




Éditions de la Guilde

Carnet de bord

LETTRE DE LA CHAMBRE NUMÉRO 8

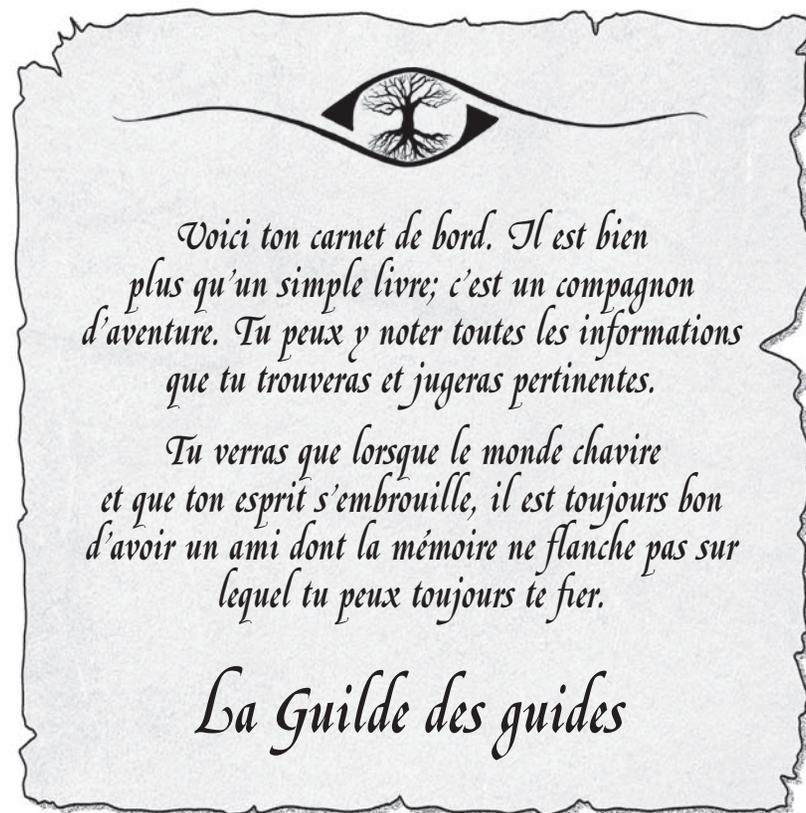
Z'QY FBQSU BQ SBU

TU BEHTYEUH TQDJ BU

SYEUJYUHU FHUJ TU

BQ JEURU TU B'QRRU.

LEHZQA



Voici ton carnet de bord. Il est bien plus qu'un simple livre; c'est un compagnon d'aventure. Tu peux y noter toutes les informations que tu trouveras et jugeras pertinentes.

Tu verras que lorsque le monde chavire et que ton esprit s'embrouille, il est toujours bon d'avoir un ami dont la mémoire ne flanche pas sur lequel tu peux toujours te fier.

La Guilde des guides

Nom : _____

Âge : _____

Couleur des yeux : _____

Proverbe du Dalai Lama :

« Il n'y a que deux jours dans une année où l'on ne peut rien faire : hier et demain. »

DATE

PERSONNES RENCONTRÉES

LIEUX VISITÉS

NOTES GÉNÉRALES

DATE

PERSONNES RENCONTRÉES

LIEUX VISITÉS

NOTES GÉNÉRALES

DÉFI 1 :

Pour réussir ce défi, tu dois écrire les réponses à chacune des questions du livre d'histoire sur les lignes correspondantes. Vérifie bien l'orthographe. Le nombre de lignes t'indique combien il y a de lettres dans le mot.

Lorsque tu auras terminé, tu remarqueras que sous certaines des lettres se trouve un numéro. Inscris les lettres sous lesquelles il y a un numéro sur la ligne réponse à la fin. Assure-toi de les placer aux bons endroits.

Bonne chance !

1- _____
4

2- _____
3

3- _____
1

4- _____
6

5- ' _____
4 10

6- _____ - _____
7 1

LIGNE RÉPONSE :

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 7

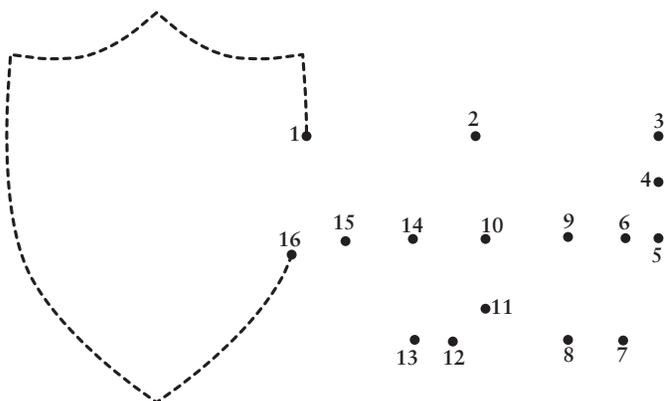
La réponse est un chiffre. Rends-toi à cette page pour continuer ton aventure (**assure-toi d'être au bon endroit en te référant à la date, tu devrais arriver à la page du jeudi 19 juillet 1670 à 11h10**).

DATE

PERSONNES RENCONTRÉES

LIEUX VISITÉS

NOTES GÉNÉRALES



Page des artéfacts

Sur cette page se trouvent 3 artéfacts que tu découvriras tout au long de ta lecture. Tu peux détacher cette page pour faciliter ton travail.

Si tu as besoin d'aide, il y a des petites vidéos explicatives sur notre site internet.

www.editionsdelaguilde.com

ARTÉFACT 2

Instructions

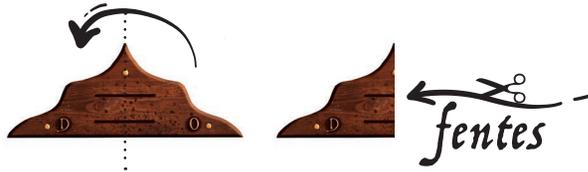
- 1- À l'aide d'un crayon, repasse sur les pointillés en suivant les chiffres
- 2- Découpe le contour de l'image et tu auras ton artéfact
- 3- Retourne le et tu auras la clé du coffre

ARTÉFACT 1

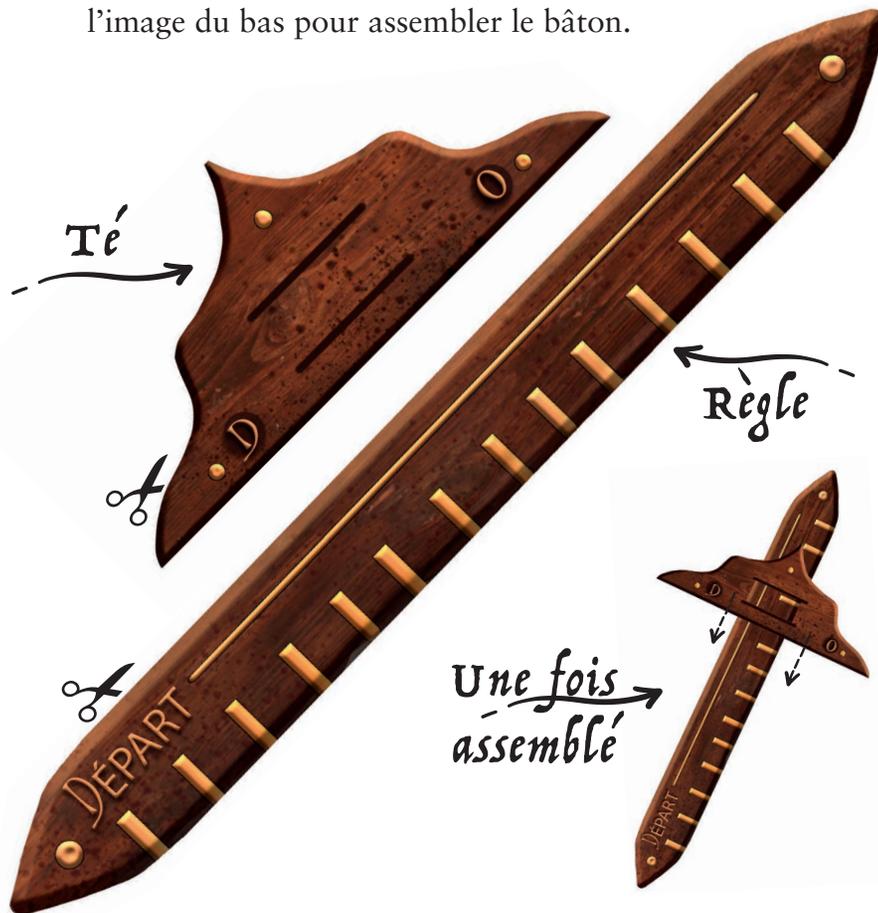
Voici comment fabriquer ton propre bâton de Jacob

1- Découpe les 2 pièces (la règle et le Té)

2- Plie le Té en 2 pour couper les fentes



3- Fais glisser le Té sur la règle comme l'image du bas pour assembler le bâton.



ARTÉFACT 2

Instructions au verso



ARTÉFACT 3

Voici comment trouver la clé des chambres

1- Découpe le contour du cadre

2- Plie selon la séquence

3- Suis les instructions qui te sont données sous l'image

4- Déplie-la et tu auras la clé des chambres

