

Déroulement du jeu détaillé avec les indices.

"Le Portail interGalactique"

Introduction:

Lorsqu'ils franchissent Le Portail intergalactique, un enfant de chaque groupe/ dimension se voit remettre un pendentif par le maître du jeu, orné d'un symbole unique. Chacun des trois protagonistes - le chaman, le troubadour et le pirate de l'espace - porte un pendentif correspondant à l'un de ces symboles. Une connexion spéciale se forme entre les enfants et leur protagoniste en fonction du symbole partagé.

Répartition des Équipes:

Naturellement, les enfants se regroupent avec le protagoniste arborant le même symbole que leur pendentif.

Demandez-leur de sélectionner un nom de dimension, cela permettra à chaque protagoniste, en reconnaissant leur symbole, de vérifier s'ils viennent effectivement de la même dimension.

Ces équipes hétérogènes, composées d'enfants provenant de dimensions différentes, embarquent alors avec leur protagoniste respectif pour une mission unique.

Remarque importante : Un maître du jeu est essentiel pour orchestrer le bon déroulement du jeu, fournir des indices au besoin, guider les équipes et assurer une expérience immersive pour tous les participants.

Le/la Chaman et sa Quête Magique:

L'équipe portant le symbole du chaman se lance dans une quête fascinante à la recherche d'ingrédients magiques, sous la guidance du mystérieux chaman.

La mission débute par la révélation d'une ancienne prophétie par le chaman, acquise après maints échecs dans la concoction de potions.

Selon cette prophétie, le jour où les Portails Célestes se réactiveront et où des peuples de dimensions variées convergeront simultanément, ce sera le signe tant attendu.

Chaque dimension sera représentée par un enfant arborant le symbole spécifique de sa dimension.

-1er indice:L'Éveil du Chaman

Le chaman dévoile le [parchemin](#) expliquant la prophétie et contenant les coordonnées de la boussole, équipé d'une boussole magique. Ces coordonnées guident les équipes vers le premier lieu où se trouve le premier indice (par exemple : 5 pas au sud-ouest, puis 2 au nord-ouest et 8 au sud).

À cet endroit, les enfants découvrent un sac renfermant des morceaux de bois spéciaux (à peindre dans une couleur de choix et à disposer selon les indications préalablement données) et un parchemin présentant une énigme.

Je vous laisserai le soin d'écrire sur le parchemin les coordonnées que vous aurez choisi.À côté de 1er indice.

-2ème indice:L'Épreuve de l'Épée Enchantée

La deuxième quête teste les compétences des enfants dans l'art du combat à l'épée, une compétence cruciale pour le chaman afin d'évaluer leur aptitude à poursuivre la quête en toute sécurité.

-3ème indice:L'Énigme de la Terre

Les enfants reprennent le parchemin trouvé avec les morceaux de bois.

Cette énigme inscrite sur le parchemin est la suivante : "Je suis sous vos pieds mais au-dessus de la mer, souvent piétinée mais toujours présente. Où me trouverez-vous près du totem?" La réponse est la "terre".

Les enfants, avec cette réponse en tête, découvrent le quatrième indice sous terre, où ils collectent la terre.

-4ème indice:Le dragon

Sur ce parchemin, la prochaine énigme les oriente vers la localisation du dernier ingrédient, indiquant qu'il se trouve dans un coffre à 10 pas du totem.

(En amont,les adultes devront dissimuler ce coffre derrière un élément à proximité du totem, ajustant le nombre de pas nécessaire en fonction des éléments préalablement installés.)

L'ouverture du coffre sera possible uniquement avec la clé cachée dans le symbole remis à l'enfant de ce groupe à leur arrivée.

Le chaman, avec son expertise, guidera les enfants pour comprendre le mécanisme d'ouverture du coffre.Et vera comprendre qu'une clé se trouve dans le symbole que porte un des enfants.

Dans ce coffre se trouve un flacon de sirop à la menthe, portant l'inscription "sang de dragon".

Ainsi se termine la quête avec le chaman, marquée par des énigmes captivantes, des défis de compétences et la collaboration essentielle pour rassembler les ingrédients nécessaires à la potion mystique. Tous les ingrédients seront mis dans un récipient que possède le chaman.

Le/la Troubadour et le Pouvoir de la Musique:

1er Indice: La Prophétie Musicale

Le troubadour présente une feuille avec la même prophétie que celle énoncée pour le chaman.

Vous reprenez [ce parchemin](#) en enlevant l'indice coordonnée, qui ne servait que pour le chaman et l'imprimez 2 fois. il servira au pirate de l'espace.

Sur un manuscrit que possède le troubadour, se trouvent des paroles de chansons inconnues.

Les enfants doivent identifier les titres et pour la dernière la chanteuse.

Il y a deux manuscrits à imprimer: [ici](#) et [ici](#).

Le mot clé correspond à ce code:

chanson 1:9 et 12

chanson 2:3 et 2

chanson 3:6

chanson 4:4 et 2

chanson 5: 13-6

chanson 6:3-5

Indice:

Les numéros correspondent à des lettres.

Tu devra les remettre dans l'ordre pour former un mot

Réponse: le mot est incantation

chanson 1:t-t

chanson 2:n-a

chanson 3:o

chanson 4:n-i

chanson 5: o-c

chanson 6:a-i

Solutions:

Chanson 1:JUSQU'ICI TOUT VA BIEN PAR GIMS

Chanson 2:Bande organisée par Jul

Chanson 3:3615 Bonheur Soprano
Chanson 4:Bienvenue chez moi Bigflo et Oli
Chanson 5:Balance ton quoi Angèle
Chanson 6:Shakira: Bzrp Music Sessions,

Laissez les enfants réfléchir avant de donner les solutions.

2ème Indice: Le Duel Musical

Joueur farceur, le troubadour propose un duel d'épées aux enfants.
Après avoir défié plusieurs enfants, il combat l'enfant qui porte le symbole, se
rappelant qu'il possède une boîte marquée des deux symboles.

Il le sort de son sac.

À l'intérieur, un morceau de papier contient une phrase incomplète. Il le donne aux
enfants pour les défier de trouver la suite.

Vous découpez en amont [l'incantation](#) en 2 parties, coupée en plein milieu de la
feuille.

3ème Indice: Le Retournement du Coffre

Les enfants retournent le coffre contenant le papier et découvrent un autre indice.
Une énigme est inscrite à toi de l'écrire sur un papier : "En vers, je suis écrit, sur la
tête, tu me portes. Que suis-je?" La réponse à l'énigme est "chapeau", et à l'intérieur
du chapeau du troubadour, l'autre moitié du papier contenant la phrase est trouvée.

L'Incantation Magique: Grâce à ces indices, l'équipe du troubadour obtient

l'incantation magique cruciale pour la potion.

Le/la Pirate de l'Espace et les Trésors Cachés:

Le pirate de l'espace, avec sa verve audacieuse, rassemble l'équipe autour de lui, dévoilant une vieille prophétie semblable à celles partagées par les autres protagonistes. La prophétie parle des Portails Célestes, des peuples de différentes dimensions et du signe de la prophétie qui se manifesterait lorsque ces peuples se réuniraient.

Avec un sourire mystérieux, le pirate dévoile une carte vierge à ses équipes, expliquant qu'avant leur arrivée, rien n'était tracé sur celle-ci. Sur la carte, des emplacements marqués d'une croix attirent l'attention.

-1er Indice: Le duel

Avant de partager [la carte](#), le pirate, maître de l'épée, entraîne les enfants dans des mouvements spécifiques d'épée. Ces duels amicaux assurent que l'équipe soit prête à affronter les défis à venir.

-2ème Indice: Le Chemin du Trésor : [ici](#) tu trouveras tous les indices à imprimer.

Le premier emplacement sur la carte y est révélé.

Les enfants, guidés par leur intrépidité, déterrent le sol et découvrent une boîte en bois renfermant un indice qui pointe vers le deuxième emplacement.

Au deuxième emplacement, les enfants trouvent un indice astucieusement dissimulé, indiquant l'emplacement du troisième trésor. Mais le pirate de l'espace n'a pas révélé tous ses secrets.

-3ème Indice: Le Coffre Mystérieux :

Il explique que le troisième emplacement renferme un coffre mystérieux qui nécessite une approche spéciale pour être ouvert.

À cet endroit, le coffre repose, arborant les symboles des deux dimensions représentées par les enfants.

Le pirate explique que pour ouvrir le coffre, ils doivent enfoncer simultanément les marquages des deux symboles. Les enfants, comprenant le défi, réussissent à ouvrir le coffre avec succès.

À l'intérieur du coffre, une partie de l'oreille manquante du totem est soigneusement enveloppée, accompagnée d'un message cryptique. Le message révèle une phrase écrite en miroir, indiquant où trouver l'autre moitié de l'oreille. (Il faut un miroir pour le lire).

La réponse est: **L'autre moitié de l'oreille se trouve dans la poche du pirate**

Les enfants ont une des pièces maîtresse pour réactiver le portail.

Final

Réactivation du Totem et Coopération Finale:

Les équipes retournent au totem avec leurs découvertes.

Les chamanes préparent la potion magique, les troubadours partagent les paroles mystiques, et les pirates complètent le totem.

Les équipes, formant un cercle autour du totem et de la marmite, récitent ensemble la formule magique.

Réactivation du Portail:

Le maître du jeu utilise une enceinte et des lumières pour renforcer l'effet visuel et sonore, montrant la réactivation spectaculaire du Portail Céleste.

Célébration de la Victoire:

Les enfants, protagonistes et adultes célèbrent le succès de leur quête interdimensionnelle.

Chaque équipe, guidée par son protagoniste, peut maintenant retourner dans sa dimension respective à travers le Portail Céleste.

Message de Clôture:

Le maître du jeu adresse un message de clôture, remerciant les participants pour leur aventure inoubliable et les invitant à revenir explorer de nouveaux mondes à travers le Portail Céleste.

Voici le texte de fin:

Après une aventure mouvementée, les protagonistes ont enfin saisi le sens de leur présence et la raison d'être du Portail Céleste.

Une puissance avait positionné ces portes dans diverses dimensions pour permettre aux peuples variés de coopérer, de faire des échanges, mais ils ont réalisé qu'ils n'étaient pas prêts en raison de leur cupidité.

Ainsi, trois individus furent choisis et placés dans le mur, destinés à vivre ensemble.

Lorsque le moment serait venu, les portes seraient réactivées, permettant à quelques personnes de ces trois dimensions - vous, les enfants - de passer à

travers.

C'était un test de coopération, pour voir si vous seriez prêts à vivre en harmonie.

Félicitations, vous avez réussi, et vous pouvez maintenant retourner chez vous.

Les portes resteront ouvertes pour prolonger cette harmonie.

Remarque importante : Un maître du jeu est essentiel pour orchestrer le bon déroulement du jeu, fournir des indices au besoin, guider les équipes et assurer une expérience immersive pour tous les participants.