

LES ÉNIGMES DU MARQUIS

1. À côté de votre point de départ, dans la salle d'étude qui rassemble, entre autres, les figurines (emplacement 6 sur le plan), cherchez quel nom d'association peut vous aider à répondre à cette question : **Quel est le nom de la créature légendaire qui est de couleur rouge ?** N'oubliez pas de reporter la lettre découverte à la place du symbole à la page 2 !

LE  -----

2. Avancez dans la cour carrée pour vous balader dans l'espace 7 : **Dans une sphère, une lettre se balade entre le U et le O, quelle est-elle ?**

---  -----

3. Toujours dans la cour, retrouvez les activités de l'espace 9 pour répondre à l'énigme : **Quel est le jeu d'adresse dont le nom évoque le fait qu'il n'ait pas très bonne mine ?**

LE  -----

4. Sortez à présent de cette cour pour entrer dans la bibliothèque. Vous devez emprunter la porte qui fait face à votre point de départ, du départ où l'horloge indique cette date : « le 3-9-1932 ». Ouvrez vos yeux ! Une fois dans le couloir, répondez à cette question : **Quel est le prénom du Roy qui joue aux échecs ?**

LE ROY  -----

5. Continuez dans ce couloir puis tournez du côté de votre cœur dans le couloir suivant. À son bout, vous trouverez une Linotype. Qu'est ce que c'est ? À vous de le découvrir en lisant le panneau explicatif, qui vous permettra aussi de répondre à cette question : **Dans quelle ville cette linotype a été manufacturée ?**

A  -----

6. Revenez ensuite sur vos pas pour prendre la direction de la sortie. Sur le chemin, vous allez me rencontrer, moi, le marquis de Méjanès ! **Qui est le successeur du maire DE FORTIS ?**

ST  -----

7. Vous avez été attentifs sur les animations proposées votre chemin ? Si oui, vous pouvez répondre à cette question : **En quelle position arrive la Nature ?**

EN  -----

8. Vous devez à présent sortir brièvement du lieu. Pour cela, empruntez les portes vitrées et soyez attentifs ! Juste à la sortie, vous trouverez, au niveau de vos jambes, un homme qui marche, qui lit, si, si ! **Qui est l'auteur de cet acte poétique ?**

---  ---  -----

9. Faites le tour des livres géants pour observer leurs dos. **Quel est l'auteur situé entre Antoine et Albert ?**

---  -----

10. Vous pouvez de nouveau entrer dans la bibliothèque et avancer dans le couloir de gauche en direction du point info (5) et de l'espace des jeux de société (2). Dans ce dernier espace, trouvez qui correspond à cette description : **Je suis un être imaginaire, pas toujours bienveillant, vivant souvent dans des cavernes au fond des bois et des forêts mais j'ai la particularité d'être particulièrement élégant. Qui suis-je ?**

LE  ----- 

11. Prenez le couloir qui vous mène vers la salle de lecture pour rencontrer les associations de l'espace 3 et découvrir quelle lettre s'y cache en complétant la phrase suivante. **Certains font des remises en cause, d'autres des remises en état, ici on fait surtout des remises en...**

 -----

12. Pour finir, vous pouvez revenir à l'air libre dans la Cour Carrée. Avant de faire vérifier vos réponses au point de départ, répondez à cette ultime question pour découvrir la dernière lettre : **Quelle est la Guilde qui nous unit ?**

LA GUILDE DES ---  ---  ---

Vous avez du à présent compléter les deux mots magiques que j'ai créés pour déjouer cette malédiction. Répétez les autant de fois que vous pouvez et bien sûr appliquez-les.

Une fois les deux mots répétés à foison
Nous pourrons dire adieu à la malédiction !

LA MALEDICTION DES PAGES BLANCHES

Chasse au trésor au cœur de la bibliothèque Méjanès à Aix-en-Provence.

Dans le cadre des Instants Ludiques le samedi 21 octobre 2017 • www.mistigri.net

Parcours ludique créé par l'Association À vos marches.

Tous droits réservés. Octobre 2017

www.avosmarches.com



Chasse au trésor au cœur de la Cité du Livre à Aix-en-Provence.

LA MALEDICTION DES PAGES BLANCHES

Chasse au trésor au coeur de la bibliothèque Méjanes à Aix-en-Provence.

Jean-Baptiste Marie de Piquet, marquis de Méjanes et seigneur d'Albaron et de Saint-Vincent, fut Premier Consul d'Aix et Procureur du Pays de Provence en 1777.

Il avait la réputation d'être un homme intelligent, modeste et amoureux des lettres.

Par son testament de 1786, il légua aux États de Provence son bien le plus précieux : sa bibliothèque, composée de plus de 60 000 ouvrages. Ceci à la seule condition qu'elle fût mise à disposition du public dans la ville d'Aix.

D'abord à l'étroit dans les salles de l'Hôtel de Ville et de la Halle aux grains, la bibliothèque Méjanes fut transférée à l'ancienne manufacture d'allumettes en 1989.

C'est à présent en ce lieu où vous pouvez pleinement assouvir votre soif de savoir et d'aventures.



MÉJANES.

Mais, depuis hier, un étrange phénomène est entrain d'inquiéter les bibliothécaires : les livres se vident de leurs mots, les couleurs disparaissent, l'encre s'efface et les pages deviennent toutes blanches...

Alertée par cette bizarrerie, la descendante du marquis de Méjanes a débarqué ce matin avec de mystérieux documents en tenant des propos surréalistes :

« Mon aïeul nous avait prévenu ! C'est le mal qui ronge notre famille depuis des siècles ! Nous avons été maudits par une sombre sorcière jalouse ! Mais j'ai les instructions pour déjouer cette malédiction ! »

Et voici ce qu'elle vous confie, des instructions et, une bien mystérieuse prophétie :



Dans 231 ans, 16 jours et 10 heures environ,
Les pages blanches deviendront une malédiction
L'encre des ouvrages s'effacera
Et tout ce savoir disparaîtra
Cherchez mes deux mots et répétez-les à l'unisson
Pour déjouer cette odieuse malédiction
Avancez ensemble et pas à pas,
Vous enverrez ce mal au trépas.



RÈGLES DU JEU

Grâce aux instructions remises par la descendante du marquis, et écrites par le marquis de Méjanes lui-même, vous devez découvrir les deux mots magiques qui déjoueront la Malédiction des Pages Blanches.

Pour trouver quelle lettre correspond à tel symbole, vous devez réaliser le parcours suivant (voir au dos).

Les instructions vous guident à travers la Méjanes, les chiffres évoqués correspondent aux différents espaces de jeux sur le plan du festival et les questions écrites vous aident à découvrir les lettres ! Soyez observateurs car les différences entre les symboles sont infimes !

Vous allez devoir être attentifs aux différents stands de jeux pour vous référer aux noms des associations présentes, observer les monuments de la Méjanes et être malin pour retrouver les 12 lettres qui composent les deux mots !

Aidez-vous du plan du festival et n'oubliez pas de reporter les lettres découvertes ci-dessus !

Lorsque vous aurez fini votre aventure, revenez au point de départ pour vérifier vos réponses.

**Vous êtes prêts ?
À VOS MARCHES !**

Point de départ : Cour Carrée de la bibliothèque Méjanes

Durée de l'aventure : environ 1 heure.

Âge requis : à partir de 5 ans. Les enfants sont obligatoirement accompagnés par un adulte référent.