

~ 1 ~

Grand Jeu du confinement

Salut les loups, comment vous allez ?

On a été ravi de voir toute votre imagination grâce à toutes les petites vidéos que vous nous avez envoyées. Si vous n'en avez pas encore fait, ou si vous voulez en faire d'autres, ne vous privez pas ! Ça nous fait énormément plaisir !

N'oubliez pas d'également finir le dossier qu'on vous a envoyé 😊

Suite à la prolongation du confinement, on a pensé que vous créer un jeu plus long ne vous ferait pas de mal ... Donc le voici ! Inutile de vous dire que ce dossier est l'équivalent d'une véritable réunion et donc elle vaudra aussi pour des points sur le tableau :

- 100 pour le 1er,
- 75 pour les 2ème et 3ème,
- 50 pour le 4ème à 6ème et,
- 25 pour le 7ème à 10ème.

Faites le plus vite possible pour nous renvoyer vos réponses

Bonne chance à tous,

Le staff Khanhi



Vous venez d'être embauchés dans la société de détectives 'Arawihnahk'. Bien qu'elle ait un nom particulier c'est la meilleure entreprise d'enquête de Belgique.

Ce matin, la police a fait appel à vous pour résoudre une mystérieuse affaire. Le professeur Violet, le célèbre peintre, a été assassiné chez lui. La police n'a rien pu trouver sur cette affaire et espère bien que vous pourrez l'aider.

Tout d'abord les inspecteurs vous emmènent sur le lieu du crime pour éventuellement vous montrer les indices qu'ils ont trouvés lors de leur première visite.



- Il y a des traces de basket,
- Le vélo n'est pas celui du professeur Violet,
- Il y a une paire de roller dans la valise,
- Il y a un gâteau au chocolat.

Mon collègue, le Colonel Moutarde me dit alors : « Le meurtre est parfait le coupable n'a laissé aucune trace, allons interroger les suspects ».

- *Qui vélo personne des la porte fait botte du.*

.....
.....

- *Qui vélo personne des la porte fait botte du.*

.....
.....

- *.....*

.....
.....

- *La personne à pied n'aime pas les fraises.*

Interrogatoire de Madame LeBlanc :

- *.....*

.....
.....

- *À pied n'est pas Mme Beaumont.*

- *Emm chepenver en fati aps ed ovél.*

.....
.....

- *.....*

.....
.....

- *Le chocolat ne va pas avec le vélo.*

Interrogatoire de Monsieur Olive :

- *.....*

.....
.....

- *Le chocolat et la trottinette ne vont pas ensemble.*

- Le miel ne va pas avec Mme Beaumont.

.....

.....

- Le miel ne va pas avec Mme Beaumont.

Interrogatoire de Madame Beaumont :

La personne qui a des bottes ne fait pas de roller.

-

.....

.....

- Les blancs sandales sont par les portées Mme.

.....

.....

- --/--/./-..././-./..-/--/---/-./-//-.//..-./-./-//.--./-./...//-.//-/.-./---/-
/./..-/./-//-/./

.....

.....

- La personne qui a des bottes ne fait pas de roller.

Super maintenant que tu as réussi à comprendre ce que disent toutes ces personnes, il ne te reste plus qu'à remplir le tableau à la page suivante de façon à ce que chaque personnage soit associé à une chaussure, une allergie et un déplacement différent.

<i>Personnage</i>	<i>Madame Pervenche</i>	<i>Mademoiselle Rose</i>	<i>Madame Leblanc</i>	<i>Monsieur Olive</i>	<i>Madame Beaumont</i>
<i>Chaussure</i>	<i>Botte</i>	<i>Botte</i>	<i>Botte</i>	<i>Botte</i>	<i>Botte</i>
	<i>Basket</i>	<i>Basket</i>	<i>Basket</i>	<i>Basket</i>	<i>Basket</i>
	<i>Sandale</i>	<i>Sandale</i>	<i>Sandale</i>	<i>Sandale</i>	<i>Sandale</i>
	<i>Bottine</i>	<i>Bottine</i>	<i>Bottine</i>	<i>Bottine</i>	<i>Bottine</i>
	<i>Pantoufle</i>	<i>Pantoufle</i>	<i>Pantoufle</i>	<i>Pantoufle</i>	<i>Pantoufle</i>
<i>Allergie</i>	<i>Fraise</i>	<i>Fraise</i>	<i>Fraise</i>	<i>Fraise</i>	<i>Fraise</i>
	<i>Chocolat</i>	<i>Chocolat</i>	<i>Chocolat</i>	<i>Chocolat</i>	<i>Chocolat</i>
	<i>Miel</i>	<i>Miel</i>	<i>Miel</i>	<i>Miel</i>	<i>Miel</i>
	<i>Pollen</i>	<i>Pollen</i>	<i>Pollen</i>	<i>Pollen</i>	<i>Pollen</i>
	<i>Lait</i>	<i>Lait</i>	<i>Lait</i>	<i>Lait</i>	<i>Lait</i>
<i>Déplacement</i>	<i>A pied</i>	<i>A pied</i>	<i>A pied</i>	<i>A pied</i>	<i>A pied</i>
	<i>Voiture</i>	<i>Voiture</i>	<i>Voiture</i>	<i>Voiture</i>	<i>Voiture</i>
	<i>Roller</i>	<i>Roller</i>	<i>Roller</i>	<i>Roller</i>	<i>Roller</i>
	<i>Vélo</i>	<i>Vélo</i>	<i>Vélo</i>	<i>Vélo</i>	<i>Vélo</i>
	<i>Trottinette</i>	<i>Trottinette</i>	<i>Trottinette</i>	<i>Trottinette</i>	<i>Trottinette</i>

Maintenant que tu as complété la fiche de description de chaque suspect il ne faut plus qu'arrêter le coupable, c'est à ce moment-là que ta visite sur la scène de crime te revient en tête ainsi que ce que t'a dit le Colonel Moutarde : **Le meurtre est parfait, le coupable n'a laissé aucune trace.**

C'est bon tu connais le coupable, il ne faut plus que dire son nom, ses chaussures, son allergie, et son moyen de déplacement à la police (**le staff**) pour obtenir ta récompense.

Bien joué !

Annexes

Code morse international

1. Un tiret est égal à trois points.
2. L'espacement entre deux éléments d'une même lettre est égal à un point.
3. L'espacement entre deux lettres est égal à trois points.
4. L'espacement entre deux mots est égal à sept points.

