

## Table of Contents

|                                      |    |
|--------------------------------------|----|
| Table of Contents                    | 1  |
| A-001 - téléphone sans fil           | 3  |
| Coordonnées                          | 3  |
| Contraintes de terrain               | 3  |
| Instructions                         | 3  |
| Contexte                             | 3  |
| Instructions                         | 3  |
| Notes pour l'animateur               | 4  |
| Matériel animation                   | 4  |
| A-011 - 60 Secondes Chrono-Solo      | 5  |
| Coordonnées                          | 5  |
| Contraintes de terrain               | 5  |
| Instructions                         | 5  |
| À apporter                           | 6  |
| Montage / démontage                  | 6  |
| Matériel animation                   | 6  |
| A-012 - 60 Secondes Chrono-Binômes   | 7  |
| Coordonnées                          | 7  |
| Contraintes de terrain               | 7  |
| Instructions                         | 7  |
| À apporter                           | 8  |
| Matériel animation                   | 8  |
| E-001 - jeu de piste (Energie)       | 9  |
| Coordonnées                          | 9  |
| Contraintes de terrain               | 9  |
| Instructions                         | 9  |
| Notes pour l'animateur               | 11 |
| Montage / démontage                  | 11 |
| Matériel animation                   | 11 |
| E-002 - Champ d'astéroïdes (Energie) | 12 |
| Coordonnées                          | 12 |
| Contraintes de terrain               | 12 |
| Instructions                         | 12 |
| Contexte                             | 12 |
| But                                  | 12 |
| Jeu                                  | 12 |
| Notes pour l'animateur               | 13 |
| Montage / démontage                  | 13 |
| Matériel animation                   | 13 |
| E-003 - Construction à l'aveugle     | 14 |
| Coordonnées                          | 14 |
| Contraintes de terrain               | 14 |
| Instructions                         | 14 |
| Contexte                             | 14 |
| But                                  | 14 |
| Comment faire ?                      | 14 |
| Montage / démontage                  | 15 |
| À bricoler au préalable :            | 15 |
| Matériel animation                   | 15 |
| E-004 - Nœuds                        | 16 |
| Coordonnées                          | 16 |
| Contraintes de terrain               | 16 |
| Instructions                         | 16 |
| Notes pour l'animateur               | 16 |
| Montage / démontage                  | 16 |
| Matériel à prévoir vous-mêmes :      | 16 |
| Matériel animation                   | 16 |
| E-005 - Time Bomb                    | 17 |
| Coordonnées                          | 17 |
| Contraintes de terrain               | 17 |
| Instructions                         | 17 |
| Contexte                             | 17 |
| But du jeu                           | 17 |

|   |           |
|---|-----------|
| Déroulement du jeu  | 17        |
| <b>Si le groupes est plus nombreux que 8 scinder en deux groupes !</b>                                  | <b>18</b> |
| Tour de jeu   | 18        |
| <b>Pour les équipes :</b>   | <b>18</b> |
| -Les cartes V (valet) représenteront les cartes de la team Flint  | 18        |
| -Les cartes 10 représenteront les cartes de la team Charlotte   | 18        |
| À apporter  | 18        |
| <b>1 Jeux de cartes (complet) par 8 personnes</b>   | <b>19</b> |
| Montage / démontage   | 19        |
| Matériel animation  | 19        |
| <b>E-006 - Le festin du naufragé</b>  | <b>20</b> |
| Coordonnées   | 20        |
| Contraintes de terrain  | 20        |
| Instructions  | 20        |
| Contexte  | 20        |
| Instructions  | 20        |
| Matériel animation  | 20        |
| <b>E-007 - Kaléidos</b>   | <b>21</b> |
| Coordonnées   | 21        |
| Contraintes de terrain  | 21        |
| Instructions  | 21        |
| Contexte :  | 21        |
| Si possible, séparez la cordée en 2 groupes (min.3, max.5). Sinon, les animateurs jouent contre les pis | 21        |
| Objectif:   | 21        |
| Explications:   | 21        |
| Comptage des points   | 22        |
| À apporter  | 22        |
| Montage / démontage   | 22        |
| Matériel animation  | 22        |
| <b>E-008 - Team-building</b>  | <b>23</b> |
| Coordonnées   | 23        |
| Contraintes de terrain  | 23        |
| Instructions  | 23        |
| Contexte  | 23        |
| Jeu   | 23        |
| À apporter  | 23        |
| Matériel animation  | 23        |
| <b>M-201 - Géo-cache (complément)</b>   | <b>25</b> |
| Coordonnées   | 25        |
| Contraintes de terrain  | 25        |
| Instructions  | 25        |
| But   | 25        |
| Déroulement   | 25        |
| À apporter  | 25        |
| Montage / démontage   | 26        |
| Matériel animation  | 26        |
| <b>M-203 - Pont sans brélage (complément)</b>   | <b>27</b> |
| Coordonnées   | 27        |
| Contraintes de terrain  | 27        |
| Instructions  | 27        |
| <b>Contexte</b>   | <b>27</b> |
| Notes pour l'animateur  | 28        |
| Matériel animation  | 28        |
| <b>M-204 - Dominos Party (avec des petits dominos) (complément)</b>                                     | <b>29</b> |
| Coordonnées   | 29        |
| Contraintes de terrain  | 29        |
| Instructions  | 29        |
| À apporter  | 29        |
| Montage / démontage   | 29        |
| Matériel animation  | 30        |

# A-001 - téléphone sans fil

| Type       | Participants | Jour | Nuit | RH |
|------------|--------------|------|------|----|
| creativite | 0            |      |      | 0  |

## Instructions

## Contexte

On a retrouvé B.E.N., le robot du capitaine Flint, qui dispose d'informations pour voler de l'énergie à nos poursuivants. Il n'est plus dans un état impeccable et présente des dysfonctionnements. Son module de télécommunication est détraqué. Celui-ci, au lieu d'envoyer le texte voulu, le transforme en dessin. Il faut donc deviner ce que ce dessin représente pour essayer de relayer le message correctement.

## Instructions

### Principe du jeu

Il s'agit d'une reprise du jeu <https://garticphone.com/>. C'est un téléphone sans fil, mêlé avec un pictictionary. Tu trouvera le principe détaillé du jeu ci-dessous.

Ce jeu implique un certain nombre de temps d'attente.

### Le jeu

Le principe est simple et le jeu se déroule en plusieurs temps :

Tu vas devoir envoyer à certains moments (liste ci-dessous) une phrase ou une idée sur le thème du voyage spatial et de la chasse au trésor au QG via des formulaires (liste ci-dessous) correspondant au moment de la journée. Un autre poste recevra ta phrase et toi, tu recevras la phrase d'un autre poste.

Avec cette phrase, tu devras l'illustrer sous forme de mini film, photo, mimes... et l'envoyer via le formulaire correspondant au timing.

Ces deux étapes se répèterons 4 fois chacunes.

Les résultats se trouverons dans la vidéo à la fin de l'événement.

### Liste des liens en fonction du timing

10h30 - 11h --> <https://bit.ly/3cC395K>

11h - 11h30 --> <https://bit.ly/31xwNCK>

11h30 - 12h --> <https://bit.ly/3rCeC9t>

12h - 12h30 --> <https://bit.ly/3mgD936>

13h45 - 14h15 --> <https://bit.ly/3cGjHJY>

14h15 - 14h45 --> <https://bit.ly/3cF3jte>

14h45 - 15h15 --> <https://bit.ly/2QU3Cb4>

15h15 - 15h45 --> <https://bit.ly/3cINJNf>

## Notes pour l'animateur

Un téléphone avec caméra et réseau (wifi dans un jardin ou 4G).

## Matériel animation

---

| OK | Libellé | Dimension | Quantité | Remarque |
|----|---------|-----------|----------|----------|
|----|---------|-----------|----------|----------|

---

# A-011 - 60 Secondes Chrono-Solo

| Type      | Participants | Jour | Nuit | RH |
|-----------|--------------|------|------|----|
| technique | 0            |      |      | 0  |

## Instructions

### Contexte

Lors de votre vagabondage au fin fond de l'espace, vous tombez subitement sur un vaisseau abandonné. Vous montez à bord pour proposer votre aide à l'équipage et vous y découvrez une boucherie ! Des morceaux de corps mutilés, éparpillés partout, des cadavres trainés sur le pont, bref une horreur ! Un seul message apparaît, écrit en sang: "La guerre de l'énergie a commencé et je viens de gagner la première bataille !".

A votre équipage de se lancer sur le vaisseau afin de secourir les éventuels survivants avant que le vaisseau ne sombre définitivement!!

### Instructions

Les pionniers sont installés en file indienne et jouent chacun à leur tour. L'objectif est qu'un des pionniers arrive à réaliser les 3 défis en moins de 180 secondes. S'il échoue, il retourne au bout de la file pour retenter sa chance. On te propose d'arrêter le défi quand tous tes pis ont réussi.

Les défis à réaliser sont:

- La loi de Newton
- Triple Saut
- La Licorne

Afficher la vidéo, la regarder, réaliser le défi en moins de ... 60 secondes chrono...



[https://lesscouts-my.sharepoint.com/:f/g/person/martin\\_vanderlinden\\_lesscouts\\_be/Ept\\_NBCQ-vVBINN-kZCgzBkBwQzxC0wqvNqXcaC\\_uYpMw?e=AUVlpU](https://lesscouts-my.sharepoint.com/:f/g/person/martin_vanderlinden_lesscouts_be/Ept_NBCQ-vVBINN-kZCgzBkBwQzxC0wqvNqXcaC_uYpMw?e=AUVlpU)

# À apporter

3 Assiettes (triple saut) et un bol

## Montage / démontage

Préparer le parcours avec le matériel pré-disposé.

## Matériel animation

| OK | Libellé              | Dimension | Quantité | Remarque      |
|----|----------------------|-----------|----------|---------------|
|    | Biscuits type "Oreo" | Oreo      | 7        | Licorne       |
|    | Balle de ping-pong   |           | 1        | Triple saut   |
|    | Ballon de baudruche  | NA        | 4        | Loi de Newton |

# A-012 - 60 Secondes Chrono-Binômes

| Type | Participants | Jour | Nuit | RH |
|------|--------------|------|------|----|
|      | 0            |      |      | 0  |

## Instructions

### Contexte

Vous avez été trahis!! Votre contact vous a bien fourni les réserves d'énergie promises mais vous apercevez un vaisseau pirate approcher. Vous devez vous dépêcher de charger les réserves d'énergie et de redémarrer avant que l'abordage ne commence. Le temps presse!!!

### Instructions

Les pionniers sont placés en 2 files indiennes (ou à la queue leu leu). A chaque tour, les 2 pionniers en tête des 2 files forment un binôme. Leur objectif est d'arriver à réaliser les 3 défis ci-dessous en moins de 180 secondes. S'ils échouent, ils retournent au bout de leur file et retenteront leur chance plus tard. Les 2 têtes de file suivantes forment un nouveau binôme et (ré)essayent à leur tour.

On te propose d'arrêter le jeu quand tous tes pis ont réussi.

### Les défis à réaliser:

- La tour de pise
- Corde à porter
- Bilgobelet

Les descriptions et instructions pour chaque défi se retrouvent dans les vidéos que tu trouveras en suivant ce lien (ou ce QR Code):



[https://lesscouts-my.sharepoint.com/:f/g/personal/martin\\_vanderlinden\\_lesscouts\\_be/Ept\\_NBCQ-vVBINN-kZCgzBkBwQzxC0wqvNqXcaC\\_uYpMw?e=AUvlpU](https://lesscouts-my.sharepoint.com/:f/g/personal/martin_vanderlinden_lesscouts_be/Ept_NBCQ-vVBINN-kZCgzBkBwQzxC0wqvNqXcaC_uYpMw?e=AUvlpU)

Avant le début du défi, montre les 3 vidéos des défis aux pionniers.

# À apporter

| Libellé                       | Dimensions | Qt | Défi           |
|-------------------------------|------------|----|----------------|
| Ballon de "foot" en plastique | NA         | 2  | Corde à porter |
| Bouteille en plastique        | 50cl       | 1  | Bilgobelet     |

# Matériel animation

| OK | Libellé                       | Dimension | Quantité | Remarque       |
|----|-------------------------------|-----------|----------|----------------|
|    | Corde (type au choix)         | 3m        | 2        | Corde à porter |
|    | Gobelet réutilisable          | 33cl      | 1        | Tour de Pise   |
|    | Gobelet réutilisable          | 33cl      | 6        | Bilgobelet     |
|    | Balle de Ping-Pong            | NA        | 6        | Tour de Pise   |
|    | Ballon de "foot" en plastique | NA        | 2        | Corde à porter |
|    | Bouteille en plastique        | 50cl      | 1        | Bilgobelet     |



# E-001 - jeu de piste (Energie)

| Type | Participants | Jour | Nuit | RH |
|------|--------------|------|------|----|
|      | 0            |      |      | 0  |

## Instructions

### Contexte

Dans votre quête aux trésors du capitaine Flint, la capitaine Charlotte a mis la main sur des parchemins codés qui indiquent l'emplacement d'une planque remplie d'énergie pour le vaisseau principal. Si vous arrivez à les traduire, nous pourrons mettre la main dessus et prendre une bonne avance sur les pirates !!!!

### Instructions

#### But

Décodez les codes afin de retrouver la réserve d'énergie cachée.

#### Le jeu

Pour trouver l'emplacement, les pionniers vont devoir déchiffrer un message donné par les animateurs, constitué de 4 mots différents/phrases. Chaque message est écrit suivant un alphabet défi. Les pionniers vont devoir fouiller une zone de jeu (délimitée par les animateurs), afin de récolter les codes et les indices pour les décoder.

Vous trouverez, ci-joints, les différents alphabets afin de constituer votre propre code.

### Code n°1 : déchiffrement de symbole cunéiforme

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M | N | O | P | Q | R | S | T | U | V | W | X | Y | Z |   |
| 𐎠 | 𐎡 | 𐎢 | 𐎣 | 𐎤 | 𐎥 | 𐎦 | 𐎧 | 𐎨 | 𐎩 | 𐎪 | 𐎫 | 𐎬 | 𐎭 | 𐎮 | 𐎯 | 𐎰 | 𐎱 | 𐎲 | 𐎳 | 𐎴 | 𐎵 | 𐎶 | 𐎷 | 𐎸 | 𐎹 | 𐎺 |

NB : possibilité de le faire de manière informatisée. Il suffit de télécharger la police d'écriture « Old Persian » sur ce site <https://www.hethport.uni-wuerzburg.de/cuneifont/>. En suite, une fois que la police *Persepolis* est installée, il suffit d'aller dans les symboles (insérer + symbole) et vous les trouverez tous là.

### Exemple : tourner à gauche après l'arbre devient :

𐎠𐎡𐎢𐎣𐎤𐎥𐎦𐎧𐎨𐎩𐎪𐎫𐎬𐎭𐎮𐎯𐎰𐎱𐎲𐎳𐎴𐎵𐎶𐎷𐎸𐎹𐎺𐎻𐎼𐎽𐎾𐎿𐏀𐏁𐏂𐏃𐏄𐏅𐏆𐏇𐏈𐏉𐏊𐏋𐏌𐏍𐏎𐏏𐏐𐏑𐏒𐏓𐏔𐏕𐏖𐏗𐏘𐏙𐏚𐏛𐏜𐏝𐏞𐏟𐏠𐏡𐏢𐏣𐏤𐏥𐏦𐏧𐏨𐏩𐏪𐏫𐏬𐏭𐏮𐏯𐏰𐏱𐏲𐏳𐏴𐏵𐏶𐏷𐏸𐏹𐏺𐏻𐏼𐏽𐏾𐏿𐐀𐐁𐐂𐐃𐐄𐐅𐐆𐐇𐐈𐐉𐐊𐐋𐐌𐐍𐐎𐐏𐐐𐐑𐐒𐐓𐐔𐐕𐐖𐐗𐐘𐐙𐐚𐐛𐐜𐐝𐐞𐐟𐐠𐐡𐐢𐐣𐐤𐐥𐐦𐐧𐐨𐐩𐐪𐐫𐐬𐐭𐐮𐐯𐐰𐐱𐐲𐐳𐐴𐐵𐐶𐐷𐐸𐐹𐐺𐐻𐐼𐐽𐐾𐐿𐑀𐑁𐑂𐑃𐑄𐑅𐑆𐑇𐑈𐑉𐑊𐑋𐑌𐑍𐑎𐑏𐑐𐑑𐑒𐑓𐑔𐑕𐑖𐑗𐑘𐑙𐑚𐑛𐑜𐑝𐑞𐑟𐑠𐑡𐑢𐑣𐑤𐑥𐑦𐑧𐑨𐑩𐑪𐑫𐑬𐑭𐑮𐑯𐑰𐑱𐑲𐑳𐑴𐑵𐑶𐑷𐑸𐑹𐑺𐑻𐑼𐑽𐑾𐑿𐒀𐒁𐒂𐒃𐒄𐒅𐒆𐒇𐒈𐒉𐒊𐒋𐒌𐒍𐒎𐒏𐒐𐒑𐒒𐒓𐒔𐒕𐒖𐒗𐒘𐒙𐒚𐒛𐒜𐒝𐒞𐒟𐒠𐒡𐒢𐒣𐒤𐒥𐒦𐒧𐒨𐒩𐒪𐒫𐒬𐒭𐒮𐒯𐒰𐒱𐒲𐒳𐒴𐒵𐒶𐒷𐒸𐒹𐒺𐒻𐒼𐒽𐒾𐒿𐓀𐓁𐓂𐓃𐓄𐓅𐓆𐓇𐓈𐓉𐓊𐓋𐓌𐓍𐓎𐓏𐓐𐓑𐓒𐓓𐓔𐓕𐓖𐓗𐓘𐓙𐓚𐓛𐓜𐓝𐓞𐓟𐓠𐓡𐓢𐓣𐓤𐓥𐓦𐓧𐓨𐓩𐓪𐓫𐓬𐓭𐓮𐓯𐓰𐓱𐓲𐓳𐓴𐓵𐓶𐓷𐓸𐓹𐓺𐓻𐓼𐓽𐓾𐓿𐔀𐔁𐔂𐔃𐔄𐔅𐔆𐔇𐔈𐔉𐔊𐔋𐔌𐔍𐔎𐔏𐔐𐔑𐔒𐔓𐔔𐔕𐔖𐔗𐔘𐔙𐔚𐔛𐔜𐔝𐔞𐔟𐔠𐔡𐔢𐔣𐔤𐔥𐔦𐔧𐔨𐔩𐔪𐔫𐔬𐔭𐔮𐔯𐔰𐔱𐔲𐔳𐔴𐔵𐔶𐔷𐔸𐔹𐔺𐔻𐔼𐔽𐔾𐔿𐕀𐕁𐕂𐕃𐕄𐕅𐕆𐕇𐕈𐕉𐕊𐕋𐕌𐕍𐕎𐕏𐕐𐕑𐕒𐕓𐕔𐕕𐕖𐕗𐕘𐕙𐕚𐕛𐕜𐕝𐕞𐕟𐕠𐕡𐕢𐕣𐕤𐕥𐕦𐕧𐕨𐕩𐕪𐕫𐕬𐕭𐕮𐕯𐕰𐕱𐕲𐕳𐕴𐕵𐕶𐕷𐕸𐕹𐕺𐕻𐕼𐕽𐕾𐕿𐖀𐖁𐖂𐖃𐖄𐖅𐖆𐖇𐖈𐖉𐖊𐖋𐖌𐖍𐖎𐖏𐖐𐖑𐖒𐖓𐖔𐖕𐖖𐖗𐖘𐖙𐖚𐖛𐖜𐖝𐖞𐖟𐖠𐖡𐖢𐖣𐖤𐖥𐖦𐖧𐖨𐖩𐖪𐖫𐖬𐖭𐖮𐖯𐖰𐖱𐖲𐖳𐖴𐖵𐖶𐖷𐖸𐖹𐖺𐖻𐖼𐖽𐖾𐖿𐗀𐗁𐗂𐗃𐗄𐗅𐗆𐗇𐗈𐗉𐗊𐗋𐗌𐗍𐗎𐗏𐗐𐗑𐗒𐗓𐗔𐗕𐗖𐗗𐗘𐗙𐗚𐗛𐗜𐗝𐗞𐗟𐗠𐗡𐗢𐗣𐗤𐗥𐗦𐗧𐗨𐗩𐗪𐗫𐗬𐗭𐗮𐗯𐗰𐗱𐗲𐗳𐗴𐗵𐗶𐗷𐗸𐗹𐗺𐗻𐗼𐗽𐗾𐗿𐘀𐘁𐘂𐘃𐘄𐘅𐘆𐘇𐘈𐘉𐘊𐘋𐘌𐘍𐘎𐘏𐘐𐘑𐘒𐘓𐘔𐘕𐘖𐘗𐘘𐘙𐘚𐘛𐘜𐘝𐘞𐘟𐘠𐘡𐘢𐘣𐘤𐘥𐘦𐘧𐘨𐘩𐘪𐘫𐘬𐘭𐘮𐘯𐘰𐘱𐘲𐘳𐘴𐘵𐘶𐘷𐘸𐘹𐘺𐘻𐘼𐘽𐘾𐘿𐙀𐙁𐙂𐙃𐙄𐙅𐙆𐙇𐙈𐙉𐙊𐙋𐙌𐙍𐙎𐙏𐙐𐙑𐙒𐙓𐙔𐙕𐙖𐙗𐙘𐙙𐙚𐙛𐙜𐙝𐙞𐙟𐙠𐙡𐙢𐙣𐙤𐙥𐙦𐙧𐙨𐙩𐙪𐙫𐙬𐙭𐙮𐙯𐙰𐙱𐙲𐙳𐙴𐙵𐙶𐙷𐙸𐙹𐙺𐙻𐙼𐙽𐙾𐙿𐚀𐚁𐚂𐚃𐚄𐚅𐚆𐚇𐚈𐚉𐚊𐚋𐚌𐚍𐚎𐚏𐚐𐚑𐚒𐚓𐚔𐚕𐚖𐚗𐚘𐚙𐚚𐚛𐚜𐚝𐚞𐚟𐚠𐚡𐚢𐚣𐚤𐚥𐚦𐚧𐚨𐚩𐚪𐚫𐚬𐚭𐚮𐚯𐚰𐚱𐚲𐚳𐚴𐚵𐚶𐚷𐚸𐚹𐚺𐚻𐚼𐚽𐚾𐚿𐛀𐛁𐛂𐛃𐛄𐛅𐛆𐛇𐛈𐛉𐛊𐛋𐛌𐛍𐛎𐛏𐛐𐛑𐛒𐛓𐛔𐛕𐛖𐛗𐛘𐛙𐛚𐛛𐛜𐛝𐛞𐛟𐛠𐛡𐛢𐛣𐛤𐛥𐛦𐛧𐛨𐛩𐛪𐛫𐛬𐛭𐛮𐛯𐛰𐛱𐛲𐛳𐛴𐛵𐛶𐛷𐛸𐛹𐛺𐛻𐛼𐛽𐛾𐛿𐜀𐜁𐜂𐜃𐜄𐜅𐜆𐜇𐜈𐜉𐜊𐜋𐜌𐜍𐜎𐜏𐜐𐜑𐜒𐜓𐜔𐜕𐜖𐜗𐜘𐜙𐜚𐜛𐜜𐜝𐜞𐜟𐜠𐜡𐜢𐜣𐜤𐜥𐜦𐜧𐜨𐜩𐜪𐜫𐜬𐜭𐜮𐜯𐜰𐜱𐜲𐜳𐜴𐜵𐜶𐜷𐜸𐜹𐜺𐜻𐜼𐜽𐜾𐜿𐝀𐝁𐝂𐝃𐝄𐝅𐝆𐝇𐝈𐝉𐝊𐝋𐝌𐝍𐝎𐝏𐝐𐝑𐝒𐝓𐝔𐝕𐝖𐝗𐝘𐝙𐝚𐝛𐝜𐝝𐝞𐝟𐝠𐝡𐝢𐝣𐝤𐝥𐝦𐝧𐝨𐝩𐝪𐝫𐝬𐝭𐝮𐝯𐝰𐝱𐝲𐝳𐝴𐝵𐝶𐝷𐝸𐝹𐝺𐝻𐝼𐝽𐝾𐝿𐞀𐞁𐞂𐞃𐞄𐞅𐞆𐞇𐞈𐞉𐞊𐞋𐞌𐞍𐞎𐞏𐞐𐞑𐞒𐞓𐞔𐞕𐞖𐞗𐞘𐞙𐞚𐞛𐞜𐞝𐞞𐞟𐞠𐞡𐞢𐞣𐞤𐞥𐞦𐞧𐞨𐞩𐞪𐞫𐞬𐞭𐞮𐞯𐞰𐞱𐞲𐞳𐞴𐞵𐞶𐞷𐞸𐞹𐞺𐞻𐞼𐞽𐞾𐞿𐟀𐟁𐟂𐟃𐟄𐟅𐟆𐟇𐟈𐟉𐟊𐟋𐟌𐟍𐟎𐟏𐟐𐟑𐟒𐟓𐟔𐟕𐟖𐟗𐟘𐟙𐟚𐟛𐟜𐟝𐟞𐟟𐟠𐟡𐟢𐟣𐟤𐟥𐟦𐟧𐟨𐟩𐟪𐟫𐟬𐟭𐟮𐟯𐟰𐟱𐟲𐟳𐟴𐟵𐟶𐟷𐟸𐟹𐟺𐟻𐟼𐟽𐟾𐟿𐠀𐠁𐠂𐠃𐠄𐠅𐠆𐠇𐠈𐠉𐠊𐠋𐠌𐠍𐠎𐠏𐠐𐠑𐠒𐠓𐠔𐠕𐠖𐠗𐠘𐠙𐠚𐠛𐠜𐠝𐠞𐠟𐠠𐠡𐠢𐠣𐠤𐠥𐠦𐠧𐠨𐠩𐠪𐠫𐠬𐠭𐠮𐠯𐠰𐠱𐠲𐠳𐠴𐠵𐠶𐠷𐠸𐠹𐠺𐠻𐠼𐠽𐠾𐠿𐡀𐡁𐡂𐡃𐡄𐡅𐡆𐡇𐡈𐡉𐡊𐡋𐡌𐡍𐡎𐡏𐡐𐡑𐡒𐡓𐡔𐡕𐡖𐡗𐡘𐡙𐡚𐡛𐡜𐡝𐡞𐡟𐡠𐡡𐡢𐡣𐡤𐡥𐡦𐡧𐡨𐡩𐡪𐡫𐡬𐡭𐡮𐡯𐡰𐡱𐡲𐡳𐡴𐡵𐡶𐡷𐡸𐡹𐡺𐡻𐡼𐡽𐡾𐡿𐢀𐢁𐢂𐢃𐢄𐢅𐢆𐢇𐢈𐢉𐢊𐢋𐢌𐢍𐢎𐢏𐢐𐢑𐢒𐢓𐢔𐢕𐢖𐢗𐢘𐢙𐢚𐢛𐢜𐢝𐢞𐢟𐢠𐢡𐢢𐢣𐢤𐢥𐢦𐢧𐢨𐢩𐢪𐢫𐢬𐢭𐢮𐢯𐢰𐢱𐢲𐢳𐢴𐢵𐢶𐢷𐢸𐢹𐢺𐢻𐢼𐢽𐢾𐢿𐣀𐣁𐣂𐣃𐣄𐣅𐣆𐣇𐣈𐣉𐣊𐣋𐣌𐣍𐣎𐣏𐣐𐣑𐣒𐣓𐣔𐣕𐣖𐣗𐣘𐣙𐣚𐣛𐣜𐣝𐣞𐣟𐣠𐣡𐣢𐣣𐣤𐣥𐣦𐣧𐣨𐣩𐣪𐣫𐣬𐣭𐣮𐣯𐣰𐣱𐣲𐣳𐣴𐣵𐣶𐣷𐣸𐣹𐣺𐣻𐣼𐣽𐣾𐣿𐤀𐤁𐤂𐤃𐤄𐤅𐤆𐤇𐤈𐤉𐤊𐤋𐤌𐤍𐤎𐤏𐤐𐤑𐤒𐤓𐤔𐤕𐤖𐤗𐤘𐤙𐤚𐤛𐤜𐤝𐤞𐤟𐤠𐤡𐤢𐤣𐤤𐤥𐤦𐤧𐤨𐤩𐤪𐤫𐤬𐤭𐤮𐤯𐤰𐤱𐤲𐤳𐤴𐤵𐤶𐤷𐤸𐤹𐤺𐤻𐤼𐤽𐤾𐤿𐥀𐥁𐥂𐥃𐥄𐥅𐥆𐥇𐥈𐥉𐥊𐥋𐥌𐥍𐥎𐥏𐥐𐥑𐥒𐥓𐥔𐥕𐥖𐥗𐥘𐥙𐥚𐥛𐥜𐥝𐥞𐥟𐥠𐥡𐥢𐥣𐥤𐥥𐥦𐥧𐥨𐥩𐥪𐥫𐥬𐥭𐥮𐥯𐥰𐥱𐥲𐥳𐥴𐥵𐥶𐥷𐥸𐥹𐥺𐥻𐥼𐥽𐥾𐥿𐦀𐦁𐦂𐦃𐦄𐦅𐦆𐦇𐦈𐦉𐦊𐦋𐦌𐦍𐦎𐦏𐦐𐦑𐦒𐦓𐦔𐦕𐦖𐦗𐦘𐦙𐦚𐦛𐦜𐦝𐦞𐦟𐦠𐦡𐦢𐦣𐦤𐦥𐦦𐦧𐦨𐦩𐦪𐦫𐦬𐦭𐦮𐦯𐦰𐦱𐦲𐦳𐦴𐦵𐦶𐦷𐦸𐦹𐦺𐦻𐦼𐦽𐦾𐦿𐧀𐧁𐧂𐧃𐧄𐧅𐧆𐧇𐧈𐧉𐧊𐧋𐧌𐧍𐧎𐧏𐧐𐧑𐧒𐧓𐧔𐧕𐧖𐧗𐧘𐧙𐧚𐧛𐧜𐧝𐧞𐧟𐧠𐧡𐧢𐧣𐧤𐧥𐧦𐧧𐧨𐧩𐧪𐧫𐧬𐧭𐧮𐧯𐧰𐧱𐧲𐧳𐧴𐧵𐧶𐧷𐧸𐧹𐧺𐧻𐧼𐧽𐧾𐧿𐨀𐨁𐨂𐨃𐨄𐨅𐨆𐨇𐨈𐨉𐨊𐨋𐨌𐨍𐨎𐨏𐨐𐨑𐨒𐨓𐨔𐨕𐨖𐨗𐨘𐨙𐨚𐨛𐨜𐨝𐨞𐨟𐨠𐨡𐨢𐨣𐨤𐨥𐨦𐨧𐨨𐨩𐨪𐨫𐨬𐨭𐨮𐨯𐨰𐨱𐨲𐨳𐨴𐨵𐨶𐨷𐨹𐨺𐨸𐨻𐨼𐨽𐨾𐨿𐩀𐩁𐩂𐩃𐩄𐩅𐩆𐩇𐩈𐩉𐩊𐩋𐩌𐩍𐩎𐩏𐩐𐩑𐩒𐩓𐩔𐩕𐩖𐩗𐩘𐩙𐩚𐩛𐩜𐩝𐩞𐩟𐩠𐩡𐩢𐩣𐩤𐩥𐩦𐩧𐩨𐩩𐩪𐩫𐩬𐩭𐩮𐩯𐩰𐩱𐩲𐩳𐩴𐩵𐩶𐩷𐩸𐩹𐩺𐩻𐩼𐩽𐩾𐩿𐪀𐪁𐪂𐪃𐪄𐪅𐪆𐪇𐪈𐪉𐪊𐪋𐪌𐪍𐪎𐪏𐪐𐪑𐪒𐪓𐪔𐪕𐪖𐪗𐪘𐪙𐪚𐪛𐪜𐪝𐪞𐪟𐪠𐪡𐪢𐪣𐪤𐪥𐪦𐪧𐪨𐪩𐪪𐪫𐪬𐪭𐪮𐪯𐪰𐪱𐪲𐪳𐪴𐪵𐪶𐪷𐪸𐪹𐪺𐪻𐪼𐪽𐪾𐪿𐫀𐫁𐫂𐫃𐫄𐫅𐫆𐫇𐫈𐫉𐫊𐫋𐫌𐫍𐫎𐫏𐫐𐫑𐫒𐫓𐫔𐫕𐫖𐫗𐫘𐫙𐫚𐫛𐫜𐫝𐫞𐫟𐫠𐫡𐫢𐫣𐫤𐫦𐫥𐫧𐫨𐫩𐫪𐫫𐫬𐫭𐫮𐫯𐫰𐫱𐫲𐫳𐫴𐫵𐫶𐫷𐫸𐫹𐫺𐫻𐫼𐫽𐫾𐫿𐬀𐬁𐬂𐬃𐬄𐬅𐬆𐬇𐬈𐬉𐬊𐬋𐬌𐬍𐬎𐬏𐬐𐬑𐬒𐬓𐬔𐬕𐬖𐬗𐬘𐬙𐬚𐬛𐬜𐬝𐬞𐬟𐬠𐬡𐬢𐬣𐬤𐬥𐬦𐬧𐬨𐬩𐬪𐬫𐬬𐬭𐬮𐬯𐬰𐬱𐬲𐬳𐬴𐬵𐬶𐬷𐬸𐬹𐬺𐬻𐬼𐬽𐬾𐬿𐭀𐭁𐭂𐭃𐭄𐭅𐭆𐭇𐭈𐭉𐭊𐭋𐭌𐭍𐭎𐭏𐭐𐭑𐭒𐭓𐭔𐭕𐭖𐭗𐭘𐭙𐭚𐭛𐭜𐭝𐭞𐭟𐭠𐭡𐭢𐭣𐭤𐭥𐭦𐭧𐭨𐭩𐭪𐭫𐭬𐭭𐭮𐭯𐭰𐭱𐭲𐭳𐭴𐭵𐭶𐭷𐭸𐭹𐭺𐭻𐭼𐭽𐭾𐭿𐮀𐮁𐮂𐮃𐮄𐮅𐮆𐮇𐮈𐮉𐮊𐮋𐮌𐮍𐮎𐮏𐮐𐮑𐮒𐮓𐮔𐮕𐮖𐮗𐮘𐮙𐮚𐮛𐮜𐮝𐮞𐮟𐮠𐮡𐮢𐮣𐮤𐮥𐮦𐮧𐮨𐮩𐮪𐮫𐮬𐮭𐮮𐮯𐮰𐮱𐮲𐮳𐮴𐮵𐮶𐮷𐮸𐮹𐮺𐮻𐮼𐮽𐮾𐮿𐯀𐯁𐯂𐯃𐯄𐯅𐯆𐯇𐯈𐯉𐯊𐯋𐯌𐯍𐯎𐯏𐯐𐯑𐯒𐯓𐯔𐯕𐯖𐯗𐯘𐯙𐯚𐯛𐯜𐯝𐯞𐯟𐯠𐯡𐯢𐯣𐯤𐯥𐯦𐯧𐯨𐯩𐯪𐯫𐯬𐯭𐯮𐯯𐯰𐯱𐯲𐯳𐯴𐯵𐯶𐯷𐯸𐯹𐯺𐯻𐯼𐯽𐯾𐯿𐰀𐰁𐰂𐰃𐰄𐰅𐰆𐰇𐰈𐰉𐰊𐰋𐰌𐰍𐰎𐰏𐰐𐰑𐰒𐰓𐰔𐰕𐰖𐰗𐰘𐰙𐰚𐰛𐰜𐰝𐰞𐰟𐰠𐰡𐰢𐰣𐰤𐰥𐰦𐰧𐰨𐰩𐰪𐰫𐰬𐰭𐰮𐰯𐰰𐰱𐰲𐰳𐰴𐰵𐰶𐰷𐰸𐰹𐰺𐰻𐰼𐰽𐰾𐰿𐱀𐱁𐱂𐱃𐱄𐱅𐱆𐱇𐱈𐱉𐱊𐱋𐱌𐱍𐱎𐱏𐱐𐱑𐱒𐱓𐱔𐱕𐱖𐱗𐱘𐱙𐱚𐱛𐱜𐱝𐱞𐱟𐱠𐱡𐱢𐱣𐱤𐱥𐱦𐱧𐱨𐱩𐱪𐱫𐱬𐱭𐱮𐱯𐱰𐱱𐱲𐱳𐱴𐱵𐱶𐱷𐱸𐱹𐱺𐱻𐱼𐱽𐱾𐱿𐲀𐲁𐲂𐲃𐲄𐲅𐲆𐲇𐲈𐲉𐲊𐲋𐲌𐲍𐲎𐲏𐲐𐲑𐲒𐲓𐲔𐲕𐲖𐲗𐲘𐲙𐲚𐲛𐲜𐲝𐲞𐲟𐲠𐲡𐲢𐲣𐲤𐲥𐲦𐲧𐲨𐲩𐲪𐲫𐲬𐲭𐲮𐲯𐲰𐲱𐲲𐲳𐲴𐲵𐲶𐲷𐲸𐲹𐲺𐲻𐲼𐲽𐲾𐲿𐳀𐳁𐳂𐳃𐳄𐳅𐳆𐳇𐳈𐳉𐳊𐳋𐳌𐳍𐳎𐳏𐳐𐳑𐳒𐳓𐳔𐳕𐳖𐳗𐳘𐳙𐳚𐳛𐳜𐳝𐳞𐳟𐳠𐳡𐳢𐳣𐳤𐳥𐳦𐳧𐳨𐳩𐳪𐳫𐳬𐳭𐳮𐳯𐳰𐳱𐳲𐳳𐳴𐳵𐳶𐳷𐳸𐳹𐳺𐳻𐳼𐳽𐳾𐳿𐴀𐴁𐴂𐴃𐴄𐴅𐴆𐴇𐴈𐴉𐴊𐴋𐴌𐴍𐴎𐴏𐴐𐴑𐴒𐴓𐴔𐴕𐴖𐴗𐴘𐴙𐴚𐴛𐴜𐴝𐴞𐴟𐴠𐴡𐴢𐴣𐴤𐴥𐴦𐴧𐴨𐴩𐴪𐴫𐴬𐴭𐴮𐴯𐴰𐴱𐴲𐴳𐴴𐴵𐴶𐴷𐴸𐴹𐴺𐴻𐴼𐴽𐴾𐴿𐵀𐵁𐵂𐵃𐵄𐵅𐵆𐵇𐵈𐵉𐵊𐵋𐵌𐵍𐵎𐵏𐵐𐵑𐵒𐵓𐵔𐵕𐵖𐵗𐵘𐵙𐵚𐵛𐵜𐵝𐵞𐵟𐵠𐵡𐵢𐵣𐵤𐵥𐵦𐵧𐵨𐵩𐵪𐵫𐵬𐵭𐵮𐵯𐵰𐵱𐵲𐵳𐵴𐵵𐵶𐵷𐵸𐵹𐵺𐵻𐵼𐵽𐵾𐵿𐶀𐶁𐶂𐶃𐶄𐶅𐶆𐶇𐶈𐶉𐶊𐶋𐶌𐶍𐶎𐶏𐶐𐶑𐶒𐶓𐶔𐶕𐶖𐶗𐶘𐶙𐶚𐶛𐶜𐶝𐶞𐶟𐶠𐶡𐶢𐶣𐶤𐶥𐶦𐶧𐶨𐶩𐶪𐶫𐶬𐶭𐶮𐶯𐶰𐶱𐶲𐶳𐶴𐶵𐶶𐶷𐶸𐶹𐶺𐶻𐶼𐶽𐶾𐶿𐷀𐷁𐷂𐷃𐷄𐷅𐷆𐷇𐷈𐷉𐷊𐷋𐷌𐷍𐷎𐷏𐷐𐷑𐷒𐷓𐷔𐷕𐷖𐷗𐷘𐷙𐷚𐷛𐷜𐷝𐷞𐷟𐷠𐷡𐷢𐷣𐷤𐷥𐷦𐷧𐷨𐷩𐷪𐷫𐷬𐷭𐷮𐷯𐷰𐷱𐷲𐷳𐷴𐷵𐷶𐷷𐷸𐷹𐷺𐷻𐷼𐷽𐷾𐷿𐸀𐸁𐸂𐸃𐸄𐸅𐸆𐸇𐸈𐸉𐸊𐸋𐸌𐸍𐸎𐸏𐸐𐸑𐸒𐸓𐸔𐸕𐸖𐸗𐸘𐸙𐸚𐸛𐸜𐸝𐸞𐸟𐸠𐸡𐸢𐸣𐸤𐸥𐸦𐸧𐸨𐸩𐸪𐸫𐸬𐸭𐸮𐸯𐸰𐸱𐸲𐸳𐸴𐸵𐸶𐸷𐸸𐸹𐸺𐸻𐸼𐸽𐸾𐸿𐹀𐹁𐹂𐹃𐹄𐹅𐹆𐹇𐹈𐹉𐹊𐹋𐹌𐹍𐹎𐹏𐹐𐹑𐹒𐹓𐹔𐹕𐹖𐹗𐹘𐹙𐹚𐹛𐹜𐹝𐹞𐹟𐹠𐹡𐹢𐹣𐹤𐹥𐹦𐹧𐹨𐹩𐹪𐹫

### Code n°3

Pour ce code, vous aurez besoin d'un texte. Pour chaque lettre que vous voulez faire deviner, vous donnerez 3 chiffres. Le premier correspond à une ligne du texte. Le second à un mot dans cette même ligne et le troisième, quant à lui, correspond à une lettre de ce mot, à savoir, la lettre que vous voulez faire deviner.

#### Exemple : tourner à gauche après l'arbre

Dans la plaine rase, sous la nuit sans étoiles, d'une obscurité et d'une épaisseur d'encre, un homme suivait seul la grande route de Marchiennes à Montsou, dix kilomètres de pavé coupant tout droit, à travers les champs de betteraves. Devant lui, il ne voyait même pas le sol noir, et il n'avait la sensation de l'immense horizon plat que par les souffles du vent de mars, des rafales larges comme sur une mer, glacées d'avoir balayé des lieues de marais et de terres nues. Aucune ombre d'arbre ne tachait le ciel, le pavé se déroulait avec la rectitude d'une jetée, au milieu de l'embrun aveuglant des ténèbres.

L'homme était parti de Marchiennes vers deux heures. Il marchait d'un pas allongé, grelottant sous le coton aminci de sa veste et de son pantalon de velours. Un petit paquet, noué dans un mouchoir à carreaux, le gênait beaucoup ; et il le serrait contre ses flancs, tantôt d'un coude, tantôt de l'autre, pour glisser au fond de ses poches les deux mains à la fois, des mains gourdes que les lanières du vent d'est faisaient saigner. Une seule idée occupait sa tête vide d'ouvrier sans travail et sans gîte, l'espoir que le froid serait moins vif après le lever du jour. Depuis une heure, il avançait ainsi, lorsque sur la gauche à deux kilomètres de Montsou, il aperçut des feux rouges, trois brasiers brûlant au plein air, et comme suspendus. D'abord, il hésita, pris de crainte ; puis, il ne put résister au besoin douloureux de se chauffer un instant les mains.

Un chemin creux s'enfonçait. Tout disparut. L'homme avait à droite une palissade, quelque mur de grosses planches fermant une voie ferrée ; tandis qu'un talus d'herbe s'élevait à gauche, surmonté de pignons confus, d'une vision de village aux toitures basses et uniformes.

*Germinal - Zola - Extrait de la première partie chapitre*

Code : (17,6,1)-(10,6,6)-(13,15,3)-(2,10,7)-(1,4,1)-(4,11,3)-(15,5,5)-(5,3,3) (17,5,7) (18,3,1)-(13,11,1)-(4,10,3)-(6,8,4)-(11,10,4)-(14,8,2) (17,14,9)-(9,11,1)-(2,5,2)-(9,12,2)-(12,9,1) (5,4,2) (15,10,6)-(8,6,2)-(7,1,5)-(14,14,1)-(5,9,5).

### Code n°4 : faire un rébus :



Pour faire votre propre rébus, le plus simple est d'aller sur un site qui le fera à votre place. Par exemple, vous pouvez faire vos rébus sur le site suivant :

<https://www.langue-au-chat.fr/fabriquer-votre-rebus/>

#### Exemple de rébus : Tourner à gauche après l'arbre

# Notes pour l'animateur

## Montage / démontage

### Au préalable

Cachez un élément qui représente la réserve de carburant sur le terrain de jeu et créez un parcours en 4 étapes.

En fonction, définissez 4 mots/phrases que vous voulez faire décoder aux pionniers, avant de lancer le jeu. Ensuite, transformez ces petites phrases selon les 5 codes renseignés, imprimer les codes ou redessiner les sur une feuille.

Enfin, dans la zone de jeu choisie pour ce défi (de votre choix pour la taille, à vous de voir la difficulté que vous voulez apporter au défi), vous pouvez cacher les 4 codes dans les alentours, avec également les 4 instructions de décodage.

## Matériel animation

| OK | Libellé | Dimension | Quantité | Remarque |
|----|---------|-----------|----------|----------|
|----|---------|-----------|----------|----------|

# E-002 - Champ d'astéroïdes (Energie)

| Type | Participants | Jour | Nuit | RH |
|------|--------------|------|------|----|
|      | 0            |      |      | 0  |

## Instructions

### Contexte

Les pionniers se retrouvent soudainement encerclés par les pirates à leur poursuite. Leur seule chance d'en sortir est de traverser le champ d'astéroïdes en face d'eux... Sont-ils capables de s'en sortir en un seul morceau et de conserver l'énergie nécessaire au vaisseau du Capitaine Charlotte ?

### But

Arriver à traverser le champ d'astéroïdes en empruntant le bon chemin jusqu'à la sortie.

### Jeu

Les pionniers se retrouvent en face d'un quadrillage de 6x6, représentant le champ . Le chemin en vert représente le **SEUL** chemin sûr. En rouge sont représentées les zones impossibles à traverser avec le vaisseau : si ils entrent dans cette zone, ils s'écrasent et doivent recommencer depuis le début. Évidemment, les pionniers ne connaissent pas cette solution et doivent la deviner par essai-erreur.

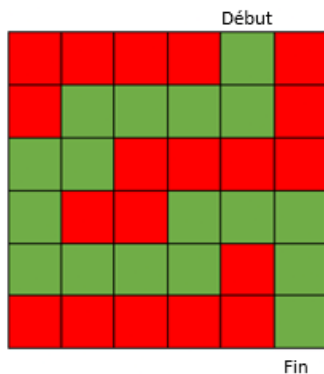


Un membre de l'équipage (ingénieur) s'y connaît heureusement bien en champ d'astéroïdes et a identifié une zone safe du champ, c'est le point de départ du champ.

Tour à tour, chaque pionnier tente d'avancer sur le terrain en réalisant un pas (gauche-droite-tout droit, mais PAS en **diagonale**). Tant qu'il est sur le chemin sûr, le vaisseau avance sans encombres. Par contre, si il fonce sur une zone infranchissable, l'ingénieur **hurle** qu'ils vont s'écraser !!!

Lorsqu'un pionnier fonce sur une zone infranchissable il perd ! Avant que le pionnier suivant ne s'avance dans le champ d'astéroïdes, l'ingénieur annonce que le champ d'astéroïdes a subi une rotation de 90° à cause de la gravité... En effet, le terrain a tourné de 90° (vers la droite), de même donc que les points de départ et d'arrivée !!

Après un impact, le champ d'astéroïdes ressemblera donc à ça :



Et ainsi de suite à chaque impact...

Puisque les pionniers possèdent une technologie extrêmement avancée, foncer sur un champ d'astéroïde ne détruit pas le vaisseau, ils peuvent revenir dans le temps de quelques secondes. Par contre, le membre de l'équipage qui a fait la mauvaise manoeuvre (choisir le mauvais chemin) va devoir réaliser une petite épreuve afin de retenter sa chance. Pendant ce temps, un autre pionnier peut s'élancer et tenter de découvrir par essai-erreur le reste du chemin.

**Attention, les pionniers recommencent depuis le début à chaque fois et il n'y a qu'un seul pionnier dans le champ d'astéroïdes à la fois.**

Le défi est terminé quand tous les pionniers ont réussi à rejoindre l'autre côté du terrain sans toucher d'astéroïdes au passage.

## Notes pour l'animateur

Épreuves pour pouvoir revenir sur le terrain :

- Réciter l'alphabet à l'envers en moins de 10 secondes
- Ecrire une phrase contenant toutes les lettres de l'alphabet.
- Expliquer pourquoi le ciel est bleu.
- Vaincre l'animateur au bras de fer.
- Réaliser un lancer de pièce, parier sur pile/face et gagner 2x de suite.
- ...

## Montage / démontage

Installe un quadrillage au sol de 6x6 cases pour représenter le champ d'astéroïdes. Chaque case doit pouvoir contenir 1 pionnier.

## Matériel animation

| OK | Libellé | Dimension | Quantité | Remarque |
|----|---------|-----------|----------|----------|
|----|---------|-----------|----------|----------|

# E-003 - Construction à l'aveugle

| Type | Participants | Jour | Nuit | RH |
|------|--------------|------|------|----|
|      | 0            |      |      | 0  |

## Instructions

### Contexte

Votre vaisseau a traversé une zone de turbulences et diverses avaries sont apparues dans les systèmes de navigation. Une équipe a dû être affectée aux scanners afin d'identifier les problèmes et une autre équipe a été affectée à la salle des moteurs afin de réparer les problèmes identifiés. La collaboration entre les deux équipes est la clef pour que le vaisseau puisse redémarrer !!

Jeu coopératif à l'aveugle.

### But

Reconstituer une construction faite à partir de pièces en carton. Les pionniers ont les yeux bandés et doivent la refaire à l'aide du même matériel.

L'activité se fait par groupe de trois à cinq pionniers (il est possible de faire 2 groupes de cinq en compétition chronométrée).

### Comment faire ?

Les pionniers sont répartis sur trois endroits distincts.

- Endroit A (éventuellement sur une table) : un pionnier (ou deux) a les yeux bandés. Au toucher, il devra reconnaître la figure formée par les pièces en carton (sans les avoir vues auparavant) et l'expliquer à l'aide d'un téléphone relais (fait avec des pots de yaourt) au pionnier qui se trouve à l'endroit B.
- Endroit B : un pionnier relais a deux téléphones relais (faits avec des pots de yaourt). Le pionnier B relaie les infos entre l'endroit A et l'endroit C.
- Endroit C (éventuellement sur une table) : un pionnier (ou deux) reçoit les instructions du pionnier B par un téléphone relais et tente de reconstituer la figure.

Les animateurs peuvent, pour pimenter l'épreuve mettre une contrainte de temps.

Concernant le dessin formé par les pièces en carton, libre aux animateurs d'être créatifs, tant qu'ils veillent à ce qu'il y ait les mêmes pièces au point A et au point C.

# Montage / démontage

## À bricoler au préalable :

- découper les formes du tangram reprises sur la feuille A4 dans du carton. Pour cela, soit vous récupérez le carton du colis, soit vous utilisez un autre carton. Le plus facile pour découper les formes est de coller la feuille A4 avec les formes dessinées puis de couper l'ensemble.

- fabriquer deux "téléphones" en pots de yaourt et ficelle / laine comme dans la vidéo suivante :

[https://www.youtube.com/watch?v=g4\\_m468mQ-c](https://www.youtube.com/watch?v=g4_m468mQ-c)



Deux tables peuvent être utiles pour le jeu.

## Matériel animation

| OK | Libellé                                | Dimension | Quantité | Remarque                              |
|----|--|-----------|----------|---------------------------------------|
|    | Pièces en carton                       |           | 14       | il faut 2 jeux de tangram de 7 pièces |
|    | le modèle pour tes pièces en carton    |           | 1        |                                       |
|    | modèle de tangram pour faire les forme |           | 11       |                                       |

# E-004 - Nœuds

| Type | Participants | Jour | Nuit | RH |
|------|--------------|------|------|----|
|      | 0            |      |      | 0  |

## Instructions

## Notes pour l'animateur

### Contexte

Une tempête vient de s'abattre dans l'univers et ton bateau a subi de nombreux dégâts. Pour pouvoir continuer la route et ne pas se faire rattraper par les pirates qui sont à votre poursuite, il est important que ton bateau reste entier ! Voici une série de nœuds indispensables pour amarrer tes voiles et foncer à travers la voie lactée.

### Instructions

Le but de cet atelier est de découvrir les techniques de plusieurs nœuds ainsi que leurs utilités. Assure-toi que chacun a l'occasion de tester un nouveau nœud.

Pour ce faire, les animateurs auront à leur disposition différentes fiches explicatives (techniques et utilisations) et des bouts de corde.

N'hésitez pas à vous entraider si vous avez plus de mal ou si vous voyez qu'un membre de votre cordé a besoin d'aide.

## Montage / démontage

### Matériel à prévoir vous-mêmes :

Plusieurs perches ou manches à balais.

## Matériel animation

| OK | Libellé           | Dimension | Quantité | Remarque           |
|----|-------------------|-----------|----------|--------------------|
|    | Fiches techniques |           | 2        | A faire plastifier |
|    | bouts de corde    |           | 10       | D'1.5 m            |



# E-005 - Time Bomb

| Type | Participants | Jour | Nuit | RH |
|------|--------------|------|------|----|
|      | 0            |      |      | 0  |

## Instructions

### Contexte

Vous découvrez qu'un de vos ennemis a eu la fourberie d'introduire une bombe dans votre navire. Vous devez la désamorcer avant que toute votre mission ne soit mise en péril!!

### Instructions

#### But du jeu

Les joueurs sont séparés en 2 équipes : la team Flint et la team Charlotte.

Le but pour l'équipe Charlotte est de désamorcer la bombe à temps. Et, évidemment, l'équipe Flint veut voir la bombe exploser !

La bombe est reliée à plusieurs câbles. Pour la désamorcer, il faut couper tous ses câbles. Cependant, il y a aussi des faux câbles qui ne font rien du tout et un câble de détonation qui, s'il est coupé, fait directement exploser la bombe.

Si, au bout de 5 tours de jeu, les bons câbles ne sont pas coupés, alors la bombe explose.

*(Les tours de jeu sont expliqués plus bas)*

### Déroulement du jeu

En début de partie, chaque joueur pioche une carte personnage pour savoir dans quelle équipe il est. Ce rôle est secret et personne ne sait qui sont ses alliés ou ses adversaires.

Chaque joueur reçoit ensuite 5 cartes de jeu. Parmi toutes les cartes se trouvent :

- 1 câble de détonation
- des câbles connectés à la bombe (autant qu'il y a de joueur)
- des faux câbles (le reste pour arriver à 5 cartes par personne)

*Pour les fainéants du calcul :*

| Nb joueurs | Détonation | Connectés | Faux |
|------------|------------|-----------|------|
| 4          | 1          | 4         | 15   |
| 5          | 1          | 5         | 19   |
| 6          | 1          | 6         | 23   |
| 7          | 1          | 7         | 27   |
| 8          | 1          | 8         | 31   |

# Si le groupes est plus nombreux que 8 scinder en deux groupes !

Chaque joueur regarde secrètement ses cartes. Ensuite, il les mélange et les étale devant lui face cachée. Le jeu peut alors commencer.

## Tour de jeu

*Pour le premier tour, le joueur avec le plus de brots sur son foulard commence la partie.*

Le joueur ayant la main va choisir un autre joueur chez qui il veut retourner une carte. Mais avant de choisir, il peut questionner les autres joueurs. Ceux-ci peuvent le guider avec des commentaires du genre "j'ai 1 câble de désamorçage", "j'ai la détonation", "je n'ai rien". Ils peuvent également bluffer. Par contre, on ne peut pas révéler l'emplacement exact de ses cartes (d'où le mélange avant).

Quand le choix de la personne est fait, il retourne une de ses cartes (un peu au pif). S'il s'agit du dernier câble connecté, la bombe est désamorcée et le jeu s'arrête. Sinon le jeu continue et la personne désignée choisit à son tour un autre joueur et une autre carte.

Le tour de jeu s'arrête une fois qu'il y a autant de cartes retournées qu'il y a de joueurs. On ramasse alors toutes les cartes restantes, on les mélange et on les redistribue aux joueurs.

*Ça veut dire qu'à chaque tour de jeu, on a 1 carte de moins devant soi.*

On démarre alors un nouveau tour de jeu.

Voir une partie de jeu en vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=47virMAy0cQ>

## Fonctionnement avec un jeux de carte classique :

As = Détonation

K (roi) et Q(reine) =Câble connecté à la bombe

2 à 9 = Câble non connecté

## Pour les équipes :

-Les cartes V (valet) représenteront les cartes de la team Flint

-Les cartes 10 représenteront les cartes de la team Charlotte

## À apporter

# 1 Jeux de cartes (complet) par 8 personnes

## Montage / démontage

Prépare un jeu de carte complet et explique correctement les règles (utilise des exemples si besoin)

## Matériel animation

| OK | Libellé | Dimension | Quantité | Remarque |
|----|---------|-----------|----------|----------|
|----|---------|-----------|----------|----------|

# E-006 - Le festin du naufragé

| Type | Participants | Jour | Nuit | RH |
|------|--------------|------|------|----|
|      | 0            |      |      | 0  |

## Instructions

## Contexte

Dans votre périple, vous vous êtes échoué sur une planète isolée. Lors du crash, vos réserves de nourriture se sont abimées. Le chef a dû trouver une alternative. En attendant la réparation du vaisseau par les robots, vous en profitez pour goûter ce que le chef du vaisseau vous a préparé.

## Instructions

Les pionniers reçoivent un colis avec de la nourriture inhabituelle (ex : des grillons) et l'objectif est d'y goûter.

## Matériel animation

| OK | Libellé              | Dimension | Quantité | Remarque |
|----|----------------------|-----------|----------|----------|
|    | Insectes comestibles |           | 20       | Insectes |

# E-007 - Kaléidos

| Type | Participants | Jour | Nuit | RH |
|------|--------------|------|------|----|
|      | 0            |      |      | 0  |

## Instructions

### Contexte :

Alors que vous êtes chargés du ravitaillement, votre vaisseau souffre de nouveau de quelques avaries. Heureusement pour vous, une planète se trouve à la portée de votre vaisseau. Vous prenez donc la décision de faire escale sur cette planète afin de remplacer les pièces défectueuses du vaisseau .

Malheureusement, cette planète ressemble à une décharge et trouver les pièces dont vous aurez besoin n'est pas chose aisée. Vous décidez de vous diviser afin d'être plus efficace dans vos recherches afin de pouvoir repartir le plus vite possible !!

**Si possible, séparez la cordée en 2 groupes (min.3, max.5). Sinon, les animateurs jouent contre les pis**

### Objectif:

Trouver un maximum de mots sur l'illustration en 2 minutes et trouver des mots différents que l'autre équipe.

### Installation:

la cordée se divise en 2 pour pouvoir trouver le plus de mots.

Un pionnier de l'équipe A dit l'alphabet dans sa tête et un de l'équipe B dit stop. Le pionnier de l'équipe A s'arrête sur la lettre du stop et c'est celle là qui sera choisi pour trouver les mots.

une fois la lettre choisi mettre un chrono en route de 2min

### Explications:

La partie commence .

Les 2 équipes essayent de découvrir un maximum de mots commençant par la lettre choisi au préalable dans l'une des illustrations du jeu.

Soyez rapides mais surtout malins, car les éléments les plus précieux sont ceux que vous serez seuls à remarquer. Concrètement, les 2 équipes doivent ensemble trouver le plus de mots donc si vous trouver les même la cordée ne réussira pas .

### Comptage des points

Chaque équipe énumère ses trouvailles, si elle est la seule à avoir trouvé l'élément, cela rapporte 2 points, si l'autre équipe a trouvé la même chose, c'est 1 point. Lors de l'énumération des éléments, si l'une des équipes n'est pas d'accord ils peuvent contester mais elle doit pouvoir argumenter et dire pourquoi ce n'est pas bon (exemple : une équipe dit "épée" alors qu'il s'agit pour les autres équipes d'une "hache"). L'équipe concernée a le droit d'argumenter son point de vue également (mais elle est super longue comme hache et puis c'est un chevalier qui la tient), les animateurs tranchent si nécessaire.

# À apporter

Pour les animateurs: merci de prendre avec toi:

- les stylos à bille ( 2 c'est bien et encore mieux si c'est des crayons)
- des feuilles ( style A4 c'est pour marqué les mots)

## Montage / démontage

## Matériel animation

| OK | Libellé                | Dimension | Quantité | Remarque   |
|----|------------------------|-----------|----------|--|
|    | Bics (crayon)          |           | 2        |  |
|    | Feuilles               | A4        | 4        | Peuvent être des feuilles de papier brouillon (c'est pour noter les idées) |
|    | Affiches illustrations | A3        | 1        | Set - Impression   |

# E-008 - Team-building

| Type | Participants | Jour | Nuit | RH |
|------|--------------|------|------|----|
|      | 0            |      |      | 0  |

## Instructions

### Contexte

Vous faites relâche sur une île avant de reprendre votre route. Afin de ne pas vous faire surprendre, la prudence impose de créer une tour de guet pour repérer les ennemis qui pourraient tenter de vous approcher. Au plus haut sera la tour, au plus vous serez en sécurité !!

### Jeu

Il s'agit d'un duel entre deux deux groupes. Divise donc ta cordée en deux de manière équitable. Chaque équipe dispose du matériel suivant :

- 20 spaghettis ;
- 10 bouts de papier collant ;
- 30 cm de fil ;
- 1 marshmallow.

Le but ? Construire la structure la plus haute en spaghettis avec au sommet le marshmallow en 10 minutes.

À la fin du temps imparti, pour être validée, la structure doit tenir debout sans aide extérieure pendant au minimum 10s. Le marshmallow se trouvant le plus haut fait remporter la victoire à son équipe

## À apporter

Tu devras emporter avec toi:

|            | Libellé        | nombre |         |
|------------|----------------|--------|---------|
| Animateurs | Spaghettis     | 40     |         |
| Animateurs | marshmallows   | 2      |         |
| Animateurs | Fil            | 60     | cm      |
| Animateurs | papier collant | 1      | rouleau |

## Matériel animation

| OK | Libellé        | Dimension | Quantité | Remarque |
|----|----------------|-----------|----------|----------|
|    | Spaghettis     |           | 40       |          |
|    | marshmallow    |           | 2        |          |
|    | Fil            |           | 60       | cm       |
|    | papier collant |           | 1        | rouleau  |

# M-201 - Géo-cache (complément)

| Type | Participants | Jour | Nuit | RH |
|------|--------------|------|------|----|
|      | 0            |      |      | 0  |

## Instructions

### But

Recomposer le mot mystère composé de 5 lettres (la réponse est FLINT).

### Déroulement

Chaque lettre du mot mystère est cachée à un endroit que tu décideras avant le début de la journée et associée à une couleur.

Pour trouver les lettres du mot, les pionniers doivent d'abord se mettre à la recherche de 5 balises que tu auras cachées. Chaque balise a une couleur spécifique (vert, bleu, rouge, jaune et mauve).

Une fois avoir trouvé une balise, le pionnier doit marcher un certain nombre de pas vers un certain azimut. C'est à cet endroit que se trouve la lettre liée à la balise.

Les pionniers auront pour cela une boussole et l'association nombre de pas/azimut que tu leur auras donné.

Une fois les 5 lettres trouvées, les pionniers doivent essayer de retrouver le mot mystère.

## À apporter

tu auras besoin de prendre avec toi:

- une boussole
- 5 enveloppes qui représenteront les balises.
- 5 enveloppes dans lesquelles tu mettras les lettres. attention à mettre les bonnes lettres et les bonnes balises ensembles.

## Montage / démontage

### Avant le début du jeu, tu dois:

Cacher les 5 paires balise/lettre de manière à ce que:

- la balise soit trouvable sans indice
- la lettre soit introuvable sans indices (mais trouvable avec les indices de la balise)
- Le parcours entre la balise et la lettre est une ligne droite (pas trop longue pour ne pas que l'imprécision de l'angle et de la distance aie trop d'impact)

Déterminer les distances et azimut liés à chaque couleur.

## Matériel animation

| OK | Libellé            | Dimension | Quantité | Remarque   |
|----|--------------------|-----------|----------|--|
|    | boussoles          |           | 1        |  |
|    | Balises de couleur |           | 5        | 5 couleurs différentes (rouge, bleu, vert, jaune et mauve) |



# M-203 - Pont sans brêlage (complément)

| Type | Participants | Jour | Nuit | RH |
|------|--------------|------|------|----|
|      | 0            |      |      | 0  |

## Instructions

## Contexte

après avoir garée votre vaisseau sur une planète marécageuse vous revenez vers lui quelque heures plus tard et la ... Malheur la marée a montée et un petit cours d'eau vous sépare de votre vaisseau .Bien sure vous avez pied mais après un petit coup d'œil vous comprenez que cette petit rivière est extrêmement acide mieux vaut fabriquer un pont .

Mais à votre disposition vous possédez uniquement quelque vieux rondin de bois !

à vous de jouer !

Tu as besoin de **1 cordée** pour démarrer l'activité.

À l'aide de perches de 2m, la cordée doit **réussir à construire un pont** suivant un mode d'emploi précis. Les perches tiennent entre elles par leur propre poids en dehors des horizontales extérieures, elles se verrouillent l'une l'autre.

La distance à parcourir n'est pas importante tant que le montage présenté est respecté.



# Notes pour l'animateur

A faire si vous stocker vos perches ou en forma mini ( avec des allumettes , des mikado , des grizini , ...)

Le but est que la cordée réalise le pont.**Ne pas monter dessus ni se mettre en dessous (sécurité).**

Attention, les perches horizontales à l'extérieur du pont ont parfois tendance à glisser. Ne pas hésiter à faire le pont le plus horizontal possible et ne pas sauter dessus.

## Matériel animation

| OK | Libellé             | Dimension | Quantité | Remarque        |
|----|---------------------|-----------|----------|-----------------|
|    | allumette , Mikado  | + - 10 cm | 30       | pour forma mini |
|    | Fiche mode d'emploi | A3        | 2        |                 |
|    | Perches             | 2m        | 30       |                 |

# M-204 - Dominos Party (avec des petits dominos) (complément)

| Type | Participants | Jour | Nuit | RH |
|------|--------------|------|------|----|
|      | 0            |      |      | 0  |

## Instructions

un autochtone de la planète ou vous avez fait une halte pour vous réapprovisionné ,vous défie à un jeux local .

ni une ni deux vous sortez le porte monnaie et lancé les parie l'autochtone double la mise !

vous êtes confiant et suivez .

il vous présente un jeux plutôt enfantin vous sentez déjà le pois de toute cette monnaie que vous allez gagner .

à vous de jouer !

Le but est de **réaliser un parcours avec des dominos** puis de les faire tous tomber.

Un parcours est dessiné sur le sol avec des obstacles placés dessus.

Les pionniers récupèrent des dominos et les placent sur ce parcours.

Une fois que tous les dominos sont placés, l'animateur ou un pionnier va lancer la chaîne afin que tous les dominos tombent.

Si ce n'est pas le cas, les pionniers auront deux autres essais (replacer les dominos et relancer la chaîne) afin de gagner l'épreuve.

## À apporter

Jeux de Dominos

## Montage / démontage

- Tracer le parcours avec de la chaux et y inclure les obstacles (Vérifier la faisabilité du parcours avec 30 dominos
- Poser le premier et le dernier domino

Ranger les dominos et récupérer les obstacles situés sur le parcours

## Matériel animation

| OK | Libellé   | Dimension | Quantité | Remarque  |
|----|-----------|-----------|----------|---|
|    | Obstacles |           | 5        | ce qu'ils trouvent sous la main (chaise, pull, etc) |
|    | farine    |           | 1        | ou de quoi marquer le parcours)                     |
|    | Dominos   |           | 30       | grand ou petit                                      |