



### ON CROIT RÊVER QUAND BUREN REFAIT LE MUR

Pour ses 170 ans, le magasin historique de Rougier & Plé a fait peau neuve en confiant sa façade à Daniel Buren. Inspiré par le fronton triangulaire du bâtiment ancien, l'artiste y a déroulé une œuvre graphique dialoguant avec l'architecture de l'édifice. Ses emblématiques rayures de 8,7 cm de largeur, ici noires et blanches, rythment

désormais les murs et les fenêtres, rehaussées de blocs de couleurs primaires. Seule l'enseigne rouge et noire du temple des beaux-arts et des loisirs créatifs rappelle son identité. Percutante, cette œuvre monumentale offerte aux passants attire l'œil. Espérons qu'elle soit pérenne et incite d'autres commerces à repenser leurs vitrines. — **I.V.**  
| Rougier & Plé, 13-15, bd des Filles-du-Calvaire, 3<sup>e</sup>.

### COUP DE POUCE L'ART THÉRAPIE AU MUSÉE

Depuis 2021, le musée Carnavalet développe des ateliers d'art-thérapie destinés au public en situation de handicap (physique ou mental) mais aussi au grand public. Cette année, son programme se renforce considérablement grâce à un mécénat supplémentaire. Le musée augmente son offre de visites thématiques adaptées et d'ateliers

manuels (création de jeux de cartes, de jeux de l'oie...), à quoi s'ajoutent de nouveaux créneaux de « dramathérapie » (des cours de théâtre au musée) et de séances de méditation guidées au milieu des œuvres. — **P.d.Q.**  
| Visite pour les personnes avec un handicap moteur le 19 oct., à 10h; visite en LSF le 26, à 15h; visite divinatoire le 3 nov., à 16h  
| Musée Carnavalet, 23, rue de Sévigné, 3<sup>e</sup>  
| Rés. : [carnavalet.paris.fr](http://carnavalet.paris.fr) | 5-7 €.

*J'ai testé...*

## UN ESCAPE GAME POUR MALVOYANTS

Le Catufé est devenu un café essentiel pour les habitants de Champigny-sur-Marne. Ouvert en 2019 par Florence Cuenoud, ce lieu de vie propose des activités pour les seniors (yoga, cours de théâtre...), des activités manuelles et des soirées (tournoi de Yu-Gi-Oh !, spectacle de stand-up...). On y trouve aussi une salle de réalité virtuelle et, surtout, un escape game adapté aux personnes malvoyantes. J'embarque une amie dans l'aventure pour résoudre l'énigme. Nous sommes projetées en 1920 dans la maison d'Ariane de Pointis. Cette aventurière a disparu dans des conditions mystérieuses, qu'il nous faudra découvrir en trouvant son journal intime. Dans sa chambre, nous sommes guidées pour retourner les meubles et amasser des cartes de tarot, des clés et des cartes postales. Si au moins une personne valide est nécessaire pour finir le jeu, l'inclusion des malvoyants est complète. Certains documents sont écrits en braille, et un dispositif sonore envoyé sur le portable des joueurs leur permet d'entendre des descriptions d'objets ou des énigmes. Alors que nous devons suivre un chemin dessiné au sol, une version de ce dessin a été imprimée en 3D pour que les malvoyants puissent participer à l'épreuve. Au bout d'une heure, nous mettons enfin la main sur le carnet d'Ariane, non sans avoir été aidées par notre maître du jeu... En sortant, nous dégustons un milk-shake au chocolat et retrouvons Florence jouant avec ses habitués à des jeux de société eux aussi adaptés aux malvoyants. Ici, tout le monde a sa place. — **P.d.Q.**  
**TTT** « Le Fil d'Ariane » | Catufé, 13 bis, rue Romain-Rolland, 94 Champigny-sur-Marne | Mer.-sam. 10h-20h  
| Rés. : [catufe.fr](http://catufe.fr) | À partir de 20 €.

