

Le Trésor du Capitaine Écume

Kit physique complet : QR codes, cachettes, traces, accessoires et récompenses.

1 Ce que contient ce fichier

- ☐ 6 cartes QR de mission à cacher.
- ☐ Deux planches de traces de pas.
- ☐ Les quatre directions pour la boussole.
- ☐ Le plan d'installation et les solutions de l'adulte.
- ☐ 4 médaillons de Pirate du Grand Goûter.

2 La boucle de jeu

- ☐ Suivre les traces jusqu'à la zone suivante.
- ☐ Écouter la question racontée par le téléphone.
- ☐ Chercher les cartes-réponses cachées.
- ☐ Scanner une carte : recommencer si elle est fausse.
- ☐ La mission réussie révèle l'objet collecté et le trajet suivant.

Important

Imprimez à 100 %, sans ajuster à la page. Les codes inscrits sous les QR permettent de continuer si la caméra ne fonctionne pas.

Plan d'installation

Préparez et cachez les éléments avant d'appeler les enfants.

1 Avant la fête

- ☐ Prévoir 45 à 60 minutes et une zone caméra dégagée.
- ☐ Découper les cartes QR et noter leurs cachettes.
- ☐ Installer les directions et les traces physiques si nécessaire.
- ☐ Tester un QR avec questARra avant l'arrivée des enfants.
- ☐ Placer la récompense finale dans une boîte ou près du gâteau.

2 Ordre des cachettes et solutions

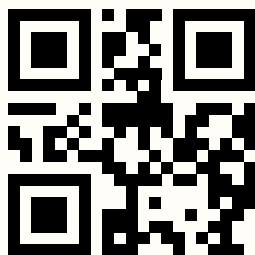
#	Question / étape	Bonne carte	Cachette conseillée
1	Le serment de l'équipage	Carte PAVILLON	Sur le pont du navire improvisé.
2	La boussole affolée	Carte BOUSSOLE	Sous le repère EST.
3	Le mot de Coco	Carte PERLE	Près d'un objet vert.
4	Les canons	Carte CANONS	Avec douze objets légers.
5	La tempête	Carte TEMPÊTE	Au bout du parcours.
6	Le coffre	Carte COFFRE	Sur la boîte finale.

Les cartes du Capitaine

Cachez les cartes sans montrer la feuille de solutions aux enfants.

MISSION 1 - CARTE À CHERCHER

Le Pavillon



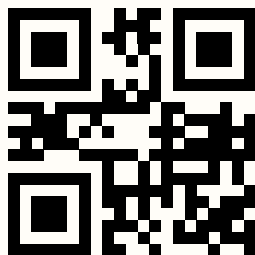
Code de secours

PAVILLON

À découper sur les pointillés - ne pas écrire sur le QR code

MISSION 2 - CARTE À CHERCHER

La Boussole



Code de secours

EST

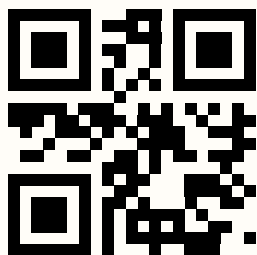
À découper sur les pointillés - ne pas écrire sur le QR code

Les cartes du Capitaine

Cachez les cartes sans montrer la feuille de solutions aux enfants.

MISSION 3 - CARTE À CHERCHER

La Perle



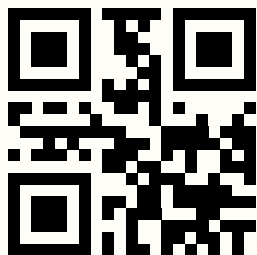
Code de secours

PERLE

À découper sur les pointillés - ne pas écrire sur le QR code

MISSION 4 - CARTE À CHERCHER

Les Canons



Code de secours

DOUZE

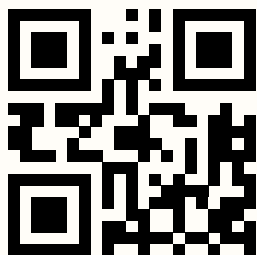
À découper sur les pointillés - ne pas écrire sur le QR code

Les cartes du Capitaine

Cachez les cartes sans montrer la feuille de solutions aux enfants.

MISSION 5 - CARTE À CHERCHER

La Tempête



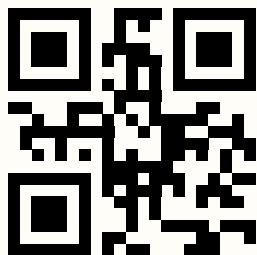
Code de secours

CORDE

À découper sur les pointillés - ne pas écrire sur le QR code

MISSION 6 - CARTE À CHERCHER

Le Coffre



Code de secours

GATEAU

À découper sur les pointillés - ne pas écrire sur le QR code

Traces de pas à découper

Posez-les au sol si le guidage AR n'est pas disponible.



Traces de pas à découper

Posez-les au sol si le guidage AR n'est pas disponible.



Les quatre directions

Placez ces repères avant la mission de la boussole.

N

NORD

S

SUD

E

EST

O

OUEST

Médailles de l'équipage

Découpez un médaillon par enfant ou inscrivez son prénom.

