
UNE BONNE LEÇON

1698

LE GUILLESTROIS

*Pour maître
Isnel*

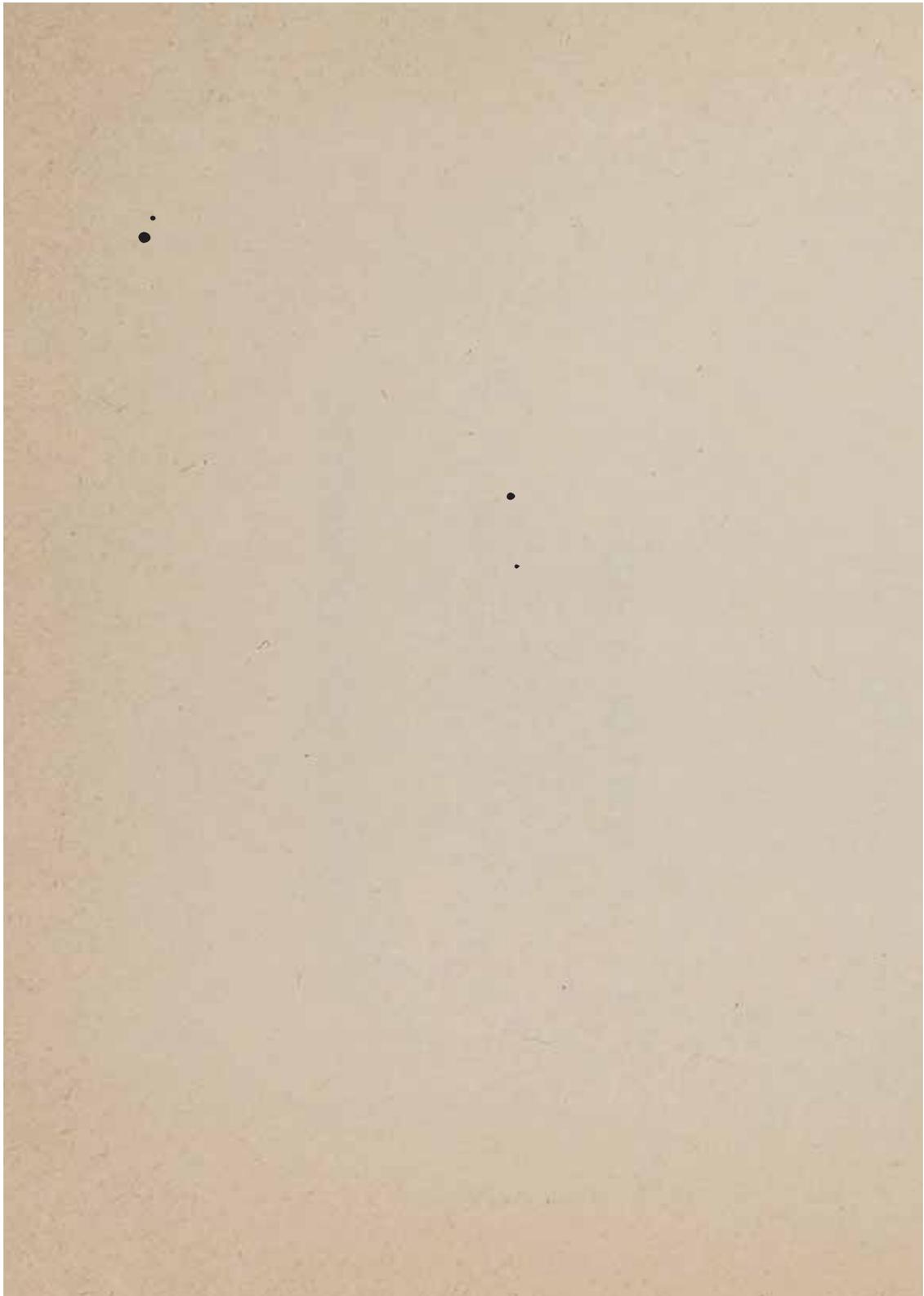
JEU CRÉÉ PAR

L'équipe Ludique

LE GUILLESTROIS

Chez nous, dans le Guillestrois, les professeurs parcourent les villages pour que tous les enfants, même ceux des hameaux les plus isolés, puissent aller à l'école. Ces enseignants se déplacent de foire en foire et se distinguent par les plumes qu'ils portent sur leur chapeau. Une plume signifie qu'ils enseignent la lecture, deux plumes qu'ils enseignent à la fois la lecture et le calcul, et trois plumes le latin. Pour rire un peu, j'ai voulu jouer un tour à Maître Isnel, mon cher instituteur, en lui subtilisant cet ornement et en lui laissant des indices pour le retrouver. Peut-être pourriez-vous l'aider!





Cher Maître Isnel,

Les lignes d'écriture que vous nous donnez si généreusement ont usé ma plume. ~~De coup~~ Ainsi, j'ai pensé qu'emprunter celles qui ornent votre chapeau serait un juste retour des choses.

J'ai conçu un petit jeu de cache-cache pour nous permettre, à ma plume et à moi, de nous reposer, le temps que vous retrouviez ~~les~~ vos ornements.

~~avec~~ Je vous ai laissé des indices pour les retrouver. J'espère que cela vous divertira autant que moi et vous permettra de ~~pres~~ savourer un peu de notre cher Guillestrois, ce petit coin de paradis où la Provence rencontre nos belles montagnes.

Bien à vous,

André,
votre ancien élève

LEÇON DE DESSIN

N°1

Les cloches ont sonné ce matin et je ne suis pas venu me ranger dans vos rangs. Mais ne vous inquiétez pas, je n'ai pas chômé pour autant ! J'ai affûté mon crayon et j'ai dessiné la belle façade de l'église Notre-Dame-d'Aguillon. En reproduisant mes détails préférés, j'ai concocté la première énigme qui vous est destinée. Je m'en remets maintenant à votre sens de l'observation !



Rendez-vous devant l'église et recherchez le message dissimulé en vous aidant de la première double page de mon cahier de dessin !



Alphabet



Voyelle



Décade



Fromage



Ensuite, déchiffrez les mots mystères

1er mot :

Z L I L O F B O

2ème mot :

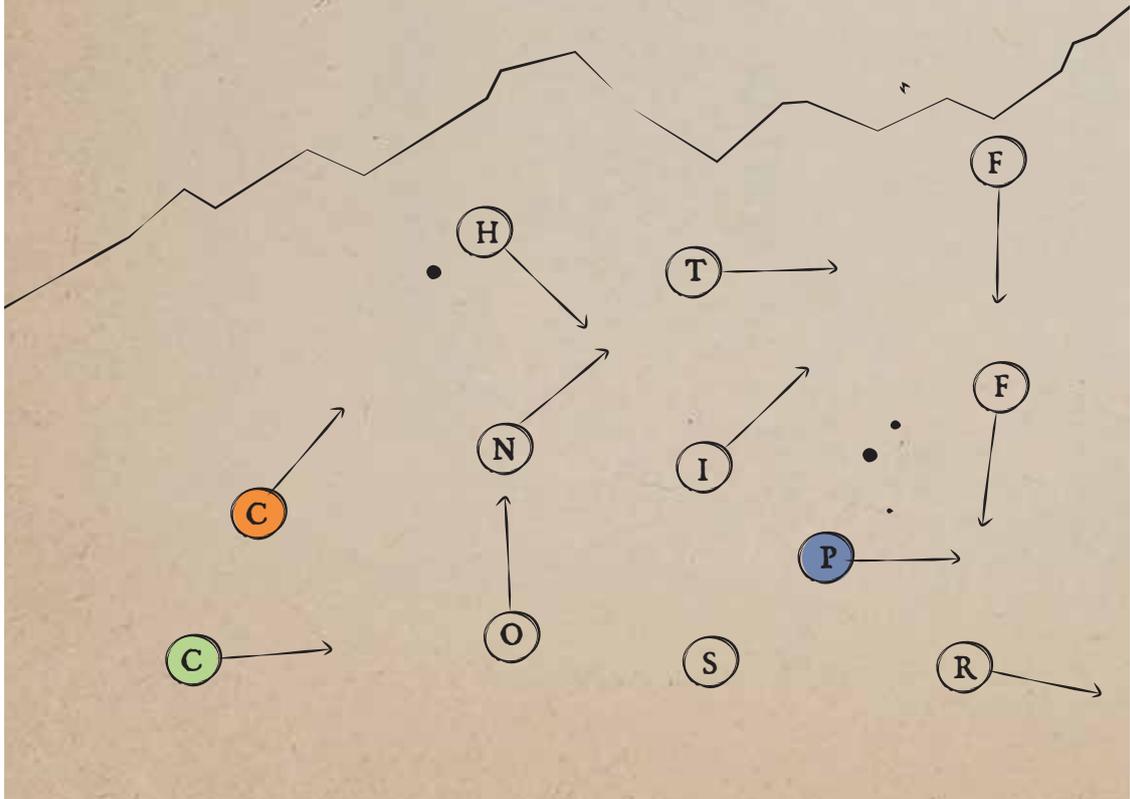
I B Q Q O B

Notez les 2 premiers mots mystères sur la carte postale.

LEÇON DE LATIN

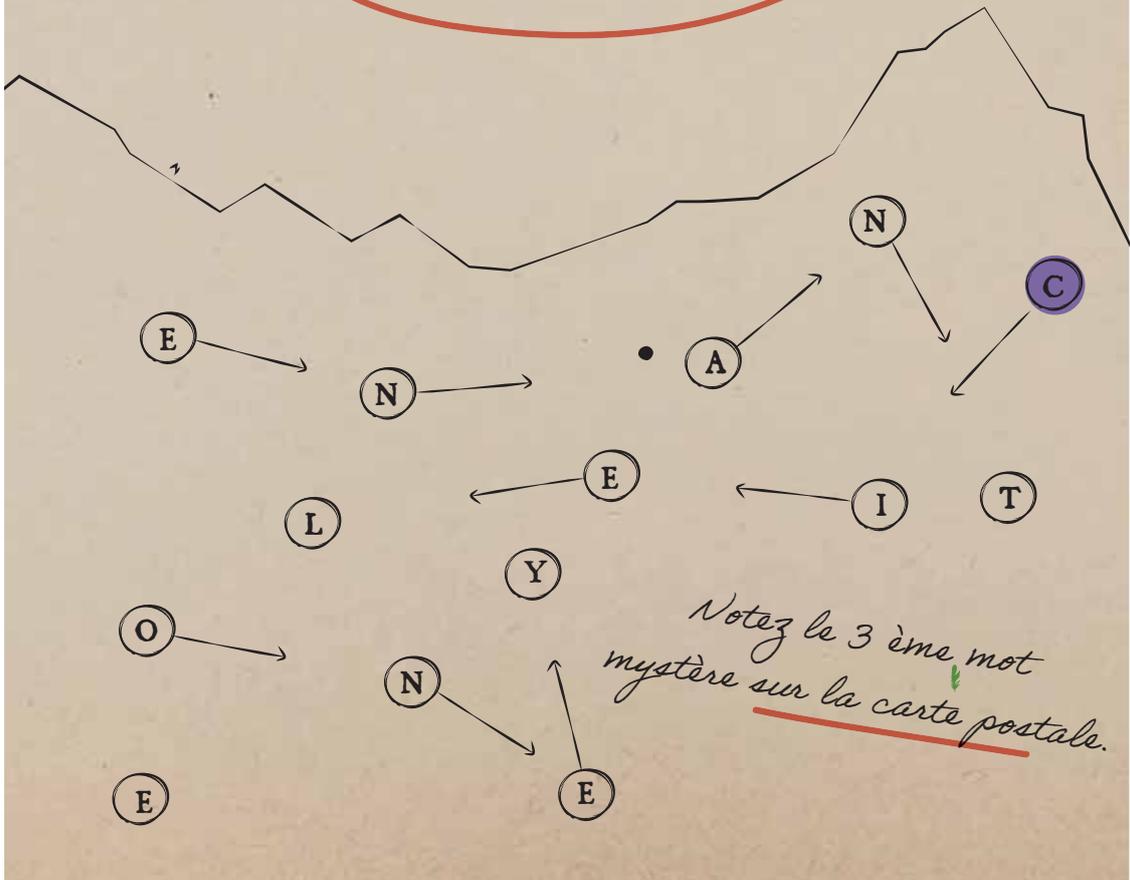
N°2

De village en village, vous cheminez par monts et par vaux, animé par le désir d'enseigner aux enfants. D'un côté je vous admire, de l'autre je reste perplexe devant tant d'énergie déployée pour nous inculquer le latin. Il y a des choses plus utiles, ne croyez-vous pas ? En même temps, c'est grâce à vous que j'ai appris à lire un cadran solaire, et je dois avouer que c'est plutôt pratique ! D'ailleurs, il y en a un à Guillestre, l'avez-vous vu ?



Prenez mon carnet de dessin, à la page 3,
et identifiez le bon croquis !

Grâce au mélange de couleurs,
vous saurez par où commencer
le chemin de lettre pour découvrir
le mot mystère !



LEÇON D'ARCHITECTURE

N°3

Lorsque vos pas vous mènent au village voisin de Mont-Dauphin, ressentez-vous comme moi cette palpitation du cœur ? J'aime me promener dans la forteresse, m'imprégner de son atmosphère, puis trouver un point élevé pour contempler l'œuvre des architectes. Le plateau des Mille Vents est parfait pour observer les quatre vallées autour, Vauban l'a choisi avec sagesse. Voici quelques vers pour rendre hommage à son génie (et vous impressionner).

Lisez attentivement
cette poésie

Voici Montdauphin, cité d'une fière étoile
Un écrivain, où Vauban, de son génie, dévoile
Les remparts et murailles en pointes dressées
Bastions et douves où l'eau encercle la cité.
Et la ville en son cœur y dort bien protégée
Et dans chaque pierre, la grandeur est gravée.

Identifiez le bon
plan de la ville dans la page 4 de mon carnet

Trouvez le mot mystère
dans ce tableau

AC	B	T	Y	B	ET
K	IT.	NE		A	NE
CA	E	HI	C	R	IS
T	PE	FF	RE	UE	Q
C	A	J	PO	EI	R
TR	R	C	E	I	NT

Notez le 4^{ème} mot
mystère sur la carte postale.

LEÇON D'ORIENTATION

N° 4

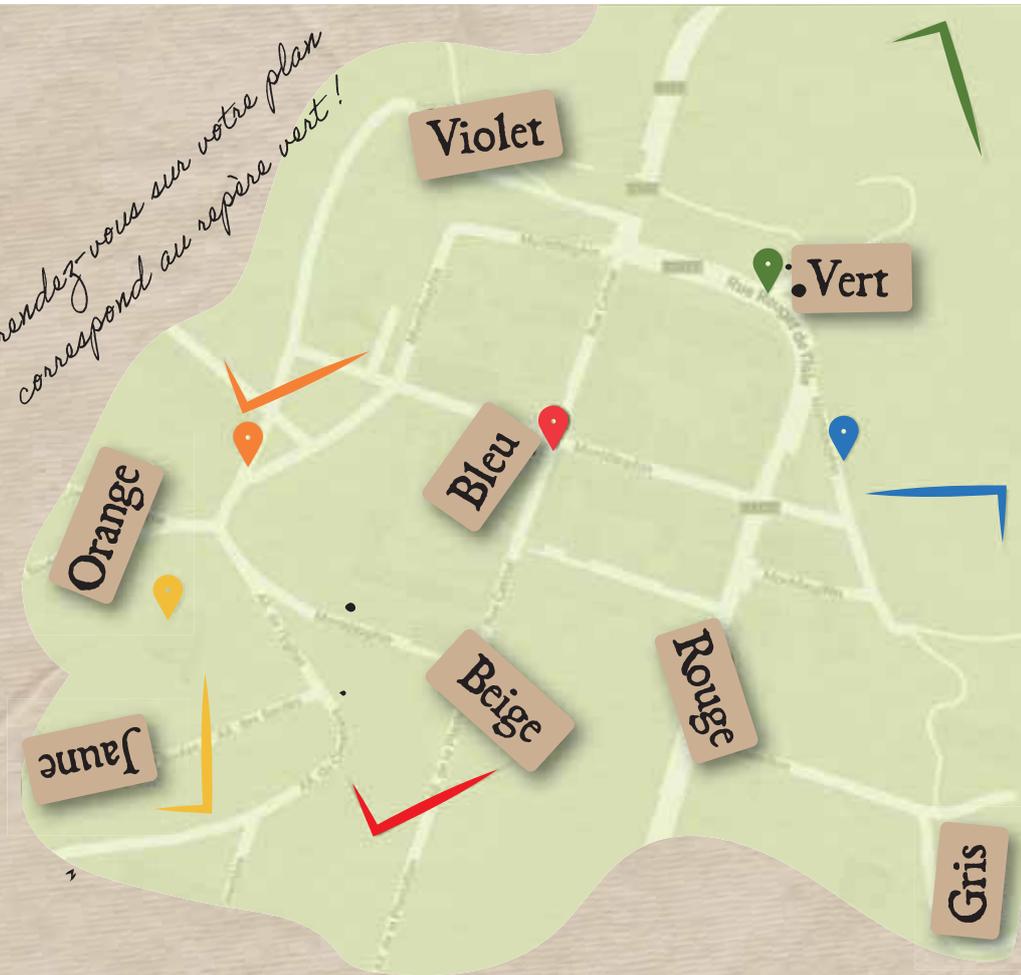
Les ruelles de la place forte regorgent de petits détails. À chaque visite, j'en découvre un nouveau à dessiner dans mon carnet. Juste quand je pense avoir tout vu, un autre attire mon attention, que je m'empresse d'ajouter à ma collection. Je tenais à les partager avec vous, comme vous le faites lorsque vous nous montrez des points de détail pour mieux comprendre l'ensemble.

Dirigez-vous vers les 5 repères colorés indiqués sur le plan.
Munissez-vous de mes 5 petits croquis de patrimoine.

À chaque repère, sélectionnez le bon croquis de patrimoine et placez-le correctement sur le plan.

Annexe 1

Le rendez-vous sur votre plan correspond au repère vert !



• Une fois les 5 dessins en place,
• un seul mot restera visible

Notez le 5ème mot
mystère sur la carte postale.

LEÇON DE LECTURE

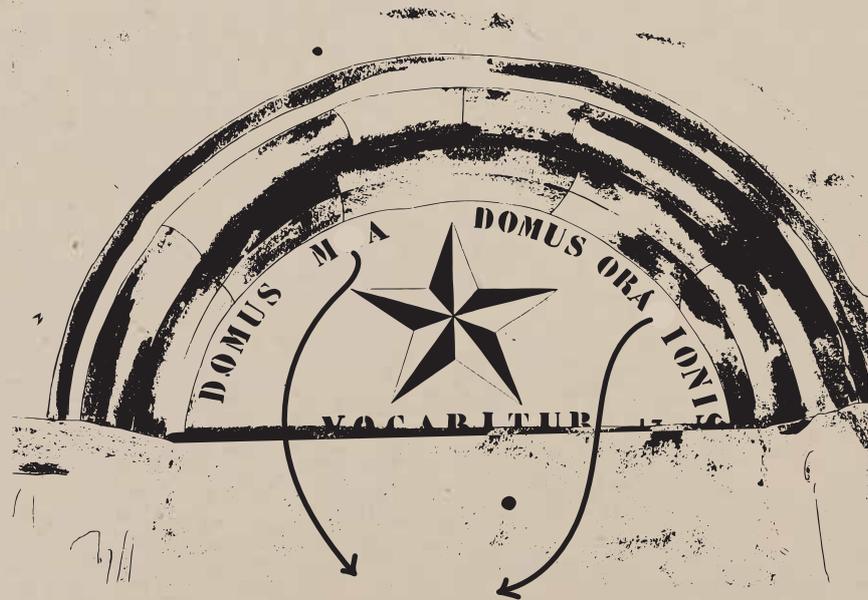
N° 5

Vous ai-je dit que je collectionnais également les cadrans solaires ?
Cela tombe bien, notre belle région en regorge. L'influence du Piémont
voisin, paraît-il. Une fois, je suis même monté jusqu'à Eygliers pour
en voir un tout effacé. Là-bas, j'ai croisé des pèlerins qui m'ont conté
l'histoire des fresques de l'église, et le temps s'est envolé sans que je
m'en aperçoive.

Il n'était pas tard lorsque je suis rentré chez moi ce jour-là.
Je suis convaincu que vous pouvez deviner l'heure
à laquelle je suis rentré, c'est votre chiffre mystère !
Examinez les croquis de la page 5 de mon cahier
et trouvez celui représentant
le cadran solaire d'Eygliers.

Page 5 et 6

Je n'ai pas encore le niveau pour reproduire les fresques de l'église, à l'exception d'une petite que j'ai trouvée en extérieur. Explorez bien les environs de l'église et essayez de la repérer. Je suis certain que vous n'aurez aucun mal à la trouver, pas plus que le mot mystère que j'ai caché dans sa représentation.



Notez le 1er chiffre et le 6ème mot mystères sur la carte postale.

LEÇON DE CALCUL

N° 6

Au beau milieu de la nuit, j'ai été visité par un songe où la Main du Titan d'Eyglieus prenait vie. Réveillé en sursaut, je n'arrivais pas à retrouver le sommeil. Alors je me suis rassuré en me rappelant vos enseignements sur la géologie de la région, et cela m'a endormi, exactement comme pendant la leçon !

Reprenez mes instructions pour trouver la Main du Titan et sélectionnez le bon croquis pour résoudre le calcul du tableau.



TITAN
●●●★♥

Aidez-vous
de l'alphabet!

CHIFFRE MYSTÈRE



TITAN
★♥★●●

TITAN
●●●★♥

TITAN
♥●♥●★

Notez le 2ème chiffre
mystère sur la carte postale.

Lisez le recto de la carte et décidez le verso!

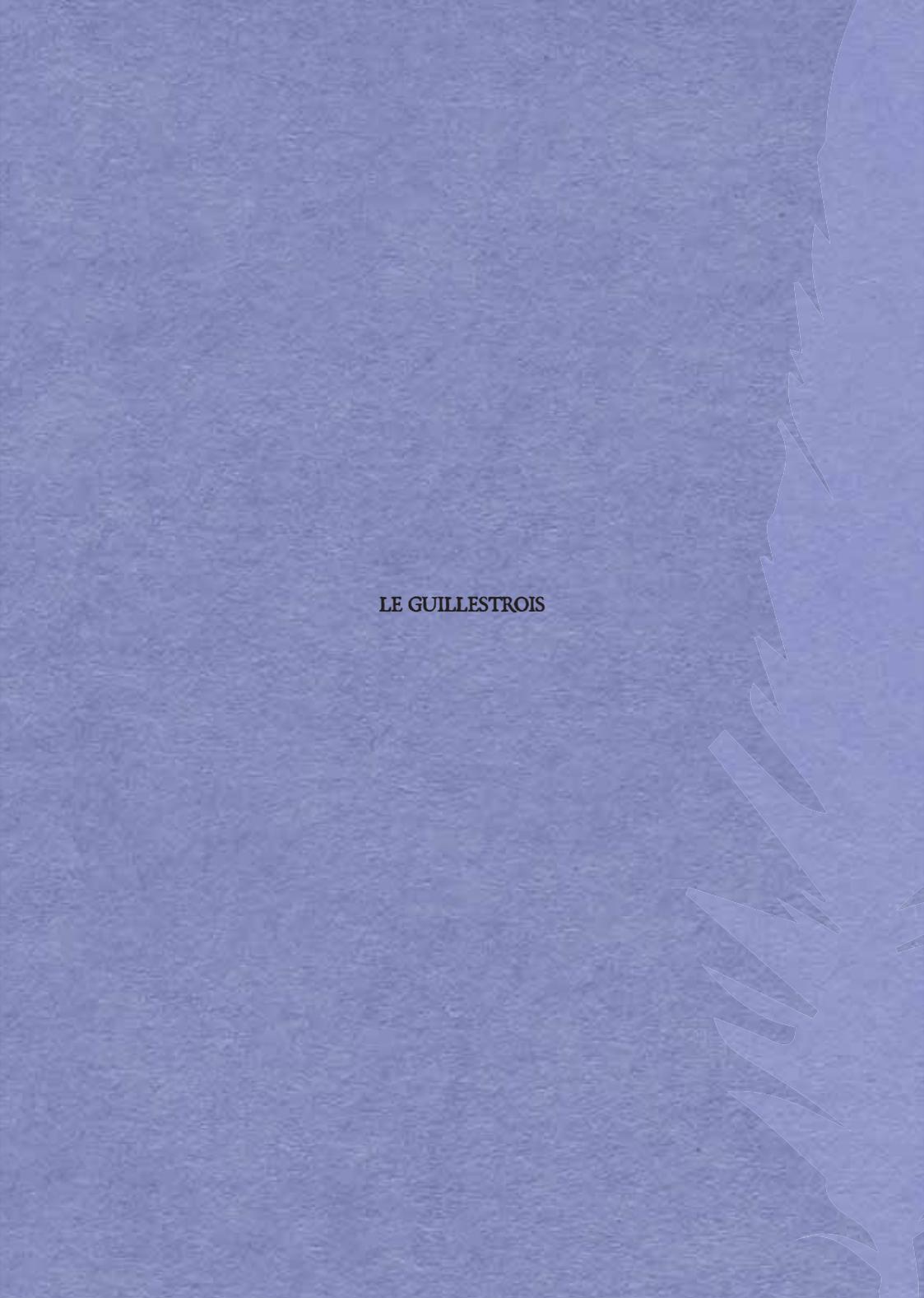
Alors quelle
est votre réponse ?



CRÉDITS

Game Design
Direction artistique
Narrative Design
Direction artistique

Maud Ragon
Éloïse Bégot
Muriel Enault
Elisa Durand



LE GUILLESTROIS