

JEU DE PISTE PARCOURS JAUNE



PIRATES & SIRENES



NOM et Prénom :

Adresse mail :

A déposer à la Mairie ou retourner par mail - Service Jeunesse :

i.lamperier@ville-isneauville.fr



Règle du jeu

Retrouver les 10 balises dispersées dans la commune.

Sur chacune des balises, une question sur le thème « PIRATES ET SIRENES » et sur la suivante, la réponse.

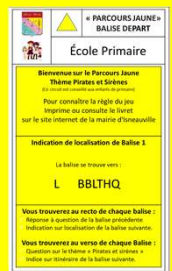
Dans chaque réponse, une lettre à collecter qui vous permettra de découvrir le mot « MYSTERE » à la fin du parcours.

Consignes de sécurité

Lors de vos déplacements, soyez vigilants, empruntez les trottoirs et passages piétons, privilégiez toujours les chemins piétons et respectez le voisinage.

Début du jeu : Se rendre au point de Départ

La balise de Départ est située à proximité de l'entrée de l'école Élémentaire Georges Sand.



Suivre le jeu balise après balise

Parcourir la ville balise après balise en résolvant les énigmes et en répondant aux questions jusqu'à la balise d'Arrivée.

Les outils pour t'aider :

Numéro 1

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

Numéro 2

Balise 5	1	2	3	4	5	6
A	S	X	E	A	N	D
B	Z	Q	B	I	T	O
C	F	L	D	K	I	P
D	J	K	U	R	A	Y
E	O	C	W	M	V	G
F	E	R	S	H	U	T

Numéro 3

ALPHABET NUMERIQUE																									
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26

Collecter les lettres cachées

Balise 1	Balise 2	Balise 3	Balise 4	Balise 5	Balise 6	Balise 7	Balise 8	Balise 9	Balise 10

Réponse Mot Mystère
