LES AVENTURIERS DU MONDE PERDU

EN BOURGOGNE DU SUD

DES DÉFIS 100% FAMILLE !

À BOURBON - LANCY ET DIGOIN

AVENTURES ET ENQUÊTES EN FAMILLE

Bourgogne du sud
Saône & Loire

RÈGLES DU JEU ET INFOS UTILES

TA MISSION :
Retrouver une serpe dans le manche de laquelle sont cachés 3 commandements dont la légende dit qu'ils sauveront l'humanité. Pour ouvrir le manche de cette serpe et délivrer ces 3 commandements, il te faudra découvrir un mot magique. La serpe se trouve à Bourbon-Lancy et le mot magique à l'Observaloire de Digoin. Deux enquêtes conjointes sont donc nécessaires pour pouvoir accéder à la lecture de ces 3 commandements : l'une pour trouver la serpe et l'autre pour deviner le mot magique. Ton chemin sera parsemé d'énigmes à résoudre et d'épreuves dont tu devras triompher pour avancer. Lorsque tu trouveras la serpe à Bourbon-Lancy, il te faudra relever le code inscrit dessus pour valider l'enquête.

OÙ RÉCUPÉRER LES 3 COMMANDEMENTS ?
Ceux-ci te seront remis à l'accueil de l'Office de Tourisme de Bourbon-Lancy ou à l'Observaloire à Digoin, sur présentation du code inscrit sur la serpe et du mot magique. Tu pourras également les récupérer sur le site Internet d'AVENTURES ET ENQUETES EN FAMILLE, sur la page des Aventuriers du Monde Perdu en entrant le mot magique suivi du code inscrit sur la serpe.

TU ES PERDU ?
Il y a quelque chose que tu ne sais pas ? Pioche dans la boite à outils qui t'aidera à répondre aux énigmes. N'oublie pas de garder précieusement ton billet qui possède les codes donnant accès à ces fiches outils sur le site Internet d'AVENTURES ET ENQUETES EN FAMILLE. Tu peux soit les télécharger et les imprimer à l'Office de Tourisme de Bourbon-Lancy ou à l'Observaloire à Digoin avant de partir, soit les consulter sur ton Smartphone au cours de l'enquête en indiquant tes codes.

L'ENQUÊTE PROPOSE 3 NIVEAUX DE JEU, CHOISIS TON PERSONNAGE SELON TON ÂGE :
Les questions et énigmes pour les 4/7 ans sont proposées par Bao, celles pour les 8/12 ans par Aron et celles pour les ados et adultes par Zelda.

Ce symbole dans le texte t'indique que tu peux avoir recours à la boîte à outils.

TU DOIS PRENDRE de bonnes chaussures, un chapeau, de la crème solaire. Munis-toi d'un sac à dos dans lequel tu mettras : une gourde d'eau, un sandwich, une petite loupe, quelques feutres pinceaux, un crayon de papier, une gomme, un appareil photo, quelques feuilles blanches, un opinel, ton maillot de bain, le smartphone de la famille ! Parents : pensez aux serviettes de bain. Tu peux faire l'enquête dans la même journée comme sur un week-end ou une semaine si tu décides de profiter plus à fond des sites.

LES AVENTURIERS DU MONDE PERDU

L'histoire débute en l'an 4560. La Terre est alors envahie d'une eau chargée d'oxyde de carbone et de méthane impropre à toute vie. Les derniers hommes vivent dans des cités posées sur un socle qui s'élève à 10 m de cet océan par un système d'opposition d'énergie nourri par le captage solaire.

La population s'entasse dans des immeubles très hauts, qui ressemblent à des ruches. La vie est laborieuse et les rares loisirs s'organisent essentiellement par le biais de machines virtuelles qui les propulsent dans des univers idéalisés inspirés de l'époque bénie des forêts et des lacs. Ce sont les derniers êtres vivants sur Terre. Ils ne connaissent ni le bruissement du vent dans les arbres, ni le chant des oiseaux, ni le goût des aliments naturels. La nostalgie des temps anciens les habite et l'ennui les ronge.

SALUT, JE M'APPELLE ZELDA ET J'AI 14 ANS, VOICI MES DEUX FRÈRES, ARON ET BAO. NOUS AVONS FABRIQUÉ UNE MACHINE À NAVIGUER DANS LE TEMPS QUI S'APPELLE ZEFIRA. ELLE FONCTIONNE À L'INTELLIGENCE.
AIDE-NOUS À RETROUVER LA SERPE ET LE MOT MAGIQUE AFIN DE DÉCOUVRIR LES 3 COMMANDEMENTS DONT LA LÉGENDE DIT QU'IL SUFFIRAIT DE LES RESPECTER POUR ÉVITER L'ENGLOUTISSEMENT DES CONTINENTS PAR LES EAUX.
GRÂCE À TON INTELLIGENCE, NOUS POURRONS VOYAGER DANS LE TEMPS ET SAUVER NOTRE TERRE, SA FAUNE ET SA FLORE !

Ces 3 commandements, créés par le Dieu Borvo, protecteur des sources chaudes et des volcans, furent introduits dans le manche étanche d'une serpe magique cachée dans la grotte d'un pays dont les terres sont arrosées par la Loire.

Cette serpe possède le don de vie et de chance autant pour la naissance d'enfants que pour le développement des affaires commerciales et la multiplication de l'argent. Elle attise donc toutes les convoitises à travers les siècles et ne cesse de changer de main.

C'est en découvrant une **Table de Peutinger** dans les dernières archives de l'univers que Bao, Aron et Zelda retrouvent pour la première fois la trace et la légende de la serpe dans l'antiquité. Ils apprennent par le biais des annotations y figurant que la serpe fut vendue dans un mutatio du nom de Pocrinium en 690 à un général romain.

ÉNIGME 1 : DÉPART À L'OFFICE DE TOURISME

Sous l'influence de la serpe, le général devint riche et glorieux. Mais comme rien n'immunise contre la mort, il mourut en 725 sous les assauts d'un Sarrazin !

La serpe resta alors enterrée pendant des siècles sous l'âtre du foyer de sa maison. Pour savoir où se trouve ce lieu et s'y rendre, Zefira, la machine à remonter le temps, qui fonctionne à l'intelligence, doit faire un plein de carburant intellectuel. Elle demande à Bao, Aron et Zelda de répondre à une charade en couleur. Choisis celui que tu accompagneras jusqu'au bout de l'enquête et aide-le !!

Tu entres dans mon premier pour y prier…..mon deuxième, c'est comme Noël et la naissance du petit Jésus…..Mon troisième est rose, il contient tout l'amour que tu as pour ta maman et ton papa…..Mon tout est une des maisons du Bon Dieu de Bourbon-Lancy…..Tu y es ?

Tu trouveras mon deuxième grâce à la couleur Bleu, elle représente ce qui caractérise l'objet de toute religion…..Mon troisième correspond au rose : à quel organe de ton corps cette couleur te ramène-t-elle ?….. Et il faut beaucoup de mon deuxième et de mon troisième pour entrer avec bonheur dans mon premier…..Alors maintenant vas-y !

Si tu mélanges la couleur…..de mon deuxième avec celle de la porte des traîtres…..alors tu trouveras la couleur symbolique de la création du monde…..Ce deuxième représente le…..Il te permettra, par évidence de déduire mon premier…..La couleur rose te conduira à mon troisième…..Rends-toi à mon tout.

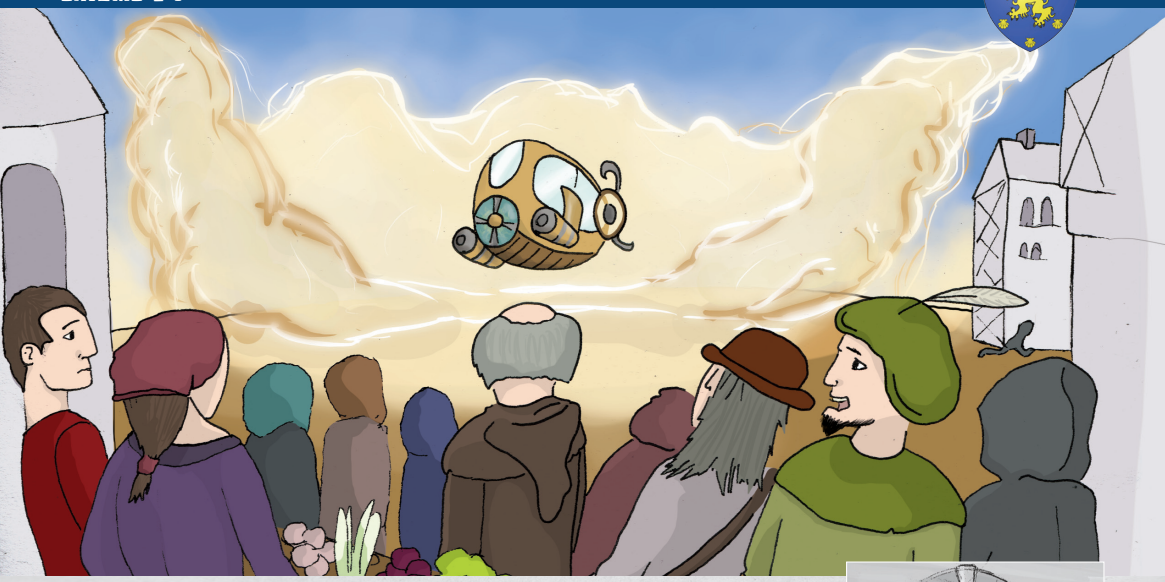
JOURNAL DE BORD

ÉPREUVES

BAO : compte le nombre de piliers que tu y trouves à l'intérieur et demande à maman ou papa de t'offrir autant de bonbons qu'il y en a !

ARON et **ZELDA** : fais un poème en utilisant les significations des couleurs. Garde-le précieusement. Il te servira plus tard dans l'enquête !

ÉNIGME 2 : ON EST DEVANT L'ÉGLISE DU SACRÉ COEUR



Sacrae Soubitos Vroum ! Zefira plonge vers 1420 ! Ils atterrissent sur une place de marché. Une matrone aux paniers remplis de pâtés aux oignons leur confie qu'en 1224, en pleine famine, un aventurier négocia la serpe à prix d'or à la comtesse de Nevers, Mathilde de Courtenay qui fut à l'origine du blason de la ville.

Mathilde la cacha dans un interstice de la porte principale de la forteresse de Bourbon-Lancy et profita de ses bienfaits à distance, car dans une époque aux pratiques religieuses très strictes, elle ne voulait en aucun cas être accusée de sorcellerie et brûlée vive sur un bûcher ! Pour que Zefira te conduise à cet endroit, nourris là en répondant aux énigmes :

Assemble les lettres en rouge dans le texte ci-dessus et tu trouveras l'endroit où fut cachée la serpe. Fais toi aider et vas-y ! …..Cherche le petit bonhomme qui y habite et prends-le en photo avec papa et maman. C'est le …..

Les armes de Bourbon Lancy : 8 coquilles pour un ?lason qui signifi?nt : ?éminité, ?écondité et le lion, le ???des animaux. Facile !! Trouve les lettres manquantes ci-dessus et rends-toi au lieu cité : …..Cherche qui te tire la langue ! C'est le …… Fais le tour du vieux quartier et trouve l'homme qui chevauche un dauphin. Donne-moi son nom …..

Rendez-vous au baffraiz !….. en vieux patois. Trouve-y le musicien qui joue de la flûte avec son….. photographie-le ! Puis fais le tour du vieux quartier. Cherche la statue de l'homme qui chante à l'oreille de Dionysos. Quel est son nom ? ….. Qu'a-t-il inventé ? …..

JOURNAL DE BORD

ÉPREUVES

BAO : fais le tour du vieux quartier et compte le nombre de statues que tu y trouveras.

ARON et **ZELDA** : photographie celui qui tire la langue et invente une histoire le concernant. Fais nous parvenir ton histoire, on la mettra en ligne sur le site internet des aventuriers du monde perdu.

ÉNIGME 3 : ON EST DEVANT LE BEFFROI

Sacrae Soubitos Vroum ! Oups ! Toujours en 1420… Zefira s'y plaît… Elle broute quelques nuages par gourmandise. Mais où donc est passée la serpe ? Découverte par un mendiant, en 1349, lors de l'épidémie de grande peste noire en pleine guerre de cent ans, elle le protégea de la maladie, des désastres guerriers et lui apporta d'un coup intelligence et prospérité. Il devint alors un négociant très respecté.

Par le biais de la navigation fluviale sur la Loire, il contribua à la réussite d'un lieu créé par la ville en 1370 et c'est là qu'il cacha la serpe à sa mort pour qu'elle ne tombe pas dans des mains mal intentionnées...

Retourne sur tes pas, remonte la grande rue jusqu'à l'hôtel de ville, arrête-toi devant la femme oiseau. Au fait, où trouves-tu tous les trésors de ta grand-mère ? Dans le . . . de ta maison ! Et sais-tu comment on attrape un oiseau ? En lui mettant du . . . sur la queue. Mets ces deux mots à la suite et tu trouvera où fut cachée la serpe. Malheureusement, il n'existe plus !

Elle regarde vers le ciel, prête à prendre son envol et tire son épée ! Mais ne l'aurais-tu point vue en te promenant pour arriver jusqu'ici ? Retrouve là ! ….. A qui ressemble-t-elle ? …..
Juste derrière tu trouveras le à qui n'existe malheureusement plus !

1863 par Champoiseau ? Ah, ah ! Tu trembles manant. Le ciel entier porte sa marque et la terre fut mille fois saccagée en son nom : ….. Trouve-là, version poilue ! : ….. Si tu pousses derrière ses piliers, tu découvriras le lieu où hier on entreposait ce qui contribua au premier négoce de la Loire : ….. C'est ici que fut cachée la serpe ! Mais il n'existe plus !

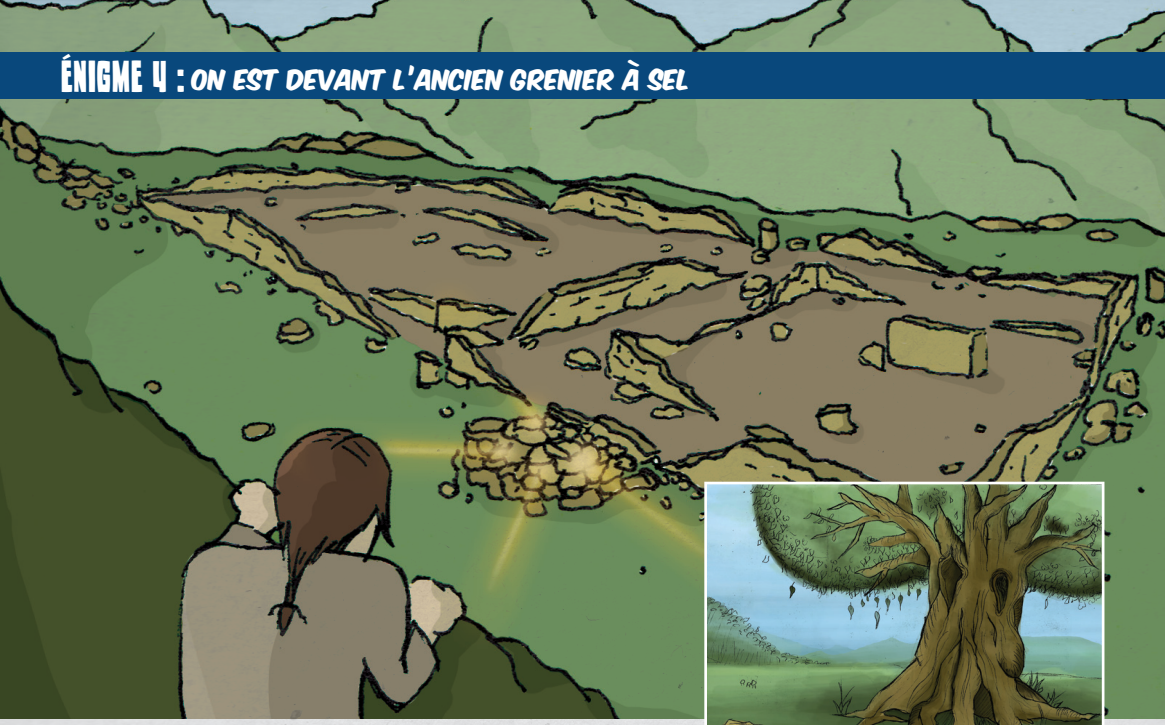
JOURNAL DE BORD

ÉPREUVES

BAO : confectionne avec tes parents un oiseau en papier et demande leur d'écrire un message d'amitié dessus. Garde-le précieusement dans ton sac à dos, il te servira plus tard.

ARON et **ZELDA** : compose un rap à la gloire ou à la misère de la statue. Enregistre-toi avec ton portable en train de le chanter. N'aie pas peur d'être brillant et décalé !!

ÉNIGME 4 : ON EST DEVANT L'ANCIEN GRENIER À SEL



Sacrae Soubitos Vroum ! C'est reparti ! L'écran à cristaux temporel de Zefira montre un enfant, Mehaut Bergerin, en l'an 1740, qui trouve la serpe dans un tas de pierre provenant de la reconstruction des thermes. Emerveillé par sa magnifique brillance, il la cache dans le cœur d'un arbre tentaculaire où il entrepose tous ses trésors. Mais où se trouve donc cet arbre ? Pour que Zefira t'y conduise, tu sais ce qu'il faut faire. Bouscule tes neurones !

Je suis dans un parc avec un château. Prends ta loupe et retrouve-moi : Qui suis-je ? ..... Ouvre la boîte qui est à mes pieds sur laquelle est dessiné un oiseau. Prends une des œuvres qui se trouve à l'intérieur et lit ce qui est écrit dessus. Garde-là précieusement et remplace-là par l'oiseau que tu viens de faire. Cela s'appelle la chaîne de l'amitié.

L'arbre que tu cherches fait partie de ceux que Claudien Puzenat fit planter pour chacun de ses 3 enfants. Il s'agit d'un ..... tentaculaire. Il a des vertus médicinales et si tu fais une infusion de ses ..... tu soigneras les cœurs fragiles. Si tu utilises son essence, elle repoussera les . . . . Trouve-le !

Cet homme qui a découvert le Saint-Laurent .....fut sauvé du scorbut par une décoction de cet arbre ..... Où peux-tu en trouver un tentaculaire ? Dans le ..... En t'y rendant, répond à cette énigme insolite : elle sourit mystérieusement juste à quelques mètres dans une des ruelles adjacentes. De qui s'agit-il ? .....

JOURNAL DE BORD

ÉPREUVES

BAO : fais une partie de cache-cache dans le parc avec tes parents !

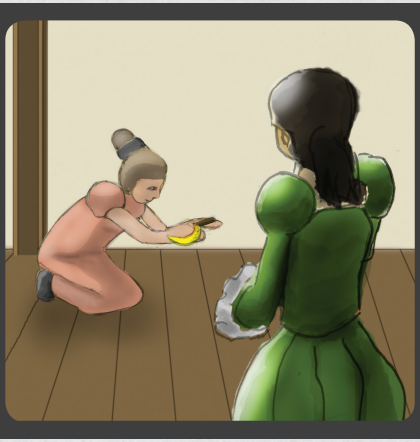
ARON : traverse le parc en jouant au jeu «à la découverte des arbres avec l'écureuil gaspard !». Au pied d'un arbre tu trouveras une boîte avec une église dans laquelle tu devras déposer ton poème en couleur de l'église du sacré cœur. en contrepartie, tu en prendras un à l'intérieur que tu essaieras de traduire. C'est la chaîne de la poésie universelle…

ZELDA : concocte une recette d'infusion pour soigner une maladie puis mets-la dans la boîte estampillée d'une petite croix rouge au pied de l'arbre tentaculaire. Pioche-en une dedans à sa place et enrichis ton savoir. Cela s'appelle être à l'écoute des autres.

ÉNIGME 5 : ON EST DANS LE PARC PUZENAT

Sacrae Soubitos Vroum ! Et voilà, on se trompe, on se trompe ! Et Zefira devient aléatoire, capricieuse.

Oh, Oh ! Elle nous reconduit au XVIème siècle où une des dames de compagnie de Catherine de Médicis, à la recherche d'un médaillon perdu dans le grenier à sel, découvre la serpe par hasard. Cette dernière l'offre à la reine qui, sous son charme, guérit de sa stérilité en 1542 et devient mère de 10 enfants, dont les rois François II, Charles IX et Henri III. Où donc cela se-passe-t-il ? Une énigme chiffrée corsée pour réparer le moteur !



Je gronde sous tes pieds. Ma température varie de 56 à 60°C. Ouille, c'est chaud ! Si tu as mal au dos, je te soignerai. Qui suis-je ?……Pour cela, tu dois te rendre à l'endroit où je jaillis : les ….. Au fait, quelle est la température de ton corps ? …..

Je m'appelle Eporédirix. Quel ex voto a-t-il été écrit pour moi ? ….. Par qui ? ….. Et où ? ….. Rends-toi à ce lieu. Prends la 3ème lettre de chacun des 3 mots de l'ex voto ….. Fais la somme de chacune de ces lettres que tu réduiras à l'unité, puis la somme des 3 chiffres obtenus que tu réduiras également à l'unité. Tu trouveras l'étalon ….. Pour cela il te faut retourner à la maternelle et compter sur tes doigts.

Si tu renverses le 3, sommet de la hiérarchie divine, tu obtiendras ce que Catherine de Médicis a peut-être cherché à Bourbon-Lancy : …… Mais attention ! Ce ne sont que des rumeurs. Fais la somme de chacune des lettres de ce mot que tu réduiras à l'unité, puis fais la somme totale des chiffres obtenus que tu réduiras aussi : …… Sa correspondance alphabétique est la première lettre du prénom d'un jeune garçon miraculé par les eaux : ….., que sauva l'androgyne représentée par le chiffre ….. dont le nom commence par la lettre 4 : …… Cet androgyne, de qui s'agit-il ? La déesse …… Rends-toi dans son fief …..de Bourbon-Lancy.

JOURNAL DE BORD

ÉPREUVES

BAO : maintenant que tu m'as trouvé, dessine-moi.

ARON et ZELDA : écris ton prénom en chiffre et découvre qui tu es !

ÉNIGME 6 : ON EST DEVANT LES THERMES

Sacrae Soubitos Vroum ! Ouf sauvés ! Toute cette intelligence a guéri Zefira. Nous revoilà avec Mehaut Bergerin. Mais qu'apprend-t-on ? L'enfant succombe d'une fièvre maligne avant de pouvoir récupérer la serpe.

Le jour de sa mort, une grande pluie tombe sur la ville, nettoyant tout sur son passage. Le vent est si fort que le trésor est délogé de sa cachette par les éléments déchaînés.

De tourbillons en tornades, la serpe atterrit près de la Loire. Mais où donc ? L'écran est brouillé. Zefira, ballotée par les éléments doit atterrir avant le lieu qu'elle n'a pu cibler précisément. Elle est à sec ! Tu dois affronter les éléments et continuer à pied. Sois courageux ! Mais n'oublie pas de ramener du carburant.

Prends ta loupe et déchiffre le rébus suivant :

Des passant par-là trouvèrent la serpe,

ils s'en servirent comme d'un bout de bois qu'ils posèrent sur un des qu'ils fabriquèrent sur le

Rends-toi sur le lieu ! .....

Dans l'alphabet, mon 1er.....est juste derrière mon 2ème ..... , puis voilà mon 3ème : ZE. Mon 4ème te prend le chou et te juge toute l'année scolaire. Ma 5ème est ma 9ème.....et voilà mon 6ème : QUE. Mon tout ? C'est l'endroit où tu vas ! ..... Près de l'eau cherche une saponaire. Pour apprendre à confectionner du savon naturel avec, retrouve la recette sur le site Internet des Aventuriers du Monde Perdu.

On tire mes 1ers pour avancer en voile : les ..... Mon 2ème permet de bloquer les drisses : ..... Mon tout est le nom du ruisseau qui déborda et charria la serpe : ..... Suis son cours et lorsque, par transparence, tu verras des chordés non tétrapodes, tu seras arrivé. Ils représentent aussi un signe du zodiaque très créatif : ..... Tu les vois ? Alors tu y es .....,

JOURNAL DE BORD

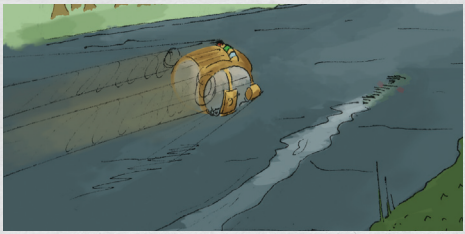
ÉPREUVES

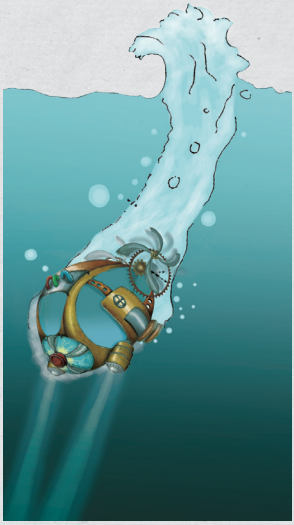
BAO et **ARON** : ramasse des morceaux de bois, de l'herbe, des pierres, de la terre, du sable d'alluvion puis amuse-toi à faire un petit barrage ! Attention, tu devras impérativement défaire ce barrage à ton départ et laisser la nature comme tu l'as trouvée. Tes bois serviront peut-être à une famille castor ou à d'autres enfants.

ZELDA : calcule ton ascendant astrologique…

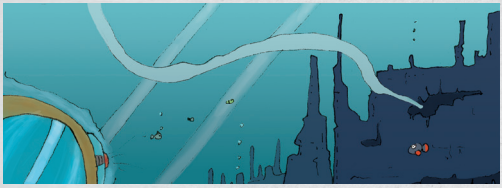
ÉNIGME 7 : ON EST À LA BASE NAUTIQUE

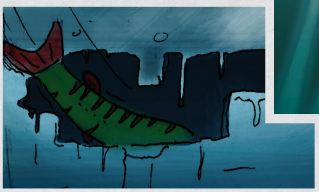
Zefira ne sait plus où donner de la tête. Les crues ne cessent de changer le tracé de la Loire. Les berges chargées de limon se déplacent, se ressemblent, se forment et se déforment…





Parfois même elle change de lit et se retrouve des km plus loin. Oh ! Un brochet avec un objet brillant dans la gueule. C'est la serpe ! Vite, Sacrae Soubitos Vroum ! Suivons-le… Plus vif que l'éclair, il disparaît dans un trou. Zefira le perd ! Pour le retrouver il lui faut plus de vitesse, plus de carburant. Vite !





Ce dernier lieu est fait spécialement pour toi ! Tu le vois de la base nautique, mais tu dois contourner le lac par la Voie Verte ou le traverser en canoë. Tu y es ? Regardes bien autour de toi. Si tu étais architecte du futur, tu en construirais une toute pareille. Fais le tour de cette œuvre d'acier. Tu trouveras la serpe à la base d'une de ses pattes. Récupère le code chiffré qui est écrit au-dessous. Il prouve que tu as bien réussi à la trouver !! Bravo. Note-le et éclate-toi !!

Contourne le lac par la Voie Verte ou traverse-le en canoë : cherche les fondements de la sphère entrelacée, la serpe y est cachée. Récupère le code chiffré qui est écrit au-dessous. Il prouve que tu as bien réussi à la trouver !! Bravo. Note-le.

Contourne le lac par la Voie Verte ou traverse-le en canoë. Tu cherches ce qui en géométrie cartésienne est de centre (x0, y0, z0), de rayon r et répond à l'équation suivante : $(x-x0)^2+(y-y0)^2+(z-z0)^2=r^2$: ……. La serpe y est cachée dans ses entrelacs. Tu l'as trouvée ? Photographie-là et récupère le code chiffré.

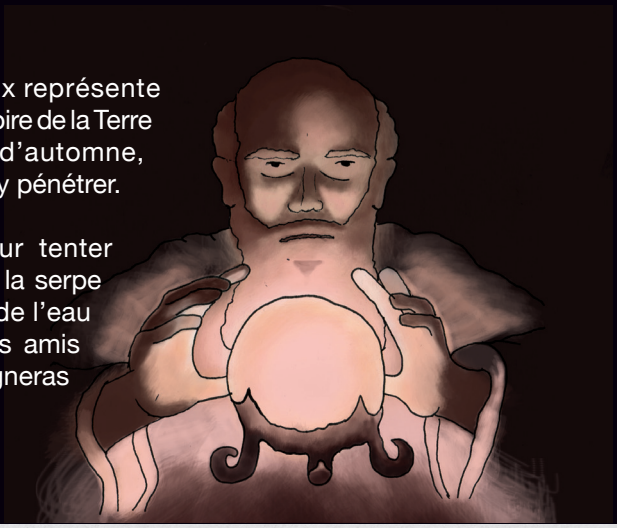
ÉPREUVES

ARON et **ZELDA** : imagine une histoire courte sur la sphère et résume-là dans les quatre cadres de Bande Dessinée, avec des dessins et des bulles de dialogues pour nous expliquer d'où elle vient. Fais nous parvenir ta copie, on la mettra en ligne sur le site Internet des Aventuriers du Monde Perdu.

ÉNIGME 1 : LA SALLE SOUS L'EAU

La boule de cristal du mage Alegorix représente le continent perdu. On peut y voir l'histoire de la Terre défiler. Une fois par an, à l'équinoxe d'automne, une faille spatiale temporelle permet d'y pénétrer.

Aron, Bao et Zelda s'y glissent pour tenter de trouver le mot magique qui ouvrira la serpe ramenée du passé. C'est au-dessous de l'eau que commencera la quête. Rejoins tes amis virtuels ! Choisis celui que tu accompagneras jusqu'au bout de l'enquête et aide-le !!



J'ai deux pattes palmées, un gros croupion et je mange des plantes aquatiques. Lève la tête et trouve qui je suis : ..... Pas très loin tu vois la tête d'un oiseau. Comment s'appelle-t-il ? ..... Fais-toi aider par tes parents. Le A apparaît 3 fois dans les deux mots que tu viens de trouver. Quelle autre lettre apparaît aussi 3 fois ? ..... C'est la 1ère lettre du mot magique.

Je suis une chaîne faite d'os de mouton, je suis un piège à poissons, je suis une ..... On dit de moi, qui pullule dans la Loire, que je suis toujours frais comme un .....et mon nom latin est une doublette ..... Trouve la lettre commune entre mon ennemi juré et mon nom latin : ..... Une des lettres du mot secret t'apparaîtra alors. Attention, ce n'est pas le L.

L'eau, associée à l'équinoxe d'automne, symbolise le psychisme, les émotions, l'affectivité. Cherche celui qui remonte le courant vers la source et qui symbolise la quête spirituelle de l'homme : .....Cherche-le dans la salle ! Il a mangé un indice. Si je te dis équinoxe de printemps, tu trouveras la première lettre du mot secret. Pour en savoir plus, lève la tête pour trouver le 2ème indice : ..... Il ne te reste plus qu'un choix. Fais le bon ! .....

JOURNAL DE BORD

ÉPREUVES

BAO : juste à côté, il y a des cannes à pêche et des poissons. Pêche-en un !

ARON et **ZELDA** : va vers l'aquarium et identifie au moins 5 sortes de poissons et retrouve les sur l'ordinateur.

ÉNIGME 2 : *RESTE DANS LA SALLE SOUS L'EAU*

Dans la chaîne alimentaire ils sont mangés par des carnassiers, des pêcheurs, des oiseaux ou des mammifères, ce sont des ……. Dans l'épreuve précédente tu as joué au pêcheur. Ces deux mots n'ont qu'une seule lettre en commun : ……. Bravo ! Tu as trouvé une autre des lettres du mot magique !!

Tu trouveras une autre lettre dans le poisson suivant : pour me reproduire, il me faut de l'herbe et des eaux stagnantes, je peux vivre de 9 à 47 ans, je suis : ……. La lettre du mot magique que tu cherches est la 4ème lettre de celui que tu viens de trouver : …….

Tu recherches la lettre qui représente le pouvoir : ……. c'est aussi la 1ère lettre de celui qui en trop grand nombre rompt l'équilibre écologique : …….

JOURNAL DE BORD

ÉPREUVES

BAO : va vers le grand aquarium et compte le nombre de poissons. Peux-tu en reconnaître au moins 2 ?

ARON et **ZELDA** : dessine sur une feuille blanche la chaîne alimentaire des poissons. Pour Zelda travaille l'abstraction des formes et soit créatif. Garde ce dessin précieusement, tu en auras besoin plus tard…

ÉNIGME 3 : *LA SALLE LOIRE*

J'ai de longues pattes, un bec jaune, une huppe noire et un plumage blanc et gris. Je suis : ..... Tu trouveras un de mes œufs tout près de moi. Prends la 2ème lettre de mon nom sans son accent : ....., et tu l'utiliseras 2 fois dans le mot magique.

Elle est emblématique des oiseaux de la Loire, elle a le dos et les ailes gris blanc, un bec rouge corail à pointe noire et des pattes rouges vermillon. Sur sa tête, il y a comme une bombe noire. On l'appelle aussi hirondelle de mer. Cherche-la ! Je suis : ..... Son nom comporte 6 lettres et tu devras choisir la 3ème et la 6ème que tu utiliseras 2 fois dans le mot magique : ..... Mais que chante t-elle ? Va dans la salle de l'observatoire pour le découvrir. Chausse tes jumelles et cherche-la dans le ciel ou sur les berges de la Loire.

Tu verras 3 fois cette lettre d'une manière différente dans le nom bizarre d'un oiseau à l'œil jaune qui niche sur la grève créée par la dynamique fluviale. Tu trouveras aussi un de ses œufs tout près de lui, et son chant fait courli, courli. Va dans la salle de l'observatoire des oiseaux pour l'écouter ! Je suis : ..... : cette lettre ..... deux fois tu l'utiliseras dans le mot magique !

JOURNAL DE BORD

ÉPREUVES

BAO : ouvre un des tiroirs de la salle, reconstitue les puzzles et dessine fidèlement la patte de la sterne. Garde ce dessin précieusement, tu en auras besoin plus tard…

ARON et **ZELDA** : regarde les maquettes des paysages fluviaux et commence une histoire avec la sterne comme héroïne. Puis rends-toi à la boule bleue et finis son histoire en utilisant sa signification.

ÉNIGME 4 : *LA SALLE DE LA MARINE DE LOIRE*

Il nous vient de loin, mais t'es si familier. Approche ton nez de la 3ème boîte à odeur, que sens-tu ? ……. Garde le commencement et la fin de ce mot et tu trouveras deux lettres du mot magique : …….

Après avoir traversé l'océan, ses fèves remontaient la Loire à l'aide de grands bateaux tirés par des hommes. Eveille tes sens et retrouve son odeur : ……. Si tu manges de la 2ème à la 7ème lettre, il restera juste ce dont tu as besoin pour le mot magique ! …….

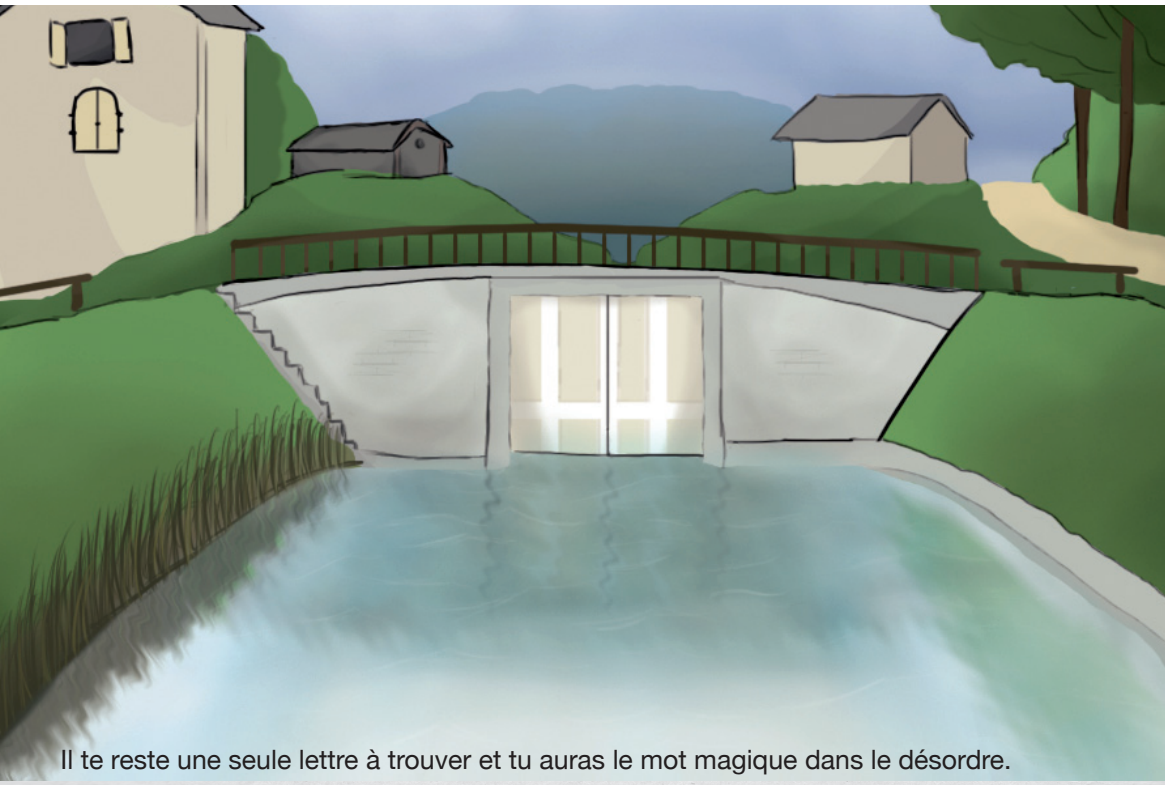
Le roi Quetzacoalt, Dieu de l'air, de la lumière, de la vie et grand jardinier du Paradis des premiers hommes, fut le créateur de l'arbre qui offre cette merveille : ……. Quant aux 2 lettres à trouver ? Les premiers sont les derniers et les derniers sont les premiers. Bref, ce sont elles ! Réfléchis bien …….

JOURNAL DE BORD

ÉPREUVES

BAO, **ARON** et **ZELDA** : observe bien les maquettes des bateaux de Loire et lis les explications sur la Gabare. Lorsque tu seras dehors, construis à ton tour un bateau typique de la Loire. Traverse l'écluse, va dans la nature et demande à papa et maman de sortir le canif pour t'aider à le fabriquer avec ce qu'ils trouveront : morceaux de bois pour les coques, grandes feuilles pour faire la voile, petites baguettes pour les mâts, herbes solides pour lier… Mets-la à l'eau… ou ramène-la chez toi.

ÉNIGME 5 : *LA SALLE DES CANAUX*



Il te reste une seule lettre à trouver et tu auras le mot magique dans le désordre.

Ma péniche a emprunté tous les canaux et les écluses. Elle est tirée par un cheval. Mais que transportait-elle? Pour le savoir, retourne dans la salle de la Marine. Il y en a un sac plein. Indice : on s'en sert pour la conservation des aliments : ……. Prends la 1ère lettre, c'est la bonne : …….

Regarde autour de toi ! Si je te dis ascenseur à bateaux ? Tu me réponds : ……. La dernière lettre du mot magique s'y trouve : …….. Indice : c'est la 1ère lettre de la marchandise soumise à la gabelle (lis les panneaux, ou retourne dans la salle des mariniers) : …….

Trouve le panneau Canal du Centre. La dernière lettre du mot magique se trouve dans celle dont la somme des lettres ……. est identique au n° de celle qui est à 600m : ……. (Compte l'alphabet, réduis chaque lettre à l'unité, fais en la somme finale sur le même modèle) Tu as trouvé ?

JOURNAL DE BORD

ÉPREUVES

BAO : compte le nombre de bateaux que tu vois dans les maquettes de la salle des canaux.

ARON et **ZELDA** : compose une chanson de mariniers. Tu devras y faire apparaître le plus possible de termes techniques de l'époque. Pour t'aider regarde dans les vitrines et cherche à comprendre à quoi servaient les outils pour les utiliser dans ton texte.

ÉPREUVE FINALE : *L'OEUVRE MONUMENTALE*

Avant de t'en aller, dépose dans la boite à œuvres littéraires qui correspond à ton niveau une de tes créations (chanson, dessin, rébus, poème au choix). Nous les exposerons en fin de saison touristique sur une grande toile à l'accueil de l'Observaloire que nous mettrons en ligne sur le site Internet des Aventuriers du Monde Perdu.

Dépose la patte de sterne que tu as dessinée.

Choisis l'une des phrases de ta chanson sur les mariniers ou un court extrait de ton histoire sur la Sterne. Si tu préfères reproduis une partie de ton dessin sur la chaîne alimentaire des poissons…

Comme ARON reprend l'une de tes œuvres ou dessine ce que tu veux en respectant la thématique.

FÉLICITATIONS !

*Tu connais maintenant les **3 COMMANDEMENTS**, colle ton **AUTOCOLLANT** ici pour ne pas le perdre !*

Votre contact :

AGENCE DE DÉVELOPPEMENT TOURISTIQUE ET DE PROMOTION DU TERRITOIRE
389 av. De Lattre-de-Tassigny - 71000 MÂCON - France
Tél. 03 85 21 02 26 - l.girardon@cdt71.com
WWW.BOURGOGNE-DU-SUD.COM

Les partenaires :

Accédez au site Aventures et Enquêtes en Famille en flashant ce QR Code :

L'enquête les Aventuriers du Monde Perdu
est un parcours de visite pour les Familles crée à l'initiative
de l'Agence de Développement Touristique
et de Promotion du Territoire de la **Saône et Loire**

Scénario original : Pat MILESI pour Culture Kid

Dessins et mise en page : Ecole ARIES - Lyon
Ecole supérieure d'inFographie 3D - www.aries3d.Fr
Réalisation : Tanguy Charon - Benoit Chassignol - Aurélien Giron -
Jean-Christophe Paimblanc - Antoine Paulin - GeoFFroy Pizard -
Marion Wang - Kenrick Williams - Marc-Alexandre Zaenker.

Remerciements particuliers à leurs professeurs,
GeoFFroy DEGACHE et Mickaël BARROSO, pour avoir assuré
le bon suivi et la réalisation de la production.