



**FLONE
INSOLITE**

VENDREDI 31 MAI 2019

**ENSEMBLE, RÉSOLVEZ TOUTES
LES ÉNIGMES DE FLÔNE POUR
RETROUVER LE TRÉSOR CACHÉ.**

ARE YOU READY ?



Activité 1 - Grenier costumé

Activité 2 – Tout le monde au lit !

Activité 3 – Pigeons voyageurs

Activité 4 – Béthanie, tout un concept...

Activité 5 – Casse-tête à l'église

Activité 6 – Rafraîchissements en terrasse

Activité 7 – La chasse aux sorcières

Activité 8 – Les rois du déménagement

Activité 9 – Message codé

Activité 10 – Les maîtres du temps

Activité 11 – Hall of cones

1. GRENIER COSTUMÉ



Pour valider cette activité, vous devrez habiller un membre du groupe avec **1 vêtement et **1 accessoire** bien précis, que vous allez devoir trouver dans ce grenier.**



1. GRENIER COSTUMÉ



Regardez attentivement autour de vous et résolvez **2 énigmes**. Chaque énigme vous amènera à une partie du déguisement.

Vous pouvez bien sûr ouvrir les armoires et coffres, mais inutile de les vider. Il vous suffit d'être observateur et perspicace.



1. GRENIER COSTUMÉ



Veillez ne pas déplacer les indices trouvés !

Attention ! Les chiffres blancs collés à l'extérieur des armoires ne font pas partie des indices.



1. GRENIER COSTUMÉ



Indice supplémentaire après 5 minutes :

« Levez les yeux et ne cherchez Patro ! »



2. TOUT LE MONDE AU LIT !

Saurez-vous trouver le dernier maillon ?

Nous sommes **23**, et je suis le premier.

Associez-moi à mon binôme pour former une chaîne.



2. TOUT LE MONDE AU LIT !



Pour valider cette activité, il vous suffira de nommer
l'objet n'ayant pas de binôme.

Soyez observateurs et communiquez !



2. TOUT LE MONDE AU LIT !



Attention... vous n'avez pas le droit à l'erreur.

Vous n'aurez qu'une seule chance.

Veillez ne déplacer aucun objet.

Des carnets de notes sont à votre disposition si nécessaire.

Interdiction d'aller plus loin que les pictogrammes !



3. PIGEONS VOYAGEURS



Pour cette épreuve, vous devrez **déverrouiller
le cadenas se trouvant devant vous.**



3. PIGEONS VOYAGEURS



**Plusieurs labyrinthes se trouvent devant vous.
L'entrée et la sortie de ceux-ci sont indiquées
par les portes bleues.**



3. PIGEONS VOYAGEURS



Le T2 te permettra de trouver le code de celui-ci.



3. PIGEONS VOYAGEURS



Hé-là ! Ce n'est pas fini !

Vous devez maintenant TROUVER la date à laquelle a été prise cette photo.



3. PIGEONS VOYAGEURS



**La réponse se trouve à l'endroit de
cette photo.**



3. PIGEONS VOYAGEURS



Le T1 t'aidera à ne pas fouiller chaque recoin.



3. PIGEONS VOYAGEURS



4. BETHANIE, TOUT UN CONCEPT...



Pour valider cette activité, vous devrez retrouver un objet précis dans cette maison.



4. BETHANIE, TOUT UN CONCEPT...



Cherchez les 4 enveloppes dissimulées au rez-de chaussée et au premier étage.

Ouvrez-les une par une... dans l'ordre... et déchiffrez l'énigme révélée par les pictogrammes.



4. BETHANIE, TOUT UN CONCEPT...



A l'issue, un lieu vous sera révélé ainsi que l'objet à y retrouver.



5. CASSE-TÊTE A L'EGLISE !



$$((A+B) : C) - D$$

E



5. CASSE-TÊTE A L'EGLISE !



Chaque lettre correspond à une énigme à résoudre... à vous d'en trouver la clef !



5. CASSE-TÊTE A L'EGLISE !



Pour valider cette activité, saurez-vous ouvrir le bon casier ?



6. RAFRAICHISSEMENTS EN TERRASSE



Pour valider cette épreuve, jetez-vous à l'eau ... et tentez de marquer **100 points.**

Pour ce faire, vous disposez de 24 ballons.



7. LA CHASSE AUX SORCIERES



Les sorcières de Salem sont de retour...

Pour valider cette épreuve, vous devez obtenir un score de **9/10 au total de deux épreuves :**



7. LA CHASSE AUX SORCIERES



1. Le jeu des 7 erreurs : une photo de la scène de l'époque se trouve en haut de l'échelle de meunier. Un seul d'entre vous doit monter et les autres lui poseront des questions pour retrouver les erreurs. **Attention**, il ne peut répondre que par **oui ou non**. Une pénalité d'un point vous sera retirée à chaque autre réponse donnée !



7. LA CHASSE AUX SORCIERES



2. un peu d'histoire : répondez aux 3 questions posées à l'aide des archives mises à votre disposition.

Soyez perspicaces !



7. LA CHASSE AUX SORCIERES



Notez vos réponses (7 erreurs et 3 réponses) sur la grille de réponse et faites la valider par l'accompagnateur.



8. LES ROIS DU DÉMÉNAGEMENT



Pour valider cette activité, vous devez répondre à cette question :

« J'ai un nom et un prénom, qui suis-je ? »



8. LES ROIS DU DÉMÉNAGEMENT



Plusieurs objets du tableau de Gertrude Marie de 1952 ont trouvé une nouvelle place dans **quatre lieux distincts** du rez-de chaussée du bâtiment A de notre école.

Récoltez les 4 indices qu'ils cachent et trouvez-moi pour répondre à la question.



9. MESSAGE CODÉ



Observez, tendez l'oreille et décidez-moi !

**Pour valider cette épreuve, vous devez avoir décodé
l'ensemble du message.**



10. LES MAITRES DU TEMPS



**Saurez-vous être plus forts que les maitres du temps ?
Ecoutez-bien leurs consignes !**



11. HALL OF CONES



Pour réussir cette étape , vous devrez **déverrouiller le cadenas se trouvant près de la porte de secours dans le fond du hall.**



11. HALL OF CONES



**Le cadenas est une combinaison à 4 chiffres.
Les cônes disposés devant vous vont vous permettre de
trouver ce code.**



11. HALL OF CONES



1^{er} indice :

Si j'étais grand, je serais « 1 » et le premier !!



11. HALL OF CONES



2^{eme} indice :

Les français nous la font toujours à l'envers !!

