

Cross Country

Solution & informations nécessaires pour les enseignants

Les élèves essaient, en groupe, d'atteindre la destination finale à l'aide de leur feuille d'instructions, d'une carte et d'une boussole. Pendant la randonnée, ils réalisent également des épreuves qui leur permettent de découvrir le code du coffre au trésor. En suivant la feuille d'instructions pas à pas, les enfants se rapprochent de plus en plus du point d'arrivée.

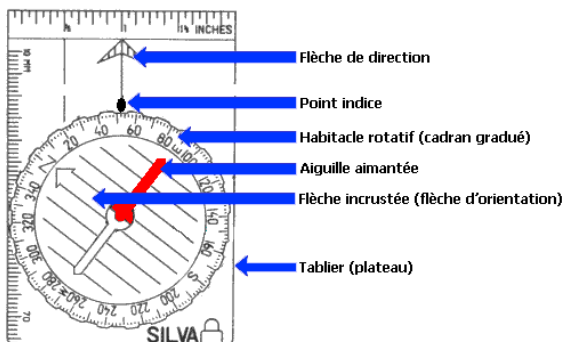
L'itinéraire complet est représenté sur la carte jointe, qui est destinée aux accompagnateurs et non aux enfants. Sur cette carte, vous trouverez le point de départ, les emplacements des différentes épreuves et le point d'arrivée. La promenade suit les routes et sentiers autour de Durbuy. Veuillez ne quitter le chemin que lorsqu'il est explicitement demandé de le faire. Faites également très attention à la circulation !

Pendant la randonnée, les enfants utilisent une boussole pour marcher sur azimuth.

Qu'est-ce qu'un azimuth (AZ) et comment le déterminer ?

Un azimuth est un angle en degrés que l'on règle sur la boussole pour suivre une direction précise.

Tournez la bague de la boussole vers l'azimut demandé (par exemple 30°), de sorte que le réglage des degrés corresponde à la flèche de direction (la flèche sur la boussole).



Ensuite, tournez votre corps et la boussole jusqu'à ce que l'aiguille rouge mobile (aiguille magnétique) coïncide avec le nord de la bague de la boussole. Vous suivez alors la direction indiquée par la flèche fixe de la boussole (flèche de direction).

Le point de départ se situe derrière la piscine du LPM, à côté de la piste équestre. Sur la

carte, il est indiqué comme « point de départ ».

Les enfants marchent 375 m sur le chemin qui passe entre les deux prairies.

Direction du vent LPM (2)

Dans quelle direction se trouve le LPM depuis l'endroit où vous vous trouvez ?

Réponse : le nord-est

La boîte du LPM (4)

Dans la forêt, les enfants doivent rester sur le chemin jusqu'à ce qu'ils trouvent finalement une croix blanche sur un arbre (c'est assez loin dans la forêt). Voir photo :

Dans la boîte, les élèves trouvent 5 feuilles différentes avec des animaux. Ils doivent associer la bonne feuille aux bons animaux de la forêt.

Réponse : 4 (premier chiffre du code)



Les enfants reviennent ensuite sur le chemin et poursuivent leur route dans la forêt. Une fois arrivés à la route, traversez simplement en direction de Greenfields. Après avoir dépassé Greenfields, prenez un petit chemin à droite (derrière le camping).

Vous arrivez au village de Bohon. Suivez la route qui mène vers la piscine.

La petite usine (7)

Dans la rue menant à la piscine, vous croisez une petite usine sur la gauche.

Qu'y fabrique-t-on ?

Réponse : de la confiture

Ensuite, continuez à marcher jusqu'aux armoiries de Durbuy (Bohon), puis tournez à gauche.



Gribouillage (7)

Réponse : nord-est

Après avoir tourné à gauche, vous arrivez à un petit carrefour où vous trouvez un petit sentier dans la forêt qui mène à Durbuy (les escaliers de Durbuy).

Le pont (8)

Sur le petit pont qui mène à Durbuy, un chiffre est inscrit.

Réponse : 7 (deuxième chiffre du code)

Le rocher se trouve au centre de Durbuy. En descendant les escaliers, vous devriez pouvoir voir le rocher.



Le Rocher (9)

Combien de panneaux pouvez-vous retrouver près de l'eau ?

Réponse : 6 (troisième chiffre du code)

Près du pont, vous voyez le mini-golf de Durbuy.

Mini-golf (11)

Comptez le nombre de pistes, divisez par 2 et vous obtenez le dernier chiffre du code !

Réponse : 9 (quatrième chiffre du code)

La roue (12)

Près de la roue sur le parking : qu'y avait-il ici autrefois ?

Réponse : Ce sont les vestiges du moulin.

Continuez à marcher jusqu'au point d'arrivée indiqué sur la carte. Vous êtes arrivés à la piscine, où se trouve le coffre pour déchiffrer le code.



Le coffre (13) : Code : 4769

