

Guide des organisateurs

Temps de mise en place : entre 30 et 45 minutes

Temps de jeu : entre 40 min et 1h15

Difficulté : 2/5 avec les indices et 3/5 sans les indices.

Matériel obligatoire : imprimante et feuilles, une paire de ciseaux, du scotch et de la colle, une lampe torche (remplaçable par la lampe torche d'un smartphone), 2 verres, un saladier et 2 grandes cuillères.

Matériel facultatif : un coffre (pour cacher le trésor), un cadenas à 3 chiffres.

Pour simplifier la chasse au trésor, vous pouvez dissimuler dans chaque pièce un indice supplémentaire (que vous trouverez à la fin du document). Cette étape est optionnelle. Cette chasse au trésor peut être guidée par l'organisateur (sous forme de narration) ou directement lue par les enfants

La lettre de Kiri Winiata

Vous devez mettre la carte de l'île de Pâques avec la lettre et la fiche d'introduction.

1 - La statue Moai

Installation préalable :

- 1- Disposer le nom de « Mont Terevaka » à l'entrée de cette pièce.
- 2- Vous devez mettre la photo de la statue dans la pièce.

Déroulement :

Il y a 3 informations à trouver :

- Le numéro pour le coffre final.
- Les indications concernant la chasse au trésor : 1 code, 1 emplacement
- Les inscriptions qui indiquent qu'un autre élément se trouve à Rano Kau

2 - Le Volcan Rano Kau

Installation préalable :

- 1- Disposer le nom de « Volcan Rano Kau » sur la porte de la pièce de fouille
- 2- Dissimuler la photo de la dame avec le dictionnaire au dos sur un mur.

Mettre en évidence la gravure visible sur le recto (et coller le verso au dos).

Déroulement :

Le dictionnaire sert à déchiffrer les gravures recto verso et indique de vous rendre au sommet du plus haut volcan de l'île. Les enfants doivent en déduire qu'il s'agit du Volcan Puakatike. Les phrases signifient : (recto) faire attention à l'intérieur en haut du volcan / (verso) 370.

3 - Le passage de Puakatike

Installation préalable :

- 1- Disposer le nom de « Volcan Puakatike » sur la porte de la pièce de fouille
- 2- Coller la photo du mur sur une porte

Déroulement :

Ouvrir la porte lorsque le code est trouvé et inscrit sur l'image de la poste dans les 4 cases correspondantes. Voici ce que les enfants doivent trouver sur la photo :

- La porte avec les 4 cases où est écrit au-dessus « code »
- Les deux indications (à gauche à l'horizontale et en haut à droite à la verticale) leur disant que le code correspond à la somme des sommets des monts et qu'il ne faut pas compter les volcans. Le code est l'addition des sommets (hors volcans) : 2305.
- Une fois que la porte est déverrouillée, donnez-leur le texte à lire «4- L'entrée Maudite» ou lisez-leur (en mode narration). Une fois la lecture terminée, entrez dans la pièce noire et passez à l'étape suivante.

4 - L'entrée maudite !

Installation préalable :

- 1- Mettre une ligne de jeu (à ne pas dépasser) à l'entrée de la pièce avec des balles (ou boules de papier, 5 feuilles de brouillon froissées font l'affaire) ainsi que les règles du jeu.
- 2- Découpez les 8 ennemis (si les enfants sont nombreux, en mettre plus, vous n'avez qu'à imprimer la feuille plusieurs fois) que vous poserez à des endroits différents dans la pièce (entre 1m50 et 2m50 de la ligne jaune).
- 3- Disposez une lampe torche à l'entrée de la pièce, c'est le premier élément qu'ils doivent trouver.
- 4- Disposez la photo de la seconde statue Moaï où est dissimulé le second numéro pour le coffre final (le premier étant sur la première statue Moaï déjà trouvée).

Informations Bricolage (gargouilles ennemies) :

Découpez chaque patron de «gargouille» et pliez-les simplement une première fois en arrière sous l'image des monstres, puis une seconde fois en avant au niveau des pointillés. Cela vous donnera de petits monstres qui tiennent debout !

Déroulement :

- Il faut impérativement que les enfants trouvent la lampe torche en premier (pour ne pas mettre à mal toute votre installation dans le noir). Guidez-les un petit peu.
- La seconde étape est de trouver les règles et les balles (ou boules de papiers) pour commencer le jeu dans la pièce non éclairée à l'aide de leur lumière.
- Une fois les ennemies éliminées, lisez-leur la narration indiquant qu'un autre élément se trouve dans la pièce, sauf s'ils ont déjà mis la main sur la photo de la statue Moaï.
- Enfin, passez à l'énigme suivante (dans la pièce d'à côté dans l'idéal) où la lumière

5 - Les épreuves de Pango Piripi

Installation préalable :

1- Préparer un verre vide par enfant autour de la porte qui doit s'ouvrir. Mettez une limite avec un bout de papier à environ 8 - 10cl sur lesquels vous écrivez : « limite d'équilibre d'eau ».

2- Placez ensuite un grand bol d'eau avec une grande cuillère par enfant (à environ 5-7 m des verres).

Déroulement :

Pour ouvrir la porte, chaque verre doit être rempli jusqu'à la limite à l'aide des grandes cuillères. Mettez le chrono, et si à 5 min les enfants n'ont pas fini, prétextez que le mécanisme est rouillé et qu'ils ont de la chance (pour leur offrir du temps supplémentaire).

6 - Le coffre final !

Installation préalable :

1- Découpez la phrase qui correspond à cette épreuve et cachez les morceaux un peu partout dans la pièce (en 4 à 8 morceaux selon la difficulté que vous souhaitez installer).

2- Si vous disposez d'un coffre et d'un cadenas : programmez le code à 947 et disposez le trésor dans le coffre.

Sinon, utilisez un sac ou un objet fermé et mettez un bout de papier avec 3 cases correspondant au code final. Quand les enfants ont trouvé le dernier chiffre, dites-leur d'écrire le code complet et d'ouvrir le trésor.

Déroulement :

- Les enfants réunissent les bouts de papier et doivent utiliser le texte d'introduction pour trouver les réponses. La distance entre les deux îles est de 2 075 km et le nombre de statues Moaï est de 1 042.

- La réponse à cette énigme est 7 : $(2+0+7+5) - (1+0+4+2)$

- Enfin, le code du coffre est la succession des 3 numéros trouvés : 947.

Le 9 de la première statue Moaï, le 4 de la seconde statue Moaï et le 7 de l'énigme en cours.



Nom des lieux à disposer sur la porte des salles des 3 premières énigmes



MONT TEREVAKA



VOLCAN RANO KAU



PASSAGE DU VOLCAN PUAKATIKE

Les Mystères de l'île de Pâques

La fête de Pâques est aujourd'hui connue par les valeureux chercheurs de chocolats et gourmands en tous genres. Il s'agit de la plus grande fête du christianisme notamment parce que, d'après la bible, elle commémore la résurrection du christ.

Un peu de culture... qui risque de vous être utile !

Savez-vous qu'il existe une île qui porte le même nom ? En effet, la mystérieuse île de Pâques est située au milieu de l'Océan Pacifique Sud, très loin au large du Chili.

L'île la plus proche est située à 2 075 kilomètres et s'appelle l'île Pitcairn, ce qui en fait l'endroit le plus isolé au monde ! Les habitants de l'île de Pâques, au nombre de 6 370, s'appellent les Rapanui et leur langue, issue du dialecte polynésien, porte le même nom.

Son mystère réside principalement dans ses vestiges mégalithiques de la civilisation Matamua (qui signifie « les premiers » en rapanui). Le patrimoine archéologique est classé au Patrimoine mondial de l'UNESCO depuis 1995 et comprend 1 042 statues appelées les Moaï, d'environ 4 m de hauteur et pas moins de 300 terrasses empierrées (qui portent le nom de « Ahû ») qui se situent aux pieds de ces statues.

Sur cette île, vous trouverez de grandes plaines montagneuses, puisque son point culminant se trouve au Mont Terevaka qui monte à 507m au-dessus du niveau de la mer et elle possède trois volcans, dont le plus grand : le Puakatike qui lui s'élève à 370m.

Le mystérieux message de Pâques

Comme tous les ans, vous vous attendez à fêter Pâques avec des œufs en chocolat. Mais cette année est une année particulière... vous recevez par hasard un message venant de Kiri Winiata, une Rapanui, qui vous sollicite pour l'aider à résoudre un mystère : celui du trésor de Pango Piripi. Pango était un Maramua à l'origine de la construction des statues. Il aurait, d'après la légende, dissimulé un fabuleux trésor il y a des milliers d'années pendant la construction des statues Moaï.

Aidez Kiri à résoudre l'énigme autour de cette légende. Qui sait... peut-être qu'il ne s'agit pas que d'une légende et que vous réussirez à mettre la main sur le trésor.

La lettre de Kiri Winiata

« Depuis toujours, j'entends cette légende tourner en boucle. Nombreux sont ceux qui se sont aventurés sur le chemin de la découverte du trésor de Pango Piripi... en vain !

Cependant, alors que j'explorais les environs du Mont Terevaka, j'ai aperçu une gravure bien dissimulée sur d'une statue Moaï qui se trouvait sur mon chemin. Si ne je n'ai pas réussi à comprendre l'ensemble de cette gravure qui semble incomplète, je suis certaine qu'elle contient le nom de de Pango Piripi.

J'ai décidé de vous envoyer ce message pour que vous m'aidiez à découvrir le trésor. Je suis désormais presque certaine qu'il ne s'agit pas que d'une légende et qu'il existe vraiment ! Rejoignez-moi et trouvons-le ! Avec votre aide nous pouvons y arriver.

Dès votre arrivée, commencez par aller voir la statue en question. Je vous ai indiqué son emplacement sur la carte «Statue de Kiri Winiata». Pour cela, rendre-vous au Mont Terevaka, vous serez à proximité !

À bientôt »

Kiri Winiata



1 - La Statue Moaï

(narrateur) : Nous voici arrivés sur place, essayons de trouver l'inscription dont Kiri nous a parlé et d'en savoir plus sur cet indice. Pango Piripi à forcément laissé d'autres éléments pour que quelqu'un puisse un jour découvrir son trésor !



2 - Le Volcan Rano Kau

(narrateur) : Vous passez un moment à marcher dans le cratère du volcan. Ce dernier fait plus d'1Km de large ! Certaines statues y ont été disposées, mais rien à faire, vous ne trouvez pas ce que vous voulez !

Cependant, vous repérez une petite gravure au pied d'une statue inscrite sur le Ahû. Il semble que cela peut être une première piste ! Peut-être devrions-nous chercher dans les environs et interroger les habitants... si nous en croisons.

3 - Le passage de Puakatike

(narrateur) : Épuisé, vous arrivez tout en haut du volcan. Tout à coup, vous apercevez ce qui pourrait ressembler à une porte. Bien camouflées et fermées, vous devez trouver un moyen d'entrer à l'intérieur... Pango Piripi avait pris toutes les précautions pour que n'importe qui ne puisse pas trouver cette entrée !

La réponse est peut-être autour de la porte...



4 - L'entrée maudite !

(narrateur - avant d'entrer dans la salle) : Une fois les 4 bons numéros inscrits, vous pénétrez dans ce qui semble être un temple... qui n'a pas été ouvert depuis des milliers d'années ! Vous vous engouffrez dans le tunnel sombre et angoissant, mais rapidement, la porte dernière vous se referme et vous entendez des bruits étranges autour de vous ! En essayant de sortir votre lampe torche, quelque chose vous bouscule et vous la faites tomber... Il vous faut absolument retrouver votre lampe torche et vous libérer des monstres....



(narrateur - a l'entrée de la salle, après avoir trouvé la lampe torche) Vous tombez nez à nez avec Kiri quand vous retrouvez votre lampe
« C'est vous !

J'ai eu sacrément peur. Félicitation, jamais je ne serais arrivée ici sans vous, j'ai réussi à vous suivre ! Je pense que nous pouvons continuer l'aventure ensemble.

Je suis désolé, c'est bien moi qui vous ai bousculés ! J'ai eu peur des monstres de la légende, cette dernière dit qu'il y a des gardes en forme de montre à l'entrée. Il faut nous en débarrasser !

Heureusement, j'ai prévu un puissant lance-pierre que j'ai confectionné au cas où nous trouvions l'entrée, nous pouvons nous en servir pour les avoir.»

Kiri Winiata

Règles du jeu :

Mettez-vous derrière la ligne au sol. Avec votre lampe, vous devez voir les 8 monstres et utiliser les boules pour les abattre !

(narrateur – fin du jeu, après avoir vaincu les ennemis) :

Un grand bruit retentit

Bravo, vous avez vaincu les monstres, cela a ouvert la porte menant à la pièce suivante. Quelles surprises nous réserve-t-elle ? Cependant, avant de partir, nous devrions fouiller la pièce au cas où un indice nous aurait échappé pour la suite de l'aventure.



5 - Les épreuves de Pango Piripi

(narrateur) : Enfin, vous retrouvez la lumière. Vous êtes éblouis et à peine avez-vous le temps de voir quelque chose que la porte se referme à nouveau derrière vous ! Vous entendez un bruit sourd et vous apercevez les murs qui se referment sur vous lentement.

La porte qui mène à la pièce suivante est évidemment verrouillée. Mais il semble y avoir un mécanisme d'équilibre. Vous avez 5 minutes pour comprendre comment déverrouiller la porte avant que les murs se referment entièrement sur vous ! Faites vite !

Règles du jeu :

À l'aide des grandes cuillères, vous devez remplir tous les verres jusqu'à la limite pour déverrouiller la porte ! Faites vite vous n'avez que 5 minutes...



6- Le coffre final !

«Regardez, le coffre est ici !

Cependant, il me semble que nous ayons trouvé seulement 2 des 3 chiffres du code... Je ne pense pas que nous ayons loupé une étape. La réponse doit se trouver ici, mettons-nous à chercher des indices pour le trouver aux alentours.»

Kiri Winiata



Retour au village

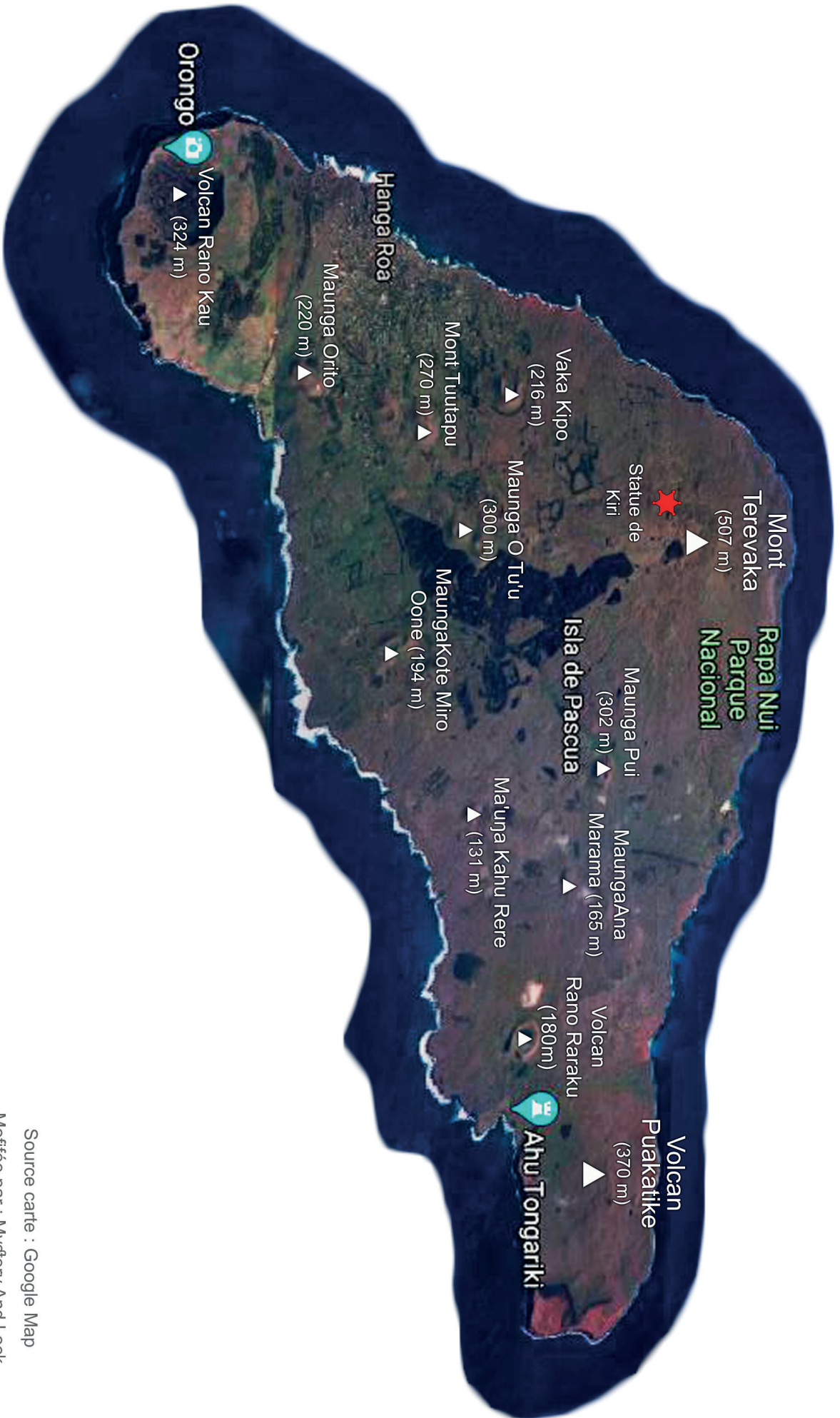
« Félicitation, grâce à vous, nous avons enfin réussi à prouver que la légende de Pango Piripi est réelle et que son trésor existe. Vous avez bien mérité votre part.

Nous souhaitons aussi vous offrir un petit présent pour votre aide.

Bon retour chez vous, sachez que vous serez toujours les bienvenus sur notre île. »

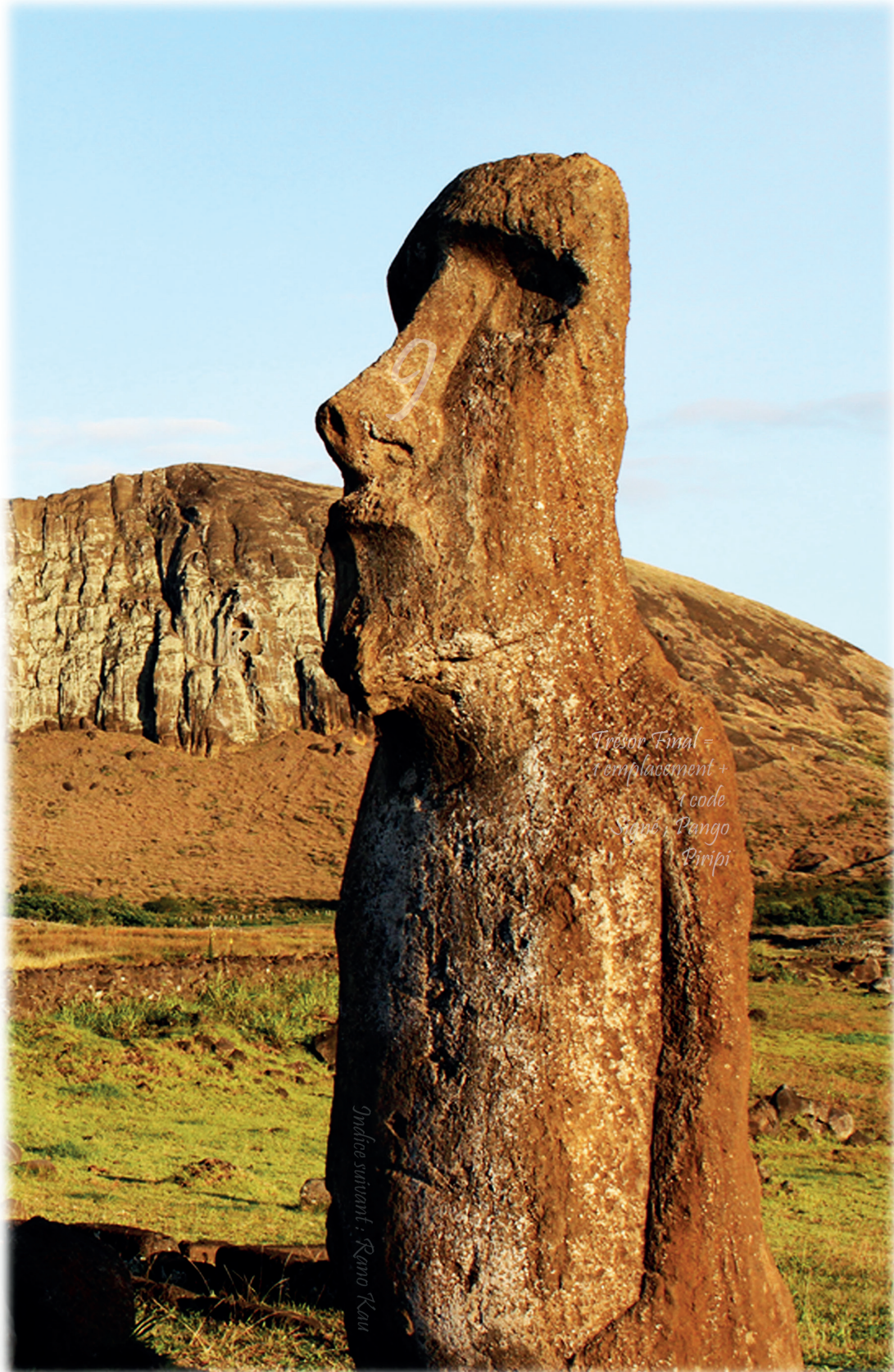
Kiri Winiata

La carte du volcan - avec la lettre de Kiri



Source carte : Google Map
Mofftee par : Mystery And Lock

1- La statue Moaï - a disposer dans la salle «le mont Terevaka»



A trouver dans cette énigme :

Un premier numéro pour plus tard : _ _ _ _ _

Une indication sur le trésor : _ _ _ _ _

Le nom de l'emplacement suivant : _ _ _ _ _

Lorsque vous avez trouvé l'emplacement suivant, vous pouvez le chercher et vous y rendre

2- Le Volcan de Rano Kau - à disposer en évidence dans la salle «Volcan de Rano Kau». Découpez, pliez-le et collez les deux parties pour faire le recto / verso.

*Hapa'o a roto 'I' uta
Rano*

Nom du lieu suivant : _____
• Une fois trouvé, vous pouvez commencer à le chercher

*Ka toru hanere
Ka hitu 'anahuru*

2.1- Le Volcan de Rano Kau - à accrocher sur un mur dans la salle «Volcan de Rano Kau». Découpez, pliez-le et collez les deux parties pour faire le recto / verso.

Cette dame ne parle pas notre langue mais nous offre
cet étrange dictionnaire peu commun

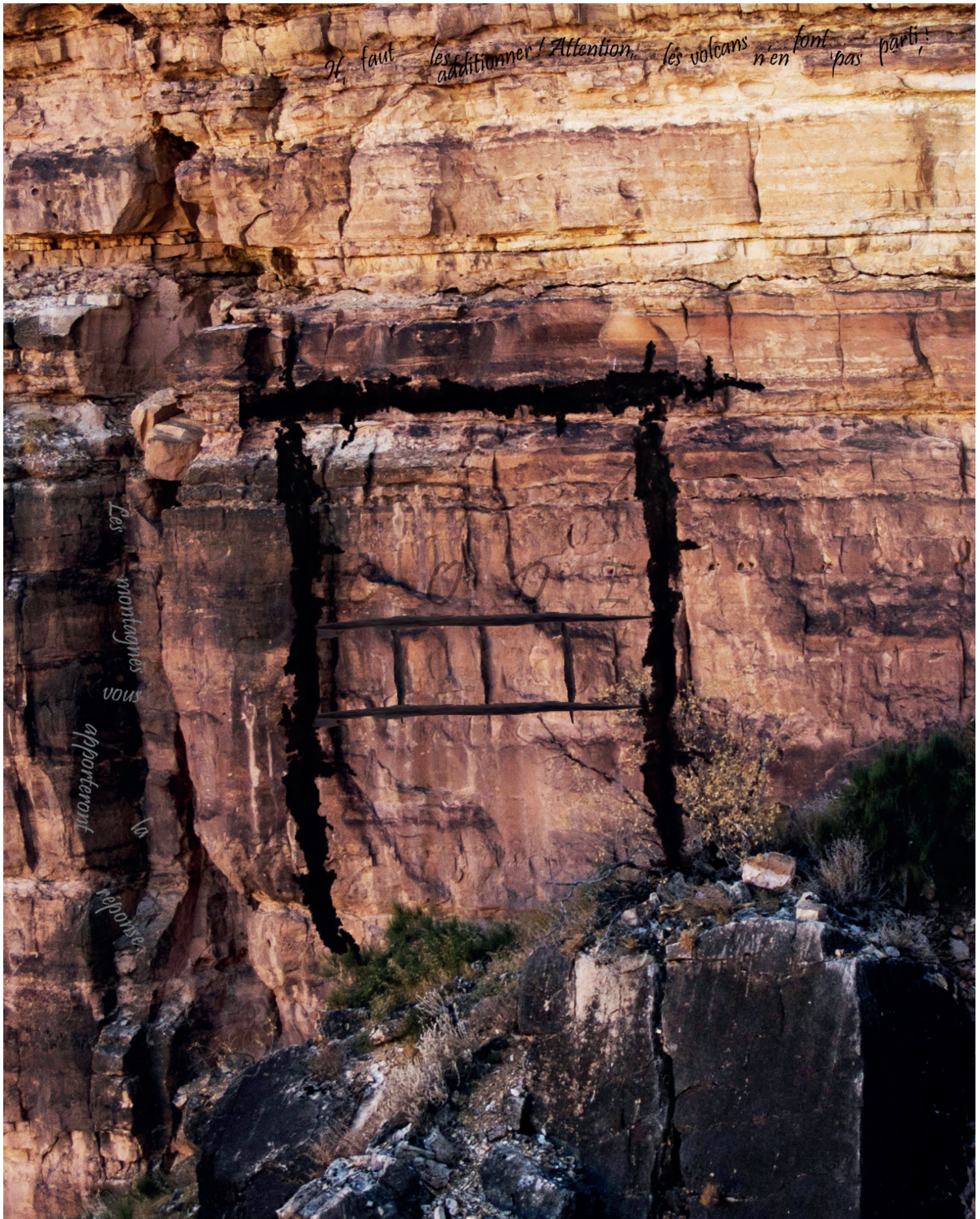
L'amour : Hana
Ouverte : Mataka
Boot : Tere
Attaper : 'A'aru
A l'intérieur : a roto
Baignade : Hopu
Boire : Uhu
Trois : E toru
Réchauffer : Vera
Fermer : Puru
Soixante-dix : Ka hitu 'anahuru
Frapper : Tiji-tiji

Mentir : Reo-reo
Voler : Toke-toke
Arriver : I runa
Quatre vingt dix : Ka iva 'anahuru
En haut : 'I uta
Voler : Toke-toke
Réveillez-vous : 'Ara
Tirer : Hoa
Hurt : E va'u
Priez : Pure
Salutations : 'Aroha
Asseyez-vous : Noho

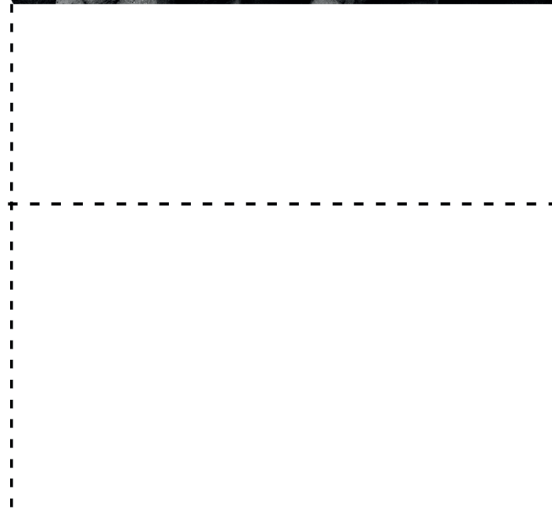
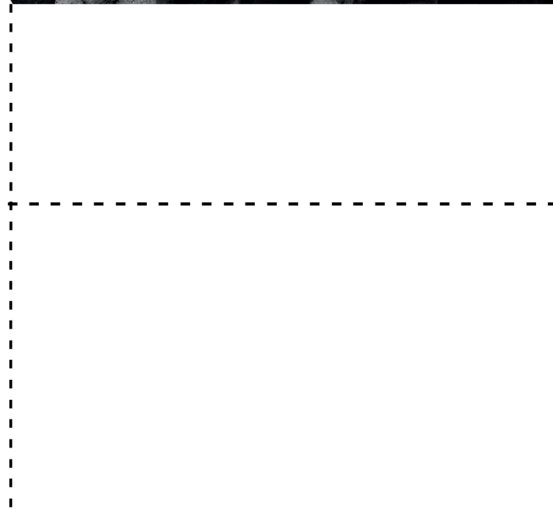
Couper : Hore
Enterrement : Tānu
Mentir : Reo-reo
Faites attention : Hapa'o
N'oubliez pas : Mana'u
Trois-cents : Ka toru hanere
Travail : Ana
Du volcan : Rano
Blessé : Haoa
Pleurer : Taji
Poussez : Tono
Écrire : Papa'i

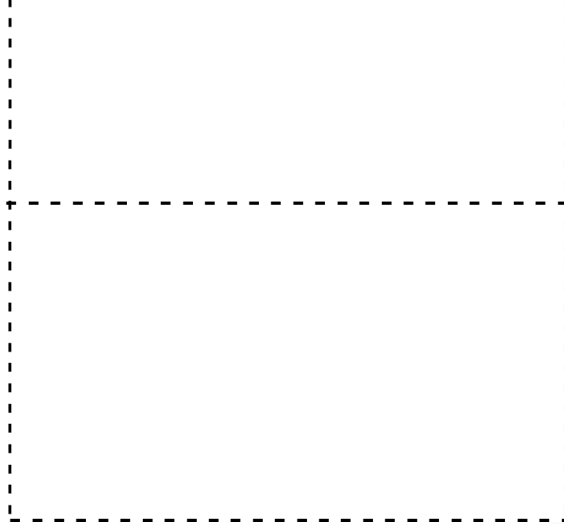
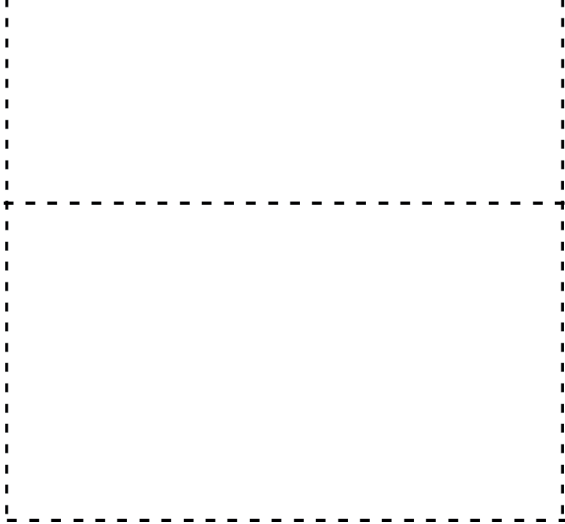
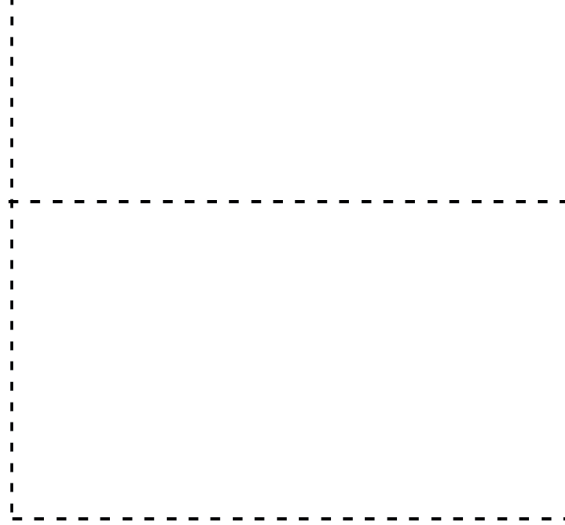
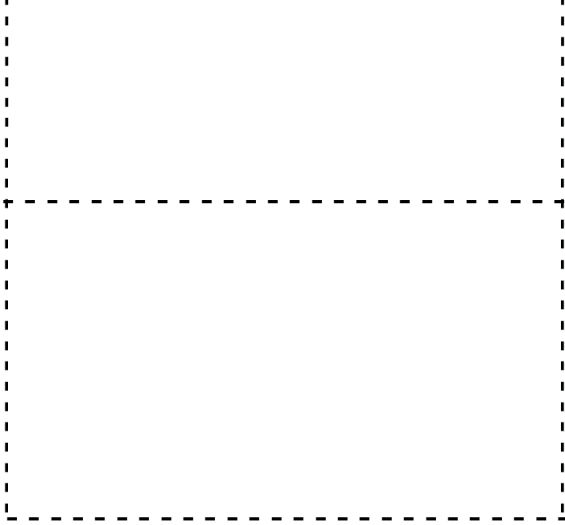


3- Le passage de Puakatike - à disposer sur la porte avant d'entrer dans la salle de l'énigme «L'entrée Maudite». À accrocher sous le nom «Passage du Volcan Puakatike»



4- L'entrée Maudite : Les ennemis : suivre le guide de l'organisateur pour les installer
- 2 pages





4.1- L'entrée Maudite : La statue Moaï est à accrocher sur le mur dans la salle «L'entrée Maudite»



A Trouver sur cette énigme :

Un numéro pour la suite : _ _ _ _

6- Le coffre final : Phrase à découper en 4 à 8 morceaux qui seront à cacher

LE DERNIER NUMÉRO EST LA
SOMME DE CHIFFRES LA DISTANCE
ENTRE LES ÎLES DE PÂQUES ET DE
PITCAIRN MOINS LA SOMME DES
CHIFFRES DU NOMBRE DE STATUES
MOAÏ SUR L'ÎLE

Indices supplémentaires

Ils sont facultatifs. Cependant, ils sont vivement conseillés pour un groupe d'enfants de moins de 13 ans, car les énigmes peuvent être difficiles.

Chaque indice doit être dissimulé dans la pièce qui correspond. Cette étape ajoute de la fouille, mais permet de réduire considérablement le niveau de difficulté.

La lettre de Kiri Winiata - Indice

Il faut regarder la carte et trouver l'endroit où Kiri vous demande d'aller.

1 - La statue Moai - Indice

Il faut bien chercher sur la photo de la statue : 3 choses sont à trouver. Il faudra ensuite bien regarder la carte et chercher quel indice vous donne l'emplacement suivant.

2 - Le Volcan Rano Kau - Indice

C'est écrit en Rapanui ! Il faut trouver une habitante (ou sa photo) qui vous donnera un dictionnaire pour traduire.

Quand vous aurez trouvé, regardez à nouveau la carte et cherchez quel est l'emplacement qui peut correspondre à la description.

3 - Le passage de Puakatike - Indice

Observez bien la photo de la porte. Il y a 3 choses à trouver.

Pour entrer, il vous faudra le code de la porte. La hauteur des sommets des montagnes sur la carte vous aidera. Attention à l'indice sur les volcans !

Pour terminer, il faudra inscrire le code trouvé à l'endroit approprié. Voyez-vous quelque chose qui ressemble à des cases ?

4 - L'entrée maudite - Indice

Vous avez trouvé de la lumière et éliminé les ennemis, félicitations !

Cependant, il a un autre indice dans cette pièce. Elle vous donnera le second numéro qui vous permettra d'accéder au trésor.

5 - Les épreuves de Pango Piripi - Indice

Pas d'indice nécessaire (juste une épreuve).

6 - Le coffre final ! - Indice

Vous avez trouvé tous les morceaux de parchemins ?

Il faut maintenant trouver à quoi ils correspondent. Nous avons donné des informations dans la toute première feuille de cette chasse au trésor, peut-être vous seront-elles utiles ?

Pour terminer, il faut additionner les chiffres de chacune des valeurs. Par exemple : si j'ai le nombre 3251, il se décompose en 4 chiffres ; 3, 2, 5 et 1. Si je les additionne, j'obtiens : $3+2+5+1 = 11$.

Vous devriez appliquer cette méthode aux éléments que vous avez trouvés !