



## Veillée infiltration

<b>Cadre</b>	<p>Date : Mercredi 14 Juillet - soir</p> <p>Durée : 1h</p> <p>Lieu : forêt à proximité du lieu de camp</p>
<b>Règles</b>	<p>Les jeunes partent un par sizaine (donc à 4) et doivent faire une reconnaissance du camp de pirates ennemis afin de découvrir des indices sur leurs intentions.</p> <p>Ils ont 2 minutes pour ramener un maximum d'informations sans se faire repérer mais en faisant attention à ne rien casser, décrocher, etc. pour ne pas attirer l'attention</p> <p>S'il se font repérer ou qu'on leur indique que le temps est passé, ils doivent revenir à la base et les suivants partent.</p> <p>On tourne ainsi jusqu'à ce que tous les objectifs découverts soient accomplis.</p>
<b>Equipe</b>	<p>Les 4 équipages.</p>
<b>Imaginaire</b>	<p>Des pirates concurrents ont débarqué sur l'île ! Il va falloir infiltrer leur camp pour récupérer des informations et deviner leurs intentions. Le second du capitaine se dévoue pour accompagner les jeunes pour l'expédition. Vue leur taille ils n'auront pas de mal à passer inaperçu.</p> <p>Lors de leur excursion, les jeunes ramènent un indice d'importance pour trouver le trésor qui est récupéré par le second du capitaine, ce qui lui donne l'idée de lancer la mutinerie qu'il attend depuis longtemps.</p>
<b>Rôles</b>	<p><u>Second du capitaine :</u></p> <p>Explique aux jeunes leur tâches, récupère les informations ramenées et gère le partage avec les autres.</p> <p><u>Un autre membre de l'équipage :</u></p> <p>Vérifie que les jeunes reviennent bien quand ils sont repérés.</p> <p><u>Un ou deux pirates ennemis :</u></p> <p>Vagues à leurs occupations sur leur base. Quand ils voient un jeune, ils le pointent du doigt et le chasse, il doit alors revenir au camp.</p>
<b>Actions</b>	<p>Un camp est monté pour les pirates avec des tentes en tissus, des bâches, cordes &amp; co.</p> <p>Ce camp comprend :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 coffre contenant 1 carnet pirate avec une énigme dedans</li> <li>- 4 chiffres cachés pour ouvrir le cadenas du coffre</li> <li>- 5 symboles cachés correspondant à 5 lettres pour l'ouverture du cryptex</li> <li>- Des documents indices pour guider la recherche             <ul style="list-style-type: none"> <li>o Table de décryptage sans correspondance</li> <li>o Dessin du cryptex</li> <li>o Lettre expliquant que les indices pour le cryptex et le cadenas sont éparpillés sur le camp afin que les pirates un peu tête en l'air puisse s'en rappeler.</li> </ul> </li> </ul> <p>Le second du capitaine accompagne les louveteaux à portée de vue du camp des pirates ennemis. Il leur demande de trouver tous les indices intéressants dans leur camp en relation avec le trésor qu'ils recherchent.</p>



Les jeunes partent un par sizaine (donc à 4) et doivent faire une reconnaissance du camp. Au fur et à mesure qu'ils rapportent les informations au second du capitaine, ils découvriront leurs divers objectifs consistant à trouver les 3 chiffres pour ouvrir le coffre pour récupérer le carnet qu'il contient, ainsi que trouver le code à 5 lettres du code du cryptex.

Ils doivent faire attention à ne rien casser, décrocher, etc. pour ne pas attirer l'attention avant d'avoir tout ce qu'il faut pour réussir à voler le contenu du coffre ainsi que le cryptex. Ils vont donc devoir mémoriser les indices afin qu'ils soient déchiffrés avec leurs camarades qui attendent leur tour.

Au bout de deux minutes ou s'ils se font repérer par un pirate, ils doivent revenir et ce sont les suivants qui partent. On pourra donner un signal à la fin du temps.

#### Marche à suivre :

Ils vont vite remarquer des documents indiquant que les pirates possèdent un coffre (code à 4 chiffres) contenant un journal très spécial auquel les pirates tiennent beaucoup car il serait la clé pour déchiffrer un parchemin indiquant l'emplacement du trésor, et que ce parchemin se trouve dans un cryptex (code à 5 lettres) qui s'avère être porté actuellement à la ceinture par un des pirates sur le camp (ils devront le découvrir par eux-même à l'aide d'un dessin dans le camp de ce cryptex). Les jeunes auront également remarqué une table de décodage affichée dans le camp mais incomplète. Quand ils l'annonceront au second du capitaine, celui-ci reconnaîtra une table que les pirates utilisent pour coder leurs messages, et par chance il en a une sur lui !

La forme et couleur des divers indices cachés (scotchés sur les parois, sous les lanternes, dans la malle...) permettra de trouver par correspondance avec la table de décodage, le code du cryptex.

Le code de la clé du cadenas sont des chiffres dont on voit qu'ils proviennent d'un papier qui a été coupé ce qui permet d'en deviner l'ordre.

Une fois les deux codes validés, on vole le carnet du coffre et le cryptex de façon plus ou moins bourrine. On peut imaginer que le pirate est fatigué, ou éméché et s'endors.

Une fois à l'abri, on étudie tout ce que l'on a ramené.

Le parchemin dans le cryptex est illisible car ne ressemble à rien.

Le carnet indique par une énigme que le message pour trouver le trésor doit être révélé par le feu.

Le second du capitaine approche donc une allumette du parchemin pour effacer une partie de l'encre et ne laisser que la partie qui est utile pour trouver le trésor.





## Matériel:

### Camp :

Coffre, cadenas, toiles, cordes, lampes camping décorée en lanternes, malle.

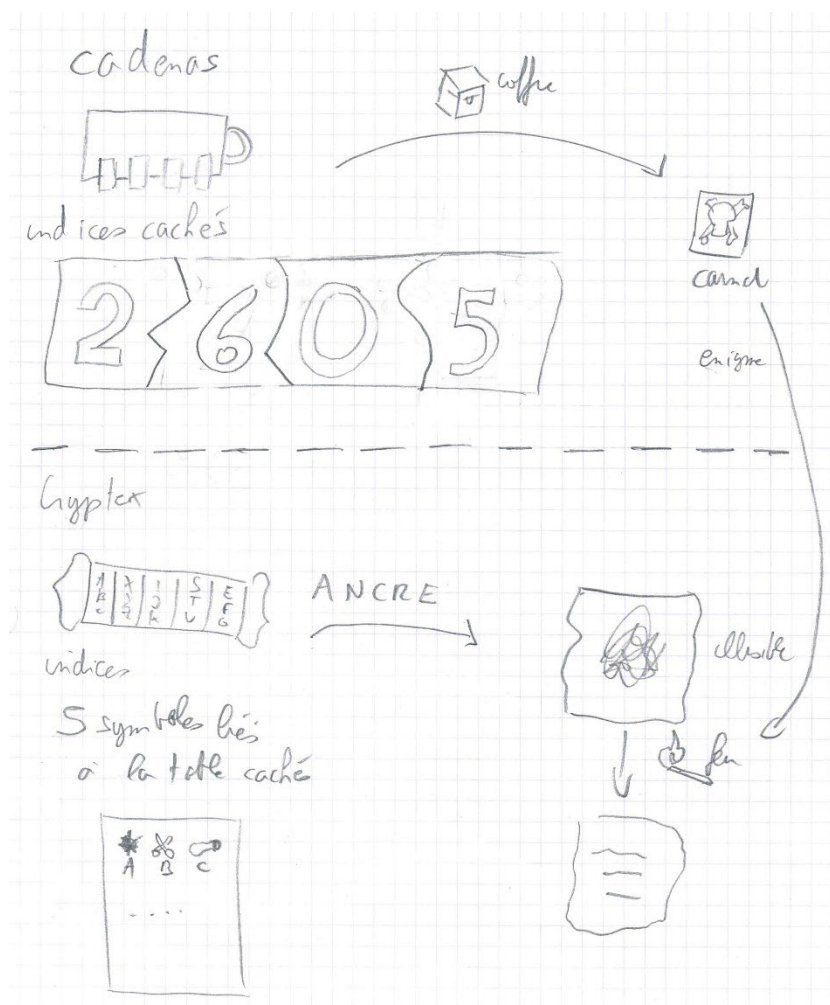
### Indices :

Cryptex, parchemin codé, carnet pirate, indices papiers, scotch

### Aide :

Table de décodage, boîte d'allumette, chronomètre

## Annexe :



Valentin – version 2 du 01-07-21