

LA CHASSE AU TRÉSOR

Tout pour animer un anniversaire

LE GUIDE TOP SECRET POUR LES PARENTS

À lire avant de commencer l'aventure

Chers parents,

Vous tenez entre vos mains une **chasse au trésor** pas comme les autres. C'est un kit clé en main pour animer une fête d'anniversaire pour 4 à 8 enfants dès l'âge de 8 ans.

Pendant 1h30, les enfants vivent une aventure merveilleuse. Ils résolvent des énigmes, cherchent des indices cachés, écoutent des messages et relèvent des défis rigolos.

Vous devenez leur agent de liaison : vous aurez plusieurs missions, détaillées dans les pages suivantes.

CONTENU DE L'ENQUÊTE

- 1 guide parent (celui que vous tenez entre vos mains)
- 8 invitations à découper (réunis sur 2 feuilles)
- 1 ballon de baudruche
- 1 enveloppe marquée **#1 Documents à cacher avant le début de l'aventure**, contenant 4 documents et une planche de badges en bois
- 1 enveloppe **#2 Documents à donner aux Enfants Espions au démarrage de l'aventure**, contenant 1 carte d'expédition, 2 documents et 8 carnets d'enquête

en-cavale.fr

Conception par :
SAS EDITIONS EN CAVALE
52 rue de la République - 69002 Lyon
Tous droits réservés
LOT : 03.2024 | REF : EA1V2

LE TRI
+ FACILE

ATTENTION !

Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Contient des petites pièces qui peuvent être ingérées et/ou inhalées. Risque d'étouffement.

VOTRE MISSION, SI VOUS L'ACCEPTEZ

DANS LES JOURS QUI PRÉCÈDENT LA FÊTE

Nous vous recommandons de prendre connaissance du matériel du jeu.

Choisissez avec votre enfant ses invités, et donnez à chacun d'entre eux un carton d'invitation préalablement rempli.

15 À 30 MINUTES AVANT LE DÉBUT DE LA FÊTE

#1 - À l'abri des regards indiscrets, ouvrez l'enveloppe **#1 Documents à cacher avant le début de l'aventure**.

#2 - Avec une paire de ciseaux ou un cutter, découpez les 8 cartes du document **Le message éparpillé**.

#3 - Chaque élément de l'enveloppe est à cacher chez vous :

Élément à cacher		Lieu où le cacher
Le parchemin de Haku Météor		Dans la salle de bain, près d'un miroir
Les 8 cartes du message éparpillé		Sous votre paillason
Le parchemin de Luzio Follet		Dans le salon, par exemple sous le canapé
Les talismans de la Terre		Dans le salon, glissé dans le parchemin de Luzio Follet
Le parchemin de Phosphorine Abysmer		Dans la cuisine, par exemple dans une poêle

#4 - Gonflez le **ballon de baudruche**. Vous le donnerez aux enfants lorsqu'ils commenceront l'épreuve de l'air.

#5 - Imaginez un itinéraire, avec un point de départ et un point d'arrivée, et des obstacles entre les deux. Les enfants réaliseront ce parcours lors de l'épreuve de la terre, avec un **talisman de la Terre** (badge en bois) sur la tête.

#6 - Vous aurez besoin d'un stylo par enfant et d'un téléphone pour écouter des messages sur un répondeur téléphonique.

APERÇU GÉNÉRAL

Cette enquête se déroule en trois chapitres.

Au démarrage, vous devez remettre aux enfants le matériel dont ils auront besoin et leur présenter leur mission (voir page 4).

À chaque chapitre, les enfants doivent suivre trois étapes, deux énigmes et une épreuve, pour libérer un gardien. Ils découvrent les consignes des étapes et notent leurs réponses dans leurs carnets d'enquête (voir page 4).



Certaines étapes demanderont d'appeler un numéro de **téléphone**. Ces étapes sont signalées par le pictogramme ci-contre dans le carnet d'enquête.

Certaines étapes inviteront les enfants à trouver un **document caché** par vos soins. Elles sont signalées par le pictogramme ci-contre dans le carnet d'enquête. Une fois le document trouvé, les enfants doivent le rapporter au point de rassemblement.

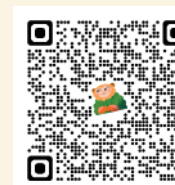


Si vous appelez depuis un autre pays que la France, vous pouvez

- utiliser un forfait téléphonique permettant d'appeler sans frais en France en ajoutant l'indicatif +33 ou 0033 (011 33 au Canada) et sans composer le premier 0.
- scanner le QR code en page 2 de ce guide pour accéder à la messagerie téléphonique.

AVEC CE QR CODE, ACCÉDEZ :

- à la messagerie téléphonique
- au texte écrit des fichiers audio
- aux réponses aux énigmes
- aux ressources imprimables de l'enquête



Un doute ? Une question ?
Écrivez-nous à astraux@en-cavale.fr, nous vous aiderons très rapidement !

DÉROULÉ DE L'ENQUÊTE & SOLUTIONS

DÉMARRAGE DE L'ENQUÊTE

#1 - Rassemblez les enfants dans la plus grande pièce de votre logement. Ce sera leur point de rassemblement.

#2 - Ouvrez l'enveloppe **#2 Documents à donner aux Enfants Espions au démarrage de l'aventure** et mettez les documents qu'elle contient à disposition des enfants :

- la **carte d'expédition**, **Les photos souvenirs** et **Le rébus pliant**
- les **cahiers d'enquête** - chaque enfant peut en prendre un. Les cahiers restant peuvent être remis dans l'enveloppe.

#3 - Lisez à haute voix le texte suivant pour lancer l'opération !

Bonjour les enfants,

Vous avez été sélectionnés par l'Académie des Enfants Espion afin d'aider l'agent A.S.T.R.A.U.X. et l'agent Maka Banana, pour résoudre une enquête de la plus haute importance !

Ils ont été envoyés sur l'Isla Nima pour libérer trois gardiens, des animaux merveilleux, qui sont victimes d'une terrible malédiction. Vous devrez trouver trois mystérieux parchemins et surmonter les épreuves pour lever la malédiction !

Je serai votre agent de liaison. Voici vos cahiers d'enquête. Ce sont les notes prises par l'agent A.S.T.R.A.U.X. sur l'île. Vous pouvez en prendre un par personne. Pour débuter, ouvrez votre cahier à la page 4 et lisez l'étape 1. C'est votre première énigme. Continuez ensuite en résolvant les étapes suivantes.

Que l'Opération Animatropico commence !

PSSST : si vous ne souhaitez pas lire cette introduction, vous trouverez un lien vers une piste audio sur la page de ressources (QR code, page 3). Vous pouvez lancer la piste sur une enceinte.

#1 - La montagne mystérieuse

Étape 1

Les enfants doivent associer les 6 **photos souvenirs** à 6 lieux numérotés sur la **carte d'expédition** dans l'ordre.

Exemple : la photo n°1 correspond au lieu "Le nid douillé (04)" (case G2), la photo n°2 au lieu "Le toit du monde (28)", etc.

Les numéros associés aux lieux, une fois dans l'ordre des photos, permettent de trouver le numéro de l'Académie des Enfants Espions : **04 28 29 50 19**.

La dernière photo, "Le code secret", correspond à "La forêt harmonique (**91**)" (case C2).

Étape 2

Les enfants appellent le numéro et entrent le code trouvés lors de l'étape 1 pour entendre la chanson du perroquet. Ils doivent repérer six animaux : Mouton, Iguane, Requin, Otarie, Iguane, Requin. En prenant la première lettre de chaque, ils doivent trouver le mot "**Miroir**".

Étape 3 - Épreuve de l'air

Les enfants se rendent dans la salle de bain, près d'un miroir, pour trouver **Le parchemin d'Haku Meteor**. Faites-les revenir au point de rassemblement et lisez à haute voix le parchemin.

Pour cette épreuve, les enfants forment une ronde. Lancez un **chronomètre d'une minute** et lâchez le ballon de baudruche au centre de la ronde. Les enfants doivent le faire tenir en l'air pendant une minute, sans se servir de leurs mains.

Ils ont libéré le gardien de l'air : ils peuvent alors cocher la case !

PSSST : pour une ambiance encore plus aventureuse, vous trouverez un lien vers une piste audio sur la page de ressources (QR code page 3). Vous pouvez lancer la piste sur une enceinte.

#2 - Tempête en pleine mer

Étape 1

Les enfants doivent trouver un code à deux chiffres à partir de la suite logique sur leur cahier d'enquête (p. 6) : 3 - 6 - 9 - **12**.

Ils peuvent ensuite appeler l'Académie et composer le 12 pour écouter le message de la tortue Lestafette.

Étape 2

Les enfants doivent se rendre dans le lieu indiqué par la tortue, la **cuisine**, pour trouver **Le parchemin de Phosphorine Absymer**.

#2 - Tempête en pleine mer (suite)

Étape 3 - Épreuve de la mer

Faites revenir les enfants au point de rassemblement et lisez à haute voix le parchemin.

Sur l'image montrant Phosphorine, les enfants doivent multiplier le nombre de poissons verts (5) par le nombre de poissons jaunes (3) : **15**.

Ils doivent ensuite appeler l'Académie et écouter le message d'A.S.T.R.A.U.X. en entrant le code "15".

Les enfants écoutent les indications d'A.S.T.R.A.U.X. pour se repérer dans le labyrinthe aquatique (pp. 8-9 du cahier d'enquête) sur lequel ils tracent le trajet emprunté par nos deux agents sur le terrain.

Lorsqu'ils ont trouvé la bonne sortie (3), ils peuvent cocher la case pour indiquer qu'ils ont libéré la deuxième gardienne.

#3 - La légende de la jungle

Étape 1

En pliant le document **Le rébus pliant**, en longueur, puis en largeur, les enfants trouvent 3 formes permettant de faire un rébus indiquant le lieu où ils doivent chercher un indice : (1) "**paille**", (2) "**à**", (3) "**son**". Ils doivent donc chercher sous votre **paillason**.

Étape 2

Les enfants récupèrent les 8 cartes du document **Le message éparpillé** sous le paillason. Ils doivent reconstituer le puzzle avec un message dont certaines lettres sont d'une couleur différente. C'est le lieu où il s doivent se rendre, le **salon**, pour trouver **Le parchemin de Luzio Follet** ainsi que **Les talismans de la Terre**.

Étape 3 - Épreuve de la terre

Faites revenir les enfants au point de rassemblement et lisez à haute voix le parchemin.

Pour cette épreuve, chaque enfant doit réussir à traverser le parcours que vous avez imaginé, avec un talisman sur la tête. Si le talisman tombe, il doit le ramasser et continuer.

Lorsque chaque enfant a réussi, ils peuvent alors cocher la case pour indiquer qu'ils ont libéré le troisième et dernier gardien !

À l'issue de l'épreuve, les enfants doivent appeler l'Académie des Enfants Espions et entrer le code 72. Un dernier message les attend pour finir l'aventure...