

Les jeunes curieux mènent l'enquête à... Marseille. Sur la piste des corsaires du Levant.

Numéro d'inventaire : 2013.00937 (1-3)

Auteur(s) : Emmanuelle Ehrmann

Dominique Rousseau

Pascal Franco

Type de document : jeu, jouet

Éditeur : Éditions du Pasquin (Avignon)

Imprimeur : MC Caractère

Collection : Les guides de Kerdojel

Description : Pochette plastique avec un bouton pression contenant un guide (31 p. : ill. en coul., couv. ill. en coul.), un carnet d'indices (31 p. : ill. en coul.), un plan (42 x 60 cm, plié 14 x 10 cm) + un crayon de papier.

Mesures : hauteur : 210 mm ; largeur : 148 mm

Notes : Indice 1 : le livret d'énigmes. La couv. porte en plus : "En famille ou entre amis, un jeu de piste captivant pour découvrir la ville !". Indice 2 : le carnet d'indices. Indice 3 : le plan. Tampon "BnF Dépôt Légal des Cartes & Plans".

Mots-clés : Jeux de culture gnle (questions et réponses, jeux de cartes didactiques, etc.)

Filière : aucune

Niveau : aucun

Autres descriptions : Langue : Français

Mention d'illustration

ill. en coul.

ISBN / ISSN : 9791091419031



UN PLONGEON DANS LA GRANDE BLEUE AU TEMPS DES CORSAIRES

Royaume de France

Royaume d'Espagne

Empire Germanique et Autriche

République de Venise

République de Gènes

Empire turc

Etats du Pape

Constantinople

Alexandrie

Tripoli

Alger

Tunis

Marseille

Genes

Venise

Barcelone

le Détroit de Gibraltar

la mer Méditerranée 1600

Île de Malte

Cette carte t'aidera à résoudre plusieurs énigmes au cours de ton enquête. Regarde-la bien et puis tourne la page : bon vent, moussaillon !

500 km
300 mi

Entre le XVI^e et le XIX^e siècle, les grandes puissances maritimes se disputaient le contrôle de la Méditerranée. Rois, princes, sultans et empereurs faisaient appel à des corsaires pour piller les ennemis et capturer des esclaves !

BIENVENUE À KERDOJEL ! L'ÉCOLE VIRTUELLE, LUDIQUE ET DÉAMBULATOIRE

Lisette et Mascarille, la servante et le valet de Kerdojel, vont te guider sur cette piste. Grâce à leurs conseils, tu vas franchir, une à une, les étapes du jeu. Tu pourras ensuite valider tes réponses sur Internet et télécharger un diplôme de Kerdojel. Bonne chance!

.....

.....

.....

.....

Salut ! Comment t'appelles-tu ?

Es-tu déjà inscrit(e) à Kerdojel ?
Si non, tu pourras t'inscrire et passer ton premier diplôme à l'issue de cette première piste, en te rendant sur le site www.kerdojel.fr
Si oui, combien de diplômes as-tu déjà obtenus ?

Fais-tu partie d'une des trois maisons de Kerdojel ?
Si non, tu pourras intégrer la maison de ton choix au bout de 5 diplômes.
Si oui, laquelle ?

Comment te préparer ?
Pour mener à bien ton enquête, il te faut des chaussures adaptées à la marche et environ cinq heures devant toi (pause casse-croûte comprise).

Comment jouer ?
Grâce à l'observation du paysage et des monuments, à la lecture de ton carnet d'indices et aux renseignements que peuvent t'apporter les personnes que tu croises, tu trouveras les réponses aux différentes énigmes de ce livret.

Quelles sont les étapes du parcours ?

- La basilique Notre-Dame de la Garde
- La forteresse de la Garde
- Le jardin de la Colline Paget
- Le cours d'Estienne-d'Orves
- Le Palais de la Bourse
- Le Vieux-Port

.....

.....

.....