PAR ORDRE DU CAPITAINE

Le Trésor du Capitaine

Une aventure pour Jules et son équipage

N



SCELLÉ EN LA RADE · AN MDCCXV

Le Trésor du Capitaine

Dans la baie du domaine, le vent sent le sel et l'aventure, et une nouvelle court de vague en vague : un équipage rival prétend avoir déjà repéré le trésor ! Le vieux perroquet du port en a perdu ses plumes de colère, et il crie à qui veut l'entendre que ce sont de vulgaires fanfarons. Sur le quai, tout le monde attend Jules, capitaine à l'âme de feu, et son équipage : Léa, Sacha et Nour, que les mouettes appellent déjà par leur nom. Les dauphins de la baie racontent qu'un certain Jules fut le nageur le plus brave que les sept mers aient connu. Et la légende du port dit que nul ne bâtit de cabanes aussi solides que les siennes, ni ne file sur ses deux roues plus vite que le vent des falaises. Et toi, Jules, tu sais bien ce que murmurent les vieux loups de mer : un trésor n'appartient jamais à ceux qui le crient le plus fort, mais à ceux qui le méritent. Alors vous qui aimez les défis, la mer vous attend : cinq épreuves gardent le secret du capitaine, et il faut prouver à l'équipage rival qui sont les vrais pirates !

Le Tableau de la Vigie

Le gabier brouillait ses messages dans des grilles : raye les mots que tu trouves, ce qui reste est ce qu'il voulait cacher.

R	T	P	M	M	C	A
T	A	O	A	A	U	C
I	N	N	T	U	I	L
P	I	E	U	V	R	E
E	E	Y	R	E	R	F
A	R	S	E	N	A	L
E	E	C	L	A	I	R

Les mots à barrer :

ARSENAL
CLEF
CUIR
ECLAIR
MATURE
MAUVE
PIEUVRE
PONEY
TANIERE

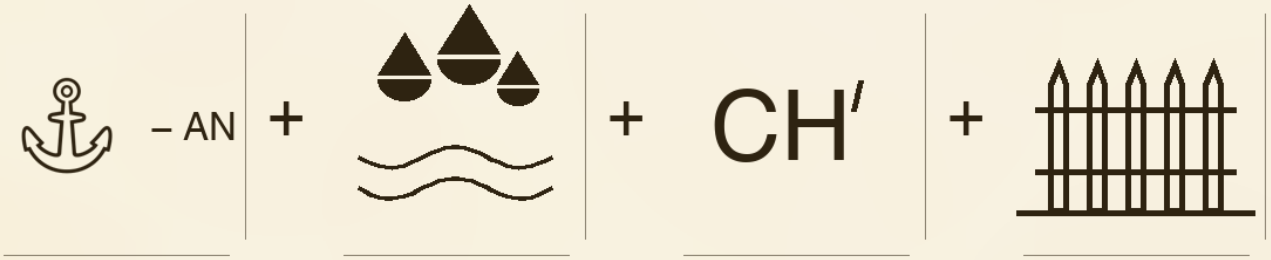
N

Coup de pouce

- Commence par les mots les plus longs : ils n'ont que quelques places possibles.
- Barre chaque mot trouvé dans la grille ET raye-le de la liste : la comptabilité fait tout.

Les Dessins du Mousse Muet

Le perroquet du capitaine ne parle plus depuis l'abordage : il DESSINE. Sur ce parchemin, il a laissé des images. Nomme-les à voix haute, et écoute ce que ça donne.



Coup de pouce

- Nomme chaque dessin À VOIX HAUTE, un par un, dans l'ordre.
- Colle les sons trouvés, dis-les de plus en plus vite.

C. Le déroulé (pour animer)

Comment ça se joue : tu lances l'aventure (à voix haute), l'équipe résout les épreuves dans l'ordre. À chaque code juste, tu remets le sachet du même numéro, sans rien lire : le papier d'histoire et les morceaux de la carte secrète du capitaine. Si l'équipe bloque, donne les indices du document D, un par un. À la fin, les enfants reconstituent la carte et lisent ton secret.

Lancement · à lire à voix haute :

Dans la baie du domaine, le vent sent le sel et l'aventure, et une nouvelle court de vague en vague : un équipage rival prétend avoir déjà repéré le trésor ! Le vieux perroquet du port en a perdu ses plumes de colère, et il crie à qui veut l'entendre que ce sont de vulgaires fanfarons. Sur le quai, tout le monde attend Jules, capitaine à l'âme de feu, et son équipage : Léa, Sacha et Nour, que les mouettes appellent déjà par leur nom. Les dauphins de la baie racontent qu'un certain Jules fut le nageur le plus brave que les sept mers aient connu. Et la légende du port dit que nul ne bâtit de cabanes aussi solides que les siennes, ni ne file sur ses deux roues plus vite que le vent des falaises. Et toi, Jules, tu sais bien ce que murmurent les vieux loups de mer : un trésor n'appartient jamais à ceux qui le crient le plus fort, mais à ceux qui le méritent. Alors vous qui aimez les défis, la mer vous attend : cinq épreuves gardent le secret du capitaine, et il faut prouver à l'équipage rival qui sont les vrais pirates !

Étape 1 · Le Tableau de la Vigie

Code juste : remets le **sachet n° 1** sans rien lire (le papier d'histoire et les morceaux n° 1).

Étape 2 · Les Dessins du Mousse Muet

Code juste : remets le **sachet n° 2** sans rien lire (le papier d'histoire et les morceaux n° 2).

Étape 3 · La Ballade du Corsaire

Code juste : remets le **sachet n° 3** sans rien lire (le papier d'histoire et les morceaux n° 3).

Étape 4 · Les Mémoires du Vieux Gabier

Code juste : remets le **sachet n° 4** sans rien lire (le papier d'histoire et les morceaux n° 4).

Étape 5 · Le Registre Délavé du Second

Code juste : remets le **sachet n° 5** sans rien lire (le papier d'histoire et le cœur de la carte), avec la feuille « La carte secrète du capitaine ».

Conclusion · à lire après la dernière épreuve, avant de reconstituer la carte :

Jules, Léa, Sacha et Nour, vous avez traversé toutes les épreuves de la baie, et le vieux perroquet n'en revient toujours pas ! Sans vous, personne n'y serait jamais arrivé : ni la vigie, ni le mousse, ni le corsaire, ni le gabier, ni le Second n'auraient livré leurs secrets. L'équipage rival peut bien se vanter, ce sont les vôtres, de mots de passe, qui ont fait grincer toutes les serrures du domaine. Et toi, Jules, la légende du port ne s'est pas trompée : un vrai capitaine se reconnaît à son équipage. Mais le dernier secret attend encore, écrit sur la carte en morceaux : avant de disparaître, le capitaine y a écrit de sa main où dort son trésor. Une fois réunis, ces morceaux diront où il se cache, et la baie entière retient son souffle.

D. Indices et solutions (à garder à part)

Pour chaque épreuve : les indices, du moins révélateur au plus explicite (à distiller seulement si l'équipe bloque), puis la solution.

Étape 1 · Le Tableau de la Vigie

Indices :

1. Commence par les mots les plus longs : ils n'ont que quelques places possibles.
2. Barre chaque mot trouvé dans la grille ET raye-le de la liste : la comptabilité fait tout.
3. Quand tout est barré, lis les lettres restantes ligne par ligne, de gauche à droite.

Solution :

Code : RATIERE

- **Mot de passe = RATIERE** (les lettres restantes, dans l'ordre de lecture).
- 9 mots cachés, chacun UNE seule fois dans la grille.

Étape 2 · Les Dessins du Mousse Muet

Indices :

1. Nomme chaque dessin À VOIX HAUTE, un par un, dans l'ordre.
2. Colle les sons trouvés, dis-les de plus en plus vite.
3. Un dessin peut avoir deux noms : si le mot ne vient pas, essaie l'autre.

Solution :

Code : CROCHET

- **Mot de passe = CROCHET** (UNE ANCRE SANS LE SON AN + DE L'EAU + LA LETTRE CH POUR SON SEUL SON + UNE HAIE = CROCHET).
- Dessins dans l'ordre : une ancre sans le son AN, de l'eau, la lettre CH pour son seul son, une haie.

Étape 3 · La Ballade du Corsaire

Indices :

1. Le poème cache un mot : il faut prendre UNE lettre par vers, toujours à la même position.
2. La position (le n-ième mot) = la réponse à « Combien de pistolets à silex rangés en râtelier ? » (dans le document « Dernières volontés du Capitaine Malombre avant son dernier voyage »).
3. Compte jusqu'au 9e mot de chaque vers et prends sa 1re lettre, de haut en bas (n = 9).
4. Règle de comptage : une apostrophe sépare deux mots (dans « l'horizon », « l' » est un mot et « horizon » un autre) ; un trait d'union ne sépare pas (« par-delà » reste un seul mot).

Solution :

Code : NOUGAT

- **Mot de passe = NOUGAT**
- Règle cachée : la **1re lettre du 9e mot** de chaque vers (n = le nombre de pistolets à silex rangés en râtelier = réponse à « Combien de pistolets à silex rangés en râtelier ? », dans « Dernières volontés du Capitaine Malombre avant son dernier voyage »).
- Comptage des mots : les élisions comptent double (« l'ombre » = « l' » + « ombre » = 2 mots, et la lettre de « l' » est L) ; les mots à trait d'union comptent pour un (« par-delà » = 1 mot).

Étape 4 · Les Mémoires du Vieux Gabier

Indices :

1. Les petits mots de moins de quatre lettres sont innocents.

Certificat

Ce parchemin atteste que

Jules

.....

a mené à bien la quête « Le Trésor du Capitaine » : énigmes déchiffrées une à une, codes percés, trésor retrouvé, avec l'esprit vif, l'œil attentif et le cœur vaillant.

Fait à ....., le .....

Signature du maître du jeu : .....

