



# ADVENTURE VALLEY

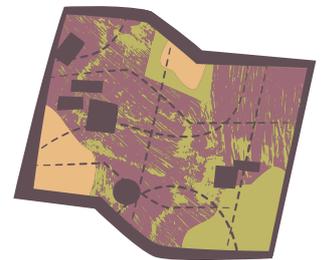
DURBUY

## Cross country

En résolvant les énigmes et en accomplissant les missions, vous pourrez trouver votre chemin. Si vous voyez \*, vous trouverez une explication au bas de la page. Tu ne comprends pas quelque chose ? Vos professeurs/accompagnateurs peuvent vous aider. Les enseignants/escortes ont les réponses. Vous n'êtes pas autorisé à quitter le chemin, sauf si cela fait partie de l'affectation.

**START** = A l'intersection de deux chemins forestiers ("départ" sur la carte).

Commencez l'itinéraire en direction de l'est.  
Arrêtez-vous à l'intersection de la forêt et de la prairie.



### 1. Orienter vers le mât GSM :

Il y a un grand mât GSM à 60°. Réglez votre boussole sur cet azimut\* et trouvez votre chemin jusqu'au pied\* de ce mât.

### 2. Petite usine :

Pendant votre recherche de la base du mât GSM, vous tomberez sur une petite usine. Qu'est-ce qui est fabriqué ici ?

### 3. Une marche folle :

Lorsque vous arrivez au mât GSM, vous vous mettez en rang les uns à côté des autres, dos au mât GSM.

Vous saisissez la cheville de votre voisin de gauche et croisez vos bras avec votre voisin de droite.

Retournez sur le chemin.

Une fois que vous êtes sur le chemin, passez à l'azimut\* 340° jusqu'au bout de la rue.

Continuez votre chemin en direction du nord-ouest jusqu'à ce que vous atteigniez une lisière de forêt.

\*L'azimut, c'est quand vous définissez les degrés à suivre sur la boussole.

- Tournez la direction de la boussole sur l'azimut demandé (par exemple 30°) égal à la flèche de la boussole (direction de la marche).

- Ensuite, tournez votre corps et la boussole jusqu'à ce que l'aiguille mobile (rouge) soit au même niveau que le nord sur la carte.

Vous connaissez maintenant la direction dans laquelle vous devez marcher, c'est-à-dire la direction indiquée par la flèche fixe sur le boussole.



# ADVENTURE VALLEY

DURBUY

## 4. Trouvez la pierre :

A 290° il y a un gros rocher, trouvez votre chemin jusqu'au pied de ce rocher.

## 5. Origine de la roche :

Comment cette roche a-t-elle vu le jour ? (Trouver l'explication, rester sur les chemins)

En utilisant le chemin indiqué sur votre carte, trouvez le chemin vers le kiosque au bord de l'eau.

Conseil : gardez la carte dans la direction où vous marchez. Si vous tournez, tournez la carte dans la même direction.

## 6. Kiosque :



Prenez une photo originale/folle de votre groupe au kiosque.  
Suivez ensuite l'Ourthe en amont.

## 7. Jeu de branche :

Rassemblez 9 branches de même longueur et disposez-les comme indiqué sur le dessin.



Comment obtenir 5 triangles en déplaçant 3 branches ?

Si vous avez trouvé la solution, continuez à suivre le chemin en amont jusqu'à ce que vous atteigniez un grand parking.

Puis prenez les escaliers à gauche pour monter.

Attendez le professeur avant de traverser la route principale ATTENTION, les voitures peuvent rouler vite ici.

Suivre le chemin plus haut entre deux champs vers l'ouest.

Avant d'entrer dans la forêt, faites 8.

## 8. Trouvez le gros rocher de rappel :

Le grand rocher de rappel est situé à \_\_\_\_\_.

Suivez le chemin plus au sud-ouest et restez à gauche.



### **9. Trouvez la boîte :**

Cherchez le signe que vous voyez sur l'image fournie par le professeur/guide. (Restez sur le chemin).

Arrêtez-vous à ce panneau.

Quittez le chemin et marchez sur l'azimut 320 ° jusqu'à ce que vous atteigniez la boîte.

Écrivez votre nom ou le nom de votre école et un message gentil sur une feuille de papier et remettez la feuille dans la boîte.

Retournez au panneau.

Continuer le chemin en direction du nord-est.

Continuez à marcher jusqu'à ce que vous atteigniez le carrefour.

***FÉLICITATIONS, VOUS AVEZ TERMINÉ LA MARCHÉ***



