

LOGOS D'ANIMAUX

À IMPRIMER (A4), DÉCOUPER
ET COLLER

Préparation les logos et gommettes

Définissez un endroit, un rayonnage, non loin de la zone de jeu, où vous déposerez un lecteur [mp3](#) contenant le [Message Morse](#).

Pour cette énigme, vous devez déterminer un parcours (des pas à effectuer dans telle ou telle direction) que les joueurs devront suivre en dehors de la zone de jeu pour récupérer le lecteur [mp3](#).

Le point de départ de cette énigme est un [verre en carton](#) retourné, fixé au sol en dehors de la zone de jeu, juste devant celle-ci. Dessinez une flèche se dirigeant vers l'extérieur de la zone au-dessus.

À partir de ce verre, établissez le parcours fléché qui permet de se rendre à la cachette. Chaque flèche correspond à un pas. Une flèche tournant vers la gauche (ou la droite) correspond à un pas vers la gauche (ou la droite). Notez-vous cette suite de flèches sur un papier pour vous en souvenir.

Attention la difficulté réside dans le fait que la cachette doit se situer à six pas du point de départ. Il faudra ensuite retranscrire ce parcours sur les six [Gommettes de couleurs et/ou de formes différentes](#).

À l'aide d'un marqueur, inscrivez les flèches sur 6 [Gommettes de couleurs et/ou de formes différentes](#).

Notez-vous quelque part l'ordre des formes/couleurs pour vous en souvenir.

Répartissez ensuite les gommettes dans la zone de jeu.

Placez quelques gommettes supplémentaires encore différentes avec des flèches afin de brouiller un peu les pistes.

Découpez ensuite chaque [logos](#) et collez-les sur le rebord des six [verres en carton](#). Mettez les verres dans l'ordre indiqué sur la [Chaîne alimentaire](#).

Sur chaque verre collez les mêmes [Gommettes de couleurs et/ou de formes différentes](#) en respectant l'ordre des verres et de votre parcours de flèches.

Empilez ensuite les verres dans le désordre et placez-les aux toilettes. Les joueurs devront remettre les verres dans le bon ordre pour obtenir la bonne suite de directions.



CONSEILS

Dans la mesure du possible positionnez le verre retourné, à «l'entrée» de la zone de jeu. Ainsi, les joueurs pourront facilement le remarquer et s'y référer lorsque l'énigme les y invitera.



Légende



Zone de jeu du groupe ECO



Zone de jeu du groupe H2O



Point de départ



Parcours à suivre pour trouver l'enveloppe

En suivant l'exemple décrit ci dessus, les indications à inscrire sur les gommettes seraient les suivantes. :

Utilisez ce système de fléchage:



= 1 pas tout droit

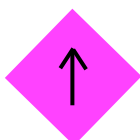


= tourner à gauche et faire 1 pas



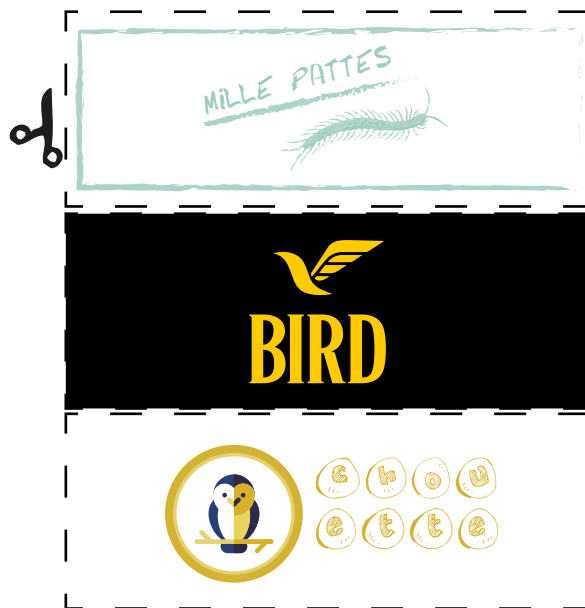
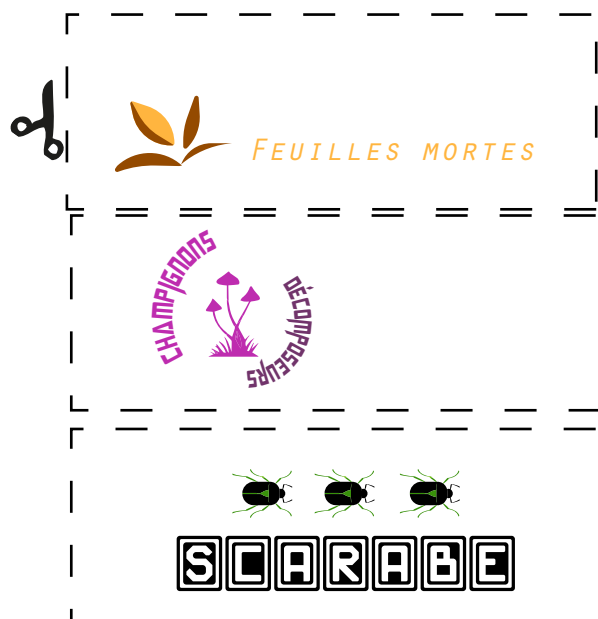
= tourner à droite et faire 1 pas

Pour un pas tout droit, utiliser bien une flèche vers le haut.



Exemple de gommettes
pour brouiller les pistes :





Rendu final :



Ordre des logos :

Feuilles mortes > Champignons > Scarabés > Milles pattes > Oiseau > Chouette.