



DÉROULÉ DE L'ENQUÊTE & SOLUTIONS

Chapitre #2 - Étapes	Solution
#1 - En pliant le document Le rébus pliant , les enfants trouvent 3 formes permettant de faire un rébus indiquant le lieu où ils doivent se rendre.	Boite - Eau - Lettre = Boîte aux lettres
#2 - Les enfants récupèrent Le message éparpillé dans la boîte aux lettres et en découpent les 8 morceaux pour ensuite reconstituer un puzzle avec un message dont certaines lettres sont d'une couleur différente. C'est le lieu où ils doivent se rendre.	Salon
#3 - Les enfants trouvent Le parchemin de Luzio Follet ainsi que Les talismans de la Terre pour réaliser l'épreuve de la terre, dans le salon.	Trouver les éléments puis épreuve de la terre
Épreuve de la terre : les enfants marchent d'un point A à un point B, en faisant tenir en équilibre un jeton talisman de la Terre sur le dessus de leur tête. Si un enfant fait tomber son jeton, il ne peut plus bouger. Heureusement, un autre enfant, qui a toujours son jeton, peut le ramasser et lui remettre sur la tête pour qu'il poursuive le parcours.	

Chapitre #3 - Étapes	Solution
#1 - Les enfants appellent l'Académie (04.28.29.50.19) et utilisent la tablette (p.15) pour décrypter un code à composer afin d'entendre un message incompréhensible d'une tortue. Sur le télé-tatouage du zoologue, ils trouvent un numéro (c'est une suite logique) pour écouter un autre message compréhensible.	21 puis 12
#2 - Après avoir écouté le message, les enfants trouvent le lieu évoqué par la tortue et s'y rendent.	Cuisine
#3 - Les enfants trouvent Le parchemin de Phosphorine Abysmer pour réaliser l'épreuve de l'eau.	Épreuve de l'eau
Épreuve de l'eau : les Enfants Espions écoutent les indications d'A.S.T.R.A.U.X. et de Maka Banana pour se repérer dans un labyrinthe aquatique (p.10-11 du carnet d'enquête) sur lequel ils suivent et tracent le trajet emprunté par nos 2 agents sur le terrain.	
#4 - La sortie du labyrinthe aquatique indique le dernier lieu dans lequel les enfants se rendent pour trouver le document Et paf, pastèque ! . Ils décryptent le message pour obtenir le code à composer afin d'entendre l'épilogue.	Sous le lit de l'enfant Composez le 72

AVEC CE QR CODE, ACCÉDEZ :

- à tous les fichiers audio (épisodes du podcast et 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 !

L'ENQUÊTE ANNIVERSAIRE

Opération Animatropico

LE GUIDE TOP SECRET POUR LES PARENTS

À lire avant de commencer l'aventure

Chers parents,

À partir de maintenant, vous êtes un agent de liaison. Vous tenez entre vos mains une **chasse au trésor** pas comme les autres. L'Enquête anniversaire est un kit clé en main pour animer une fête d'anniversaire pour 4 à 8 enfants dès l'âge de 7 ans.



Pendant une heure, les enfants deviennent les alliés de l'Agent A.S.T.R.A.U.X. et mènent ensemble une enquête commandée par l'Académie des Enfants Espions.

Ils vivent une aventure merveilleuse durant laquelle ils résolvent ensemble des énigmes, cherchent des indices cachés au préalable par les parents, écoutent des messages audio et relèvent des défis rigolos et fédérateurs.

En tant qu'agent de liaison, vous aurez plusieurs missions, détaillées dans les pages suivantes :

- En amont de la fête, vous aiderez votre enfant à identifier 3 à 7 enfants à inviter.
- 15 minutes avant le début de la fête, cachez les éléments contenus dans l'enveloppe #1.
- Pour démarrer le jeu, distribuez les éléments de l'enveloppe 2 et lancez le podcast « Opération Animatropico » #1 Briefing de mission.
- Pendant le jeu, restez près des enfants pour les aider et lancer les éléments audio (podcast et répondeurs téléphoniques).

CONTENU DE L'ENQUÊTE

- 1 guide parent (celui que vous tenez entre vos mains)
- 8 cartons d'invitations à découper (réunis sur 2 feuilles)
- 4 carnets d'enquête
- 1 ballon de baudruche
- 1 enveloppe marquée **#1 Documents à cacher avant le début de l'aventure**, contenant 5 documents et une planche de jetons
- 1 enveloppe **#2 Documents à donner aux Enfants Espions au démarrage de l'aventure**, contenant 3 documents et une planche de tatouages

VOTRE MISSION, SI VOUS L'ACCEPTÉZ

DANS LES JOURS QUI PRÉCÈDENT LA FÊTE

Pour être prêt comme jamais le jour J, nous vous encourageons à lire ce guide et à prendre connaissance de l'ensemble du matériel nécessaire.

Tout d'abord, 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, sortez le contenu de l'enveloppe #1 Documents à cacher avant le début de l'aventure : chaque élément est à cacher dans une pièce de votre logement.

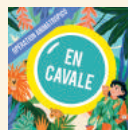
Document à cacher	Lieu où le cacher
Le parchemin de Haku Meteor	Dans la salle de bain, près d'un miroir
Le message éparpillé	Dans votre boîte aux lettres
Les talismans de la Terre	Dans le parchemin de Luzio Follet
Le parchemin de Luzio Follet	Dans le salon, par exemple sous le canapé
Le parchemin de Phosphorine Abysmer	Dans la cuisine, par exemple dans une poêle
Et paf, pastèque !	Sous le lit de l'enfant dont c'est l'anniversaire

#2 - Gonflez le ballon de baudruche. Vous le donnerez aux Enfants Espions lorsqu'ils souhaiteront commencer l'épreuve de l'air à la fin du premier chapitre.

#3 - Imaginez un itinéraire, avec un point de départ et un point d'arrivée, et des obstacles entre les 2. Les Enfants Espions réaliseront ce parcours lors de l'épreuve de la terre, avec un talisman de la Terre sur la tête, à la fin du deuxième chapitre. À vous de juger de sa difficulté et de sa longueur.

#4 - Vous aurez besoin d'un stylo par enfant, d'une paire de ciseaux et d'un téléphone pour écouter des messages sur un répondeur téléphonique*.

#5 - Rendez-vous sur l'application de podcast de votre choix, depuis votre ordinateur ou un téléphone, et cherchez « En Cavale - Opération Animatropico » pour trouver le podcast avec la vignette suivante.



*Appel téléphonique hors France

Si vous appelez depuis un autre pays que la France, composez l'indicatif +33 ou 0033 (011 33 au Canada) suivi du numéro de téléphone sans le premier 0. Vous trouverez également les fichiers audio sur le site en-cavale.fr.

AU DÉMARRAGE DE L'ENQUÊTE

#1 - Rassemblez les enfants, lancez l'épisode du podcast « Briefing de mission ».

#2 - Ouvrez l'enveloppe #2 Documents à donner aux Enfants Espions au démarrage de l'aventure.

- **Téléatouages d'équipe** : chaque Enfant Espion doit choisir un de ces tatouages et se le tatouer. Veillez à ce que tous les rôles (Cheffe d'expédition, Pisteuse, Zoologue et Cartographe) soient distribués au moins une fois.
- Confiez aux enfants la **carte d'expédition**, ainsi que les documents **Les photos souvenirs** et **Le rébus pliant**.
- Distribuez les 4 **carnets d'enquête** aux Enfants Espions. À plus de 4 joueurs, utilisez un carnet pour 2 joueurs ayant le même rôle.

DÉROULÉ DE L'ENQUÊTE & SOLUTIONS

Les Enfants Espions viennent en aide aux Agents A.S.T.R.A.U.X. et Maka Banana, qui se trouvent sur l'île tropicale Isla Nima. Ensemble, ils devront relever des défis pour libérer 3 animaux magiques, les gardiens, d'une redoutable malédiction dont ils sont victimes. Cette enquête se déroule en 3 chapitres, un par gardien. À chaque chapitre, les enfants résolvent 3 à 4 énigmes dont une épreuve pour libérer un gardien.

Chapitre #1 - Étapes	Solution
1 - Les enfants doivent trouver le numéro de téléphone de l'Académie des Enfants Espions en associant dans l'ordre les 5 photos numérotées du document Les photos souvenirs à 5 lieux numérotés sur la carte d'expédition.	04 28 29 50 19
2 - Les enfants doivent trouver sur la carte d'expédition le lieu, et le numéro associé, où se trouve le perroquet (case C2).	La forêt harmonique (91)
3 - Les enfants appellent l'Académie et entrent le code « 91 » pour entendre la chanson du perroquet dans laquelle ils repèrent 6 animaux. Ils se servent ensuite de la tablette cryptographique dans le carnet d'enquête (p.15) pour savoir à quelle lettre chaque animal correspond et quel mot est formé par ces lettres.	Miroir
4 - Les enfants se rendent dans la salle de bain, près du miroir, pour trouver Le parchemin d'Haku Meteor . Faites-les revenir dans une pièce spacieuse pour réaliser l'épreuve de l'air.	Salle de bain puis épreuve de l'air

Épreuve de l'air : les enfants forment une ronde en se tenant par la main. L'agent de liaison (vous) dépose le ballon de baudruche (fourni avec l'enquête) au centre de la ronde. Les enfants doivent le faire tenir en l'air pendant une minute, sans se lâcher les mains et en ne se servant que de leur tête, de leurs pieds et de leur buste.



EN
CAVALE

SECRET TOP SECRET TOP SECRET

L'ENQUÊTE ANNIVERSAIRE

Opération
Animatropico

CARNET D'ENQUÊTE

Bienvenue à
l'Académie des
Enfants Espions

La montagne mystérieuse



Chers Enfants Espions, ravie de faire équipe avec vous ! Je viens d'atterrir sur l'Isla Nima et j'ai rencontré Maka Banana, un ouistiti qui est aussi un agent de l'Académie.

Munissez-vous du document « Les photos-souvenirs », et référez-vous à la carte d'expédition (p.2-3) ainsi qu'à votre tablette cryptographique (p.15).

ÉTAPE 1

Maka Banana doit me transmettre le numéro de téléphone de l'Académie des Enfants Espions, mais il l'a oublié !

Heureusement, il a mis en place un moyen pour s'en souvenir grâce à différents lieux numérotés de l'île.

Pour chaque lieu, retrouvez le numéro qui lui est associé.

Numéro de téléphone de l'Académie des Enfants Espions :

Lieu 1	Lieu 2	Lieu 3	Lieu 4	Lieu 5
— —	— —	— —	— —	— —

ÉTAPE 2

Un perroquet chante une étrange comptine !



Retrouvez-le sur la carte d'expédition pour découvrir le numéro secret. Ensuite, composez le numéro de téléphone de l'Académie des Enfants Espions puis entrez ce code.

Code secret : — —

ÉTAPE 3

Relevez le nom de tous les animaux que vous entendez dans cette chanson. Attention, certains reviennent plusieurs fois !

Animal 1 :

Animal 2 :

Animal 3 :

Animal 4 :

Animal 5 :

Animal 6 :

Regardez bien la première lettre de chaque nom d'animal. Est-ce qu'un indice apparaît à la verticale ? Pour vous aider à le découvrir, utilisez la tablette cryptographique (p.15).

ÉTAPE 4

Le mot caché est _ _ _ _ _ . C'est sûrement un indice pour trouver le prochain indice ! Allez-y sans attendre ! Une fois découvert, surmontez l'épreuve de l'air.

LIBÉRATION DE HAKU METEOR :

Une fois que vous aurez passé toutes les étapes de cette double page, cochez cette case pour libérer de la malédiction le gardien de l'air !



La légende de la jungle



Bravo ! Vous avez libéré le premier gardien ! Maka et moi venons d'arriver dans la jungle des périls.

Munissez-vous du document « Le rébus pliant ».

ÉTAPE 1

Je vous ai envoyé une photo de la jungle, et je crois qu'elle cache un secret ! Le télétatouage du pisteur peut vous aider à la comprendre. N'hésitez pas à la plier et à la replier pour faire la lumière sur son message caché !

Mot secret n°1 : _ _ _ _ _

Mot secret n° 2 : _ _ _

Mot secret n° 3 : _ _ _ _ _

Prononcez ces 3 mots à voix haute.

Si ce rébus pliant parle d'un lieu ou d'un objet, foncez pour le trouver !



ÉTAPE 2

Avez-vous trouvé quelque chose ? Suivez les consignes indiquées pour reconstituer l'indice du gardien.

Quel est le message secret de Luzio Follet ?

Rendez-vous vite dans ce lieu !



ÉTAPE 3

Seuls les possesseurs des talismans savent comment rompre la malédiction.

Relevez le défi pour libérer le gardien de la terre ! Votre agent de liaison vous montrera le parcours à réaliser. À vos risques et périls !

LIBÉRATION DE LUZIO FOLLET :

Une fois que vous aurez passé toutes les étapes de cette double page, cochez cette case pour libérer de la malédiction le gardien de l'air !



#3

Tempête en pleine mer



Chers Enfants Espions, grâce à vous, on a déjà libéré deux gardiens de la malédiction ! Mais ce n'est pas terminé : dirigeons-nous vers la mer pour libérer la dernière gardienne.

ÉTAPE 1

Maka et moi avons fait une rencontre surprenante et avons quelque chose à vous dire de toute urgence ! Dès que vous le pourrez, appelez le numéro de l'Académie des Enfants Espions (voir p.4) et entrez ce code secret :



Il faut trouver un moyen pour comprendre ce que Lestafette raconte. Observez bien les chiffres sur le téléstatouage du zoologue.



Logiquement, quel est le chiffre suivant ? — —

Quand vous aurez trouvé, rappelez une nouvelle fois le numéro de l'Académie des Enfants Espions et composez ce nouveau code à 2 chiffres.

ÉTAPE 2

À votre avis, de quel lieu parle la vieille tortue Lestafette ?

— — — — —

Dès que vous avez trouvé, rendez-vous sans tarder dans ce lieu pour découvrir la troisième et dernière épreuve !

ÉTAPE 3

Maka et moi partons explorer les profondeurs à bord de notre sous-marin banane pour libérer la troisième gardienne. Nous allons avoir besoin de votre aide. Pour cela, suivez les consignes pour la dernière épreuve !

ÉTAPE 4

Le labyrinthe aquatique se trouve p.10-11. Allez-y vite ! Par quelle sortie faut-il s'échapper ?

Quand vous aurez trouvé la réponse, rendez-vous au lieu désigné par cette sortie, puis composez une dernière fois le numéro de l'Académie des Enfants Espions (voir p.4).

LIBÉRATION DE PHOSPHORINE ABYSMER :

Une fois que vous aurez passé toutes les étapes de cette double page, cochez cette case pour libérer de la malédiction le gardien de l'air !

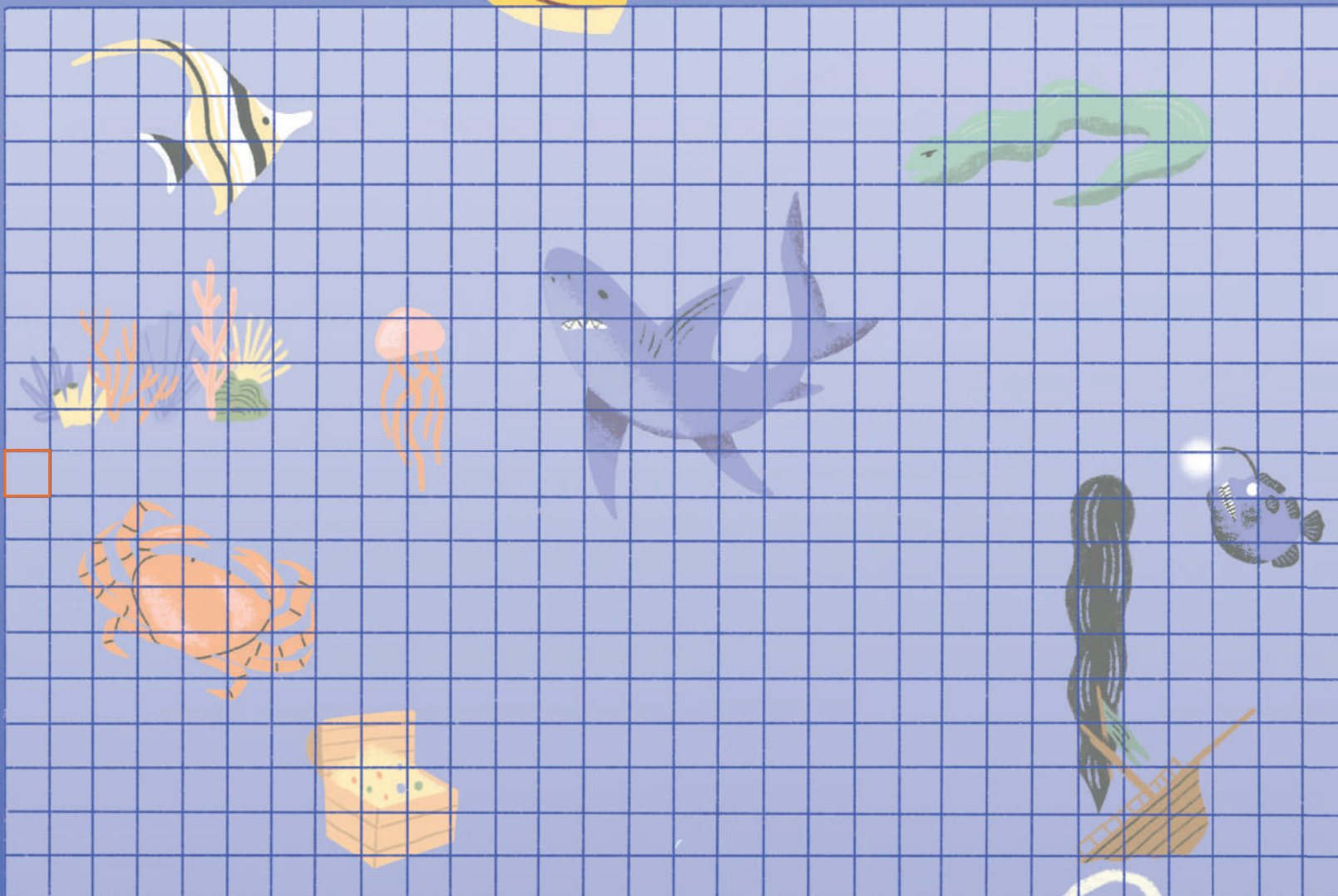


#3

Le labyrinthe aquatique



Départ



MON ENQUÊTE

Opération Animatropico

Fiche secrète d'enquêteur
à remplir loin des regards indiscrets

Date de l'enquête :

Pour l'anniversaire de :

Mon nom d'Agent :

Mon rôle dans l'enquête :



Cheffe d'expédition



Cartographe



Pisteur.se



Zoologue

Ce que j'ai préféré :

Signature de tous les aventuriers :



Carte d'identité d'Enfant Espion



COLLE
ICI TA
PHOTO

Nom d'Agent :

Animal Totem :

Date de naissance :

Enfant Espion depuis le :

Signes particuliers :

.....

Cette carte est un document officiel de l'Académie des Enfants Espions. Toute copie ou contrefaçon est strictement interdite.

Carte d'identité d'Enfant Espion



COLLE
ICI TA
PHOTO

Nom d'Agent :

Animal Totem :

Date de naissance :

Enfant Espion depuis le :

Signes particuliers :

.....

Cette carte est un document officiel de l'Académie des Enfants Espions. Toute copie ou contrefaçon est strictement interdite.



TOP SECRET
ACADÉMIE DES ENFANTS ESPIONS

Cher Enfant Espion,

Trois gardiens aux pouvoirs merveilleux vivent sur la mystérieuse île sauvage « Isla Nima ».

Hélas, ils sont victimes d'une terrible malédiction.

J'ai été envoyée sur place par l'Académie des Enfants Espions pour les libérer.

Mais le temps est compté, j'ai besoin de ton aide et celle de tes amis pour résoudre l'Opération Animatropico !



Agent A.S.T.R.A.U.X.



(re)découvrez toutes les enquêtes
de l'Académie des Enfants Espions

en-cavale.fr



#1

Les photos-souvenirs

1



Pour le premier Gardien,
tout a commencé dans ces feuillages.

2



Depuis le toit du monde,
il veillait sur l'kla Nima.

3



De là haut, il pouvait
admirer la vallée feuillue.

5



et pouvait contempler
le spectacle des baleines.

4



Il avait aussi
un aperçu sur la jungle.



Numéro secret





#2

Le rébus pliant



BUREAU EN CAVALE

Invitation pour une mission Top Secrète

Chèr(e) _____

À l'occasion de l'anniversaire de mes __ ans,
je t'invite à mener une enquête mystérieuse et Top Secrète
de l'Académie des Enfants Espions...

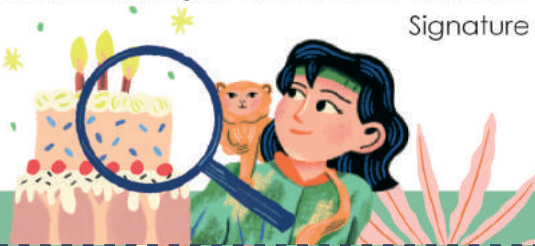
Si tu l'acceptes, notre mission débutera le _____
à __ h __

à l'adresse suivante : _____

Tu peux confirmer ta présence au _____

D'ici là, n'oublie pas de te trouver un nom d'enquêteur !

Signature de l'Agent :



Invitation pour une mission Top Secrète

Chèr(e) _____

À l'occasion de l'anniversaire de mes __ ans,
je t'invite à mener une enquête mystérieuse et Top Secrète
de l'Académie des Enfants Espions...

Si tu l'acceptes, notre mission débutera le _____
à __ h __

à l'adresse suivante : _____

Tu peux confirmer ta présence au _____

D'ici là, n'oublie pas de te trouver un nom d'enquêteur !

Signature de l'Agent :



Invitation pour une mission Top Secrète

Chèr(e) _____

À l'occasion de l'anniversaire de mes __ ans,
je t'invite à mener une enquête mystérieuse et Top Secrète
de l'Académie des Enfants Espions...

Si tu l'acceptes, notre mission débutera le _____
à __ h __

à l'adresse suivante : _____

Tu peux confirmer ta présence au _____

D'ici là, n'oublie pas de te trouver un nom d'enquêteur !

Signature de l'Agent :



Invitation pour une mission Top Secrète

Chèr(e) _____

À l'occasion de l'anniversaire de mes __ ans,
je t'invite à mener une enquête mystérieuse et Top Secrète
de l'Académie des Enfants Espions...

Si tu l'acceptes, notre mission débutera le _____
à __ h __

à l'adresse suivante : _____

Tu peux confirmer ta présence au _____

D'ici là, n'oublie pas de te trouver un nom d'enquêteur !

Signature de l'Agent :



OPÉRATION

ANIMATROPICO

en-cavale.fr

OPÉRATION

ANIMATROPICO

en-cavale.fr

OPÉRATION

ANIMATROPICO

en-cavale.fr

OPÉRATION

ANIMATROPICO

en-cavale.fr



Le message éparpillé



Luzio Follet a un message pour les Enfants Espions.
Malheureusement, il a été éparpillé. Découpez les images
pour reconstituer le message.



