

Note d'intention :

- On a 5 panneaux à disséminer partout sur l'espace souhaité. Il faudra avoir une carte avec le positionnement exact des panneaux (si risque de pluie, se limiter à la surface couverte)
- Chaque panneau à un numéro assigné, de 1 à 5
- L'accueil se fera à l'entrée de la librairie et nécessite un *game master*.
 - Le *game master* aura 2 missions :
 - Accueillir les participants, leur offrir leur Kit Zindics Anonymes, leur expliquer les règles et lancer l'enregistrement pour l'énigme 1
 - Recevoir les participants qui ont fini le parcours, vérifier qu'ils ont trouvé le bon coupable, tamponner leur carnet et les inscrire pour le tirage au sort afin de gagner des tote-bags
préparer tampon en 2 exemplaires – préparer fiche pour tirage au sort



- - *Il faut avoir un enregistrement prêt à être joué (MP3 + enceinte, casque ou écouteurs)*

Déroulement

Accueil - Entrée :

« Allo ? Allo, ici Tom, membre des Zindics Anonymes !

Bienvenue à toi, nouvelle recrue des ZA ! Aujourd'hui, je viens te confier une mission spéciale : le QG de Spirou a été vandalisé dans la nuit. La police judiciaire a réussi à établir une liste de suspects : Claudine E., Lisa U., Arnaud E., Sophie L., Sam P. et Paul M.

C'est à toi, nouveau membre des ZA, de les aider à résoudre cette enquête... en toute discrétion !

A chaque étape, tu trouveras le nom ou les initiales d'une personne **innocente** ainsi que le numéro du prochain emplacement. Fais bien attention au contenu de ton sac, peut-être que des éléments pourront t'aider ! Tu es prêt ? Regarde sur la carte, tu trouveras 5 lieux avec un indice à chaque fois.

Une fois fini, retourne vers le libraire avec le nom du coupable. Tu pourras faire valider ta mission et tenter de gagner des livres et des tote-bags !

Bon courage pour ta mission !

Emplacement 1 :

Consigne sur le lieu du premier indice, et en morse écrit (plus simple pour l'enfant et plus facile à mettre en place). Les lettres morses sont espacées pour permettre de bien les distinguer. L'enfant peut s'aider de → (Le coupable n'est pas SP) S. P : Sam P.

« Sur la scène, on a trouvé un enregistrement donnant le nom d'un innocent ! Mais ce nom est codé en morse ! Note bien ce que tu entends avec des points pour les sons courts et des traits pour les sons longs. Puis réfère toi à l'alphabet morse pour déchiffrer ce code !

.-.. . -.-. --- ..- .--. .- -... -.-. . -.' - .--. .---.

Emplacement 2 :

Ici format Classique : une planche basique avec la notice marquée dessus. → LISA U EST INNOCENTE

«

On a reçu un rapport sur un des suspects : il a un solide alibi. Mais le message est arrivé tout crypté ! Aide-nous à résoudre cette nouvelle énigme !

KHRZ T DRS HMMNBDMSD

En tout petit pour utiliser la loupe : Un indice : A=B

Emplacement 3 :

Ici, on aurait une planche hyper simple avec juste la notice. L'énigme est marquée avec de l'encre invisible et détectable avec les petits porte clé lumière UV fournis dans le kit. → PAUL

«Un nouvel indice pour innocenter un suspect est caché sur ce panneau. Arriveras-tu à résoudre cette nouvelle énigme ?

(à l'encre invisible)

PAUL

Emplacement 4 :

Planche Classique avec Notice + 2 fois la case de la page 28. Sur la 2^e case, un bout de scotch d'une des affiches est manquante ainsi qu'une des lampes au plafond → S. L. : Sophie L.

« On a trouvé deux photos dans le dossier. Mais sur la seconde, il manque deux objets. Trouve les ! La première lettre du nom de chacun de ces objets te donnera les initiales d'un nouvel innocent.



Emplacement 5 :

Mon premier peut être de la danse, de la peinture ou de la musique

Mon deuxième veut dire « non » en anglais

Mon troisième est ce que couve une poule

Mon tout, est le nom d'un innocent.

Sur la fiche :

- Code morse
- Résumé des consignes
- Liste des suspects avec photos pour barrer à chaque indice l'innocent

A	• ■ ■ ■ ■	U	• ■ ■ ■ ■
B	■ ■ ■ ■ ■	V	• ■ ■ ■ ■
C	■ ■ ■ ■ ■	W	■ ■ ■ ■ ■
D	■ ■ ■ ■ ■	X	■ ■ ■ ■ ■
E	■ ■ ■ ■ ■	Y	■ ■ ■ ■ ■
F	■ ■ ■ ■ ■	Z	■ ■ ■ ■ ■
G	■ ■ ■ ■ ■		
H	■ ■ ■ ■ ■		
I	■ ■ ■ ■ ■		
J	■ ■ ■ ■ ■		
K	■ ■ ■ ■ ■		
L	■ ■ ■ ■ ■		
M	■ ■ ■ ■ ■		
N	■ ■ ■ ■ ■		
O	■ ■ ■ ■ ■		
P	■ ■ ■ ■ ■		
Q	■ ■ ■ ■ ■		
R	■ ■ ■ ■ ■		
S	■ ■ ■ ■ ■		
T	■ ■ ■ ■ ■		

Matériel :

- 2 casques avec mini charlotte/écouteurs : 2x 4€
- 2 mp3