



# GRAND JEU 2 – FICHE ANIMATEUR

Jeu 2 sur 8 – Le Mystère du Professeur Magikus

Titre du jeu : Les empreintes dans la poussière

---



## INTRODUCTION – À LIRE AUX ENFANTS

"Cette nuit, Gobelino est revenu..."

Des traces étranges sont apparues dans la cour :  
des empreintes griffues, des plumes colorées, des papiers de bonbons, un tissu accroché, de la potion renversée...

Mais cette fois, il a aussi laissé quelque chose de nouveau :  
des **énigmes**, cachées dans ses indices.

À vous de les retrouver, les lire, les résoudre...

Et si vous trouvez la bonne réponse, **vous aurez le droit de fouiller un endroit secret** où se cache une enveloppe contenant un **indice clé de l'enquête**.



Attention ! Vous n'avez **droit qu'à une seule réponse par étape**.

Si vous vous trompez, vous devez **reposer l'énigme exactement où vous l'avez trouvée**, et partir. Vous pourrez revenir plus tard.




À vous de jouer, jeunes détectives !

---






## POSTES ET INFORMATIONS POUR LES ANIMATEURS




### ÉTAPE 1 – Pas loin d'un vieux banc

- **Énigme** (accrochée à une branche au-dessus du banc) :  
*"Je suis fait de bois, mais je ne bouge pas. Je t'offre le repos après la chasse."*
  -  **Réponse** : Le banc
  -  **Lieu de l'indice** : Enveloppe cachée sous ou derrière le banc
  -  **Indice contenu** : Mot-clé 1 → "**Trouvez**"
- 




### ÉTAPE 2 – Près d'une barrière grinçante

- **Énigme** (scotchée sur le tissu vert accroché au grillage) :  
*"On me traverse quand on entre, parfois je grince, parfois je claque."*
  -  **Réponse** : La barrière
  -  **Lieu de l'indice** : Enveloppe cachée derrière un poteau ou au sol
  -  **Indice contenu** : Morceau de carte n°1 (haut gauche)
- 




### ÉTAPE 3 – Vers un toboggan glissant

- **Énigme** (accrochée sur un grimoire en papier posé près du toboggan) :  
*"On me grimpe, on me glisse. Je suis souvent le roi de la récré."*
  -  **Réponse** : Le toboggan
  -  **Lieu de l'indice** : Enveloppe sous la glissière ou à l'arrière de la structure
  -  **Indice contenu** : Mot-clé 2 → "le"
- 

### ÉTAPE 4 – À l'ombre d'un toit sans mur




- **Énigme** (scotchée au dos d'une photo froissée de Magikus) :  
*"Je te couvre sans être un chapeau. On me trouve dehors, mais je n'ai pas de murs."*
  -  **Réponse** : Le préau
  -  **Lieu de l'indice** : Enveloppe sous une table ou attachée à un pilier
  -  **Indice contenu** : Morceau de carte n°2 (bas droit)
- 

### ÉTAPE 5 – Là où l'eau coule parfois

- **Énigme** (accrochée à la ficelle d'une fiole suspendue près du robinet) :  
*"Je coule quand on m'ouvre, je chante quand je goutte."*
-  **Réponse** : Le robinet
-  **Lieu de l'indice** : Enveloppe dans une bassine ou fixée à la base du robinet
-  **Indice contenu** : Mot-clé 3 → "passage"

---

## ÉTAPE 6 – Au pied du grand arbre tordu

- **Énigme** (écrite sur un parchemin accroché à l'arbre) :  
*"Je suis le début de tout secret. Je m'ouvre avec sagesse et se ferme avec silence."*
-  **Réponse** : Le savoir (ou la clé)
-  **Lieu de l'indice** : Enveloppe dans le creux de l'arbre ou cachée derrière une pierre
-  **Indice contenu** :
  - Mot-clé 4 → **"savoir"**
  - Morceau de carte n°3 (centre)



## TEXTE FINAL – À LIRE À LA FIN POUR LANCER LE JEU 3

**"Bravo, jeunes détectives !"**

Grâce à vos efforts, vous avez résolu les énigmes, trouvé les mots, et récupéré les morceaux de carte laissés par Gobelino.

Voici la phrase que vous avez découverte :

**"Trouvez le passage secret avec la clé du savoir."**

Et cette carte... Elle semble indiquer un lieu oublié... Peut-être une salle secrète, une bibliothèque magique ou la tanière du goblin...

Mais pour y entrer, il faudra affronter une épreuve redoutée par tous les magiciens :  
**ouvrir le Grimoire Enchanté.**

Le Jeu 3 vous attend. Préparez vos esprits... et vos sorts !