

≡ AVENTURE ≡

Colmar

LE JEU DE PISTE

Séquence 3 - Le manuscrit

Séquence 2 - Les débuts du livre imprimé

Sacristie - La chambre aux trésors

Le cabinet des arts graphiques

Séquence 1 - Les Lumières

Le cloître

ENTRÉE ACCUEIL

Parés en famille explorer le parcours indiqué sur la carte

Pour accompagner ta visite, télécharge l'application Colmar Aventure et collectionne les personnages qui ont marqué l'histoire de Colmar. Bonne chance, jeune aventurier(ère) !



Télécharge gratuitement l'application : **COLMAR AVENTURE**

Durée du parcours : 30 min



Lieux des défis

- 1. La presse**
Le cloître
- 2. Jean de La Fontaine - Les Fables (Paris, 1755)**
Les Lumières
- 3. Napoléon Bonaparte - Description de l'Égypte (Paris, 1809-1829)**
Les Lumières
- 4. David Ortlieb - Dessins (Colmar, 1797-1875)**
Le cabinet des arts graphiques
- 5. Johannes Mentelin - Bible de 1460**
Les débuts du livre imprimé
- 6. Murbach - Bible (XII^e siècle), Ms 129**
Le manuscrit
- 7. Graduel dominicain (XIV^e siècle), Ms 317**
Antiphonaire dominicain (XIV^e siècle.), Ms 308
La sacristie

