



Départ au SODA Park : Prenez connaissance des modalités du jeu sur le tableau d'affichage

Démarrer la balade par le petit chemin entre le parking de la salle et la caserne des pompiers.

Contourner le bâtiment des services techniques et prendre à gauche en direction du verger partagé.

Vous y trouverez l'énigme **1**

Longer ensuite le terrain de sport puis les lagunes.

Au croisement où vous prendrez sur la gauche, vous découvrirez l'énigme **2**

Puis poursuivre le chemin jusqu'à la rue du stade.

Prendre à droite sur la rue du stade et poursuivre.

Avant le carrefour, prendre à gauche dans le petit chemin où vous trouverez l'énigme **3**

Poursuivre sur le chemin pour rejoindre la route.

Soyez attentif, juste avant la route, vous attend l'énigme **4**

Prenez la route sur votre gauche, vers la maison de soins du Couesnon. Prenez le passage après l'opticien pour rejoindre l'étang.

Aux abords de l'étang, près du four à bois, vous trouverez l'énigme **5**

Poursuivre le sentier vers le fond de l'étang, puis tout droit vers la route de St Marc sur Couesnon. Arrivé sur la route, prendre à gauche en direction du bourg.

Remonter jusqu'à la place de l'église où vous attend la dernière énigme **6**

Pour revenir au point de départ, passer sous le porche de la rue qui en porte le nom. Au bout de cette rue, prendre à gauche en direction de la salle des sports.

Les enfants de la **RÉSISTANCE**

LE JEU DE PISTE D'APRÈS LA BANDE DESSINÉE DE BENOÎT ERS & VINCENT DUGOMIER

Tu t'apprêtes à te lancer dans la grande aventure du jeu de piste des **Enfants de la Résistance**, inspiré de la série de **Vincent Dugomier** et **Benoit Ers**, aux **Éditions LOMBARD**.

L'objectif est d'aider Jack, un aviateur allié, à se rendre en Angleterre.

Pour cela, tu vas devoir résoudre plusieurs énigmes. Attention, les chiffres trouvés tout au long du jeu permettront d'obtenir un code secret qui te servira pour l'étape finale !

**Rendez-vous au SODA Park
pour le début de l'aventure !!**

