



**PROGRAMME
D'ENTRAÎNEMENT
POUR LES
ENFANTS ESPIONS**



ENTRAÎNEMENT N°1 : DÉCOUVRIR LA CRYPTOGRAPHIE

Un bon espion doit pouvoir coder des messages : cela s'appelle la *Cryptographie* !
Complète cette grille cryptographique de façon logique et essaie de découvrir le mot codé.
 P.S. Tu peux aussi essayer de créer ta propre grille, avec des symboles !

—	—	P	—	—	—
g	u	r	k	q	p
10	24	21	14	20	19



	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K		M
c	d		f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
6	7	8		10	11	12	13	14	15	16	17	18

N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	
p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z		b
19	20	21	22	23		25	26	1	2	3	4	5



ENTRAÎNEMENT N°2 : TROUVER SON ANIMAL TOTEM

Les enfants espions ont tous un *Animal Totem* : un esprit animal qui les protège dans leurs enquêtes. Souvent, on découvre son Totem lors d'un rêve, ou d'une apparition. Il correspond à la forme que l'enfant prendrait s'il devenait un animal.

Sais-tu quel serait ton **Animal Totem** ?

Tu peux être aussi précis que possible : un chat orange à rayures et oreilles pointues, un hippocampe bleu et violet... Et le dessiner ci dessous ou sur papier libre.

Moi, je serai un renard blanc des neiges, car je suis très rapide, rusée, et j'adore le froid !



INFO

Le mot « totem » vient de l'*ojibwa*, une langue parlée sur le pourtour des Grands Lacs nord-américains !



ENTRAÎNEMENT N°3 : DÉFINIR SON IDENTITÉ SECRÈTE #SOUSCOUVERTURE

Un espion est toujours *anonyme* ! Sais-tu ce que cela veut dire ?

Cela signifie qu'un espion est protégé par une identité TOP SECRÈTE, et donc un nouveau nom pour pouvoir brouiller les pistes pendant les enquêtes... On dit alors qu'il est « *sous couverture* »*.

Trouve ton propre nom d'espion, en associant un titre de la colonne 1 (celui que tu préfères) au mot qui correspond à la 1ere lettre de ton prénom !

Agent
Détective
Super
Mister
Miss

Inspecteur-trice
Enquêteur-trice
Commandant-e

A - Anaconda
B - Balbuzard
C - Cryptonite
D - Detector
E - Estrella
F - Fantastico
G - Géranium
H - Hybridus
I - Iguanito
J - Jaguar
K - Kalamari
L - Loufoque
M - Mastic

N - Nautilus
O - Orion
P - Poilagrater
Q - Quarter
R - Rubix
S - Spoutnic
T - Tulipe
U - Univers
V - Vélox
W - Wagono
X -Xerox
Y -Yapafoto
Z - Zébulon



VOCABULAIRE

Le terme « sous couverture » ne signifie pas qu'un espion a froid, mais qu'il « se cache » derrière une fausse identité.



ENTRAÎNEMENT N°4 : SAVOIR UTILISER LES OBJETS DE SON ENVIRONNEMENT

Le Bureau En Cavale a un message TOP SECRET pour toi !
Sauras-tu le décoder pour le déchiffrer ? Tu auras sûrement besoin d'un objet réfléchissant pour le lire.
Un indice : on en trouve dans toutes les salles de bains...



L'académie des enfants
espions est une organisation
intergalactique et top secrète, 100%
réservée aux enfants.

Si tu arrives à déchiffrer ce message, c'est que tu
es en bonne voie pour rejoindre notre cause, et
sauver le monde en résolvant les énigmes
les plus incroyables de tout l'univers !

BON À SAVOIR

Un **palindrome** est une phrase ou un mot dont le sens de la lecture (de droite à gauche, ou de gauche à droite) ne change pas l'ordre des lettres. Donc un palindrome peut se lire de n'importe quel sens !
Exemple de mot : RADAR - REVER
Exemple de phrase : « Eh ! ça va la vache »



ENTRAÎNEMENT N°5 : MAÎTRISER L'ART DU PORTRAIT ROBOT

La maîtrise de l'art du portrait robot est un indispensable pour devenir un bon espion, car parfois, les indices que l'on récolte sont un peu abîmés, et alors il faut reconstituer un visage à l'aide de différentes sources d'informations, ou bien à partir de son imagination.

Voilà un entraînement de reconstitution : il s'agit du portrait d'un savant fou que nous avons arrêté.

Peux-tu imaginer le reste de son visage ?



NE PAS CONFONDRE

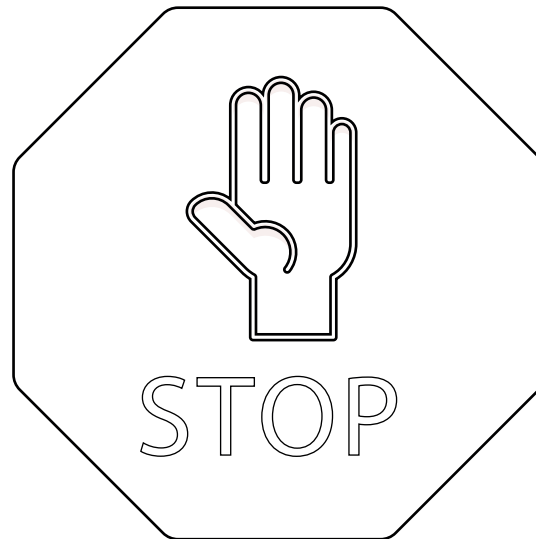
On dit «Portrait Robot»
mais la personne
recherchée n'est pas
souvent un robot !
(jamais en fait !)



ENTRAÎNEMENT N°6 : PROTÉGER SON ENVIRONNEMENT ET RESTER DISCRET

Tes parents ou tes frères et soeurs sont parfois curieux de tes activités. C'est normal, surtout lorsque l'on vit en famille : cela s'appelle la sociabilité et même l'amour. Mais tout bon Enfant Espion doit pouvoir être en mesure de préserver son jardin secret. Tu es libre de demander un peu d'intimité quand tu en ressens le besoin, comme par exemple pour pratiquer des activités TOP SECRÈTES d'espionnage. **Découpe et colorie ce panneau pour le coller sur la porte de ta chambre.**

MERCI DE NE PAS DÉRANGER
ACTIVITÉS TOP SECRÈTES EN COURS



ENTRAÎNEMENT N°7 : DÉCHIFFRER ET CUISINER UNE RECETTE SECRÈTE

Un bon Enfant Espion doit pouvoir être à l'aise au décodage ET aux fourneaux. Et parfois les deux à la fois. **Commence par déchiffrer cette recette, puis réalise-là sous la surveillance d'un adulte.** (Pas d'inquiétude, ils ne découvriront sûrement pas qu'il s'agit d'un entraînement à l'espionnage.)

Liste des ingrédients

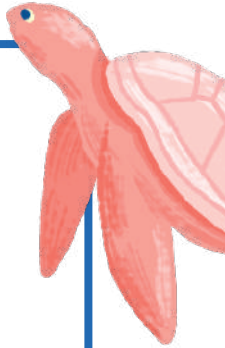
95 grammes de **ZCSPPC**
90 grammes de **QSAPC**
1 **EPMQ MCSD**
150 grammes de **DYPGLC**
0,5 sachet de levure
1 pincée de **QCJ**
50 grammes de **AFMAMJYR**

Qu'est-ce que tu cuisines ?

A	M	M	I	G	C	Q
—	—	—	k	—	—	—
6	18	18	14	12	8	22

Recette

- Mélange le **QSAPC** avec le **ZCSPPC** mou, ajoute l'**MCSD** et mélange.
- Incorpore la **DYPGLC** avec la levure, le **QCJ** et le **AFMAMJYR** cassé en pépites.
Travaille cette pâte à la main pendant quelques minutes puis forme un boudin d'environ 7 cm de diamètre et place-le au réfrigérateur pendant 1 h.
- Demande à tes parents de préchauffer le four à 180° C.
Sors la préparation du réfrigérateur et coupe-la en tranches d'environ 1 cm d'épaisseur.
- Répartis-les rondelles sur une plaque de four recouverte de papier sulfurisé et enfourne 10 min.



ENTRAÎNEMENT N°8 : REMPLIR SON RAPPORT DE MISSION

Si tu as suivi le programme d'entraînement à l'espionnage, tu es peut-être prêt pour intégrer officiellement l'Académie des Enfants Espions. **Remplis ce bref rapport de mission, témoignage de ta participation à l'entraînement.**

Bonjour,

Moi, (ton prénom) _____, aussi appelé (ton nom d'espion) _____
_____ sous couverture, certifie avoir suivi avec assiduité le programme
d'entraînement à l'Académie des Enfants Espions.

Si je menais une grande enquête, ce que je préférerais serait _____
(ex : décoder des énigmes, dessiner des portraits robot, espionner les autres etc...).

Je partagerais mon secret d'Enfant Espion avec _____ (ex : mon
copain, ma soeur, mon chien, personne) qui s'appelle _____.

Cavalement,

_____ **(ta signature)**



Académie des Enfants Espions - Bureau En Cavale

**TOP
SECRET**

**PROGRAMME
D'ENTRAÎNEMENT
POUR LES
ENFANTS ESPIONS**

LA SUITE !



**EN
CAVALE**

www.en-cavale.fr

ENTRAÎNEMENT N°9 : ÉCRIRE UNE LETTRE ANONYME

Il est parfois facile de deviner l'identité de quelqu'un rien qu'en reconnaissant son écriture.

Un Enfant Espion doit donc pouvoir écrire des lettres anonymes pour sécuriser ses échanges et brouiller les pistes, par exemple pour pas qu'un adulte ne comprenne la provenance d'un courrier.

Pour t'entraîner, **écris une lettre anonyme à la personne de ton choix** et observe si cette personne devine d'où ça vient. Cette lettre peut être une invitation, une déclaration d'amour, un aveu sur une bêtise que tu as faite, une blague, etc. Tout est possible tant que cette technique n'est pas utilisée pour faire peur à ton entourage !

MATÉRIEL

- Des ciseaux à bouts ronds
- Un tube de colle
- Des vieux journaux et magazines à découper

ANONYME ?

Le mot **ANONYME** désigne quelque-chose dont on ne connaît pas le nom, ou quelq'un dont on ne connaît pas l'identité.
Un synonyme serait le mot « inconnu ».

MODE D'EMPLOI

1# Découpe dans des journaux toutes les lettres dont tu as besoin pour écrire ton texte.

2# Colle chaque lettre sur une feuille pour former tes mots.

3# Envoie ta lettre par la poste, ou bien dépose-là discrètement sous le nez de la personne à qui tu l'adresses si tu vis avec elle (par exemple sur le frigo, sous son oreiller, dans les toilettes ...).



ENTRAÎNEMENT N°10 : DÉCHIFFRER UN MESSAGE CODÉ #AVOCAT

Un Enfant Espion sait coder et décoder des messages, c'est la base même de son entraînement. Il existe une multitude de codes, tu peux même t'amuser à inventer ton propre code !

Pour l'instant, entraîne-toi avec le mystérieux **code AVOCAT**.

Non non, on ne te raconte pas de salades, et on n'essaie pas non plus de te faire manger des légumes à tout prix, il s'agit bien d'un code super Top Secret !

Essaye de déchiffrer le message suivant :

TO CESC EX OXPKXD OCZSYX !

Une fois que tu es mûr(e), tu peux t'occuper de cet autre message :

V' KFYMKD OCD EX PBESD YBSQSXKSBO NE WOHS AEO



INDICE N°1

prononce le mot « Avocat » à voix haute.
Entends-tu des lettres de l'alphabet ?

INDICE N°2

Grâce aux lettres que tu entends
dans le mot AVOCAT, il suffit
de décaler les lettres de l'alphabet.
Cela donne : __ vaut __, autrement dit : A = K.

INDICE N°3

K	L	M		O	P	Q	R	S	T		V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	
	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p		r	s	t	u	v	w		y	z

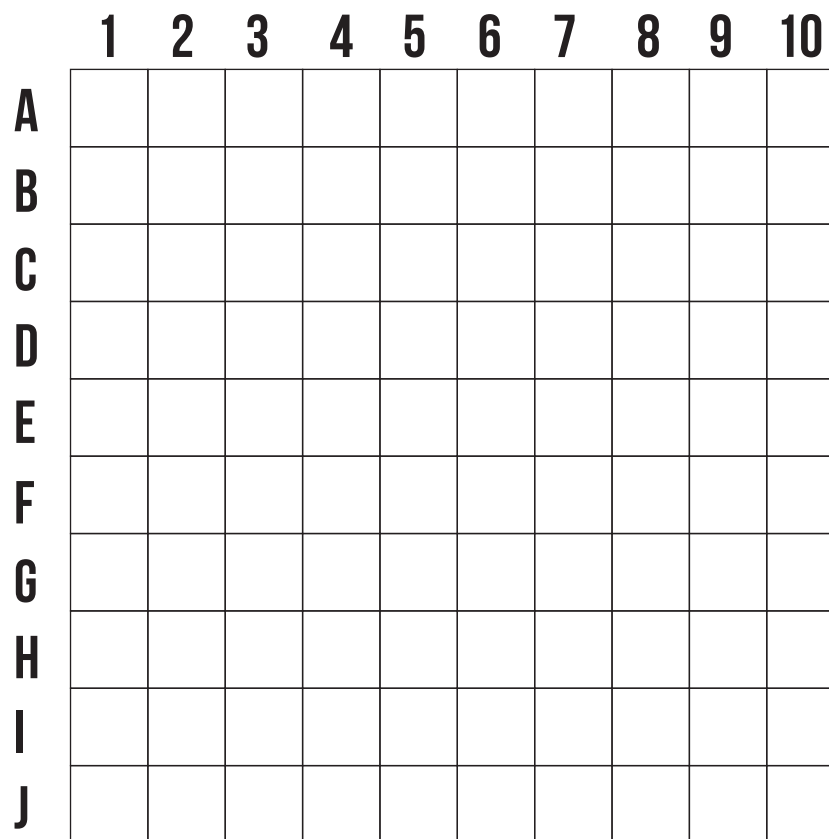
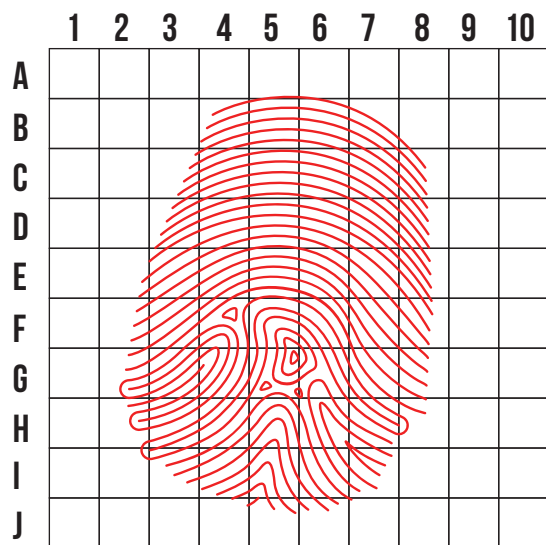


ENTRAÎNEMENT N°11 : OBSERVER ET COPIER UNE EMPREINTE DIGITALE

Savais-tu que chaque humain est unique et qu'il n'existe pas deux personnes sur Terre qui ont les mêmes empreintes digitales ? Pas même les vrais jumeaux !

Les empreintes sont donc un excellent moyen de connaître l'identité de quelqu'un, par exemple pour identifier un voleur qui aurait laissé des traces sur les lieux du crime..

Cet entraînement consiste à copier et agrandir l'empreinte digitale de la grille de gauche, sur la plus grande grille de droite. Cette grille est un repère qui te permet de garder les bonnes proportions.



ENTRAÎNEMENT N° 12 : COMPRENDRE UNE ZONE SINISTRÉE

L'une des grandes qualités d'un Enfant Espion est le sens aigu de l'observation. Pour cet entraînement, tu as besoin d'un complice. Tu peux demander à ton frère, ta soeur, un de tes parents, ton chat s'il parle, ton poisson rouge s'il est joueur, et c'est parti pour l'entraînement au **jeu des 7 différences... dans LA VIE, LA VRAIE !**



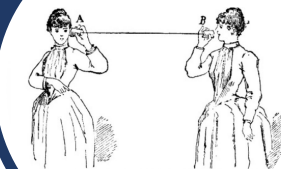
La cerise sur le gâteau : inverser les rôles, ou changer de pièce pour poursuivre l'entraînement est toujours très amusant !

INSTRUCTIONS

- 1#** Choisis une pièce de la maison (par exemple ta chambre) dont tu interdis l'accès à d'autres personnes pour le temps de l'entraînement.
- 2#** Avec ton partenaire d'entraînement, enferme-toi dans cette pièce, et observe très attentivement tout l'espace pendant 5 minutes chrono, dans ses moindres détails. Sois très attentif !
- 3#** Sors de la pièce. **Pendant ce temps, demande à ton partenaire de déranger / changer de place / enlever / ajouter 7 éléments du décor de cette pièce.**
- 4#** Reviens dans la pièce. Tu as 2 minutes chrono pour **dire tout ce qui a précisément été modifié dans la pièce !**



ENTRAÎNEMENT N°13 : COMMUNIQUER EN TOUTE DISCRÉTION



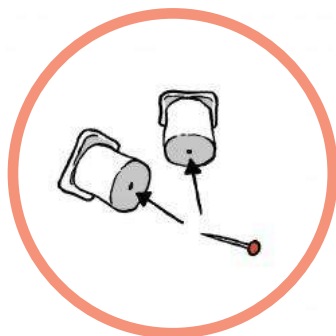
Il est extrêmement utile d'être indépendant des nouvelles technologies, c'est pourquoi L'Académie des Enfants Espions te forme à la fabrication artisanale de très puissants outils.

Parmi les instruments que tu peux fabriquer dès maintenant, il y a le téléphone. Si si, un téléphone avec presque rien pour pouvoir communiquer avec quelqu'un d'autre, c'est possible ! Ce modèle s'appelle le **Yaourtophone**.

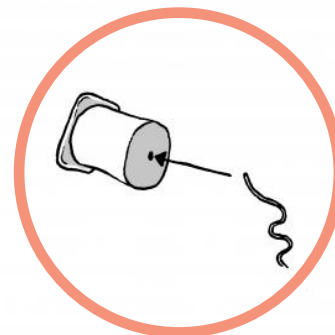
Note : Les adultes rabat-joie qui disent que c'est impossible utilisent souvent l'expression « être sourd comme un pot », mais en réalité ce sont eux qui ne veulent pas voir la magie et l'efficacité de cette technique !

MATÉRIEL

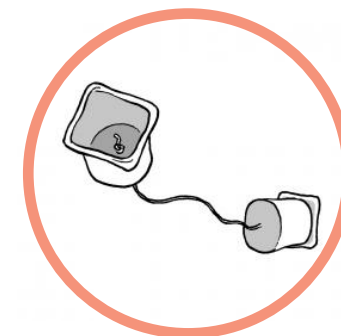
- 2 pots de yaourt vides et propres
- Environ 4 mètres de ficelle (type ficelle de cuisine)
- Une grosse épingle
- Des ciseaux
- Un complice de confiance



1# Demande à un adulte de faire un trou avec une épingle au fond de chaque pot.



2# Passe un bout de la ficelle dans chaque trou. À chaque bout, fais un noeud pour empêcher la ficelle de sortir du pot.



3# Avec ton complice, prenez chacun un pot, éloignez-vous et **tendez bien la ficelle**. Parle dans ton pot pendant que ton ami colle son oreille au sien : le son de ta voix passe d'un pot à l'autre à travers la ficelle !

COMMENT ÇA MARCHE ?

Le son est en fait de l'air qui bouge très très vite : on dit qu'il vibre. Quand tu parles, l'air fait à son tour vibrer le pot de yaourt. Le pot fait ensuite vibrer la ficelle, qui fait à son tour vibrer le deuxième pot de yaourt. Et ce pot-là fait justement vibrer l'air. Cela recrée exactement le même son dans l'oreille de ton complice... C'est scientifique !

ENTRAÎNEMENT N° 14 : CROISER LES INFORMATIONS

De solides connaissances en géographie sont indispensables à tout Enfant Espion, ne serait-ce que pour qu'il trouve son chemin lors de ses nombreuses aventures autour du monde, ainsi que pour sa culture générale. **Remplis cette grille de mots et tente de déchiffrer le mot mystère !**

- A. Est
- B. Equateur
- C. Tropiques
- D. Voyage
- E. Continent
- F. Atlantique
- G. Boussole
- H. Carte
- I. Expédition
- J. Aventure

MOT SECRET

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----



ENTRAÎNEMENT N° 15 : TROUVER LE CODE D'UN CADENAS VERROUILLÉ

L'Académie des Enfants Espions te met au défi de trouver la seule et unique combinaison possible de ce coffre-fort.

Tu devras pour cela faire preuve de déduction et de sens logique. Pour pimenter l'épreuve, tu peux aussi te chronométrer, puis mettre au défi tes frères, soeurs, parents (toujours ton poisson rouge s'il est brillant) de battre ton record ! À toi de jouer !



1	2	3	Aucun chiffre n'est correct
6	1	2	Un chiffre est correct mais mal placé
4	5	6	Un chiffre est correct et bien placé
7	3	4	Un chiffre est correct et bien placé
1	5	8	Un chiffre est correct mais mal placé
			CODE SECRET



ENTRAÎNEMENT N°16 : LA CARTE D'IDENTITÉ D'ENFANT ESPION

Si tu as suivi ce programme d'entraînement à l'espionnage, tu es peut-être prêt(e) pour devenir officiellement un Enfant Espion. Pour t'encourager dans cette démarche, L'Académie des Enfants Espions t'offre **ton duplicata de carte d'identité d'Enfant Espion**. Tu **peux la découper selon les pointillés, coller les faces recto et verso ensemble en les repliant l'une vers l'autre au milieu**. Ensuite, n'oublie pas de remplir ta carte. Garde la précieusement en cas de contrôle de l'Académie des Enfants Espions. **Félicitations !**



Recto de la carte



Plier ici

Verso de la carte

