

Les enfants de la **RÉSISTANCE**

LE JEU DE PISTE

LES RÈGLES DU JEU

LE LOMBARD

BRUXELLES

en collaboration avec



Comment jouer ?

Vous vous apprêtez à vous lancer dans la grande aventure du jeu de piste des *Enfants de la Résistance*, inspiré de la série de bandes dessinées publiée aux Éditions du Lombard et réalisé en partenariat avec la Fête de la BD. L'objectif est d'aider Jack, un aviateur allié, à se rendre en Angleterre. Pour cela, vous allez devoir résoudre plusieurs énigmes. Attention, les chiffres trouvés tout au long du jeu permettront d'obtenir un code secret qui vous servira pour l'étape finale !

Durée du jeu : De 15 à 25 minutes selon la difficulté de votre installation. Vous pouvez soit installer les indices dans une seule pièce de la maison, soit dans l'ensemble de votre maison.
À adapter selon l'âge de votre enfant.

Matériel nécessaire

- > Une imprimante
- > Des ciseaux
- > Un tube de colle
- > Un ou plusieurs vêtements avec une poche
- > Une connexion à internet et un ordinateur ou un smartphone pour la dernière étape du jeu
- > Un esprit d'aventure

Préparation

1. Afin de mettre en place le jeu, veuillez imprimer toutes les pages du dossier PDF : JEU_DE_PISTE_ENFANTS_RESISTANCE_DOCS_A_IMPRIMER.pdf
2. Découper les éléments et les préparer. Certains documents doivent être pliés en deux puis collés pour former un unique document recto-verso.
Il s'agit des tickets de rationnement et du mot du Lynx, des 3 faux papiers d'identité et de la carte de visite.
3. Lire le carnet de jeu afin de prendre connaissance du déroulé du jeu de piste (Cf. Document 1, Le carnet de jeu dans le PDF : JEU_DE_PISTE_ENFANTS_RESISTANCE_DOCS_A_IMPRIMER.pdf)
4. Cacher les différents éléments au sein de votre maison.

À chaque énigme correspond un lieu, une cachette où il faudra trouver un document sur lequel est inscrit un nombre qui vous permettra de trouver un code secret à la fin du jeu.

Certains objets nécessitent d'être cachés dans des endroits spécifiques (les faux papiers doivent être cachés dans un portefeuille par exemple), d'autres peuvent être placés où vous le souhaitez, il faudra alors que vous ajoutiez un indice dans le carnet de jeu qu'utilisera votre enfant (PDF : JEU_DE_PISTE_ENFANTS_RESISTANCE_DOCS_A_IMPRIMER).

Installation : Les objets à cacher

- Document 2 : L'autorisation de circuler
- Document 3 : La carte de Bruxelles
- Document 4 : Les tickets de rationnement et le mot du Lynx
- Document 5 : Les 3 cartes d'identité
- Document 6 : La carte de visite

Énigme 1 :

1. Cacher l'autorisation de circulation précédemment imprimée dans la poche d'un vêtement, puis cacher le vêtement où vous le souhaitez (une valise, une commode, une armoire, etc.).
2. Dans le carnet de jeu, compléter l'indice 1 :
« Les vêtements se trouvent dans la commode » par exemple.
3. Pour plus de difficulté, vous pouvez cacher plusieurs vêtements mais dont un seul contiendra l'autorisation de circulation.

Énigme 2 :

1. Placer la carte de Bruxelles précédemment imprimée où vous le souhaitez.
Exemple : sur la table du salon, parmi une pile de courrier.
2. Dans le carnet de jeu, compléter l'indice 1 de la seconde énigme : « La carte se trouve dans le salon » par exemple.

Énigme 3 :

1. Cacher les tickets de rationnement précédemment imprimés avec le message du Lynx collé au dos.
Exemple : dans un tiroir avec d'autres documents.
2. Compléter l'indice 2 de la troisième énigme
« Les tickets de rationnement se trouvent... »

Énigme 4 :

1. Mettre les faux papiers précédemment imprimés dans un portefeuille.
2. Mettre le portefeuille en évidence dans la pièce ou l'une des pièces où se déroule le jeu.

Énigme 5 :

1. Cacher la fausse carte de visite du passeur précédemment imprimée où vous le souhaitez.
Exemple : dans un livre. Vous pouvez placer dans l'espace de jeu une pile de livres à l'intérieur desquels votre enfant devra trouver la fausse carte de visite avec le numéro du passeur.
2. Compléter l'indice 2 de l'énigme 5
« Cette dernière est cachée..... »

Énigme 6 :

Votre enfant devra se rendre via un ordinateur, smartphone ou tablette au lien <https://bit.ly/LEDLR-JEU-MAISON> et suivre les instructions à l'écran pour prévenir les Anglais de l'arrivée du soldat via un émetteur-récepteur. Pour se faire, il devra y inscrire le code secret qu'il aura récolté tout le long du jeu. Cela lui permettra également de savoir s'il a réussi sa mission ! Attention, le correspondant parlera en plusieurs langues : anglais, néerlandais puis français. Écoutez bien le message jusqu'au bout.

Une fois le jeu terminé, votre enfant a réalisé son devoir de résistant, il peut donc remplir sa carte de résistant en récompense, félicitations !

Solutions

- 1** Le numéro de l'autorisation de circuler que tu devras communiquer à Jack :



- 2** L'adresse où Jack doit se cacher :



- 3** L'heure à laquelle Jack doit aller chercher les tickets de rationnement :



- 4** Le numéro de la carte d'identité de Jack :



- 5** Le numéro de téléphone du passeur :



- 6** Les cinq chiffres du code secret que tu as trouvés :

