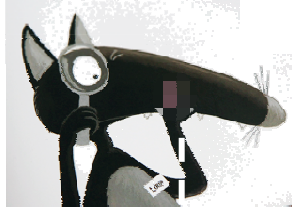


# Le loup qui cherchait le sujet du crime !

Départ

Case indice



Case indice



Case indice



Case indice



Case indice



Arrivée

# Carte des joueurs

Joueur 1

Où ?

Quand ?

Quoi ?

Comment ?

Qui ?

Joueur 2

Où ?

Quand ?

Quoi ?

Comment ?

Qui ?

Joueur 3

Où ?

Quand ?

Quoi ?

Comment ?

Qui ?

The diagram for Joueur 3 consists of a horizontal grid of colored blocks. The top row contains 13 blocks: yellow, orange, red, dark blue, white, orange, red, dark blue, white, yellow, orange, red, dark blue. Below this, five white question boxes are arranged horizontally. Each box is labeled with a question: 'Où ?' (under the first four blocks), 'Quand ?' (under the next four blocks), 'Quoi ?' (under the next four blocks), 'Comment ?' (under the next four blocks), and 'Qui ?' (under the last four blocks). The boxes are partially enclosed by the grid blocks, with some blocks appearing to be behind them.

Joueur 4

Où ?





















Quand ?

Quoi ?

Comment ?

Qui ?

The diagram for Joueur 4 is identical in structure to the one for Joueur 3. It features a horizontal grid of colored blocks (yellow, orange, red, dark blue, white) and five white question boxes labeled 'Où ?', 'Quand ?', 'Quoi ?', 'Comment ?', and 'Qui ?' arranged horizontally across the grid.

 <p>Le château</p>	 <p>Le musée</p>	 <p>Le cirque</p>	 <p>L'église</p>	 <p>Le palais chinois</p>
 <p>La banque</p>	 <p>L'hôtel</p>	 <p>La maison de M. Dupont</p>	 <p>Le palais oriental</p>	 <p>L'immeuble</p>
 <p>www.micetf.fr</p>	 <p>www.micetf.fr</p>	 <p>www.micetf.fr</p>	 <p>www.micetf.fr</p>	 <p>www.micetf.fr</p>
 <p>www.micetf.fr</p>	 <p>www.micetf.fr</p>	 <p>www.micetf.fr</p>	 <p>www.micetf.fr</p>	 <p>www.micetf.fr</p>

Cartes indice « où ? »

Cartes indice « quand ? »

				
Picasso	Miro	Léonard de Vinci	Matisse	Van Gogh
				
1 million de \$	Fontaine Jean Tinguely	Niki de Saint-Phalle	Vase précieux chinois	Sculpture indienne
En cassant la porte	En cassant une fenêtre	En faisant un hold-up	En désactivant l'alarme de sécurité	En déjouant la surveillance du gardien
En pénétrant dans le bâtiment de nuit	En se déguisant en personne âgée	En faisant semblant d'être perdu	En menaçant avec un faux pistolet	En escaladant la façade à l'aide de corde

Cartes indice « quoi? »

Carte indice « comment ? »


 Eugène la terreur	 Petit Louis	 Diego le trouillard	 Julien Machin	 Pat et Toche
 Gilles le vieux grincheux	 Victor Junior	 Robinson le glouton	 Nick Moustique	 Gérald le contorsionniste

Carte indice « qui ? »

dé

1

pions

1	2	2	
	3		

			
--	--	--	--

Le chat de ma voisine miaule très fort sur son toit.

Loup et ses amis visitent le musée.

Dans la salle rouge, le tableau de Picasso est exposé tout seul.

Les voleurs sont entrés par la porte arrière.

En 1503, Leonard de Vinci a peint la Joconde.

Nous adorons la visite guidée de Maître Hibou.

Mes invités mangent dans le salon.

Louve et loup se connaissent depuis longtemps.

Mademoiselle Yéti adore se promener dans les musées.

Jeudi, je mange  
à la cantine  
avec Justine et  
Martin.

Barnabé et Loup  
poursuivent le  
voleur de  
masque.

Nous  
réfléchissons à  
l'affaire.

Elles sont  
merveilleuses, les  
toiles de Van  
Gogh.

Picasso est un  
grand peintre  
espagnol.

Je cherche mes  
clés partout.

Dans ce musée,  
les œuvres d'art  
sont mises en  
valeur.

Dans le jardin, tu  
prends l'air un  
moment.

Aujourd'hui, je  
fête mon  
anniversaire.



Louve est très  
amoureuse de  
Loup.

Gros Louis et  
Joshua  
cherchent Loup  
partout.

Vous entendez  
ces bruits  
bizarres ?

La porte de  
l'ascenseur est  
bloquée.

Les élèves d'une  
école arrivent  
pour une visite au  
musée.

Derrière cette  
toile, Loup a  
trouvé un indice  
important.

Ils imaginent plein  
d'histoires en  
voyant les  
tableaux.

Maître Hibou et  
Barnabé savent  
beaucoup de  
choses sur l'art.

J'aime bien  
apprendre en me  
promenant dans  
un musée.

**But du jeu :**

Chaque enfant est un loup qui enquête sur un crime. Le but est de trouver les 5 indices permettant de résoudre l'enquête et démasquer le criminel.

**Mise en place du jeu :**

Les cartes-indices sont triées et rangées en tas séparés (5 tas- où, quand ? quoi ? comment ? qui ?)

Les pions loup sont placés sur la case départ.

Chaque enfant reçoit une carte joueur sur laquelle il rangera ses indices tout au long de la partie.

**Règles du jeu :**

On joue avec un dé allant de 1-3 et une face prison qui signifie qu'il faut passer son tour. Sur chaque case colorée, l'élève doit tirer une carte-jeu et identifier le sujet de la phrase en posant la question « qui est-ce qui ? ». Si la réponse donnée est correcte, l'élève attend le tour suivant. Si la réponse est fautive, l'élève doit rendre une carte indice s'il en a. Le passage sur chaque case blanche (même si on ne s'y arrête pas) donne droit à une carte indice.