

#### TÂCHE ROUGE 14

Si vous suivez attentivement, vous pouvez voir que vous êtes toujours sur la piste du dragon! Il a jeté quelques couronnes du Roi Léo. Elles étaient de toute façon trop petites pour sa grosse tête. Trouvez toutes les couronnes dans les arbres. Chaque couronne a un nombre différent de pointes. Le plus petit nombre de pointes est le nombre dont vous avez besoin. Amuse-toi bien!

#### TÂCHE ROUGE 15

Es-tu assez habile pour être un vrai chasseur de dragon? Vous pouvez le prouver ici! Cherchez dans les arbres des tubes qui n'ont pas leur place ici. Pouvez-vous trouver le code? Vous avez besoin du plus petit chiffre. Indice: une longue branche peut être utile.

#### TÂCHE ROUGE 16

Ici, vous trouverez une carte de la région. Essayez de trouver où le dragon est passé pendant son vol. C'est ainsi que vous allez trouver le chiffre de code pour cette tâche.

Etait-ce au-delà:

- des montagnes, alors 4 est le numéro de code
- de la croix, alors 6 est le numéro de code
- de l'ancre, alors 9 est le numéro de code

#### TÂCHE ROUGE 17

Êtes-vous courageux et patient, comme un vrai chasseur de dragon? Tu peux le prouver ici! Le Dragon Ivor a lancé un sort qui fait que le temps rend des choses très folles ici. Tu peux trouver 3 sabliers à proximité. Du sablier qui n'est pas le plus rapide, mais pas le plus lent non plus, tu as besoin du nombre de minutes qu'il faut pour faire parcourir tout le chemin. Indice: c'est un nombre pair.

#### TÂCHE ROUGE 18

Vous avez déjà bien travaillé, et vous êtes toujours sur les talons du dragon! Un écureuil courageux a sauté sans être vu d'un arbre sur le dos du dragon. Il a pu jeter une partie du trésor qui vous donnera le prochain code. Comptez le nombre de pièces sur l'anneau le plus éloigné de cette boîte. Indice: il y a 5 anneaux à trouver.

#### TÂCHE ROUGE 19

Le courageux écureuil était toujours sur le dos du dragon. Il le chatouillait si fort que le dragon tordait de rire. C'est pour cette raison qu'il a perdu tout un coffre! Va le chercher, car le nombre de gros diamants est le numéro de code que tu cherches.

#### TÂCHE ROUGE 20 / BLEU 7

Trouver cette mission n'a pas été si facile. Pour obtenir la note suivante, vous devrez prouver que vous êtes fort et en forme. Grimpez dans la tour et, sur la plate-forme supérieure, cherchez les judas dans les murs. Dans 2 murs, le nombre de judas est le même. Ce nombre est le numéro de code que vous cherchez ici (c'est-à-dire le nombre dans un des murs).

#### TÂCHE ROUGE 21 / BLEU 8

Êtes-vous un vrai détective? Ici, vous allez devoir le prouver. Le code pour cette tâche est caché dans le château. Pouvez-vous déchiffrer ceci:  $\blacksquare + \square = ?$  Indice: observez bien la forme du château.

#### TÂCHE ROUGE 22 / BLEU 9

A cet endroit magnifique tout le monde veut construire son château. C'est pour cette raison qu'il y en a autant ici. Certains un peu plus grands que d'autres. Le nombre dont vous avez besoin ici est le suivant: le nombre de fenêtres du château le plus large moins le nombre de fenêtres du château le plus haut moins le nombre de fenêtres du château le plus étroit.

#### TÂCHE ROUGE 23 / BLEU 10

Dragon Ivor sent que vous êtes sur ses talons. Il vous a entendu arriver et a réussi à s'enfuir de justesse. Cependant il a oublié un de ses objets magiques. Il est dans une mystérieuse boîte noire. Trouvez la boîte et essayez de découvrir ce que le dragon a laissé ici. De cette façon, tu trouveras le bon code. Baguette magique = 3 / Anneau = 5 / Livre des Proverbes = 6 / Ampoule en verre = 2. Indice: regardez bien le bas.

#### TÂCHE ROUGE 24 / BLEU 11

Plus qu'une mission à accomplir! Vous allez trouver un morceau de petite forêt ici où le dragon est passé. Il a dû éternuer très fort à plusieurs reprises et a provoqué à chaque fois l'embrasement d'un arbre. Code: nombre d'arbres sans feuilles + 1.

**IMPORTANT!** Mettez tous les chiffres trouvés du plus petit au plus grand. Effacez tous les doubles. Il vous reste un code à 4 chiffres. Tu en auras besoin dans la cachette du dragon. Continuez votre chemin rapidement! Par exemple: 111334449999 devient 1349

Lommel

bosland  
dromen tussen bomen

## Rejoindrez-vous la recherche du Trésor du Roi Léo?



Il y a longtemps, quand les animaux parlaient encore, il y avait un beau et grand château dans cette forêt de conte de fées. Le Roi Léo y était le chef, et tout le monde était heureux et satisfait.

Mais c'était une époque dangereuse. Dans la forêt se trouvaient des dragons, des voleurs et des sorciers maléfiques. Depuis des années, ils essayaient de voler le grand trésor du Roi Léo. Heureusement, il était enfermé en sécurité dans les caves du grand château.

Un jour, la panique a éclaté... Le trésor avait disparu ! Les voleurs du dragon Ivor avaient creusé un tunnel dans la cave et volé le trésor. Et maintenant ? Le Roi Léo était triste et désespéré.

Il a écrit une lettre solennelle :



**Rebut:** Lossingsweg, Lommel, au bord du canal  
Panneau d'information: coordonnées N51 15.186, E5 18.581

- Balades:**
- Parcours Bleu: promenade des tout-petits de 3,5 km adaptée aux poussettes robustes
  - Parcours Rouge: parcours d'aventure de 7,8 km
  - Cherchez une tâche près du diamant doré

La pointe du diamant indique dans quelle direction il faut marcher:

- droit = tout droit
- gauche = allez à gauche
- droite = allez à droite

Si vous accomplissez correctement les tâches et notez les chiffres, vous trouverez le trésor.

Vous trouverez également un pot derrière une serrure dans chaque château. Ceci est seulement pour les géocacheurs (<http://geocaching.com>)

**Qu'est-ce que tu apportes?** Un stylo et du papier une pièce de 0,5 euro (pour un souvenir)

**Fiche de contrôle:** Notez ici les chiffres que vous trouvez en cours de route. A la fin, effacez tous les chiffres doubles, et mettez les 4 chiffres restants du plus petit au plus grand. C'est le code. (Par exemple, 111344666 devient 1346)

GRAND PARCOURS (7,8 km)

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24

PETIT PARCOURS (3,5 km)

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	

Code

1	2	3	4



**Info:** Tourisme Lommel, Dorp 14, T. +32 (0)11 399 600

**TÂCHE ROUGE 1 / BLEU 1**

Quelques animaux courageux ont réussi à attraper le dragon et à l'attacher. Mais Ivor le dragon était bien trop fort et a réussi à se libérer. On peut encore voir les cordes suspendues dans les arbres. Cherchez la corde la plus courte et comptez le nombre de nœuds.

**TÂCHE ROUGE 2 / BLEU 2**

À cet endroit, un combat acharné a eu lieu entre le dragon et quelques chevaliers coriaces du château. Malgré leur courage et leur force, le dragon a réussi à s'échapper en crachant du feu. Il faisait si chaud que les pierres ont fondu. Une épée est restée coincée dedans pour toujours. Peux-tu découvrir le nouveau code ?

**TÂCHE ROUGE 3 / BLEU 3**

Ici, un dragon protège une partie du trésor volé. Seul le bon code permettra d'allumer le trésor. Trouvez le chemin le plus court entre le chevalier et le dragon. En chemin, comptez le nombre de diamants verts et le nombre de diamants bleus. Appuyez en même temps sur les boutons correspondants. Le trésor s'allume-t-il ? Oui ? Alors additionnez les 2 chiffres.

**TÂCHE ROUGE 4 / BLEU 4**

Dans son vol, le dragon a passé un autre château. Il n'a pas pu s'empêcher de le détruire complètement. Il ne restait que des débris. Cherchez soigneusement dans les arbres les 3 pièces qui s'emboîtent bien. Additionnez les chiffres de ces 3 pièces, pour obtenir le code.

**TÂCHE ROUGE 5 / BLEU 5**

A cet endroit, le dragon s'est reposé un moment. Il devait regarder attentivement quelle direction prendre. Ah oui, par la porte... le pays des elfes. Le dragon était fort, mais il n'était toujours pas à l'aise avec les elfes. Pour les effrayer, il cracha plusieurs fois du flammes puissantes. Pouvez-vous savoir exactement combien de fois ? Note: ne comptez que le vrai feu, hein. Vous savez probablement de quelle couleur il s'agit.

**TÂCHE ROUGE 6 / BLEU 6**

Félicitations, vous êtes sur les talons du dragon. Courageux, quand même ! A cet endroit, le dragon Ivor a mis un petit dragon à l'affût. Regardez bien dans les arbres ! Cherchez un long bâton et poussez le petit dragon contre son museau. Cela vous donnera le code suivant.

**TÂCHE ROUGE 7**

Pendant son vol vers la tanière, le dragon Ivor a passé un village. Les villageois voulaient arrêter le dragon maléfique, mais il a utilisé ses pouvoirs magiques. Il a lancé un sort pour arrêter le temps. De cette façon, il pouvait continuer sans être dérangé. Pouvez-vous trouver exactement l'heure qu'il était ? Le gros aiguille vous donnera le code dont vous avez besoin.

**TÂCHE ROUGE 8**

Miroir, miroir sur le mur, qui est le plus méchant dragon de tout le pays ? "C'est moi!", se dit-il en riant. Le méchant dragon a laissé une énigme difficile pour vous ici. Tous les signes étranges... peut-être qu'un miroir peut t'aider à déchiffrer le code ? Mais où est ce miroir ?

**TÂCHE ROUGE 9**

C'est là que le dragon a perdu un peu de son butin. Ou est-ce un piège ? Faites attention, car on ne sait jamais avec ce méchant dragon ! Es-tu assez adroit pour cette tâche ? Fais de ton mieux, tu peux le faire ! Additionnez les chiffres des sachets d'or qui ont une attraction particulière. Indice: il y a 3

**TÂCHE ROUGE 10**

Vous êtes arrivés à un endroit très spécial. D'ici, les dragons se déchaînent dans les villages et les villes. Alors soyez sur vos gardes ! Ils y font également des nids pour pondre leurs œufs. Escaladez prudemment leur forteresse (il y a un chemin à l'arrière) et cherchez les nids des dragons. Combien d'œufs de dragons pouvez-vous compter ? Indice: c'est un nombre pair.

**TÂCHE ROUGE 11**

Ici, le dragon a été piégé par les animaux de la forêt. Il a été surpris, mais a réussi à s'échapper juste à temps. Il a fait tomber un morceau de trésor ! Va le chercher, il te donnera un nouveau code.

**TÂCHE ROUGE 12**

Êtes-vous de vrais chasseurs de dragon ? Voici l'occasion de le prouver ! Cherchez dans les arbres le sac d'or qui s'est coincé dans les branches. Bien joué ! D'abord, détache la corde. Ensuite, trouve une longue branche (ou est-ce que ça marche aussi sur les épaules d'un adulte ?), et tape sur le sac pour qu'il descende. Tu trouveras le code dessus. Prêt ? Puis remonte doucement le sac.

**TÂCHE ROUGE 13**

Ici, vous êtes près d'un anneau très spécial. C'est un grand nid abandonné de dragon. N'hésitez pas à l'explorer, car les dragons ont été chassés d'ici il y a longtemps. Pour le prochain code, vous devez chercher très soigneusement ! Sur le mur, à l'intérieur du nid, il y a quelque chose de dépeint que vous cherchez. Combien de fois pouvez-vous le repérer ?