

"Embarquons vers l'Armada" *

Aide pour l'animation
Partie "Optique"

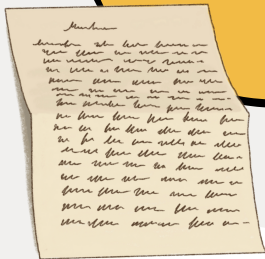


Incitez vos élèves à fouiller la cabine du capitaine ACAB. Ils devront faire le tri entre les vrais indices et les éléments de décor. Ils découvriront les étapes successives qui les mèneront jusqu'à la clé qu'ils sont venus chercher.

Quarante minutes, ce n'est pas si long ! Ils auront peut-être besoin d'un peu d'aide pour certaines étapes

1.

Décrypter la lettre du Capitaine



Vous avez placé cette lettre sur le bureau

2.

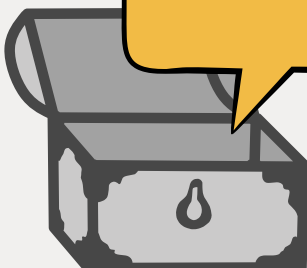
Elle est précieuse : elle donne les informations sur l'ordre des étapes à réaliser.

la page déchirée du journal de bord



3.

Le cadenas du coffre



Le coffre contient les 2 miroirs sur socle utiles à l'étape 4. Son code est caché dans les numéros en bas de la page du journal de bord :

1182





Il faut dévier le rayon de la lampe torche pour éclairer le fond des trois orifices. Deux miroirs sont nécessaires pour chacun des orifices. Les cartes microbits ainsi éclairées renvoient trois chiffres : Trou A : 8, trou B : 9 et trou C : 5.

Il faut utiliser les lettres du nom du capitaine (ACAB) pour retrouver la "situation" 8589.

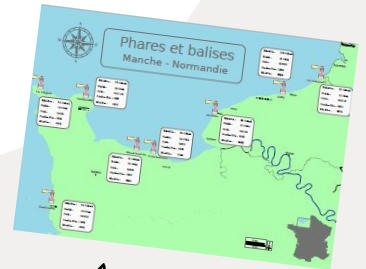


Le dispositif "éclairage des microbits"

Parmi les informations sur les phares de la cote normande, la situation 8589 permet d'identifier le phare d'Ailly près de Dieppe.



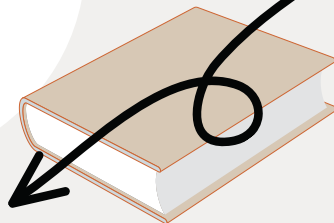
La carte "Phares et Balises"



Le journal de bord donne la solution : il faut transformer la signature lumineuse du phare grâce à la roue César et au manuel des codes en faisant correspondre le A de la roue intérieure avec le G de la roue extérieure et on lit la correspondance : W=2, 3=9, 2=8, 0=6
On découvre le code 2986



la roue César et le manuel des codes secrets



Le Phare



C'est le code du cadenas qui ferme la porte du phare. On y découvre la clé qui servira à débloquent l'écluse dans le dénouement final.

