



BOUCLES TEMPORELLES

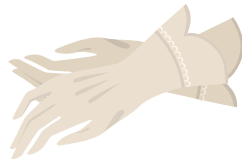
CE CARNET
APPARTIENT À



RÈGLE DU BUREAU DU TEMPS

AU BUREAU DU TEMPS, IL Y A PEU DE RÈGLES, MAIS ELLES SONT IMPORTANTES :

- GARDER LE SECRET DE CE LIEU.
- VIVRE HORS DU TEMPS, C'EST-À-DIRE IGNORER LE TEMPS.
- TOUJOURS ÊTRE DE BONNE HUMEUR.
- CRÉER LES RÈGLES ENSEMBLE ET LES RESPECTER.



TON ÉPOQUE

TU VIENS D'UNE ÉPOQUE LOINTAINE, CELLE DE LA REINE VICTORIA. C'ÉTAIT UN TEMPS DE GRANDES DÉCOUVERTES ET D'INVENTIONS, COMME LE TRAIN À VAPEUR QUI FILAIT À TRAVERS LE PAYS. LES RUES ÉTAIENT PLEINES DE CALÈCHES ET LES ENFANTS COMME TOI PORTENT DES VÊTEMENTS AVEC BEAUCOUP DE DENTELLES ET DE BOUTONS. TU AS APPRIS À ÉCRIRE AVEC UNE PLUME TREMPÉE DANS L'ENCRE ET À CALCULER SANS CALCULATRICE. C'ÉTAIT UNE PÉRIODE EXCITANTE, PLEINE DE CHANGEMENTS ET DE PROGRÈS, ET C'EST DE CETTE ÉPOQUE QUE TU VIENS, DANS NOTRE JEU D'IMAGINATION.

LE CONSEIL DU TEMPS



Hathi,

Ambassadrice de l'an 31024

L'an 31024 est une époque où l'humanité et les robots ont dû apprendre à coexister. C'est un monde plein de défis, mais aussi d'espoir et de courage. Je ne peux pas en dire trop, mais sachez que chaque action compte pour construire un avenir meilleur.

Singh,

Ambassadrice de l'an 1970

Les années 70, c'était la fête de la liberté et de la musique qui fait vibrer le cœur! Imaginez des gens en pantalons pattes d'éph et lunettes rondes, chantant "Peace and Love" sous un ciel de guitares électriques. C'était l'aventure spatiale avec des astronautes comme des rockstars, et la Terre devenait notre amie qu'on voulait protéger.



KO,

Ambassadeur de l'an 1540

Par les cornes du diable ! C'était l'âge d'or des pirates, où les navires voguaient sur les mers à la recherche de trésors cachés. Les pirates étaient les rois des vagues, vivant des aventures incroyables, avec des cartes mystérieuses et des îles secrètes. C'était une vie pleine de liberté, de batailles navales et de légendes.





Raksha,

Ambassadrice de l'an 1960

Imaginez un monde où les couleurs éclatent sur les écrans de télé, où les chansons rock vous font bouger les pieds, et où les gens partout commencent à rêver grand avec des ordinateurs et des fusées. C'est ça, l'an 1960.

Chikaï,

Ambassadeur de l'an 800

L'ère des Vikings! C'était un temps de grands navigateurs qui parcouraient les mers sur leurs drakkars à la recherche de nouvelles terres. Courageux et aventuriers, les Vikings étaient connus pour leur esprit de découverte et leurs sagas épiques.



Chi1,

Ambassadeur de l'an 1050

Nous voici en l'an 1050, l'époque où les histoires de Vikings touchent à leur fin. C'était un moment de bravoure et d'exploration, mais aussi de changement, où les guerriers commençaient à se poser, laissant derrière eux un héritage de découvertes et de récits héroïques qui ont traversé les âges.



Tégumaï,

Ambassadeur de l'an 1780

Ah, l'an 1780, l'âge d'or des corsaires! C'était une époque de bravoure en mer, où ces marins autorisés par leur roi partaient à l'abordage pour protéger les intérêts de leur nation. Avec leurs lettres de marque, ils naviguaient sur les océans, prêts à affronter pirates et ennemis pour la gloire et la fortune.



QU'EST-CE QU'UNE BOUCLE TEMPORELLE ?

IMAGINE QUE TU TROUVES UN JOUET MODERNE, COMME UNE VOITURE TÉLÉCOMMANDÉE, DANS LE CHÂTEAU D'UN CHEVALIER MÉDIÉVAL. CE JOUET N'EST PAS DU TOUT À SA PLACE DANS CETTE ÉPOQUE ! C'EST CE QU'ON APPELLE UNE BOUCLE TEMPORELLE.

CETTE VOITURE TÉLÉCOMMANDÉE POURRAIT CAUSER PLEIN DE PROBLÈMES. ELLE POURRAIT MODIFIER L'ÉPOQUE ELLE-MÊME. LES GENS DU MOYEN ÂGE NE COMPRENDRAIENT PAS COMMENT ELLE FONCTIONNE ET POURRAIENT PENSER QUE C'EST DE LA MAGIE. ILS POURRAIENT MÊME CHANGER LEUR FAÇON DE VIVRE À CAUSE DE CE JOUET, ET L'HISTOIRE ENTIÈRE POURRAIT DEVENIR DIFFÉRENTE.

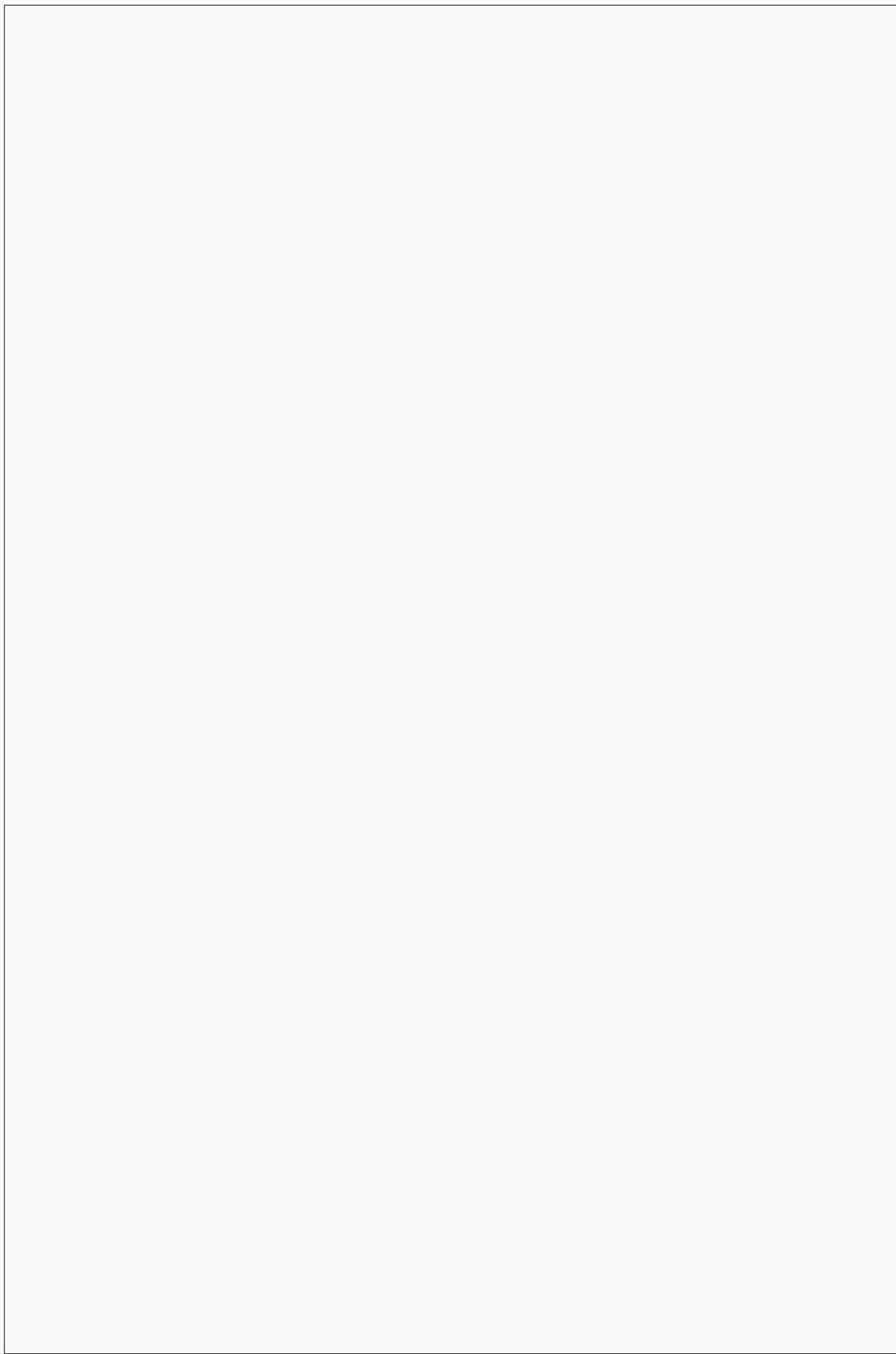
POUR RÉPARER CETTE ERREUR ET ÉVITER QUE TOUT LE TEMPS SOIT CHAMBOULÉ, IL FAUT TROUVER CETTE VOITURE ET LA DÉTRUIRE ENTRE LES TEMPS. SINON, CETTE ANOMALIE POURRAIT DÉTRUIRE TOUTES LES AUTRES ÉPOQUES, COMME UN DOMINO QUI FAIT TOMBER TOUS LES AUTRES.

DONC, UNE BOUCLE TEMPORELLE, C'EST QUAND UN OBJET SE RETROUVE DANS UNE ÉPOQUE OÙ IL NE DEVRAIT PAS ÊTRE ET COMMENCE À CHANGER CETTE ÉPOQUE DE MANIÈRE ÉTRANGE. IL FAUT RETIRER CET OBJET POUR QUE LE TEMPS REDEVienne NORMAL.

MA LETTRE À MON MOI FUTUR

SI TU VEUX, TU PEUX ÉCRIRE UNE LETTRE SUR CE
QUE TU ATTENDS AVEC IMPATIENCE ET CE QUE TU
RESSENS. DONNE-LA AUX CHEFS ; TU LA
RÉCUPÉRERAS À LA FIN DU CAMP COMME UNE
CAPSULE TEMPORELLE.





Journal de Bord

N'HÉSITE PAS À ÉCRIRE OU DESSINER CE QUE TU AS RETENU DE TA JOURNÉE ET À NOTER TOUT ÉLÉMENT QUE TU TROUVES IMPORTANT. CELA POURRAIT ÊTRE UTILE POUR LA SUITE DU CAMP.



Date : 21 JUILLET 2024

Date : 21 JUILLET 2024

Date : 23 JUILLET 2024

Date : 24 JUILLET 2024

Date : 25 JUILLET 2024

Date : 26 JUILLET 2024

Date : 27 JUILLET 2024

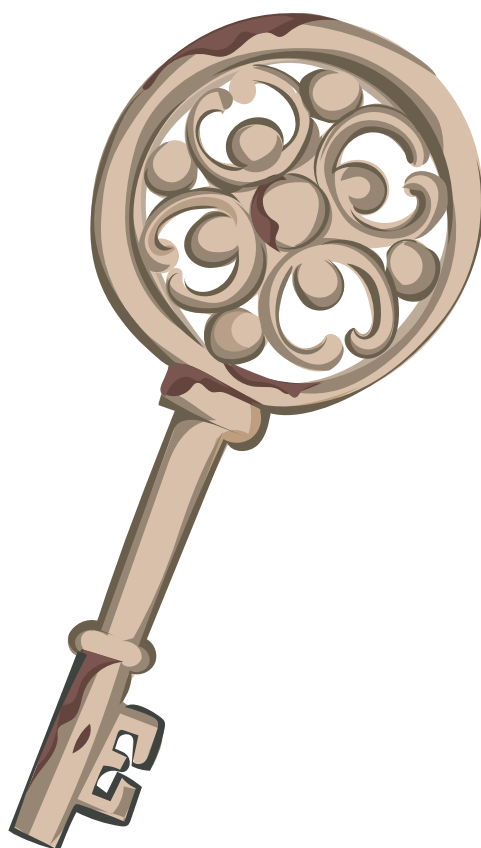
Date : 28 JUILLET 2024

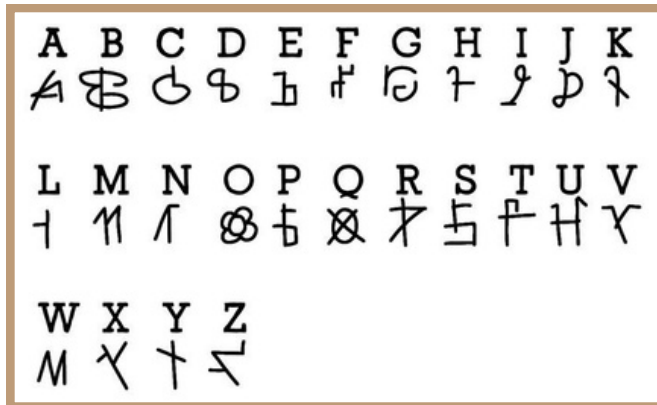
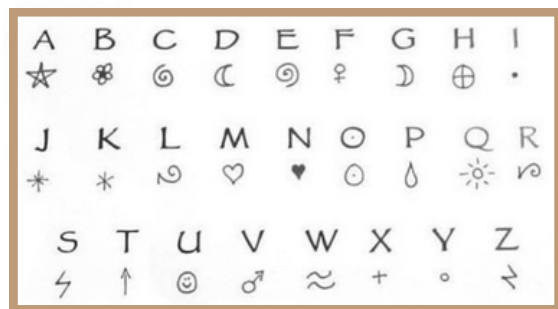
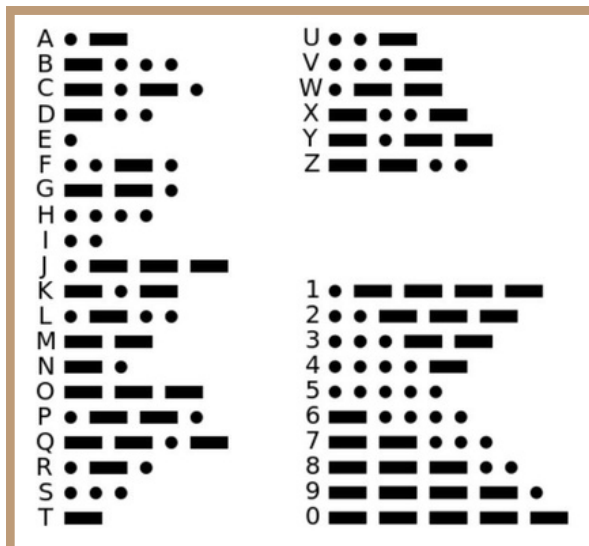
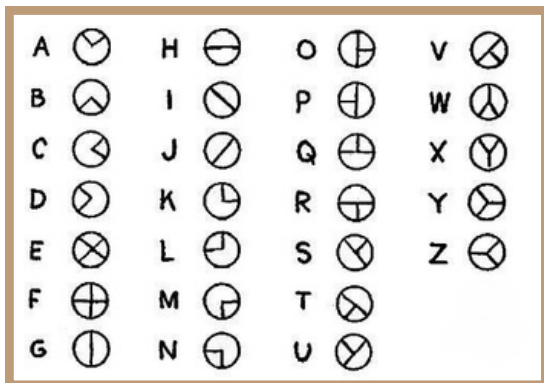
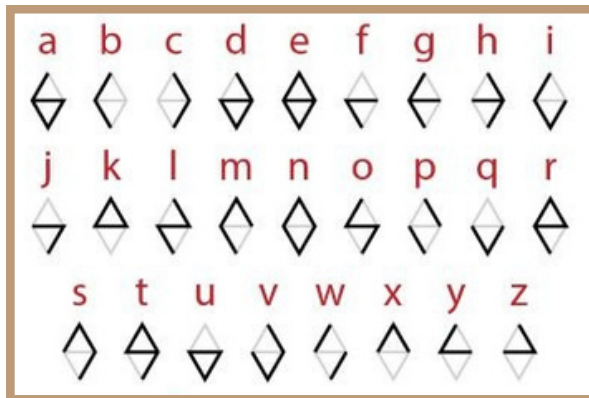
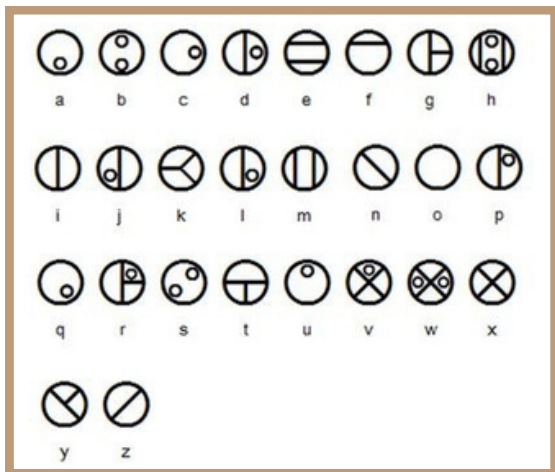
Date : 29 JUILLET 2024

Date : 30 JUILLET 2024

Traduction des codes

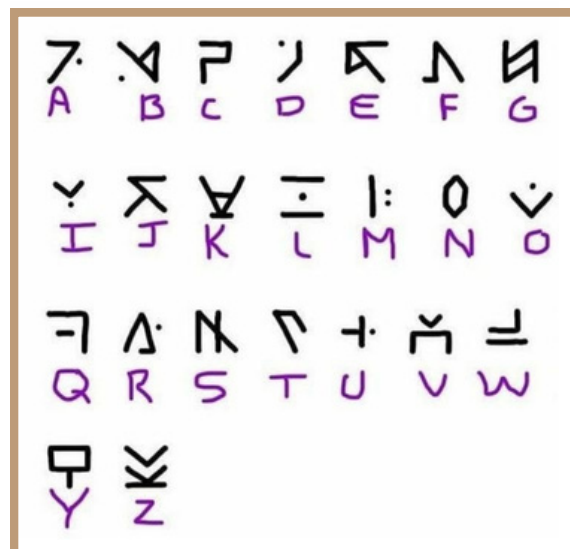
TU TROUVERAS PLUSIEURS TRADUCTIONS DE CODES
QUI POURRONT T'AIDER À COMPRENDRE CERTAINS
INDICES. ATTENTION, CERTAINS NE SERONT PEUT-
ÊTRE PAS UTILES.





	1	3	4	4	5
1	A	B	C	D	E
2	F	G	H	I/J	K
3	L	M	N	O	P
4	Q	R	S	T	U
5	V	W	X	Y	Z

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26



1	A	00001	14	N	01110
2	B	00010	15	O	01111
3	C	00011	16	P	10000
4	D	00100	17	Q	10001
5	E	00101	18	R	10010
6	F	00110	19	S	10011
7	G	00111	20	T	10100
8	H	01000	21	U	10101
9	I	01001	22	V	10110
10	J	01010	23	W	10111
11	K	01011	24	X	11000
12	L	01100	25	Y	11001
13	M	01101	26	Z	11010

A	𐀀	N	𐀎
B	𐀁	O	𐀏
C	𐀂	P	𐀐
D	𐀃	Q	𐀑
E	𐀄	R	𐀒
F	𐀅	S	𐀓
G	𐀆	T	𐀔
H	𐀇	U	𐀕
I	𐀈	V	𐀖
J	𐀉	W	𐀗
K	𐀊	X	𐀘
L	𐀋	Y	𐀙
M	𐀌	Z	𐀚

A: 𐀀	M: 𐀌	Y: 𐀙
B: 𐀁	N: 𐀎	Z: 𐀚
C: 𐀂	O: 𐀏	1: 𐀀
D: 𐀃	P: 𐀐	2: 𐀁
E: 𐀄	Q: 𐀑	3: 𐀂
F: 𐀅	R: 𐀒	4: 𐀃
G: 𐀆	S: 𐀓	5: 𐀄
H: 𐀇	T: 𐀔	6: 𐀅
I: 𐀈	U: 𐀕	7: 𐀆
J: 𐀉	V: 𐀖	8: 𐀇
K: 𐀊	W: 𐀗	9: 𐀈
L: 𐀋	X: 𐀘	0: 𐀉

A =	𐀀	N =	𐀎
B =	𐀁	O =	𐀏
C =	𐀂	P =	𐀐
D =	𐀃	Q =	𐀑
E =	𐀄	R =	𐀒
F =	𐀅	S =	𐀓
G =	𐀆	T =	𐀔
H =	𐀇	U =	𐀕
I =	𐀈	V =	𐀖
J =	𐀉	W =	𐀗
K =	𐀊	X =	𐀘
L =	𐀋	Y =	𐀙
M =	𐀌	Z =	𐀚

A	B	C	D	E	F	G	H	I
𐀀	𐀁	𐀂	𐀃	𐀄	𐀅	𐀆	𐀇	𐀈
J	K	L	M	N	O	P	Q	R
𐀉	𐀊	𐀋	𐀌	𐀍	𐀎	𐀏	𐀐	𐀑
S	T	U	V	W	X	Y	Z	
𐀒	𐀓	𐀔	𐀕	𐀖	𐀗	𐀘	𐀙	

𐀀	𐀁	𐀂	𐀃
A	B	C	D
𐀄	𐀅	𐀆	𐀇
E	F	G	H
𐀈	𐀉	𐀊	𐀋
I	J	K	L
𐀌	𐀍	𐀎	𐀏
M	N	O	P
𐀐	𐀑	𐀒	𐀓
Q	R	S	T
𐀔	𐀕	𐀖	𐀗
U	V	W	X
𐀘	𐀙		
Y	Z		

A	B	C	D
𐀀	𐀁	𐀂	𐀃
E	F	G	H
𐀄	𐀅	𐀆	𐀇
I	J	K	L
𐀈	𐀉	𐀊	𐀋
M	N	O	P
𐀌	𐀍	𐀎	𐀏
Q	R	S	T
𐀐	𐀑	𐀒	𐀓
U	V	W	X
𐀔	𐀕	𐀖	𐀗
Y	Z		

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
Z	Y	X	W	V	U	T	S	R	Q	P	O	N
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
M	L	K	J	I	H	G	F	E	D	C	B	A

A	B	C	J	K	L
D	E	F	M	N	O
G	H	I	P	Q	R
S	U	W	X	Y	Z
T	V				

Petit jeux

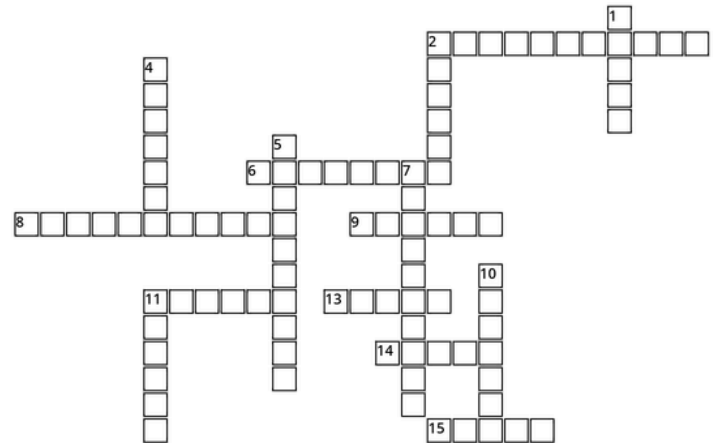
TU T'ENNUIES ? PAS DE SOUCIS ! VOICI
QUELQUES PETITS JEUX POUR FAIRE PASSER LE
TEMPS.



T E M P S R T Z G B Y K S T U R V J
 E P O Q U E S F N Z Z L S D B H J N
 K K F J T C E G D Z S A I S O N S E
 V N V S E J H E F O J H L O P M B Z
 S A B L I E R N F H E U S E J V U J
 D U I O V H S X K J B H U F E J O V
 A F C N J E C O U L E R N J L H J O
 S J D O G M J G S J K H G M H V F I
 A N F J Z Q J E O N V J C I O V N O
 S O L E I L W J A I O T C J Q O I N
 W Q J D Z O X X F J I J B D V R U A
 H E U R A M I N U T E S E C O F R H
 A I S A B H S R I G H U I V V I V I
 I N U T E S E C O N D E S T W A Z E
 S A B H E Q N H E U R E S O J Z A J

Temps - Heures - Minutes -
 Secondes - Époques - Saisons -
 Soleil - Sablier - Écouler

Mots croisés



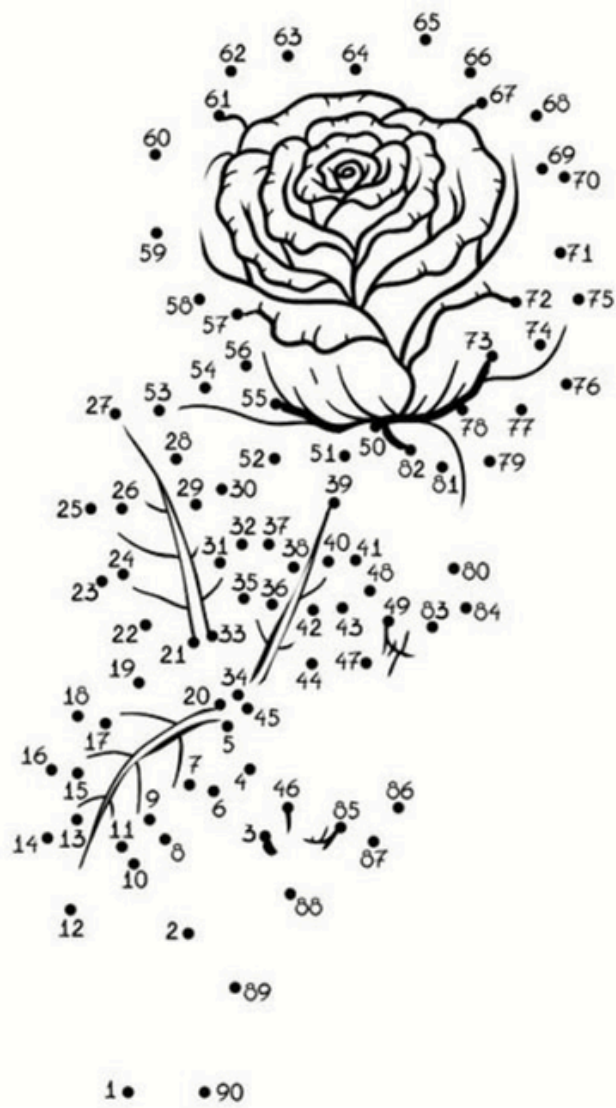
Horizontal

2. Une époque très ancienne où les dames portaient de grandes robes.
6. montre le chemins
8. L'époque lointaine où les premiers humains vivaient avec les animaux sauvages
9. Des moments qui s'additionnent pour faire une journée.
11. Découvrir de nouveaux endroits et vivre des aventures.
13. Protection pour les mains contre le froid ou pour travailler.
14. Séjours en plein air où l'on vit en groupe et on apprend la nature.
15. Tout ce qui n'est pas encore arrivé, mais qui pourrait se passer.

Vertical

1. C'est ce qui passe quand tu t'amuses ou attends quelque chose.
2. Ancêtre du CD, un disque pour écouter de la musique avec un son unique.
4. Formes qui tournent en rond, comme un serpent qui se mord la queue.
5. Période historique avec des châteaux forts et des tournois de chevaliers.
7. Jeunes membres d'un groupe de scouts, généralement âgés de 8 à 12 ans.
10. Ce qui se passe maintenant, à cet instant précis.
11. De courageux explorateurs avec des casques à cornes qui naviguaient sur de grands bateaux.





Espace collectif

UN ESPACE MAGIQUE OÙ CHACUN PEUT LAISSER UN
MOT OU UN DESSIN, POUR QUE CES SOUVENIRS
SPÉCIAUX DURENT POUR TOUJOURS !



