépendance financière... mais aussi les auteurs de bande dessinée qui évoquent les difficultés à vivre de leur art... **Tous ces personnages questionnent le monde tel qu'il est, avec humour ou réalisme.**



6 JEU QUIZ

Cette planche a des allures d'autobiographie. L'auteur de bandes dessinées, Killoffer, nous montre ainsi son quotidien précaire. Il emploie d'ailleurs le mot péjoratif et familier de « clochard » pour se désigner lui-même avec autodérision.

À ton avis, pourquoi cette œuvre s'intitule-t-elle *Le Clochard céleste* ?

- A Parce qu'il vit dans un gratte-ciel.**
- B Parce qu'il possède le pouvoir magique de voler.**
- C Parce que, en tant qu'artiste, il a cette capacité de transformer son quotidien en œuvre d'art.**

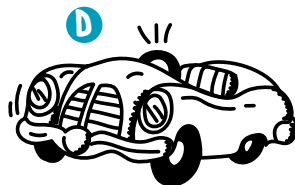
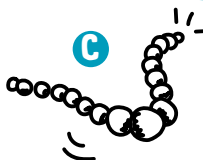
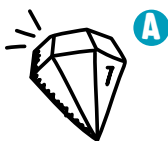
MILLIARDAIRES

La garantie de bonheur : la richesse ?

Pas toujours ! Au contraire, pour certains héros de BD, comme l'héritier Largo Winch, elle peut être lourde à porter. Tu trouveras dans cette section des milliardaires plus ou moins rayonnants et positifs.

7 JEU DE L'INTRUS

Voici Richie Rich, fils unique d'un milliardaire et garçon au grand cœur. Pour évoquer le luxe qui l'entoure, le dessinateur a multiplié certains signes de richesse. **Entoure le seul qui ne figure pas dans les différentes cases.**



FAUSSAIRES

Une autre façon de créer de la richesse, c'est de fabriquer de la fausse monnaie (mais c'est complètement illégal !)... Pour cela, on a besoin d'un faussaire. C'est un véritable artiste, capable d'imiter avec précision les dessins ainsi que l'aspect des billets et des pièces. Ils sont beaucoup représentés dans la BD !

LE SAVAIS-TU ?

POUR RÉALISER CETTE IMAGE, L'AUTEUR DE BD THOMAS OTT A UTILISÉ LA TECHNIQUE DE LA CARTE À GRATTER : CELA CONSISTE À ENLEVER LA COUCHE NOIRE QUI RECOUVRE LE PAPIER, POUR FAIRE APPARAÎTRE LE BLANC.

JOUEUSES & JOUEURS

Défier le destin, gagner une fortune à la loterie... Cette figure du joueur ou de la joueuse, fréquente dans les bandes dessinées, est aussi une manière de parler du rôle que le hasard exerce parfois dans nos vies.

8 JEU DE MAINS

Dans cette création d'Anouk Ricard, tu peux voir trois personnages attablés autour d'une partie de poker. Les mises sont importantes, comme tu le devines aux trésors qui s'empilent : pièces d'or, montre, dent, billets, clés d'appartement, boutons et cacahuètes ! **Observe les cartes que tient la souris. S'agit-il ?**



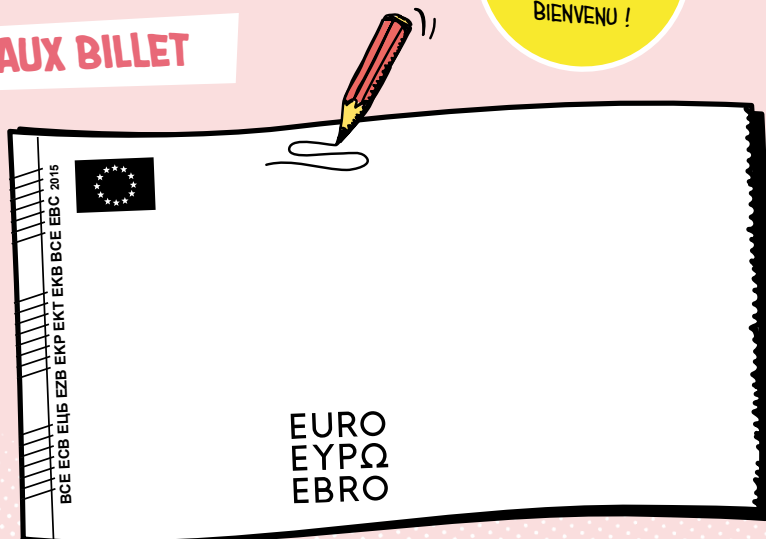
- A D'UN CARRÉ** soit quatre cartes de la même valeur ?
- B D'UN BRELAN** soit trois cartes de la même valeur ?
- C D'UNE SUITE** soit cinq cartes qui se suivent par ordre de grandeur, neuf, dix, valet, dame, etc.



PENSE À SALUER
LE ROBOT MIKKI,
CRÉÉ PAR UGO
BIENVENU !

9 JEU DU FAUX BILLET

Tu peux voir des faux billets dans cette salle d'exposition (et le vrai talent des artistes !) **Dessine, toi aussi, ta monnaie parallèle, et n'oublie pas d'y représenter ce que tu souhaites voir figurer sur une monnaie !**





ALCHIMISTES

Parmi les rêves que la bande dessinée aime explorer, il y a celui de l'alchimiste, un savant un peu magicien qui aurait le pouvoir de transformer en or des métaux sans valeur : on parle alors de la « transmutation ».

CAP SUR LE MUSÉE !

Te voilà à la fin du parcours. Dirige-toi vers le musée, tu découvriras une grande vitrine où sont exposées les matrices - outils et instruments qui servent à fabriquer les pièces de monnaie. Parmi elles, repère Lucky Luke, l'homme qui tire plus vite que son ombre !

10 JEU DES MÉTAM-OR-PHOSES

Pour réussir cette transmutation, les alchimistes espéraient découvrir un objet particulier. **Lequel ?**

- A** L'atome
- B** La pierre philosophale
- C** La poudre d'escampette

VISITE GUIDÉE

« Il vous manque une case ! »
Les samedis et dimanches à 11h.

NUIT EUROPÉENNE DES MUSÉES

Concert, chasse au trésor, visites à la lampe torche et beaucoup d'autres surprises vous attendent...
Samedi 23 mai à partir de 19h - Gratuit

FÊTE DES PÎTRES

Un week-end festif avec de nombreuses animations qui raviront grands et petits !
Samedi 20 et dimanche 21 juin - Gratuit

MONNAIE DE PARIS

11, quai de Conti, Paris 6^e. Tél. : 01 40 46 56 66
monnaiedepartis.fr - billetterie.monnaiedepartis.fr
M^o Pont-Neuf, Odéon, Saint-Michel.
Ouvert du mardi au dimanche - de 11h à 18h, le mercredi jusqu'à 21h.

11 JEU QUIZ

À quoi reconnais-tu que c'est un cow-boy ?
Entoure les bons indices.



RÉPONSES 1. Jeu de mots: ONOMATOPÉE ; 2. Jeu des liens: A. Faussaires, B. Joueurs, C. Aventuriers, D. Marginaux, E. Voleurs, F. Épargnants, G. Alchimistes, H. Milliardaires ; 3. Jeu du cherche et trouve : Long-Jaune-Cil-Verre (Long John Silver) ; 4. Jeu des ombres : Ombre 3 ; 5. Jeu des Réserves : réponse A (un grand fromage) ; 6. Jeu quiz : réponse C ; 7. Jeu de l'intrus : entourer le D (la voiture) ; 8. Jeu de mains : réponse A (carré) ; 9. Jeu des faux billets : pas de réponse, juste un dessin ; 10. Jeu des métam-or-phoses : réponse B (pierre philosophale) ; 11. Jeu quiz : chapeau, cheval.

Conception et réalisation : PARIS MÔMES • **Conception :** Orianne Charpentier et Aïcha Djarir • **Coordination :** Aïcha Djarir • **Rédaction :** Orianne Charpentier • **Graphisme :** Olivier Junière • Les enfants doivent être impérativement accompagnés par des adultes qui prendront toutes les précautions pour leur protection, leur sécurité et leur surveillance. Les Editions Paris Mômes déclinent toute responsabilité en cas d'incident survenant lors de la participation aux jeux.

Couverture : André Franquin, Gaston Lagaffe « Lagaffe mérite des baffes », 1979, couverture © Dupuis, 2026 • **Page 3 :** commandes pour la Monnaie de Paris à l'occasion de l'exposition © Thomas Ott © Anouk Ricard © Ugo Bienvenu © Florence Cestac © Blutch / Christian Hincke © Coco, Corinne Rey © Catherine Meurisse © NicolasdeCrecy - Avec l'aimable autorisation des artistes • **Page 4 :** © Ugo Bienvenu ; © Will Eisner Studios, Inc. re copyright/trademark • **Page 5 :** © United Features Syndicate. All rights reserved ; Editions Harvey Hits INC. © Tous droits réservés © Harvey Comics • **Page 6 :** © Killoffer ; © Thomas Ott • **Page 7 :** © Anouk Ricard • **Page 8 :** © Peyo - 2026 - Licensed through I.M.P.S (Brussels) - www.smurfs.com

