

« Le trésor du Capitaine Crochet »

Jeu de chasse au trésor dans Camphin-en-C.

Entre jeu de piste et jeu d'orientation

Trame autour de l'histoire de Peter Pan et capitaine Crochet.

Nécessite une carte et une boussole par équipe.

Coffre → malle des arts du cirque

Objectif pédagogique : apprendre à se servir d'une boussole et à se repérer avec une carte.

But : trouver la clef du coffre au trésor

Trame : Le Capitaine Crochet a caché la clef du coffre de son fameux trésor dans le monde réel. Les héros de Walt Disney grâce à Merlin l'enchanteur réussissent à passer dans le monde réel.

Les lieux d'énigmes ou d'épreuves.

1. Soleil (Parc de la rue Clémenceau)
2. Ancre (Le parc derrière l'école)
3. Jambe de bois (Rue du Joncquoy)
4. Chapeau (Rue Gravelaine)
5. Crochet (Bac à fleur devant l'Espace Public Multimédia)
6. Drapeau pirate (Local ASJ)
7. Sabre (Rue du 14 Juillet)

Le départ est le monde imaginaire pour toutes les équipes.

Pour passer d'un lieu à un autre les enfants vont devoir trouver les réponses à des énigmes, décoder des parchemins, Les réponses donneront des indications sur les lieux suivants et/ou des indications des coordonnées (Nord-est, sud-ouest, ...).

Equipe 1. (difficile)

Enigme de départ : Salutation l'ami, répond à cette énigme et tu pourras continuer ta quête... « **Ne sachant ni chanter, ni danser, je suis toute de même une Star dans mon domaine et j'en connais un rayon...** »

Enigme du Soleil : Alors toujours à la recherche de mon trésor ?

Si tu es malicieux et si tu sais t'acCrochet... tu trouveras vite. Décode ceci : « **LC'armoic hveat Cvriotceh evteCrrso cdhaentsC rloac hdeitrCercotcihoent Corùo cihle tsCer olcèhveet Carvoacnhte tqCureo cjhee tICar olcèhveet.** »

(L'ami va vite vers dans la direction où il se lève avant que je la lève. »)

Enigme de l'ancre : Infatigable ! Tu m'as l'air d'un vrai loup de mer la vie à la dure cela ne te fait pas peur !...



Enigme du chapeau : Si le cœur t'en dit, fais un _____ par là et tu auras la réponse du lieu où tu dois te rendre dès à présent !...

Enigme du crochet :

Il me reste encore quelques astuces me permettant de te ralentir dans ta progression aussi rapide soit-elle !
Toc... toc... toc... pas facile de danser la gigue avec elle.

(Il me reste encore quelques astuces me permettant de te ralentir dans ta progression aussi rapide soit-elle !
Toc... toc... toc... pas facile de danser la gigue avec elle.)

Enigme de la jambe de bois : Mon ami **Joly Roger** n'a pas peur de la mort, c'est lui qui voit la terre le premier quand il monte au grand mât... Va le voir, il te confiera le secret de l'emplacement de la clef de mon trésor.

Enigme du drapeau pirate : Diable !... Mais tu as réussi à percer les secrets de ma carte. Je vais te dévoiler comment obtenir l'emplacement de la clef de mon coffre. Plis la carte en quatre dans le sens de la hauteur puis rabat les deux morceaux extérieurs vers l'intérieur... Lit... Puis fait de même dans le sens de la largeur pour lire la suite.

Equipe 2. (facile)

Enigme de départ : Salutation l'ami, répond à cette question et tu pourras continuer chemin... « **Je suis jaune et chaud, je me lève et me couche avec toi...** »

Enigme du Soleil : Alors toujours à la recherche de mon trésor ? Si tu es malicieux, tu trouveras vite où aller...

Va vers mon  

Enigme du chapeau : Eh moussaillon retrousse tes manches le plus dur reste à faire!... Dirige toi vers le et compte pas de géant, puis dirige toi vers le et compte pas de souris et tu sauras où aller.

Enigme du crochet: Infatigable ! Tu m'as l'air d'un vrai loup de mer la vie à la dure cela ne te fait pas peur !... Mes pirates adorent danser sur le pont de mon bateau. Voyons si tu connais la musique. Suit les notes dans l'ordre indiqué, la note suivante est derrière chaque note.

Enigme de l'ancre : Bien je voie que tu es très doué. Je pense te prendre à l'essai comme mousse dans mon équipage. Ton premier travail sera de laver le pont de mon bateau. Mais d'abord vient me cirer ma belle gambette de bois. Va vers le

Enigme de la jambe de bois : Mon drapeau « **Joly Roger** » en haut au grand mât, te confiera le secret de l'emplacement de la clef de mon trésor.

Enigme du drapeau pirate : Diable !... Mais tu as réussi à percer les secrets de ma carte. Je vais te dévoiler comment obtenir l'emplacement de la clef de mon coffre. Plis la carte en quatre dans le sens de la hauteur puis rabat les deux morceaux extérieurs vers l'intérieur... Lit... Puis fait de même dans le sens de la largeur pour lire la suite.

Equipe 3. (moyen)

Enigme de départ : Salutation l'ami, répond à cette énigme et tu pourras continuer ta quête... « **Ma vieille ennemie la pieuvre des océans m'en a fourni quelques litres que j'ai mi en cartouche...** »

Enigme de l'ancre : Alors moussaillon tu abandonnes ? Non ! Alors va voir ma belle gambette de bois... Tu auras des indications pour poursuivre ta recherche.

Enigme de la jambe de bois : Infatigable ! Tu m'as l'air d'un vrai loup de mer la vie à la dure cela ne te fait pas peur !... Voyons si tu es malicieux...

(L'âme d'acier de mon fidèle ennemi Peter Pan a tranché ma main gauche... Va dans cette direction...)

Enigme du sabre : Si le cœur t'en dit, fais un _ _ _ _ _ par là et tu auras la réponse du lieu où tu dois te rendre dès à présent !...

Enigme du crochet : si tu sais t'ac**Crochet**... tu trouveras vite. Décode ceci :
« **CVrao cvheertsC rlo'cohueetsCtr... oTcuh evteCrrroacsh emtoCnr oachleitéC, rloucih eitlC reonc hceotnCnraoîcth eutnC rroacyhoent !** »

(Va vers l'ouest... Tu verras mon allié, lui il en connaît un rayon !)

Enigme du soleil : Oh hisse ! Oh hisse ! ... Sacre bleu... sacré vent de poupe !

VA  n'   y    

Enigme du chapeau : Mon ami **Joly Roger** n'a pas peur de la mort, c'est lui qui voit la terre le premier quand il monte au grand mâât... Va le voir, il te confiera le secret de l'emplacement de la clef de mon trésor.

Enigme du drapeau pirate : Diable !... Mais tu as réussi à percer les secrets de ma carte. Je vais te dévoiler comment obtenir l'emplacement de la clef de mon coffre. Plis la carte en quatre dans le sens de la hauteur puis rabat les

deux morceaux extérieurs vers l'intérieur... Lit... Puis fait de même dans le sens de la largeur pour lire la suite.