



JOUE

Histoire
qui
POP'

LE TEMPLE DE CATAJIMA

L'AVENTURE CONTINUE ICI...

1

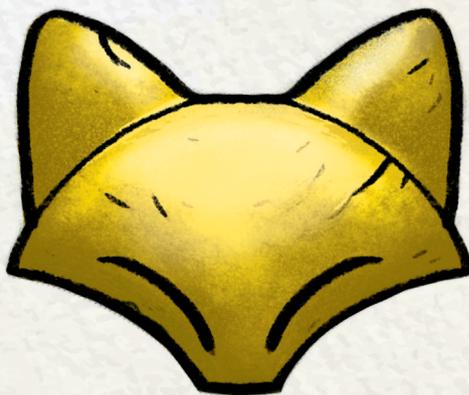
JEU D'OBSERVATION

Prends ton livre Histoire qui POP', ouvre-le et observe partout.

Sauras-tu retrouver combien il y a : d'yeux dans la nuit, de têtes de chat et de pierres précieuses ?



YEUX
DANS LA NUIT



TÊTE DE CHAT



PIERRE
PRÉCIEUSE



2

LE SAVAIS-TU ?

Une carte au trésor est un outil pour les explorateurs.

Elle contient des indications à suivre pour s'orienter et retrouver l'emplacement d'un trésor ou d'un lieu secret. Ses détails géographiques servent de repères ou d'indices pour ne pas se perdre et savoir où aller !



NISSA A BESOIN DE TOI :

« J'ai en ma possession la carte pour Catajima . Malheureusement, elle s'est partiellement effacée sur le bateau à cause de l'eau. J'ai besoin de toi pour retrouver le bon chemin... »

Prends ta carte et dessine toutes les informations que Nissa va t'indiquer afin de retrouver le bon chemin qui te mènera jusqu'au temple de CATAJIMA.

«Une fois arrivé au port par l'ancre de marine, il faut suivre un chemin menant jusqu'au phare puis longer la côte ouest pour rejoindre trois arbres géants, accolés à un énorme rocher en forme de crâne. De là, je dois traverser l'île par son centre, pour me faufiler entre le lac et le volcan. Au sud de ce passage, tout près de l'eau, se trouve un village composé de 3 huttes et, à quelques pas vers l'Est, le temple de CATAJIMA !»







SOLUTIONS

1 JEU D'OBSERVATION

Yeux dans la nuit : 7 paires
Têtes de chat : 5
Pierres précieuses : 12

2 LE SAVAIS-TU ?

