

Le grand jeu : Mission Agent secret - Le vol des 7 statuettes

@2007 – Centre de Loisirs de Lannilis

(Veuillez imprimer la totalité de ce document composé de 22 pages pour mettre en place ce jeu. Tous les éléments nécessaires sont disponibles en annexe. Certaines pages – comme les diplômes ou les badges – doivent être imprimées en plusieurs exemplaires suivant vos besoins)

Vous pouvez ensuite adapter ce jeu suivant vos envies et vos moyens matériels et humains.

Public :

Pour 4 équipes de 5 joueurs environ.

Avec 3 animateurs

Age : 7 ans et +.

Principe :

Les joueurs commencent par passer un entraînement d'agent secret. Le chef des services secrets leur propose ensuite de résoudre une véritable affaire de vol. Les statuettes retrouvées et le coupable identifié, les stagiaires pourront enfin recevoir leur diplôme d'agent secret. Le jeu est ponctué par des interventions vidéo enregistrées du chef des services secrets.

Déroulement :

1. *Présentation du jeu par le boss (vidéo)*
2. Formation accélérée d'agent secret (enfants libres)
3. *Présentation de l'affaire à résoudre par le boss (vidéo)*

Constitution des équipes

Recherche des noms d'équipe (qui doivent être inscrits sur le plan de mission)

Distribution des badges à chaque joueur

4. Enquête : Récupération des statuettes et rencontre des témoins pour récupérer les indices.
5. Arrestation du coupable grâce aux indices.
6. *Message vidéo 'Coup de théâtre' (vidéo) : Ce n'est pas le bon coupable !*
7. On attrape le vrai coupable.
8. *Clôture par le boss (vidéo)*

Séquences vidéo :

1. Le message 'Présentation' : Le boss présente le centre des opérations et invite les enfants à passer leur entraînement d'agent secret.
2. Le message 'L'affaire' : Le boss félicite les enfants pour leur entraînement. Ils sont maintenant agents secrets stagiaires. Ensuite, il présente une mystérieuse affaire à résoudre. Ils devront la résoudre pour avoir leur diplôme d'agent secret.
3. Le message 'Coup de théâtre' : le boss annonce que la bande de la caméra de surveillance a été analysée par le service scientifique. Le visage du coupable apparaît maintenant distinctement. Il s'agit du visage d'un des animateurs.
4. Le message 'clôture' : Le boss félicite les agents. Ils auront tous leurs diplômes !

Matériel :

- 7 statuettes
- Le centre des opérations : bureau avec téléviseur et lecteur DVD.
- Un badge d'agent secret stagiaire par enfant
- Un diplôme d'agent secret par enfant
- Un déguisement pour le suspect innocent : Lunettes, cheveux noirs et longs, pantalon rouge.
- Chacune des 8 étapes a une affiche présentant le nom du témoin (Voir annexes).
- Le CD du code morse.

Constitution du carnet de l'agent secret :

- Un plan de mission (Voir annexe)
- Une carte des lieux (A vous de faire la votre !)
- Le carnet d'indices
- Un crayon

Les épreuves de l'entraînement :

Pour l'entraînement des agents secrets stagiaires, 4 postes sont installés dans les lieux. (Pas trop éloignés les uns des autres). Les enfants vaquent librement de poste en poste pour passer les épreuves. Il est possible de passer plusieurs une même épreuve. C'est un temps assez rapide. Quand la plupart des enfants ont passé les 4 épreuves, tout le monde se rassemble dans la salle des opérations.

3 épreuves avec animateur :

- **Le Kim-oui**
- **Le Kim-vu**
- **Le Kim-odorat**

1 épreuve sans animateur :

- **Un jeu d'adresse** (à trouver).

Les étapes de l'enquête :

Les épreuves avec animateurs doivent être suffisamment rapprochées pour permettre aux animateurs de passer d'une épreuve à l'autre suivant l'arrivée des équipes. L'idéal est d'avoir

un animateur dehors avec le parcours et une autre épreuve ; et d'avoir 2 animateurs dedans avec les autres épreuves. De cette façon, les animateurs peuvent aider toutes les équipes à la fois.

- **Témoin 1 : Les illusions d'optique (avec un animateur)** : Les joueurs doivent répondre aux questions posées sur les illusions d'optique. Si les réponses sont bonnes, l'animateur donne l'indice à l'équipe (Le coupable a des lunettes)
- **Témoin 2 : Le parcours de tous les dangers (avec un animateur)** : Un parcours complet composé de plusieurs épreuves (la course des garçons de café, la course en sac, la course des raquettes – Faire rebondir une balle sur une raquette tout en avançant - , Le relais transvasement d'eau, etc...). Si chaque joueur réussit le parcours, l'animateur donne un indice à l'équipe (Le coupable a des cheveux longs).
- **Témoin 3 : Le code secret (Le code-assiette)** : Une phrase codée est proposée. Il faut la déchiffrer à l'aide du décodeur donné. (Indice : Je n'ai pas vu le coupable).
- **Témoin 4 : Le code morse. (avec un animateur)**. Un CD est dans un lecteur de CD. Les joueurs doivent l'écouter et déchiffrer le code. C'est un code en morse ! (Indice : Je n'ai pas vu le coupable).
- **Témoin 5 : Le code du cadenas**. Un document est à lire. Le code secret du cadenas est à découvrir. 3 réponses sont proposées A, B ou C. A chaque réponse correspond un indice différent. S'ils trouvent la bonne réponse, l'équipe trouvera le bon indice (Indice : Le coupable a des cheveux noirs).
- **Témoin 6 : La fouille. (avec un animateur)**. 4 indices identiques sont placés dans 4 œufs Kinder. Ces 4 œufs sont placés parmi une grande quantité d'œufs Kinder. Les joueurs doivent les ouvrir pour trouver un indice (Indice : Je n'ai pas vu le coupable). L'animateur présent doit refermer les boîtes avant l'arrivée de la prochaine équipe.
- **Témoin 7 : Les clefs**. Parmi toutes les clefs, trouve celle qui n'a pas de serrure. 6 réponses sont proposées A, B, C, D, E ou F. A chaque réponse correspond un indice différent. S'ils trouvent la bonne réponse, l'équipe trouvera le bon indice (Indice : Le coupable a un pantalon rouge).
- **Témoin 8 : La recherche de la statuette**. Regardez sur votre carte. Il y a un point rouge. Vous trouverez à cet endroit une statuette. Trouvez-là et conservez-là avec vous jusqu'à la fin de la mission.

Rappel des 8 indices :

A chaque étape, l'équipe gagne un indice :

- Témoin 1 : Le coupable a des lunettes
- Témoin 2 : Le coupable a des cheveux longs
- Témoin 3 : Je n'ai pas vu le coupable
- Témoin 4 : Je n'ai pas vu le coupable
- Témoin 5 : Le coupable a des cheveux noirs
- Témoin 6 : Je n'ai pas vu le coupable

- Témoin 7 : Le coupable a un pantalon rouge
- Témoin 8 : Je sais où se trouve votre statuette : Recherche.

Arrestation du coupable :

Les équipes se retrouvent.

Ils comparent leurs indices (ils doivent être tous identiques) et montrent les statuettes qu'ils ont trouvés. Tous les joueurs peuvent partir ensuite à la recherche du coupable. Celui-ci se baladera tranquillement dans les locaux déguisé suivant les indices donnés (lunettes, cheveux longs et noirs, pantalon rouge).

Ils ramènent le coupable au centre des opérations et ils l'interrogent. Mais celui-ci nie tout. Il crie son innocence.

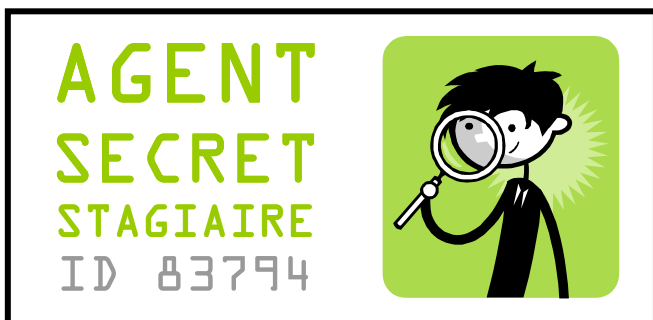
Mais à ce moment, le boss envoie un message sur son vidéo-transmetteur. [Visionnage du message vidéo]. Les services scientifiques ont réussi à analyser la bande vidéo de la caméra de surveillance : le visage du coupable apparaît maintenant distinctement. Les enfants se rendent alors compte qu'il s'agit d'un des animateurs présents dans le centre des opérations : c'était un agent double !!! Celui-ci s'enfuit.

Les enfants doivent l'attraper.

L'agent double donne les 3 statuettes qui manquaient et doit raconter une blague pour être relâché.

Fin de l'histoire.

Les Badges et les diplômes des joueurs



Diplôme officiel

Le diplôme d'agent
secret est attribué à

ID 83794

Signé
Le Boss



Diplôme officiel

Le diplôme d'agent
secret est attribué à

ID 83794

Signé
Le Boss



Diplôme officiel

Le diplôme d'agent
secret est attribué à

ID 83794

Signé
Le Boss





Témoign n°1

LES ILLUSIONS D'OPTIQUE



Témoign n°2

LE PARCOURS DE TOUS LES DANGERS



Témoign n°3

LE CODE SECRET



Témoign n°4

LE CODE MORSE



Témoign n°5

LE CODE DU CADENAS



Témoign n°6

LA FOUILLE



Témoign n°7

LES CLEFS



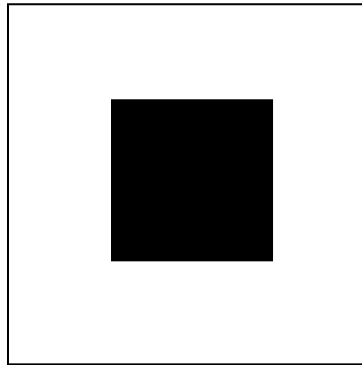
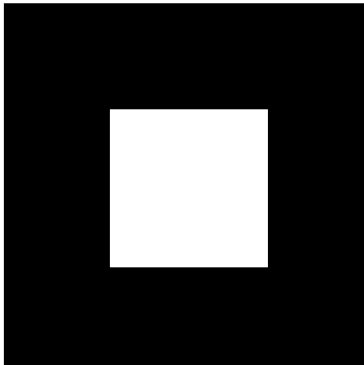
Témoign n°8

LA RECHERCHE DE LA STATUETTE

Les illusions d'optique

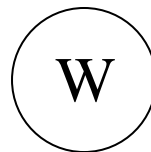
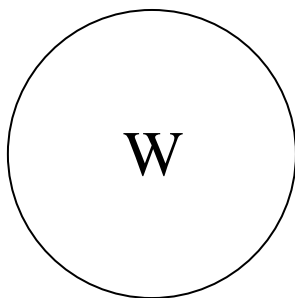
Observez bien ces illusions et répondez aux questions pour avoir un indice avec le témoin.

Illusion n°1



>>> Quel est le carré central le plus grand ?

Illusion n°2



>>> Quel est la lettre W la plus grosse ?

Le code secret

> L'indice que vous recherchez est codé :

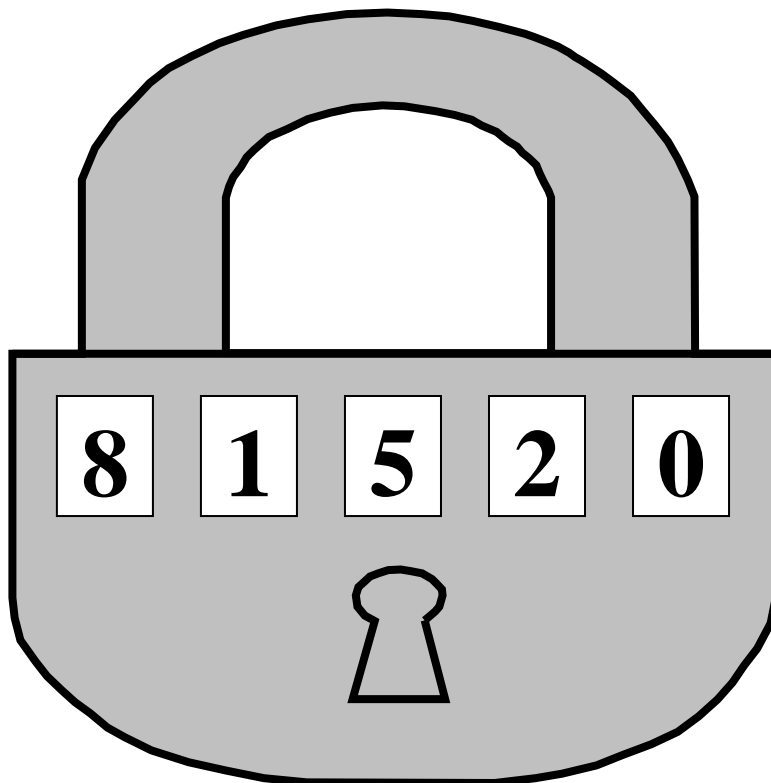
TO XEKS ZK- 32 VO MY2ZKLVO

> Pour le déchiffrer, utilisez la roulette de déchiffrement. A vous de comprendre comment cela fonctionne. Mais sachez que vous aurez besoin de la clé de déchiffrement que se trouve ci-dessous.

> Voici la clé de déchiffrement :

AVOCAT

> Bonne chance



Trouvez la combinaison du cadenas grâce aux indications suivantes :

- Aucun des chiffres que l'on voit ici ne fait partie de la combinaison.
- La combinaison est composée de 5 chiffres différents
- Les chiffres pairs sont remplacés par des chiffres pairs et inversement.
- Le chiffre le plus élevé va à la place du 0 et le plus petit à la place du 8.
- Le 5 est remplacé par un chiffre plus petit.

Vous avez le choix entre les possibilités suivantes :

- 4-2-8-2-1 : Le coupable a des yeux bleus
- 3-6-4-7-9 : Le coupable a des cheveux noirs
- 3-9-4-2-8 : Le coupable a des chaussures vertes
- 9-7-5-1-3 : Le coupable a des cheveux blonds
- 3-4-9-7-6 : Je n'ai pas vu le coupable

Trouvez le bon code et vous trouverez l'indice correspondant.

Regardez votre carte des lieux qui se trouve dans votre carnet d'agent secret. Vous y trouverez un petit point rouge. Ce point indique la position d'une statuette.

Allez-y et trouvez cette statuette.

Conservez-là ensuite avec vous jusqu'à la fin de votre mission.

Plan de mission - Equipe des A _____

> Trouvez les témoins dans l'ordre suivant :

1. Témoin N°1
2. Témoin N°2
3. Témoin N°3
4. Témoin N°4
5. Témoin N°5
6. Témoin N°6
7. Témoin N°7
8. Témoin N°8



Plan de mission - Equipe des B _____

> Trouvez les témoins dans l'ordre suivant :

1. Témoin N°2
2. Témoin N°3
3. Témoin N°4
4. Témoin N°5
5. Témoin N°6
6. Témoin N°7
7. Témoin N°8
8. Témoin N°1



Plan de mission - Equipe des C _____

> Trouvez les témoins dans l'ordre suivant :

1. Témoin N°3
2. Témoin N°4
3. Témoin N°5
4. Témoin N°6
5. Témoin N°7
6. Témoin N°8
7. Témoin N°1
8. Témoin N°2



Plan de mission - Equipe des D _____

> Trouvez les témoins dans l'ordre suivant :

1. Témoin N°4
2. Témoin N°5
3. Témoin N°6
4. Témoin N°7
5. Témoin N°8
6. Témoin N°1
7. Témoin N°2
8. Témoin N°3



> **Trouve quelle clé n'a pas de serrure correspondante.**

Tu trouveras l'indice en repérant le nom de la clé concernée dans la liste ci-dessous (Ex. : si vous croyez que c'est la clé n°1 qui n'a pas de serrure alors l'indice est 'Le coupable a des cheveux oranges') :

1. Le coupable a des cheveux oranges
2. Le coupable a des yeux marrons
3. Le coupable a une chemise bleue
4. Le coupable a un pantalon rouge
5. Le coupable a un chapeau
6. Le coupable a des lunettes vertes

Coller ici la fiche d'activité Les clefs.

*Fiche tirée du livre LE LIVRE DES JEUX DE REFLEXION
Par Pascal MYERS aux éditions ABC Fleurus (excellent livre !!!)*

Carnet d'indices

> Notez ici les indices que vous avez recueillis auprès de chaque témoin.

Témoin n°1 : _____

Témoin n°2 : _____

Témoin n°3 : _____

Témoin n°4 : _____

Témoin n°5 : _____

Témoin n°6 : _____

Témoin n°7 : _____

Notes