

Le carnet du petit RÉSISTANT

JEU DE PISTE

ENTRE DANS LA RÉSISTANCE
ET LIBÈRE UN AVIATEUR ALLIÉ!

Si tu possèdes ce carnet, c'est que tu viens d'entrer dans la Résistance. Arriveras-tu à relever le défi et à aider un pilote allié à rejoindre l'Angleterre ?

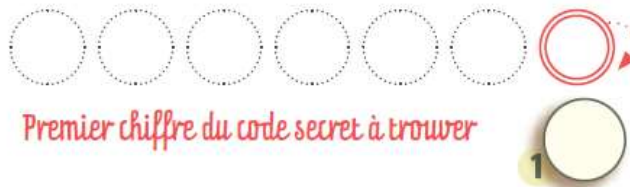
Avant de commencer, pour garder ton identité secrète, choisis ton pseudo de résistant.e : _____

Attention, tu vas devoir, tout au long de ta mission, résoudre des énigmes pour aider Jack, un pilote allié, à passer en Angleterre.

Certains chiffres que tu trouveras s'assembleront pour former un code secret qui te servira à prévenir l'Angleterre de l'arrivée de Jack ! Fais donc bien attention à résoudre chaque énigme pour pouvoir réussir ta mission.

1. *Pour que Jack passe inaperçu, il lui faut une tenue civile ainsi qu'une autorisation de circuler.*

Note ci-après le numéro de l'autorisation de circuler que tu devras communiquer à Jack :



2. *Maintenant que Jack possède son autorisation de circuler, il faut lui dire où se cacher !*

Trouves sur le plan de Bruxelles l'adresse où il doit se rendre, puis notes-la ci-dessous :



3. *Jack est maintenant en lieu sûr ! Toute cette aventure lui a donné faim. Il faudrait donc des tickets de rationnement... Mais à quelle heure doit-il se présenter au lieu de rendez-vous pour les récupérer ?*



4. *Passons maintenant aux choses sérieuses* : le réseau de résistants a créé des faux papiers pour Jack. Mais quel est son numéro de carte d'identité ?

Indices :

La date de naissance sur sa carte d'identité est comprise entre 1908 et 1916. Son nouveau prénom ne commence pas par la lettre B.

Quel est le numéro de la nouvelle carte d'identité de Jack :



5. *Maintenant que Jack a ses faux papiers, il faut lui trouver le numéro de téléphone d'un passeur pour qu'il puisse l'appeler et lui demander de l'aider à passer en Angleterre.*

Le numéro du passeur se trouve sur une fausse carte de visite.

Note ici le numéro de téléphone du passeur :



6. *En route pour l'Angleterre !*

Jack est en route vers l'Angleterre avec le passeur, il faut donc prévenir de son arrivée !

Munis-toi d'une tablette ou d'un smartphone qui dispose d'internet et trouve l'émetteur-récepteur avec le QR code ci-dessous. Suis ensuite les instructions pour entrer le code que tu as assemblé au fil de ton aventure. Écoutes attentivement la réponse que tu entendras pour savoir si tu as réussi ta mission.

On croise les doigts et quoi qu'il arrive la Résistance te remercie de ton aide !



Tape les cinq chiffres du code secret que tu as trouvés + la touche entrée

