À l'ASSAUT DES VAGUES !

Charlotte est passionnée de surf. Elle doit se rendre à une compétition demain mais sa planche préférée a disparu !

Aide-la à parcourir les côtes bretonnes de ports en plages afin de retrouver sa planche et tenter de remporter le concours !

ENQUÊTE AU MUSÉE
à partir de 12 ans

TA MISSION : trouver la planche de surf et son voleur !

Comment ?

Avec la carte à l'intérieur de ton enquête :
elle permettra de te repérer étape par étape. Relie chaque destination que tu trouves au fur et à mesure...

Avec les chiffres :
tu devras les pêcher au fil de ton enquête.

Une fois la destination finale trouvée et les chiffres récoltés, le cadenas s'ouvrira à toi !

Destination 1

Pour gagner du temps, il te faut rencontrer les marins qui connaissent la vie des ports par cœur.

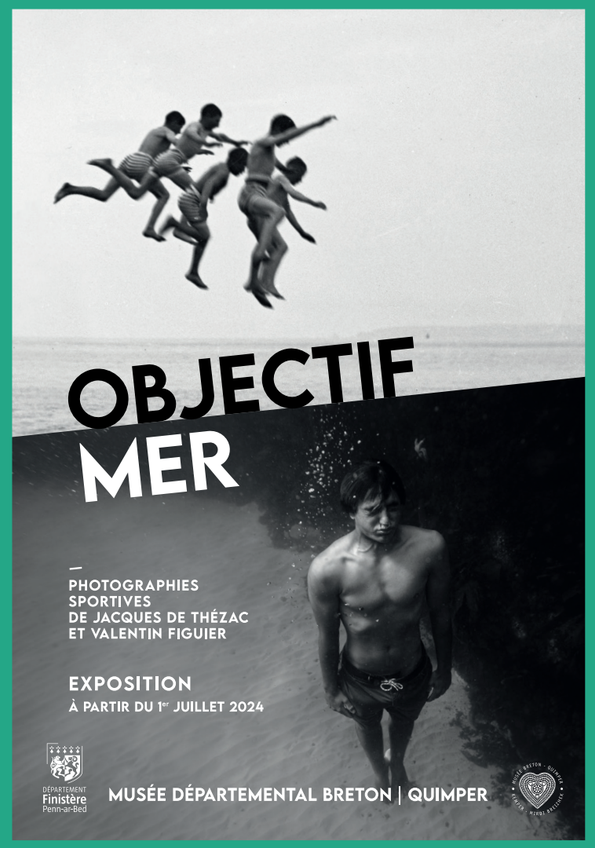
Paris retrouver le matelot Pierre Quéméré.
Il t'a surement laissé une lettre pour te conseiller.

Il est à la manœuvre de son bateau, casque sur les oreilles ...

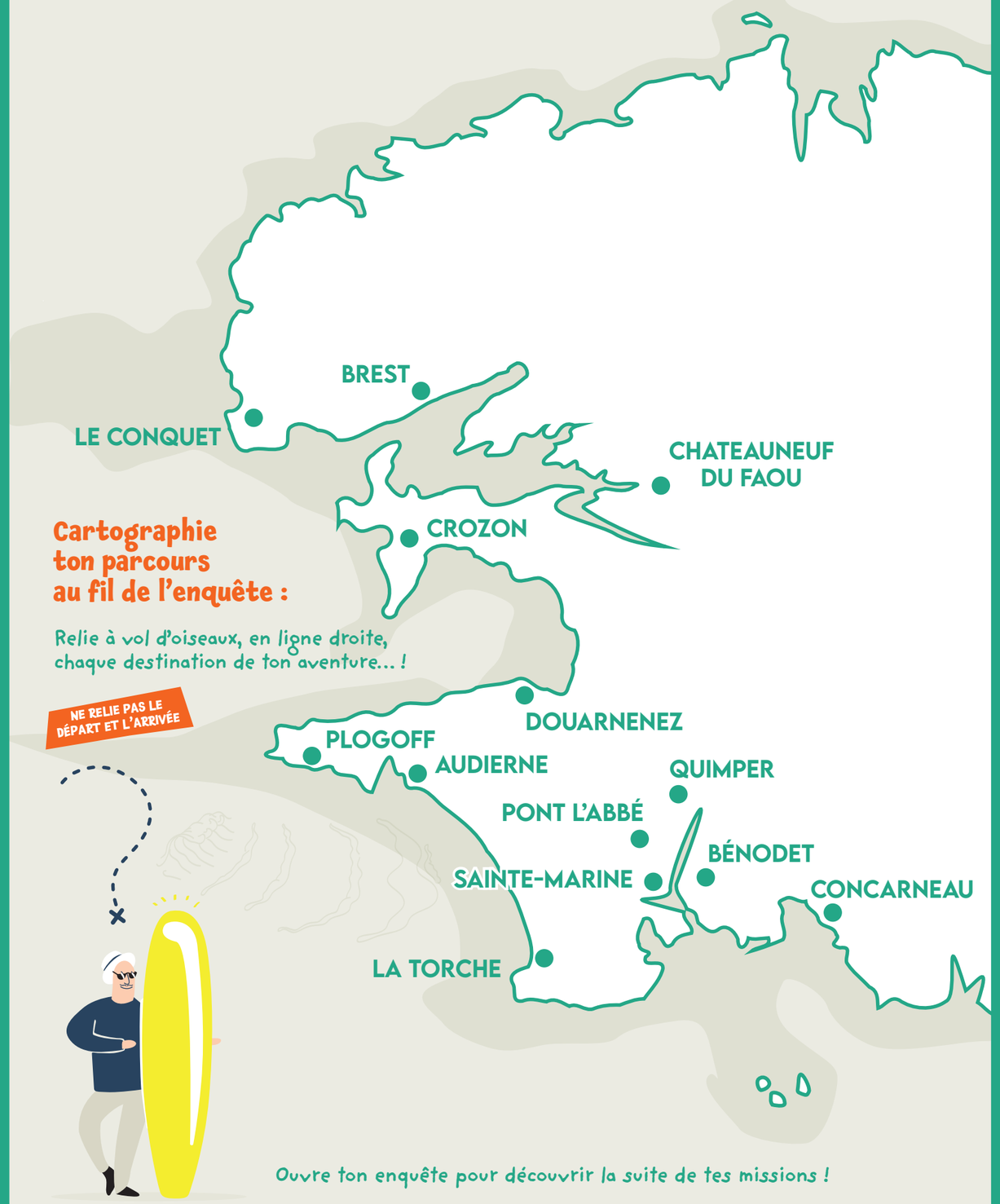
Le vois-tu quelque part dans les salles ?

Une fois trouvé, *suis ses instructions...*

Quel conseil le matelot Pierre Quéméré a-t-il laissé ?



Carte aux indices... à remplir au fil de tes missions !



Cartographie ton parcours au fil de l'enquête :

Relie à vol d'oiseaux, en ligne droite, chaque destination de ton aventure... !

NE RELIE PAS LE DÉPART ET L'ARRIVÉE

Ouvre ton enquête pour découvrir la suite de tes missions !

Destination 1 (suite)

Voici ton bateau de départ, retrouve-le.

Ton point de départ est le lieu où il s'entraine sur la photo.

Point de départ sur la carte :

_____

Fais une croix sur la carte.

Quel est le nom du bateau que tu empruntes ?

_____

Les chiffres manquants sur la photo ● correspondent au 1er numéro du cadenas...

Chiffre à pêcher : _____

Destination 2

Les marins te mettent au défi de gagner une compétition de nage... en maillot de bain cette fois-ci
(ils te savent imbattable sur la compétition de nage tout habillé !)

Retrouve la photo avec les 3 compétiteurs ci-dessous.... et rejoins-les à vol d'oiseau à : _____ _____

N'oublie pas de faire le trajet au crayon sur ta carte

Relie chaque nageur à son bon maillot. Un chiffre apparait...

Chiffre à pêcher : _____

Destination 3

Certains nagent en maillot, d'autres tout habillé.
Puis il y a ceux qui font la course « sous l'eau » !
Quel est le **record de plongée en apnée**, établi par Joseph Fouquet dans les années 1920 ?

Regarde les photos d'apnée, l'info est sûrement à côté...

__ minute et __ __ secondes

Tu as là 3 chiffres pour ouvrir un coffre dans cette salle. Il est indispensable de l'ouvrir pour poursuivre ton enquête !
Le coffre est conservé par Jacques de Thézac qui « nage au chaud »...

Alors, quelle est ta prochaine destination ?

_____

N'oublie pas de faire le trajet au crayon sur ta carte

Chiffre à pêcher : _____

Destination finale

Voici un code un peu spécial... Il est écrit avec l'**alphabet Morse** qui permettait de communiquer à distance.

À toi de déchiffrer ce code pour découvrir le **nom d'une marque créée par des surfeurs :**

—.— .— —. .— —... . .— —.—. ....

_____

Regarde dans les salles, tu as de quoi t'aider pour le déchiffrage

En quelle année a été créée cette marque : __ __ __ __

Chiffre à pêcher le 2ème de l'année : _____

Maintenant que tu as les chiffres, trouve le cadenas... Regarde ta carte, une lettre a dû apparaître, il s'agit de l'initial d'un des photographes, retrouve son autoportrait et tu trouveras le cadenas sous sa vague...