

INSTRUCTIONS POUR LE SUPERVISEUR

“A la recherche du Trésor de Pâques”

- **Age** : 7 - 11 ans
- **Nombre d'enfant** : de 1 à 10
- **Durée du jeu** : 1h environ
- **En intérieur ou extérieur** : ce jeu peut être joué en intérieur et/ou en extérieur

Matériel :

- Le kit à imprimer* et imprimante (noir et blanc suffisant si vous n'avez pas de couleur**)
- Un crayon
- Un téléphone
- Un ordinateur (ou un téléphone, tablette)
- Un trésors de pâques (des chocolats par exemple ;))
- Des aliments à faire goûter à l'aveugle

**Les fiches ont été conçues pour consommer peu d'encre.*

***Si vous n'avez pas d'imprimante couleur vous pouvez imprimer en noir et blanc et juste repasser les points avec des feutres de l'énigme 2. C'est la seule énigme qui nécessite de la couleur.*

ETAPES DE MISE EN PLACE PAS À PAS

Chers Agents Superviseurs,

Cette mission a été conçue pour que les enfants passent un bon moment dans la peau d'un agent enquêteur ! Ils vont donc se déplacer, fouiller, afin de trouver les éléments que vous aurez auparavant disposés chez vous pour résoudre des énigmes et trouver le trésor de Pâques.

1 - Imprimez tous les documents du Kit (sauf instructions qui ne sont pas obligatoires). Attention l'énigme 7 est à imprimer recto-verso.

2 - Important : lisez une fois toutes les instructions pour vous familiariser avec le mode de jeu.

3 - Définissez 8 lieux/endroits :

- **1** lieu de départ
- **6** dans lesquels vous allez cacher les différentes énigmes
- **1** pour cacher le trésor de Pâques.

Vous pouvez aussi bien choisir des lieux/endroits en intérieur ou en extérieur. Un endroit n'est pas forcément une pièce entière.



Au fur et à mesure de la lecture des instructions vous pourrez remplir la fiche “Mes Meilleures cachettes où personne n’ira chercher” avec les lieux que vous aurez sélectionnés.

L(es) enfant(s) vont se référer à cette fiche pour avancer dans leur enquête. A chaque énigme résolue ils trouveront un symbole. En consultant la fiche, ils connaîtront alors le lieu de recherche suivant.

A noter : en fonction de l'amplitude de fouille que vous souhaitez laisser soyez plus ou moins précis dans vos indications sur les lieux.

Par exemple :

Carré = bibliothèque du salon ou Carré = salon

La fiche vous propose 8 formes, remplissez bien les 8 même si le POLYGONE à 5 côtés n'est qu'un leurre, il ne servira pas réellement. Les enfants n'iront pas fouiller cet endroit.

4 - Cachez les fiches et éléments nécessaires aux énigmes aux bons lieux/endroits en suivant l'ordre ci-dessous. A vous d'être inventif sur les cachettes ;)

**le numéro de la fiche est indiqué en haut à droite.*

DÉPART

Déposez-y le brief de départ à lire au(x) Agent(s) enfant(s) ou alors vous pouvez aussi mettre le brief dans une enveloppe dans la boîte aux lettres et dire au(x) Agent(s) enfant(s) qu'ils ont reçu du courrier pour démarrer le jeu. A vous de choisir.

Cachez (ou laissez à la vue pour démarrer en douceur) la fiche "1"* sur le lieu de départ.

(Le lieu de départ ne compte pas dans les symboles de la fiche "Mes meilleures cachettes")



TRIANGLE

Cachez la fiche "2" sur le lieu défini pour Triangle.

L(es) enfant(s) auront besoin d'un miroir pour résoudre cette énigme.



FLECHE

Cachez la fiche "3" sur le lieu défini pour Flèche.

Prévoyez à cet endroit de quoi **diffuser la bande sonore** (un ordinateur, un téléphone, une tablette) présente dans le kit de jeu ou sur notre site à l'adresse :

<https://laliguedesgentlemen.com/escape-game-tresor-de-paques/>



LOSANGE

Cachez la fiche "4" sur le lieu défini pour Losange

Cachez les mots cryptés associés à la fiche 4 également.

ROND

Attention cette étape demande un peu de préparation :

- Vous avez besoin d'un téléphone sur lequel vous allez mettre en fond d'écran : UNE ÉTOILE (*soit celle fourni ou une autre trouvée une internet comme vous souhaitez*)
- Ensuite il vous faut changer le mot de passe de déverrouillage de votre téléphone pour mettre 2534 par exemple.
- Sélectionnez 4 aliments/odeurs que vous avez chez vous et que vous pourrez faire sentir/goûter à l'aveugle a(ux) enfant(s). Préparez les 4 aliments dans un ordre précis. (exemples : citron, cacao, ketchup, poudre d'amande, extrait de vanille...-)

- Remplissez la fiche “5” avec des aliments/odeurs en face des numéros en mettant les bons aliments dans l’ordre en face de 2534 et les autres chiffres mettez ce que vous voulez.

Pour trouver le mot de passe du téléphone, les enfants devront goûter ou sentir à l’aveugle 4 aliments dans le bon ordre du code. Ensuite ils regarderont sur la fiche “5” la correspondance entre goût/odeur et aliment pour avoir les bons chiffres.



ETOILE

Cachez la fiche “6” sur le lieu défini pour Etoile.



CARRÉ

Cachez la fiche “7” et la fiche avec l’origami sur le lieu défini pour Carré.



HEXAGONE

Cachez le “Trésor de Pâques” sur le lieu défini pour Hexagone.



Petit bonus :

Vous pouvez utiliser les logos W à découper si vous souhaitez baliser le jeu. Et donc coller des W (avec de la pâte à fix par exemple) sur les objets / téléphone / meubles utiles au jeu.

Bravo ! C’est prêt !

DÉROULE ET SOLUTIONS

Sachez tout d'abord que vous êtes l'organisateur et l'animateur du jeu. Vous serez donc présent tout au long de l'activité pour lancer l'intrigue puis guider les enfants dans leur aventure. Conservez ce guide du déroulé avec vous pendant la mission.

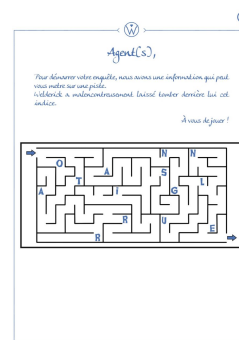
LANCEMENT



Lisez aux enfants le brief de mission ou dites leur d'aller chercher le courrier en fonction de l'option choisi.

Donnez aux enfants la liste avec la correspondance entre lieux et formes et dites leur qu'elle servira tout au long du jeu.

Indiquez leur où trouver la fiche "1" sur le lieu de départ.



"LE LABYRINTHE"

Solution : TRIANGLE

TRIANGLE



Les enfants fouillent pour trouver la fiche énigme. Si besoin vous pouvez les aider en leur disant quand ils chauffent.

Les enfants trouvent et résolvent l'énigme 2 avec Mina.

Les enfants auront besoin d'un miroir pour lire les informations sur Mina.

Solution : il faut lire dans un miroir que Mina préfère :

- chiffres : impairs
- couleur préférée : rouge

Puis relier que les points rouges et impairs = **FLECHE**.

FLECHE



Les enfants fouillent pour trouver la fiche énigme. Ils trouvent et résolvent l'énigme 3 avec Vito.

Les enfants doivent lancer la bande sonore sur un ordinateur ou téléphone mis à disposition pour reconnaître des instruments dans l'ordre.

Solution : il faut reconnaître les instruments puis prendre la lettre en gras correspondante sur la fiche "3". Tous les instruments ne sont pas dans la bande sonore. L'ordre entendu est le suivant :

- Flûte avec un **L** en gras
- Piano avec **O** en gras
- Saxophone avec un **S** en gras
- Batterie avec **A** en gras
- Violon avec **N** en gras

- **Guitare avec un G**
- **Trompette avec un E en gras**

Dans l'ordre ça donne LOSANGE.

LOSANGE



Les enfants fouillent pour trouver la fiche énigme (avec le décodeur) et les mots cryptés.

Solution : en décryptant les mots les enfants trouvent la phrase “JE SUIS COMME UN BALLON” pour en déduire ROND

ROND



Les enfants fouillent pour trouver la fiche énigme complétée par vos soins avec les aliments/odeurs.

A vous de leur faire goûter ou sentir les yeux fermés les aliments afin qu'ils trouvent le code associé.

Fournissez le téléphone ou indiquez leur qu'ils doivent trouver un téléphone sur lequel mettre le code trouvé.

Solution : Ils mettent le code et voient le fond d'écran **ETOILE**.

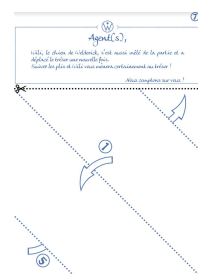
ETOILE



Les enfants fouillent pour trouver la fiche énigme 6.

Solution : en isolant les lettres qui restent identiques sur les 2 grilles on trouve le mot CARRE

CARRÉ



Les enfants fouillent pour trouver la fiche énigme 7 + ciseaux.

Les enfants suivent les instructions pour faire l'origami.

Solution : une fois l'origami réalisé correctement ils peuvent lire le message “C'est moi Wili qui ait caché le Trésor dans le Hexagone”

HEXAGONE

Les enfants trouvent le Trésor !!! Et le message de félicitations.