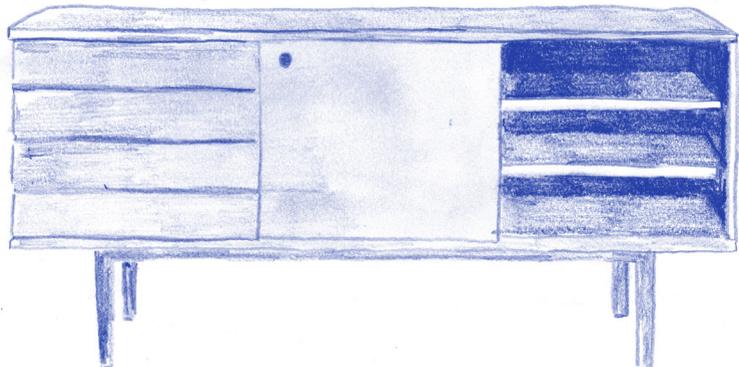
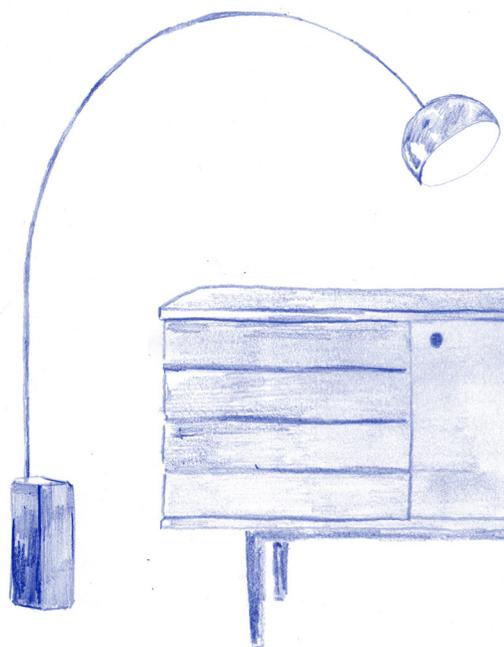
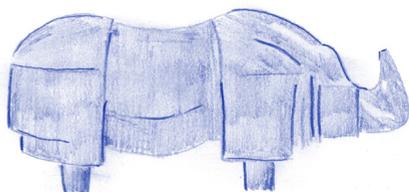
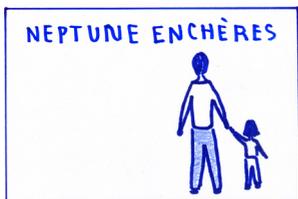


n e p
n e t u
n e *enchères*

CARNETS
POUR LES PETITS



MODE D'EMPLOI



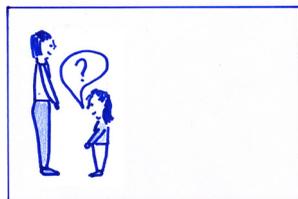
Tu peux venir avec tes parents ou tes grands-parents visiter l'exposition à l'hôtel des ventes ! C'est comme dans un musée !



Tu vois des jolis tableaux et des jolis objets qui viennent du monde entier et qui sont à vendre.



Tu peux aussi faire des coloriages et des jeux ! Que tu peux trouver ici aussi ! Il y a même une bibliothèque rien que pour toi à l'hôtel des ventes.



N'hésites pas à poser des questions à Marie, la commissaire-priseur.

C'est quoi un commissaire-priseur ?



Le commissaire-priseur doit connaître le prix d'un maximum d'objets venant du monde entier pour pouvoir renseigner les gens qui souhaitent vendre leurs objets.



Il connaît beaucoup d'œuvres d'art et d'artistes.

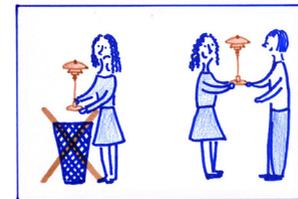


Et il vend aussi des œuvres et des objets aux enchères avec un marteau !

C'est quoi une vente aux enchères ?



Louise n'aime plus sa lampe et elle souhaite la changer.



La Jeter ? Non ! Ce n'est pas bien pour la planète ! La vendre ? Oui ! Elle la confie à Marie, la commissaire-priseur, qui la vendra aux enchères dans quelques jours avec d'autres objets.



La lampe est exposée avant la vente pour que tout le monde puisse la voir avant le jour de la vente.



Gabriel aime bien cette lampe. Il souhaite l'acheter 10 euros. Pendant la vente aux enchères, lorsque c'est au tour de la lampe d'être vendue, il lève la main pour dire qu'il la veut à 10 euros.



Mais Alice aime encore plus cette lampe et souhaite utiliser l'argent de son anniversaire pour l'acheter. Elle lève la main pour l'acheter 20 euros. Gabriel ne veut pas l'acheter plus cher que 10 euros. Il préfère acheter une lampe une prochaine fois.

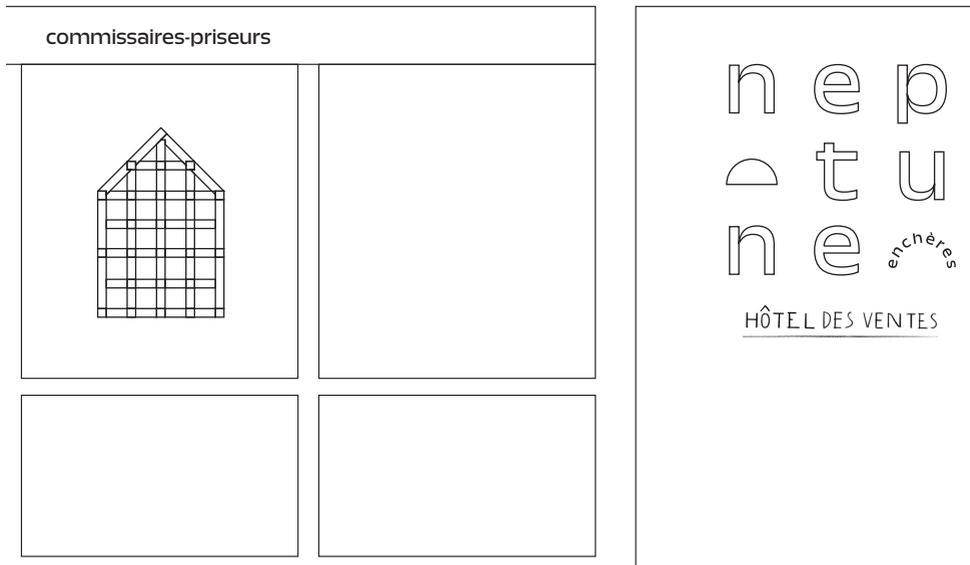
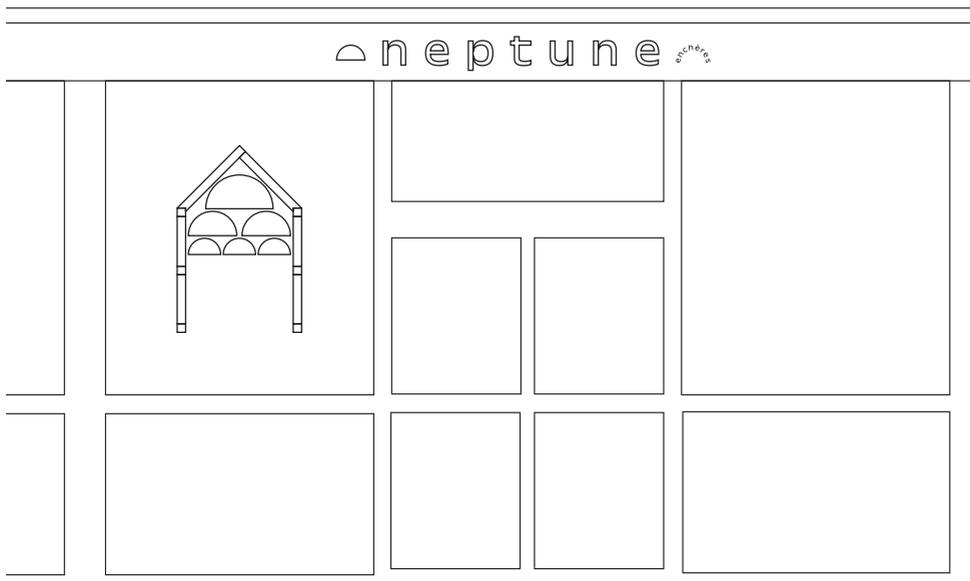


Personne d'autre ne veut la lampe. Marie, la commissaire-priseur, tape avec son marteau et dit « adjudgé » pour montrer qu'Alice a gagné l'enchère !



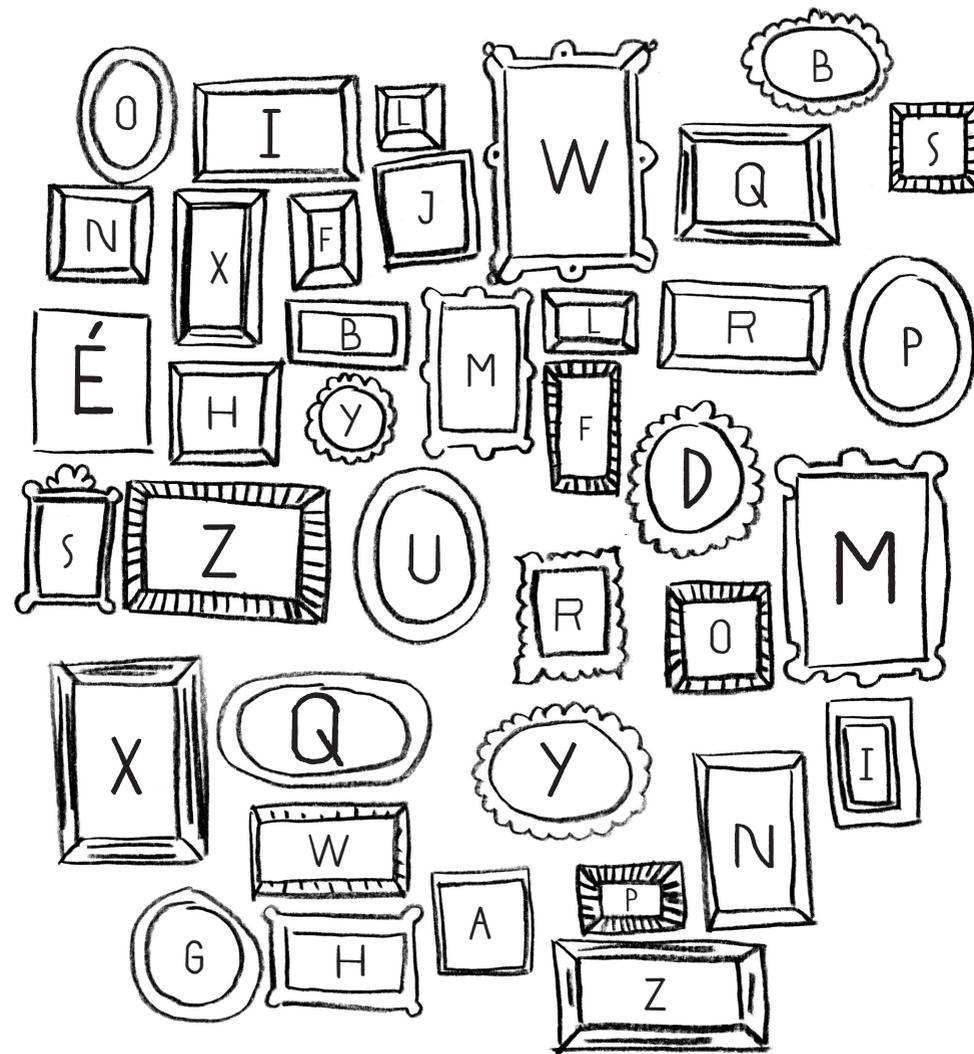
Alice va alors payer et repartir avec sa lampe qu'elle mettra dans sa chambre !

COLORIS LA FAÇADE DE L'HÔTEL DES VENTES



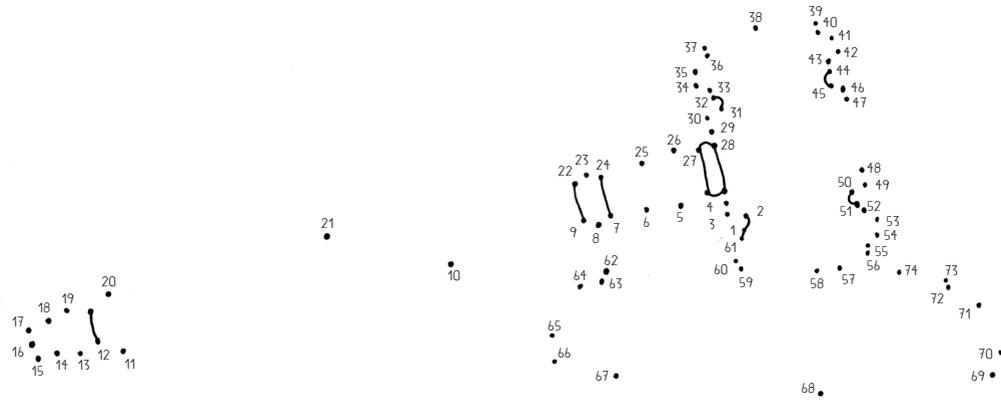
LE MOT MYSTÈRE

Raye les lettres qui sont en double pour découvrir le mot mystère!



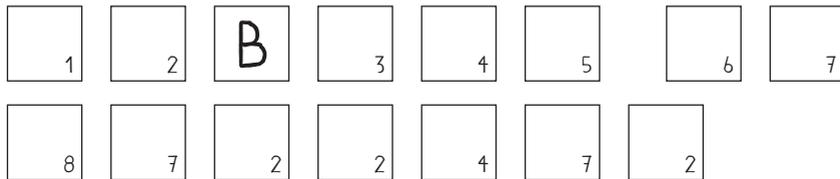
LE MOT MYSTÈRE EST

POINTS À RELIER



LES MOTS FLÉCHÉS

Né à Saint-Lo, je suis le découvreur de la planète Neptune



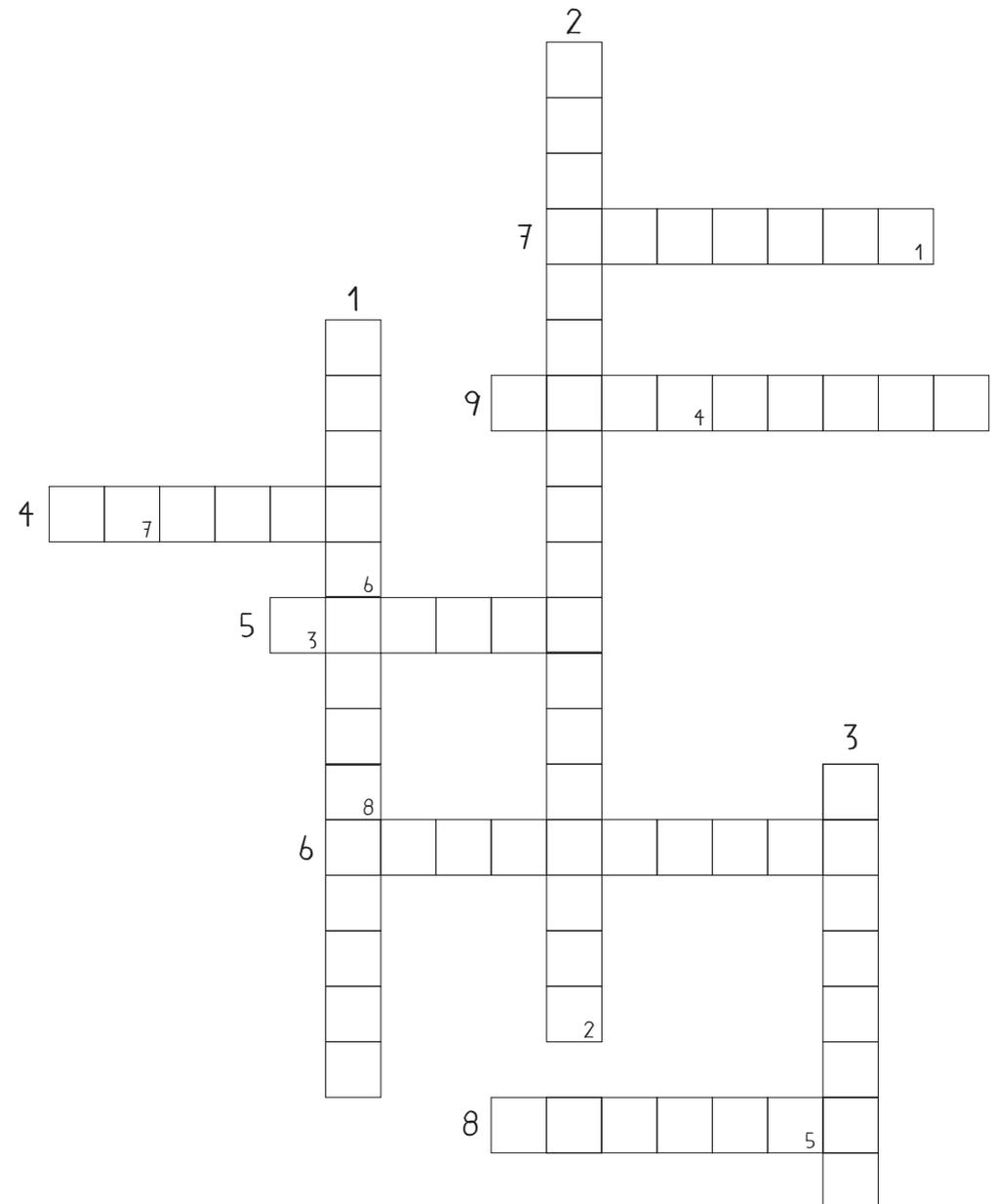
HORIZONTAL

- 4 – Objet ou création artistique
- 5 – Mot qui signifie que l'objet est vendu
- 6 – Moment où les visiteurs voient les objets
- 7 – Outil du commissair-priseur
- 8 – Dieu romain de la mer et protecteur des chevaux
- 9 – Évaluation du prix de l'objet

VERTICAL

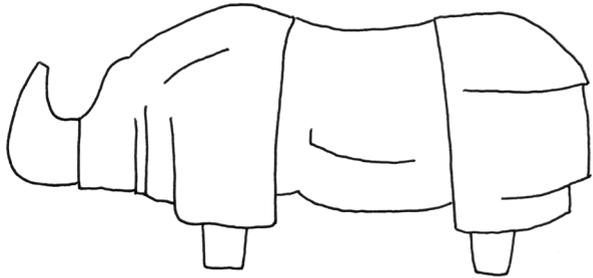
- 1 – Lieu où se déroule les enchères
- 2 – Celui ou celle qui vend aux enchères
- 3 – Offre d'une somme supérieure

LES MOTS FLÉCHÉS

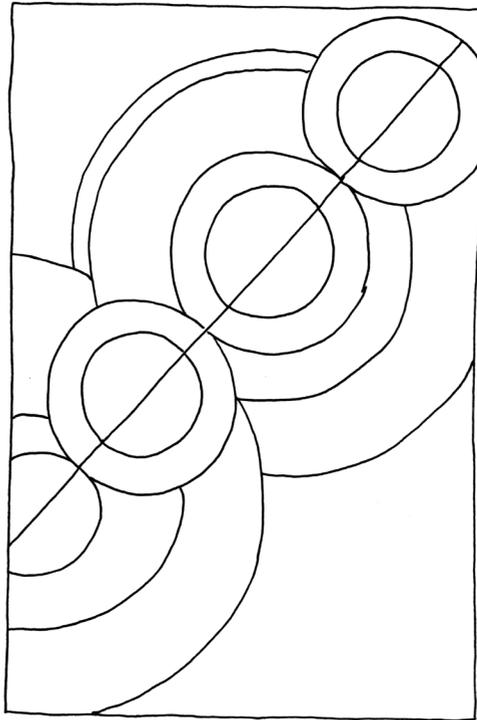


LEXIQUE À COLORIER

SCULPTURE : OEUVRE D'ART QUI EST EN RELIEF ET DANS DIFFÉRENTS MATÉRIAUX : BOIS, MÉTAL, PIERRE, PLASTIQUE...



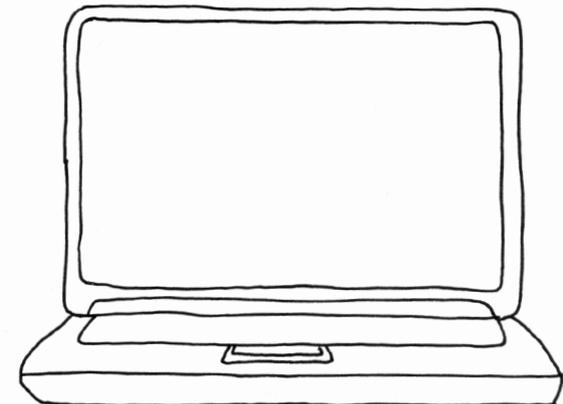
PEINTURE :
OEUVRE D'ART
QUI EST PEINTE,
LE PLUS SOUVENT
SUR UNE TOILE,
UNE PLANCHE
DE BOIS OU
SUR DU CARTON.



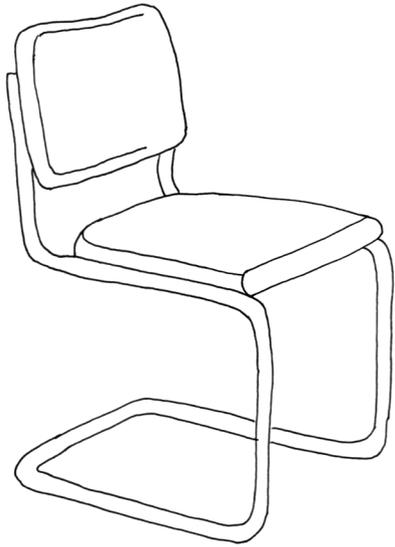
DESSIN : OEUVRE D'ART QUI EST DESSINÉE
AVEC UN CRAYON, UN STYLO
OU UN FEUTRE SUR DU PAPIER



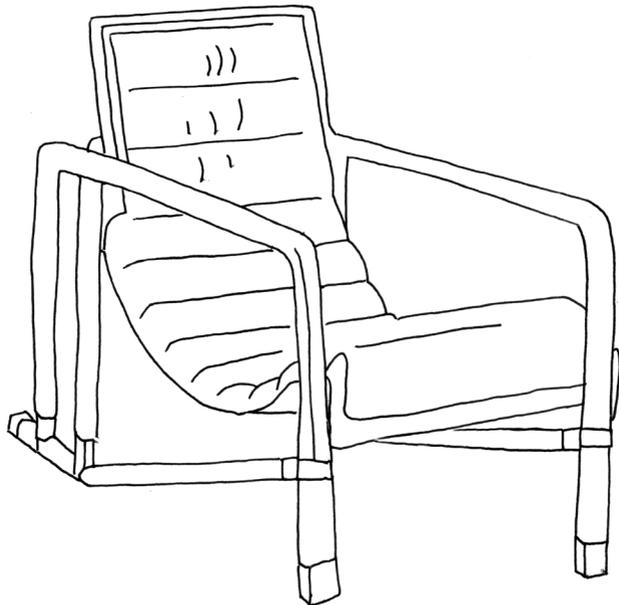
ART VIRTUEL : OEUVRE D'ART
QUI EST CRÉÉE AVEC UN ORDINATEUR



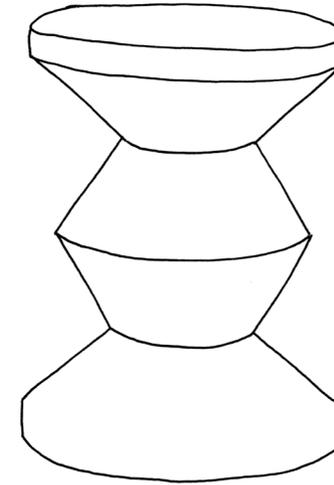
CHAISE : SIÈGE À DOSSIER



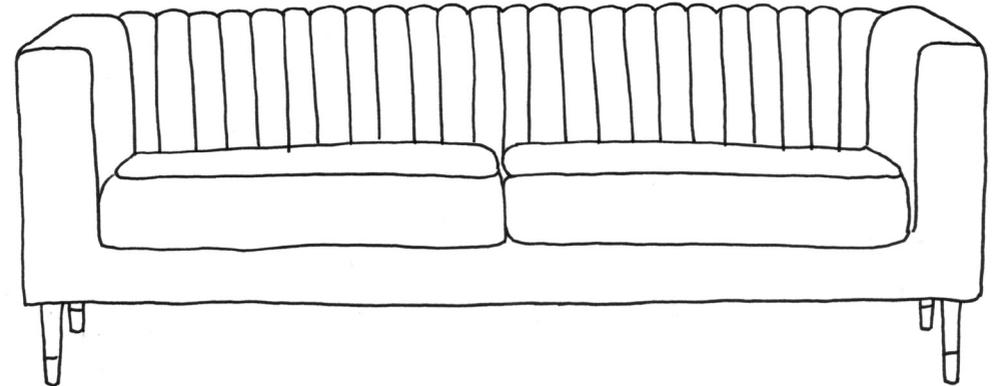
FAUTEUIL : SIÈGE À DOSSIER AVEC DES BRAS
DIT ACCOTOIRS, APPELÉS PAR ERREUR
TRÈS SOUVENT ACCOUDOIRS



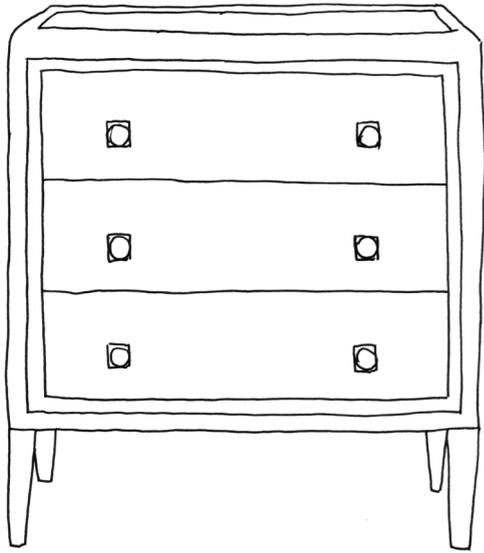
TABOURET : SIÈGE SANS DOSSIER, NI BRAS



CANAPÉ : LONG SIÈGE À DOSSIER
ET À ACCOTOIRS
POUR PLUSIEURS PERSONNES

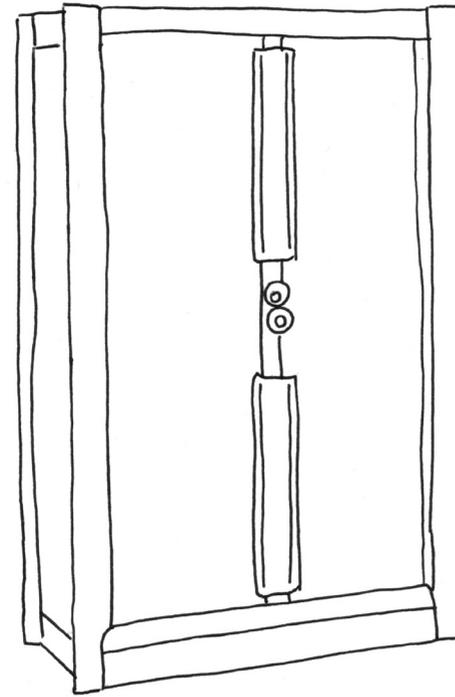


COMMODE : MEUBLE À RANGEMENT
À PLUSIEURS TIROIRS
À HAUTEUR D'APPUI DE TES PARENTS

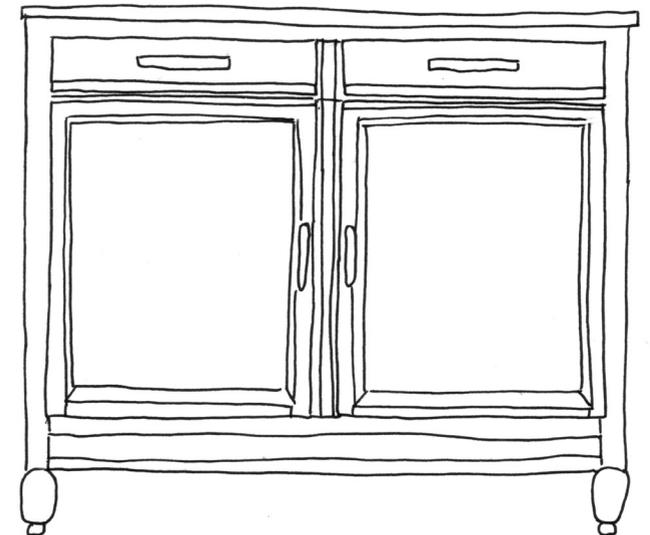


BIBLIOTHÈQUE :
MEUBLE POUR
RANGER SES LIVRES

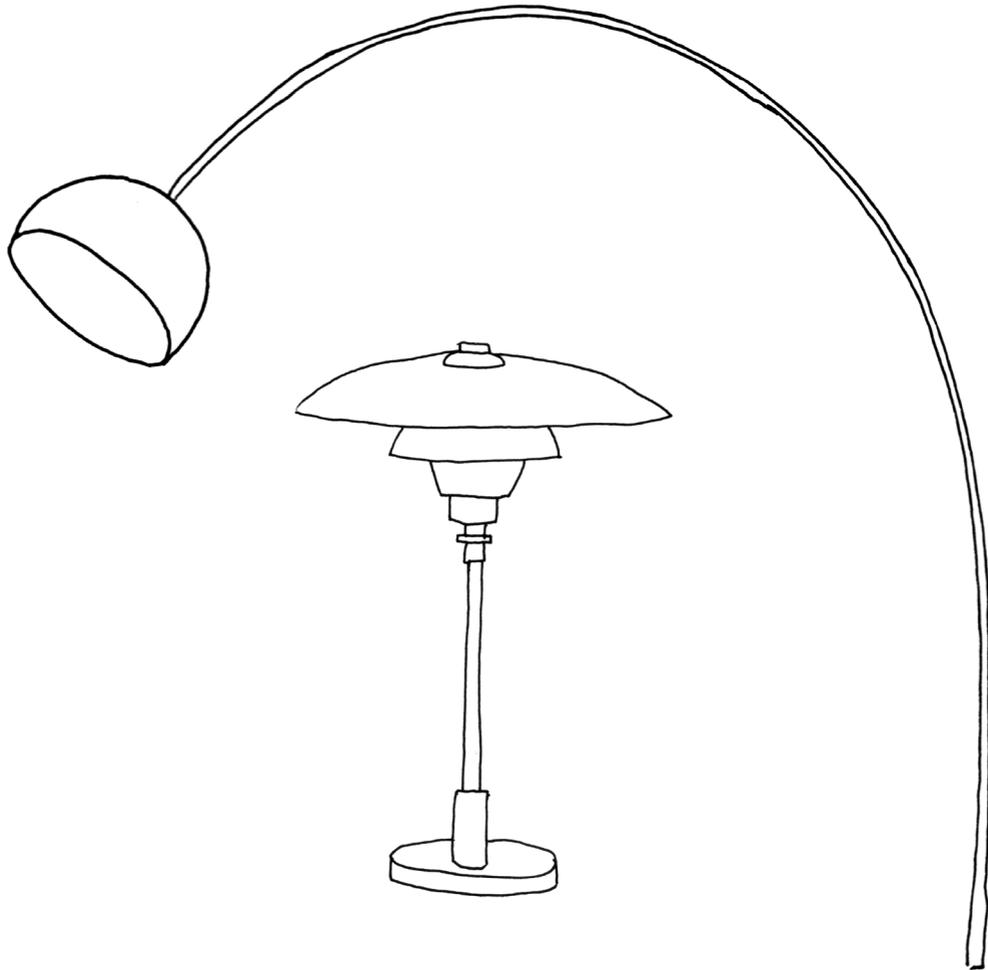
ARMOIRE : HAUT MEUBLE À RANGEMENT FERMÉ
PAR DES PORTES APPELÉES VANTAUX



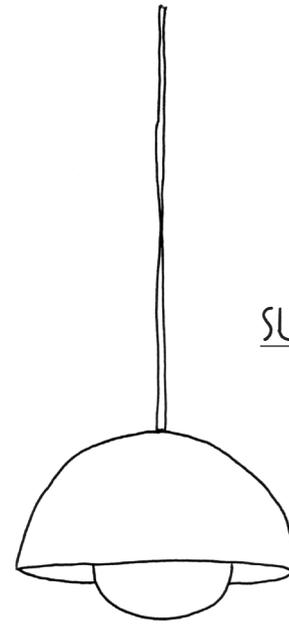
BUFFET :
MEUBLE AVEC TIROIRS
ET PORTES APPELÉES
VANTAUX SERVANT
SOUVENT À RANGER
DE LA VAISSELLE



LAMPADAIRE : LAMPE MONTÉE
SUR UN HAUT SUPPORT

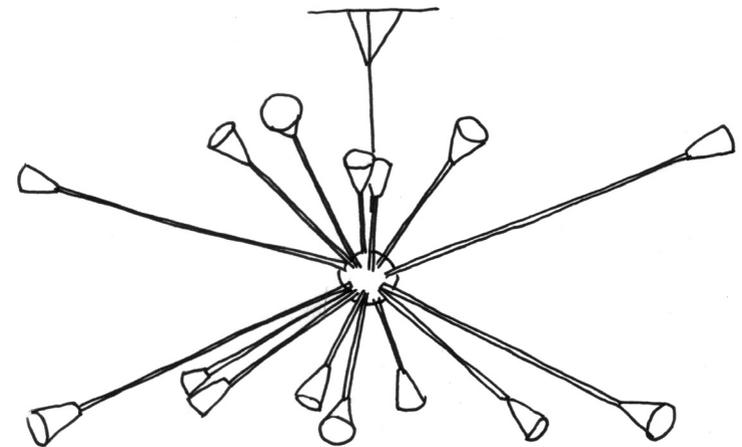


LAMPE À POSER :
LAMPE À POSER SUR UN MEUBLE



SUSPENSION : LAMPE QUI PEND
DU PLAFOND PAR UN FIL

LUSTRE : SUSPENSION
AVEC PLUSIEURS LUMIÈRES



CONSTRUIS TON HÔTEL DES VENTES

1 - DÉCOUPE

Plie la feuille bleu en deux. Ensuite, découpe le trait de pliure que tu viens de créer, le long de la partie blanche uniquement.

Découpe aussi les éléments sur les autres feuilles : le parquet, la commode, la sculpture, le fauteuil, la lampe, le tableau, le contour des personnages, ainsi que le trait vertical sous leurs pieds.

2 - PLIE

Plie la base des personnages pour former deux languettes, l'une pliée vers l'arrière, l'autre vers l'avant. Les personnages tiennent debout !

Plie les bandes blanches en bas des murs sur les pointillés.

3 - COLLE

Colle aux murs le tableau. Colle la commode sur le mur, à l'espace indiqué. Colle les coins des deux parties blanches en bas des murs l'un sur l'autre, pour que les trois traits se superposent.

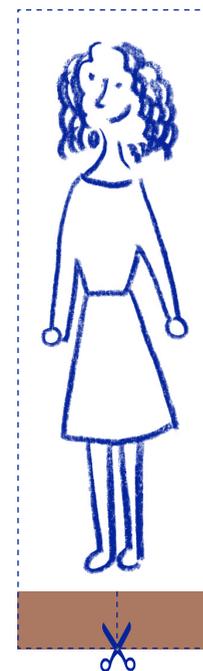
Maintenant, mets de la colle sur les parties blanches.

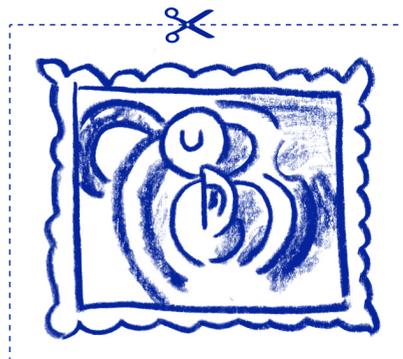
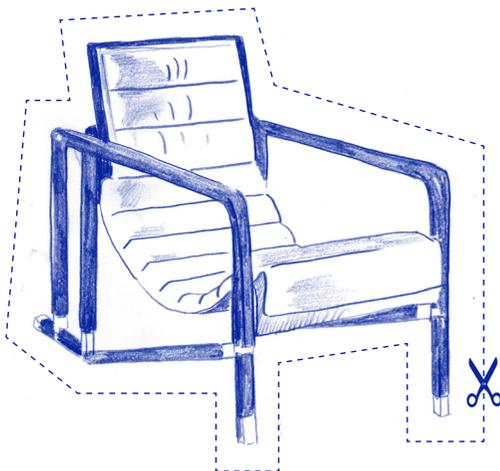
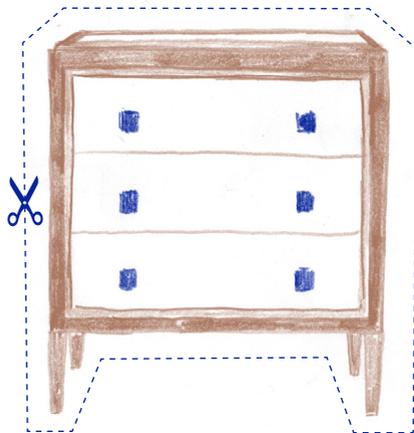
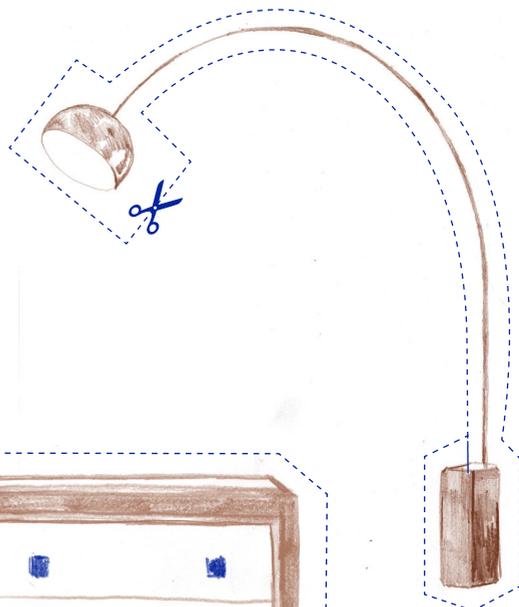
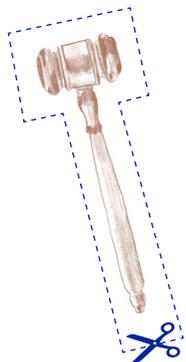
Colle dessus le parquet, selon les indications.

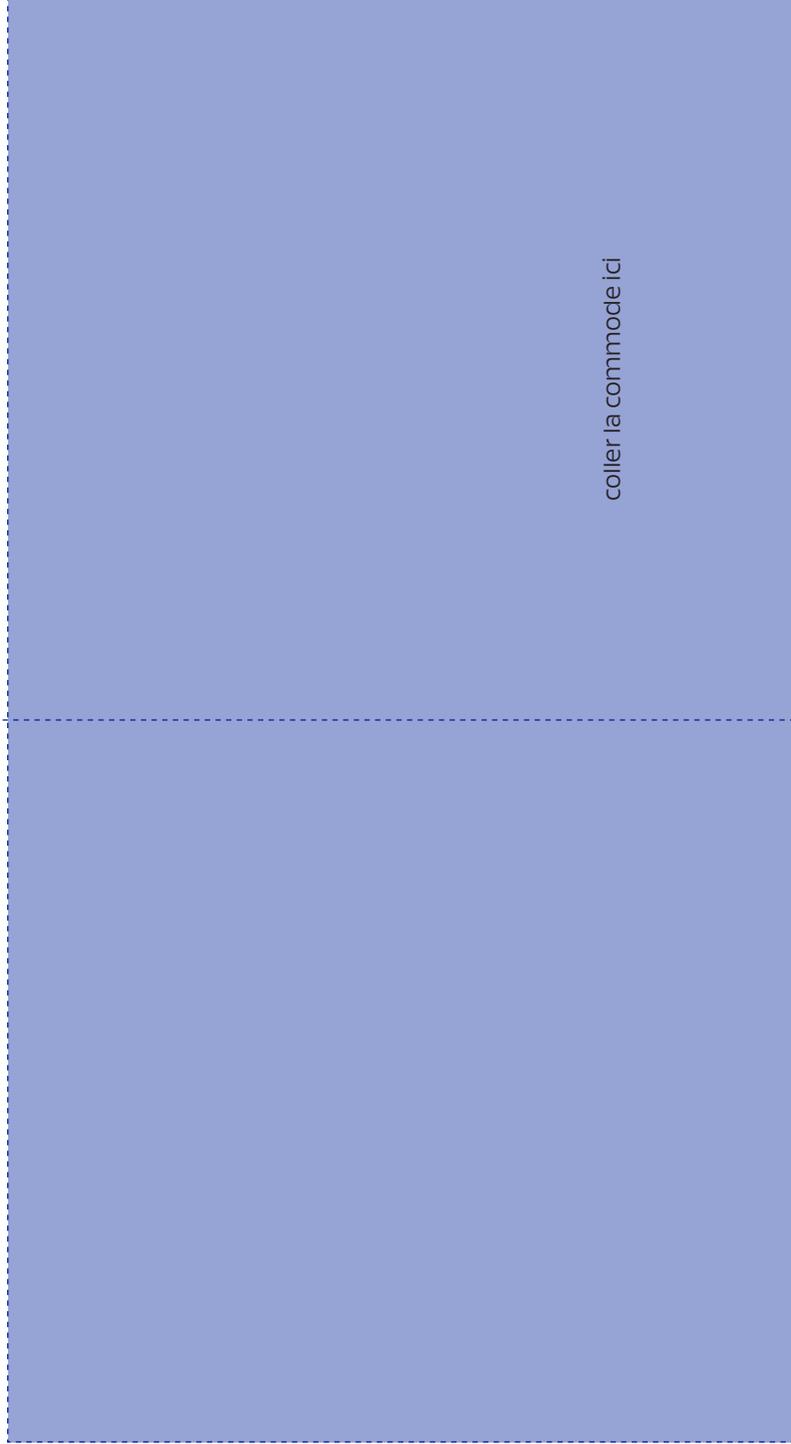
Attention, c'est la partie la plus difficile !

Tu peux demander de l'aide à un adulte.

Colle la lampe.







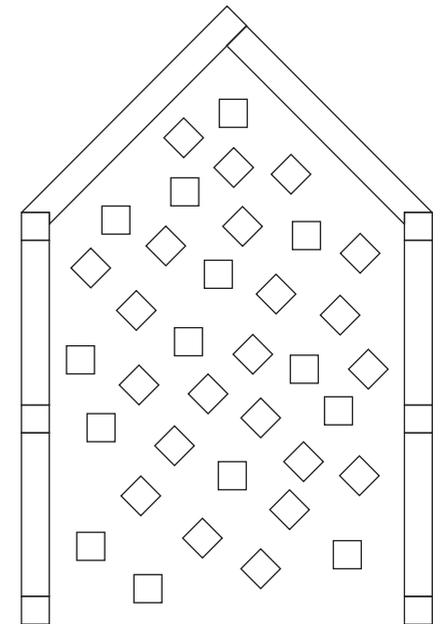
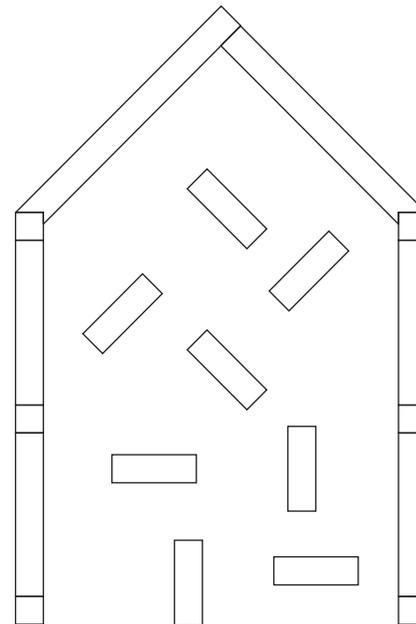
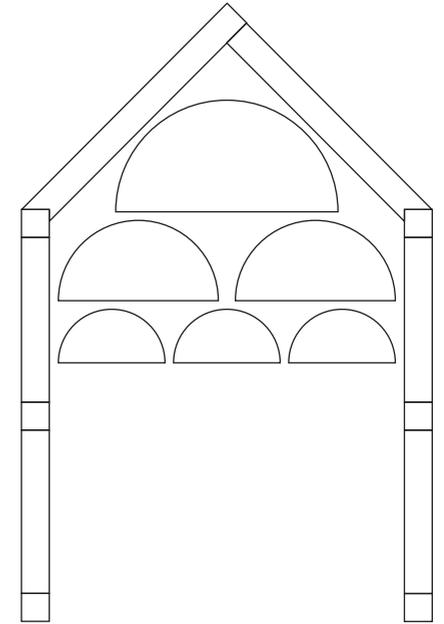
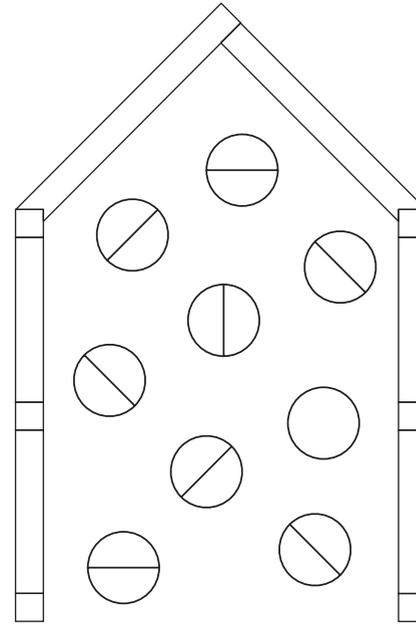
coller la commode ici

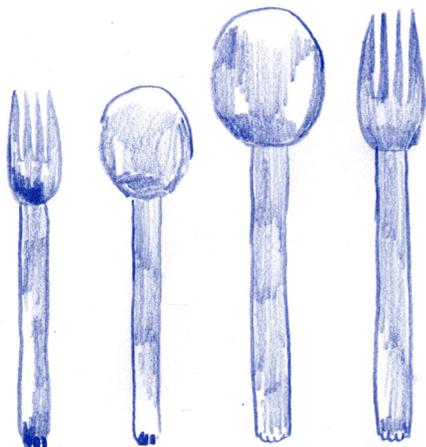
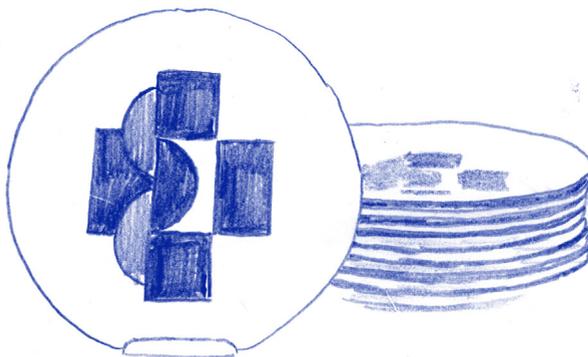
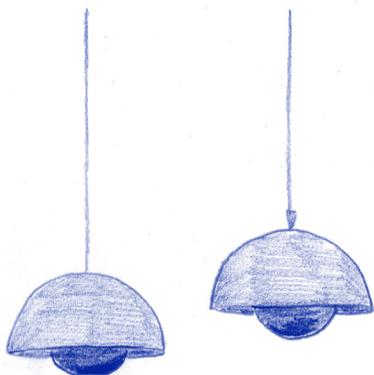


coller le parquet ici

coller le parquet ici

COLORIS
L'IDENTITÉ VISUELLE





NEPTUNE ENCHÈRES

42 RUE DE LA POTERNE
50000 SAINT-LÔ

02 33 57 01 35

CONTACT@NEPTUNE-ENCHERES.FR

neptune
enchères