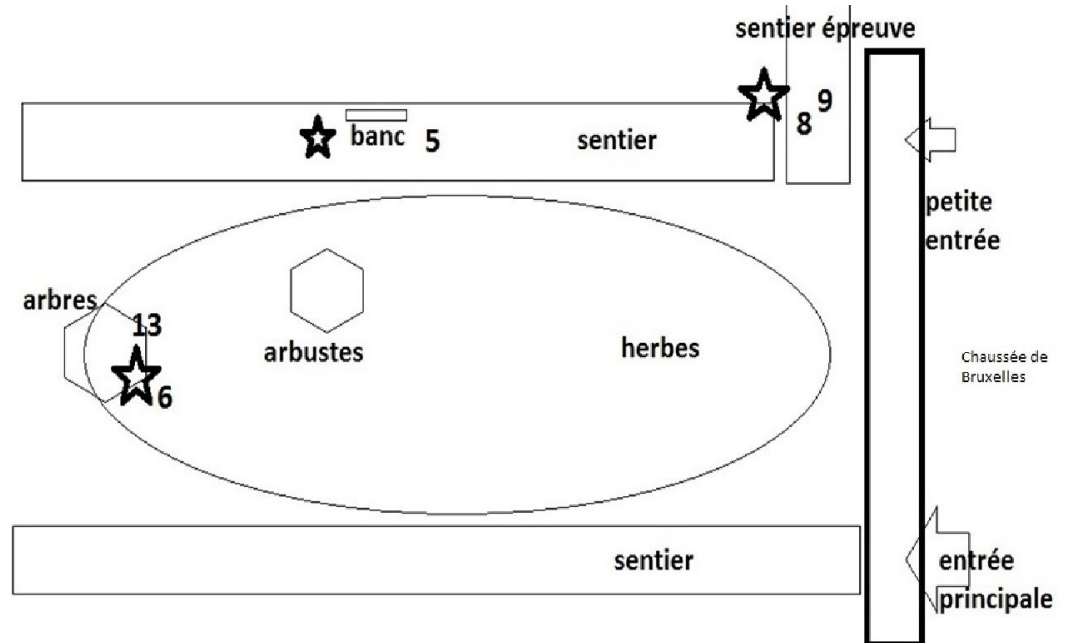


Légende

★ = Maître de jeu

L'étoile désigne les endroits où votre présence est requise pour que le groupe passe l'épreuve numérotée.

Numéro : numéro de l'épreuve



Liste des épreuves du jeu de piste « Vol du diamant au château de La Hulpe »

Il y a 7 indices à obtenir. Vous avez ci-dessous une liste d'épreuves. Vous pouvez choisir les épreuves dans l'ordre que vous voulez. 1 épreuve réussie donne accès à 1 indice. Donc 7 épreuves réussies donnent les 7 indices. Vous devez valider votre épreuve par le Maître de Jeu. Dès que le Maître de Jeu valide votre épreuve, il vous donne un des 7 indices. Le Maître de Jeu écrira aussi sur votre feuille d'aventure, le nombre d'épreuves réussies et donc le nombre d'indices obtenus. Si vous ratez votre épreuve, vous pouvez soit la recommencer, soit l'abandonner et alors en choisir une autre. Vous avez la possibilité de choisir vos épreuves parmi 14 épreuves, à vous de choisir celles que vous préférez dans l'ordre que vous voulez.

Si vous estimez que vous n'avez plus assez de temps pour récolter tous les indices grâce aux épreuves, vous pouvez tenter de les obtenir grâce aux gages. Il faudra demander au Maître de Jeu de vous accompagner pour passer les épreuves.

- 1) Photo** : Indiquez le mot que vous trouverez sur le petit panneau de la photo. Cette photo se trouve à un endroit proche de vous, à vous de le trouver ! La photo est à la page suivante.
- 2) Construction** : Construisez quelque chose d'artistique avec les éléments de la nature. Vous avez carte blanche, laissez parler votre créativité avec ce que vous trouvez. Votre œuvre d'art doit juste plaire au Maître de Jeu.
- 3) Orientation** : Vous devez indiquer ce que vous trouvez à la fin du parcours. Parcours en détail page suivante.
- 4) Récolte** : Trouvez les 5 éléments de la nature suivants : une pomme de pin, deux fleurs de couleurs différentes, de la mousse, un caillou d'une taille plus grande qu'une pièce de 2 euros. Montrez et faites valider votre trésor.
- 5) Adresse** : Envoyez une balle dans l'endroit désigné, l'épreuve est indiquée sur le plan.
- 6) Brouette** : Un adulte doit effectuer une certaine distance avec un plus jeune, qu'il doit prendre par les chevilles. Le plus jeune doit avancer les mains au sol sur une certaine distance, les jambes en l'air, tenues par l'adulte. Le Maître de Jeu vous indiquera la distance. L'épreuve est indiquée sur le plan.
- 7) Questionnaire** : Il s'agit de répondre au questionnaire proposé. Il faut valider au moins 7 questions sur les 10. Sinon l'épreuve est ratée, il faudra en choisir une autre. Le questionnaire est à la page suivante.
- 8) A l'aveugle** : En ayant les yeux bandés, il faudra réussir à récupérer un objet dans un temps limité. Présentez-vous au début de l'endroit indiqué sur le plan.
- 9) Le sucre** : Il faudra réussir à marcher d'un endroit à l'autre avec un sucre sur le front, sans le tenir d'une manière ou d'une autre. A effectuer à l'endroit indiqué sur le plan.
- 10) Puzzle** : Il faut reconstituer entièrement le puzzle afin de pouvoir dire au Maître de Jeu de votre choix ce qui se trouve en 7. (puzzle découpé en annexe)
- 11) Énigme** : Il faut résoudre l'énigme et donner la réponse au Maître de Jeu : l'énigme est la suivante :
Mon premier se trouve à la campagne - On presse mon deuxième à la ferme - Les oiseaux fabriquent mon troisième - Mon quatrième est un pronom - Mon tout se trouve en forêt.
- 12) Devinette** : Il faut donner la bonne réponse à un Maître de Jeu.
Je suis à la fin du matin - Au début de la nuit - Au milieu de la journée - Absent du midi -
Deux fois dans l'année : qui suis-je ?
- 13) Koala** : A l'endroit indiqué sur le plan, il faudra s'accrocher aux arbres, sans toucher le sol, selon le temps défini par le Maître de Jeu.
- 14) Lettres** : Il faut retrouver les deux animaux qui vivent dans le domaine Solvay grâce aux lettres en désordre. A valider auprès du Maître de Jeu.

Lettres : **d - a - a - a - m - i - g - e - r - r - r - n - s - e - u - n**

Détails des épreuves

Épreuve : La photo



Épreuve : orientation

- Mettez vous au centre des 3 arbres en triangle non loin du banc
- Soyez le plus perpendiculaire au chemin, en le regardant
- Faites 12 pas droit devant
- Orientez vous à 10 heures
- Avancez de 50 pas
- A vue, trouvez le nom d'une ville écrite autour de vous. Indice : Ce n'est pas La Hulpe.
- Donnez la réponse au Maître de Jeu

Épreuve : questionnaire

1. Donnez-nous, avec une marge de 30 hectares, le nombre d'hectares que fait le domaine Solvay.
2. En quelle année le domaine est-il acheté par Ernest Solvay pour en faire sa résidence ? Avec une marge de 20 ans
3. Quel ruisseau traverse le domaine ?
4. En 2017, quel anniversaire a fêté le Château de La Hulpe ?
5. Citez 3 animaux que l'on peut trouver dans le domaine
6. Comment s'appelle le musée du domaine ?
7. En quelle année le musée a-t-il été construit ?
8. Quelle forêt peut-on rejoindre en empruntant le Domaine Solvay ?
9. La Hulpe tire son nom du mot d'origine Celte « La Helpe », quelle en est la traduction ?
10. Vous amusez-vous dans ce jeu de piste ? Réponse au choix !

Tableau des signatures : épreuves validées par le Maître de Jeu

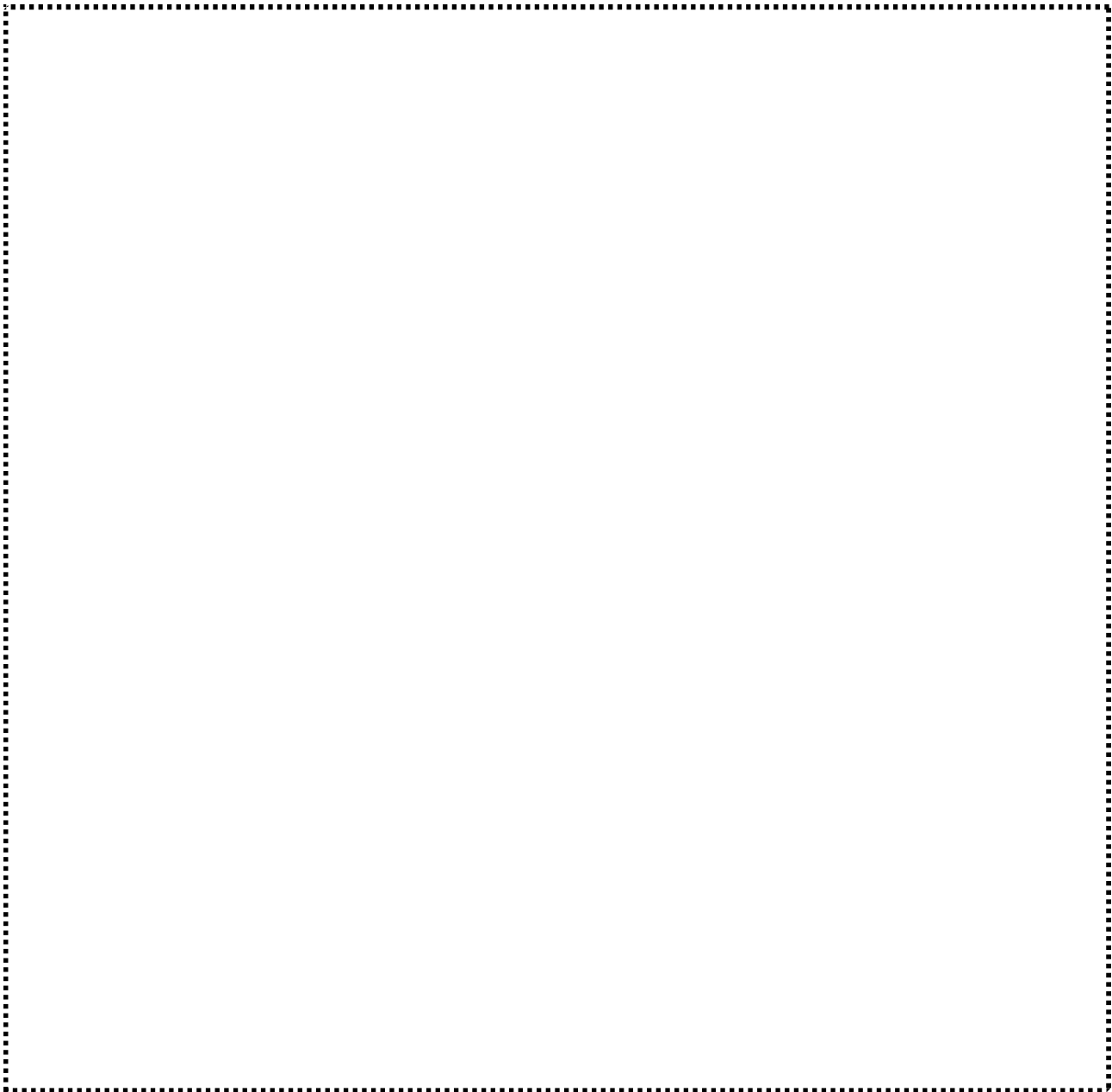
Indice 1	Indice 2	Indice 3	Indice 4	Indice 5	Indice 6	Indice 7
Épreuve n°	Épreuve n°	Épreuve n°	Épreuve n°	Épreuve n°	Épreuve n°	Épreuve n°




Ci-dessous le puzzle que le **Maître de Jeu doit découper avant de jouer** selon les traits blancs.

Vous pouvez mettre les pièces découpées dans une enveloppe et laisser la possibilité aux joueurs de réaliser cette épreuve.






A découper

A plier comme indiqué 

