



ENQUÊTE PAS BÊTE AU FAR WEST



D'après l'article L 111-1 du code de la propriété intellectuelle (CPI), ce produit est protégé par le droit d'auteur.
Ainsi donc, il est interdit par la loi de reproduire, de revendre, de modifier tout ou parti
de cette enquête imaginée et réalisée par Anne Estelle Dal Pont, Stéphane Dal Pont

ENQUÊTE AU FAR WEST

LE GUIDE DU MAÎTRE DU JEU

Vous êtes parent, grand-parent, tonton/tatie, parrain/marraine, instituteur, animateur pour enfants, ou simplement un grand enfant qui veut amuser les plus petits ? Voici le mode d'emploi de l'enquête pas bête au Far West.

LE MATÉRIEL



IMPRIMANTE



FEUILLES



CISEAUX



CUTER



RUBAN
ADHÉSIF



ÉLASTIQUE
ou FIL



CRAYONS



ENQUÊTE AU FAR WEST

LE GUIDE DU MAÎTRE DU JEU

PRÉPARATION DU JEU 1/2



Lisez le mode d'emploi qui suit.



Imprimez le fichier « Enquête pas bête au FAR WEST - L'histoire ».



Imprimez le fichier « Enquête pas bête au FAR WEST - Les énigmes » au niveau que vous souhaitez en un exemplaire s'il y a une équipe (maximum 5 enfants), en deux exemplaires s'il y a deux équipes de 3 à 5 enfants (maximum 10 enfants au total), ou en trois exemplaires s'il y a 11 enfants ou plus.



Imprimez le fichier « Enquête pas bête au FAR WEST - Pourquoi les cow-boys ont-ils disparu ».



Selon le nombre d'enfants et le nombre d'équipes, **prévoyez une pièce de jeu pour chaque équipe**, pour que chaque équipe ne soit ni stressée, ni influencée par les autres.



Dans chaque pièce de jeu, accrochez au mur **les 4 affiches WANTED (énigme 1)**.
Découpez chaque affiche et disposez-les sur les murs dans la pièce de jeu. N'hésitez pas à décorer la pièce pour l'ambiance (chapeau, lasso, etc.)



Conservez avec vous « **le message en Morse** » (énigme 4) à ne donner aux enfants que lorsqu'ils auront trouvé les trois premières étapes.



Dans chaque pièce de jeu, posez sur la table :

- **la réglette de l'énigme 2** : découpez-la selon le contour et incisez les traits blancs au cutter. Les enfants devront passer les languettes à l'intérieur pour reconstituer le code,
- **la table de correspondance des couleurs de l'énigme 2**,
- **les consignes des énigmes 1, 2 et 3.**

ENQUÊTE AU FAR WEST

LE GUIDE DU MAÎTRE DU JEU

PRÉPARATION DU JEU 2/2



Dans chaque pièce de jeu, cachez :

- **les 4 indices de l'énigme 1** (découpez-les et cachez-les à des endroits différents),
- **les 5 languettes de l'énigme 2** (découpez-les et cachez-les : pour le niveau facile, il n'y a que trois languettes avec le code couleur, les deux autres sont vierges et les languettes sont numérotées / pour le niveau difficile, il y a quatre couleurs qui ne correspondent à aucune lettre et les languettes ne sont pas numérotées),
- **la carte de l'énigme 3** (roulée et maintenue par un élastique ou un fil),
- **le code morse de l'énigme 4** (découpez les différentes parties du puzzle pour le niveau facile, mélangez-les pièces, les enfants devront juste reconstituer le message final sous forme de puzzle / pour le niveau difficile, cachez les pièces de l'alphabet en Morse, les enfants devront d'abord reconstituer l'alphabet avant de pouvoir compléter les mots qui manquent dans le message final).

Voici quelques idées de cachettes en fonction de l'âge de l'enfant :

Pour les 3-6 ans : sous un fauteuil, dans un coin, sous un coussin, sur un rebord de fenêtre, derrière un rideau... il ne faut pas que les éléments soient trop bien cachés, l'enfant doit pouvoir les voir en se baissant, en cherchant à sa hauteur, en soulevant les gros objets. Si c'est trop bien caché, l'enfant perdra patience, se découragera et ne sera plus dans le jeu.

Pour les 6-8 ans : On peut augmenter la difficulté des cachettes, en mettant des éléments dans des poches de vestes, sous un chapeau, dans un tiroir, plus en hauteur...

Pour les 8-10 ans : On peut véritablement cacher les éléments le plus difficilement possible, par exemple en scotchant certains éléments sous la table, en glissant des éléments dans les pages d'un livre, en enroulant un élément et en le cachant dans un verre ou un vase, etc.

ENQUÊTE AU FAR WEST

LE GUIDE DU MAÎTRE DU JEU

PRÉSENTATION DE L' ENQUÊTE AUX ENFANTS

- Faites entrer les enfants dans la pièce de jeu.
- Rassemblez-les autour de vous.
- Lisez le document « Enquête pas bête au FAR WEST - L'histoire » en leur montrant les images.
- Faites-leur faire les exercices pour le voyage dans le temps.

LE DÉROULÉ DE L' ENQUÊTE PAS BÊTE



Les enfants doivent d'abord fouiller la pièce. C'est la première étape avant de trouver comment résoudre l'enquête. Il faut d'abord réunir tous les éléments pour ensuite essayer de trouver comment commencer à trouver les solutions. Pour rappel, il y a **21 éléments à trouver pour le niveau facile** et **16 éléments à trouver pour le niveau difficile.**



Avec les éléments posés sur la table + les éléments trouvés, **les enfants doivent résoudre les différentes énigmes** pour trouver qui a volé les chevaux, la direction que les voleurs ont prise, et le poste frontière sur leur route pour les arrêter.

Une fois les trois premières énigmes résolues, donnez aux enfants le télégramme à compléter. Ils doivent finaliser le message à envoyer pour stopper les voleurs avant qu'il ne soit trop tard.

Si vous voyez que les enfants bloquent sur certaines étapes ou énigmes à résoudre, n'hésitez pas à leur donner des indices (un peu plus bas).

LA FIN DE L' ENQUÊTE

L'enquête s'achève quand les enfants ont pu envoyer le télégramme au bon poste frontière. Les voleurs et leur célèbre chef seront arrêtés et mis en prison.

Flub peut enfin révéler aux enfants comment le métier de cow-boy tel qu'il existait a disparu.

Vous pouvez lire aux enfants le fichier « Enquête pas bête au FAR WEST - Pourquoi les cow-boys ont-ils disparu », ou les laisser découvrir les explications par eux-même.

ENQUÊTE AU FAR WEST

LE GUIDE DU MAÎTRE DU JEU

LE MÉMO ET LES INDICES 1/2



Énigme 1 : Qui est le chef de bande ?

Un seul homme a assisté au rapt des chevaux. Malheureusement, il est muet. Il a donc gribouillé tout ce qu'il a pu sur une feuille pour qu'on puisse identifier le chef des bandits. Un des bandits l'a vu faire, a déchiré la feuille et a balancé les morceaux un peu partout. Il faut retrouver les indices dessinés par l'homme muet pour identifier le chef des voleurs qui a sûrement son affiche quelque part.



Les indices :

- + de 900\$ (ce qui veut dire que la récompense offerte pour qui le capture est supérieure à 900\$) / 1200\$ pour le niveau facile,
- le crâne et le bonhomme vivant pour dire « mort ou vif » / cet indice est inexistant pour le niveau facile,
- le chapeau (le chef des bandits a un chapeau sur la tête)
- le dessin barré de la tête d'une femme (le chef des bandits est un homme).

Le résultat que les enfants doivent trouver est : **Boul Kestadi**.

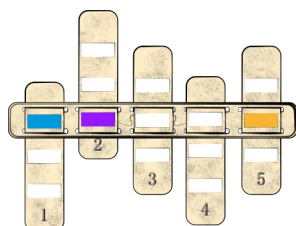


Énigme 2 : Le bandit oublieux

En cas de problème, les voleurs devaient se séparer et se rejoindre en un endroit précis. Un des bandits avait peur de ne plus se souvenir de la bonne direction. Il a donc fabriqué un petit objet avec un message de couleurs. C'est un code qui indique la direction à suivre que seul lui pouvait comprendre, pour ne pas être suivi. Dans la précipitation, cet objet est tombé de sa poche. Mais le bandit oublieux n'a pas pensé que des enfants très intelligents pourraient comprendre son message codé.

Il faut retrouver les 5 languettes à mettre dans l'objet qui est sur la table pour retrouver le code. Chaque couleur correspond à une lettre. Attention aux fausses pistes.

Les indices :



Il faut trouver 5 languettes : pour le niveau facile, il y en a deux qui n'ont pas de couleur, les languettes sont numérotées et il y a 2 couleurs qui ne correspondent à rien / pour le niveau difficile il y a 4 couleurs qui ne correspondent à aucune lettre. En glissant les languettes dans les fentes de l'objet, on aligne les couleurs sur le même niveau. Les enfants doivent ensuite faire correspondre les couleurs avec les lettres.

Le résultat que les enfants doivent trouver est : **SUD**.

ENQUÊTE AU FAR WEST

LE GUIDE DU MAÎTRE DU JEU

LE MÉMO ET LES INDICES 2/2



Énigme 3 : L'itinéraire

Il y a plusieurs façons de fuir au Mexique. Mais il n'y a qu'un seul chemin que les voleurs ont choisi d'emprunter. Les enfants doivent trouver les 3 grandes étapes, dans l'ordre, du chemin par lequel fuir. En trouvant la carte de la région, les enfants pourront savoir par quel poste frontalier ils vont passer.

Les indices:

- LAC / VILLE / FORET : pour le niveau facile, il suffira aux enfants de trouver les trois dessins correspondants, ainsi que les étiquettes avec les lettres. Les enfants doivent trouver la première lettre de chaque mot. Le numéro indique l'ordre.
- Pour le niveau difficile. LAC se lit à la verticale (les premières lettres de chaque phrase du premier poème forment le mot « lac ») / VILLE se trouve en prenant la première lettre de chaque mot de la 4ème phrase / FORET se cache dans la dernière phrase, dans les deux premières lettres et les trois dernières).
- Sur la carte, il n'y a qu'un seul itinéraire vers le Sud qui comprend d'abord le lac, puis la ville, et enfin la forêt.

Le résultat que les enfants doivent trouver est : **Lajitas** (le poste frontalier par lequel les voleurs vont passer).



Énigme 4 : le télégramme

!!! Donnez cette étape aux enfants qu'une fois les trois énigmes précédentes résolues !!!

Vanille a commencé à écrire le code morse pour envoyer le télégramme au plus vite au poste frontière de Lajitas mais Moka, maladroit, a renversé du café dessus. Plusieurs mots se sont effacés. Les enfants doivent reconstituer le télégramme complet pour l'envoyer le plus vite possible. Pour cela, il leur faut retrouver le code Morse (pour le niveau difficile) ou les étiquettes des mots manquants (pour le niveau facile afin de reconstituer le puzzle).

Le résultat que les enfants doivent trouver est : **La bande à Kestadi arrive à Lajitas avec un troupeau. Arrêtez-les !**

