DÉROULÉ CHARLOTTE LA ROULOTTE



vidéo explicative:

Sur la télé, vidéo d'un scientifique qui explique que le public est dans un capsule spatiale envoyée par l'AIPD (agence international des Petits Débrouillards) pour arrêter sa trajectoire. Il explique que si les participants voient cette vidéo, c'est qu'il s'est probablement éjecté de la capsule car il n'avait plus toute sa tête pour terminer sa mission, mais que son assistant a décidé de rester pour nous aider (assistant dans un kiosk dans ChaCha caché par des draps). Dans la capsule se trouvent des avancées majeures pour la science qui ne doivent absolument pas être détruites par le crash. Ils ont **30 minutes** avant que la capsule ne s'écrase.

objectif du public:

Ils doivent stopper la capsule avec les avancés scientifiques dedans avant la fin des **30 minutes**. Pour ça, ils auront différentes épreuve à résoudre.

infos importantes:

- L'assistant est un animateur pour les aiguiller
- Les différentes zones correspondent à des animaux de la chimère et peuvent être réalisés dans n'importe qu'elle ordre = chaque indice récolté à la fin des épreuves donneront le code pour stopper la capsule
- Si la mission est réussie, l'animateur, à l'aide d'une enceinte dans charlotte mettra un audio: "Vous avez réussi à stopper la capsule"
- 10 min de rangement après chaque sessions
- Marquer les meilleurs temps en sortie d'escape game
- Avoir un ordi dans charlotte la roulotte / pouvoir diffuser des vidéos / des mises en scènes ou on sollicite de l'aide.
- Au plafond de charlotte la roulotte plusieurs constellations
- Cadenas coloré par chiffre avec un code et pour le trouver il faudra s'aider des indices fourni après avoir réalisé les autres énigmes (images des animaux des constellations avec une couleur)

les petits débrouillards
Occitanie

DÉROULÉ CHARLOTTE LA ROULOTTE



Arrivée dans Charlotte la roulotte, la télé se lance : vidéo du scientifique qui fait son speech.
5 pôles liés aux animaux de la chimère et reliés à leurs facultés , à faire dans l'ordre qu'il.elle.s veulent. Possibilité de se séparer ou de faire tout en coop.
Lorsqu'ils ont trouvé tous les chiffres, ils doivent ouvrir un cadenas à 5 chiffres permettant d'avoir accès à un gros bouton de désactivation de la capsule.

ENIGME CONSTELLATIONS
LES CONSTELLATIONS associées à chacun des animaux.
Charlotte la roulotte contient des feuilles avec toutes les infos sur les animaux de la chimère. Chaque constellation contient un nombre de points qui correspond aux nombres pour le code.
Pour savoir dans quel ordre mettre les chiffres du code, se référer aux lettres à côté de chacune.

PÔLES PLANTES LUMINESCENTES.
Ils doivent trouver les écritures dans l'évier = numéro écris en lettres dans des cases

PÔLES PIEUVRE
3 casses têtes qui donnent un chiffre = 3 résultats

COCHON : (ENIGME DE MÉMOIRE)
2 fiches. L'animateur possède la seconde pour plus de simplicité. Première fiche → remettre les étapes du cochon dans l'ordre, ce qui donne une suite de chiffres. (ils peuvent s'aider de la fiche cochon). Ils doivent ensuite la donner à l'animateur qui leur donnera la seconde fiche.

ORQUE : énigme d'Intelligence collective
3 manuels avec énigmes à l'intérieur.

PIGEON :
10 pigeons numérotés, de différentes couleurs et 9 cachés dans charlotte la roulotte. Ils doivent les trouver pour accéder à une fiche sur laquelle il y a tous les pigeons. Le pigeon manquant est celui avec le bon chiffre.