

## Document à lire à l'enfant au démarrage du jeu

Chers enquêteurs et enquêtrices,

Votre mission, si vous l'acceptez, est de retrouver le coupable du sabotage du dirigeable du professeur Fergusson.

Le 22 octobre dernier, le professeur a présenté un projet complètement fou : traverser le globe du sud au nord, à bord d'une machine volante baptisée le Victoria 2.

Malheureusement, cet exploit n'est plus possible car quelqu'un a saboté l'appareil et a volé la pile bunsen, invention du XIX<sup>e</sup> siècle permettant de faire fonctionner de manière électrique la machine volante.

À toi de retrouver le savant fou responsable de ce sabotage.

Pour ce faire, munis-toi d'une enveloppe pour mettre les indices découverts, d'un crayon de bois et d'un support rigide pour t'aider à écrire sur le livret.

Tu dois interroger dans l'ordre chaque suspect et retrouver des indices cachés un peu partout en finalisant l'ensemble des jeux de ce livret.

Attention à ne pas tricher !!!!

L'intégralité du document sera à reconstituer à la fin, une fois que les jeux auront été achevés par l'ensemble des équipes.

Vous pouvez constituer jusqu'à trois équipes :

- Equipe 1 : Nom de détective : Inspecteur Gadget  
Commence par les jeux 1,2,3,4 puis 5,6,7,8 puis 9,10,11,12.
- Equipe 2 : Nom de détective : Sherlock Holmes  
Commence par les jeux 5,6,7,8 puis 9,10,11,12 puis 1,2,3,4
- Equipe 3 : Nom de détective : Miss Marple  
commence par les jeux 9,10,11,12 puis 1,2,3,4 enfin 5,6,7,8.

Bonne chance, chers enquêteurs et enquêtrices !

## **Organisation et Gestion du jeu (pour les parents)**

- Prévoir une récompense à la fin du jeu (si vous le souhaitez).
- Prévoir du scotch
- Prévoir des crayons de bois
- Prévoir des enveloppes pour ranger les morceaux de l'énigme trouvés pour éviter que les enfants les perdent.
- Imprimer autant de fiches énigme qu'il y a d'équipes, puis les découper en 6 et les placer dans des enveloppes (indice 1 dans une même enveloppe, indice 2 dans un même enveloppe, ...)

### **Cacher les indices dans la maison :**

**Fiche coupable 1 :** Salle de bain

**1<sup>e</sup> indice :** Sous le lavabo

**Fiche coupable 2 :** Cuisine

**2<sup>e</sup> indice :** Chaise

**Fiche coupable 3 :** Salon

**3<sup>e</sup> indice :** Canapé

**Fiche coupable 4 :** Porte d'entrée

**4<sup>e</sup> indice :** Table

**Fiche coupable 5 :** Fenêtre

**5<sup>e</sup> indice :** Télévision

**Fiche coupable 6 :** Chambre

**6<sup>e</sup> indice :** Sous le matelas

Les enfants doivent prendre un indice (feuille découpée en 6) dans l'enveloppe et la remettre à sa place.

A la fin du jeu, reconstituer les différents morceaux pour découvrir le nom du coupable qui est Orfanik.