

# Aide à la mise en place et rangement

"Embarquons vers l'Armada" - Partie "Optique"



Pour que l'activité se déroule dans les meilleures conditions, il convient de prendre beaucoup de soin à installer les éléments du jeu d'évasion.

## Les éléments de décor

On cherche à mettre le groupe dans une ambiance qui évoque la cabine du capitaine.

- une vareuse, un ciré ou une marinière sur un porte manteau
- une maquette de bateau
- une paire de jumelles et sa boîte
- un bureau et une chaise (compas, règle, crayons, papier)
- une pile de cartes géographiques
- un tableau ou affiche avec les nœuds marins

en fonction des possibilités, un gilet de sauvetage, une bouée, un baromètre, un thermomètre une bande son avec des clapotis et des cris d'animaux marins viendront agrémenter le décor.

## La page déchirée du journal de bord

Vous la cacherez dans le fascicule "les bateaux sous-marins et les submersibles" en page 11. Vous disposerez le fascicule dans la bibliothèque du capitaine parmi d'autres ouvrages, si possible en lien avec le thème de la mer, des bateaux... sur une étagère par exemple : un espace qui fait penser à la bibliothèque du capitaine.



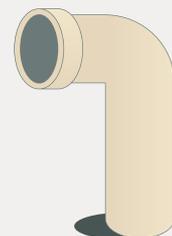
## Lettre du capitaine ACAB

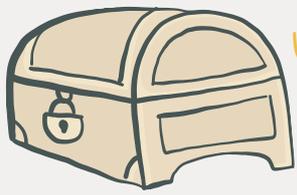
Vous devez placer cette lettre en évidence dans l'espace de jeu : sur le bureau du capitaine par exemple.



## Le dispositif "cartes microbit"

Le dispositif se place sur une table autour de laquelle les élèves pourront tourner. Il s'alimente sur le secteur. Vérifier que le chargeur usb situé sous le dispositif est allumé. Les cartes A, B et C sont insérées dans les support correspondants et connectées. Attention, la lampe torche dispose de plusieurs modes entre lesquels on bascule par une succession d'allumage et extinction rapides. Seul le mode éclairage fixe à pleine puissance assure un fonctionnement optimal du dispositif.





## Le coffre fermé par le cadenas

Vous disposerez les 2 miroirs sur socle dans ce coffre que vous fermerez avec le cadenas (1182)

## La rove césar

Vous la disposerez sur le bureau ou dans le tiroir de ce bureau.

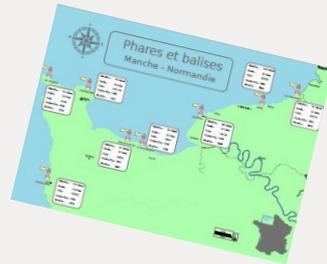


## Manuel du chiffrage et des codes secrets

Ce guide sera disposé dans la bibliothèque de la cabine du capitaine.

## La carte "Phares et Balises"

Si vous avez d'autres cartes dans les éléments de décor, vous la placerez parmi celles-ci. Dans le cas contraire, on pourra la laisser sur le bureau du capitaine ou l'afficher au mur à hauteur des yeux.



## Le phare

Il sera posé sur une table ou directement sur le sol. La clé est enfermée à l'intérieur du phare qui est fermé par le deuxième cadenas (2986). Une pile de 4,5V alimente les ampoules du phare. Vérifier cette pile avant utilisation. Vous débrancherez la pile pour ranger le matériel en fin de séance.

## Rangement

Veillez à remettre les différents éléments du jeu dans la malle de rangement.

- ✓ EXTRAIT DU JOURNAL DE BORD
- ✓ ROVE CÉSAR
- ✓ TALENT ASTUCE CODE SECRET
- ✓ DISPOSITIF "CARTES MICROBIT"
- ✓ LETTRE DU CAPITAINE ACAB
- ✓ CARTE PHARES ET BALISES
- ✓ COFFRE ET SON CADENAS
- ✓ LE PHARE



Extrait du journal de bord



Aide pour l'animation



Explication code César



Indice inutile code secret



Lettre capitaine ACAB