

Mystère à Saint-Séverin:



Jeu de l'été 2024

La quête de la loupe



NANDRIN 
Accueil temps libre

Mystère à Saint-Séverin : La quête de la loupe

Dans le calme de la nuit, un mystère inattendu s'est produit : la loupe du célèbre détective Sherlock Holmes a disparu !

Cet objet précieux est essentiel pour ses enquêtes, car c'est avec lui qu'il découvre les secrets les mieux gardés et résout les énigmes les plus complexes.

Aujourd'hui, Sherlock Holmes a besoin de toi plus que jamais. Armé de ton intelligence et d'un livret d'indices, lance toi dans une aventure palpitante pour retrouver la loupe volée.

À chaque étape, des énigmes te guideront vers la vérité. Es-tu prêt à relever le défi et à devenir le héros de cette histoire ?

Montre-nous tes talents d'enquêteur et découvre qui se cache derrière ce vol audacieux.

Une récompense spéciale t'attend si tu réussis.

La quête commence maintenant.

Bonne chance, jeune détective !



Le message codé en morse

La nuit du vol, une souris curieuse trouve un papier avec des points et des traits éparpillés partout.

Elle découvre que c'est un message secret codé en morse indiquant un accessoire que le voleur ne porte pas.

Pourquoi le voleur laisserait-il un tel indice derrière lui ?

Traduis ce code en morse pour savoir quel accessoire le voleur ne porte pas.

Aide-toi de l'alphabet morse présent sur le panneau N°1

• — •• | •• — | — • | — • | • | — | — | • | ••





A 4x4 grid of letters is displayed over a blurred night scene of a park with a bench and a fountain. The letters are arranged as follows:

	1	2	3	4
A	Z	P	M	I
B	E	F	P	J
C	E	B	A	Y

Le mystère du coq

Tout comme Sherlock Holmes et son meilleur ami, un coq se promène dans le quartier.

Ils découvrent qu'un personnage rôde près du lieu du vol.

Trouve l'accessoire que le voleur ne porte pas.

Dans le tableau ci-contre,
noircis les lettres des
cases indiquées et forme le mot
avec les lettres restantes.

Utilise les numéros présents sur le panneau N°2





Le calcul mystérieux

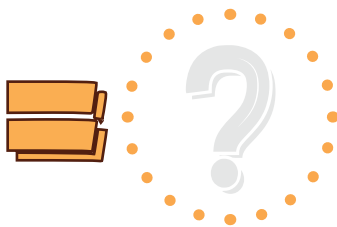
En explorant le jardin, nos détectives tombent sur une série de nombres et de signes gravés sur une pierre. Ces nombres semblent former un calcul complexe.

Réussir à le résoudre mènera à un numéro essentiel du cadenas.

Comment ce numéro se retrouve-t-il lié à l'affaire ?

Résous ce calcule et trouve un numéro du cadenas

Utilise les données présentes sur le panneau N°3



Note ce chiffre ici !



Le coffre et la charade

Un vieux coffre est à l'abandon dans une grange sombre.

À l'intérieur, une charade mène à la découverte d'un accessoire manquant au voleur.

Résous la charade et
trouve l'accessoire que
le voleur ne porte pas

Utilise la charade sur le panneau N°4



Trouve les différences et compte les ! Il s'agit d'un numéro du cadenas

Utilise l'image originale sur le panneau N°5



Note ce chiffre ici !

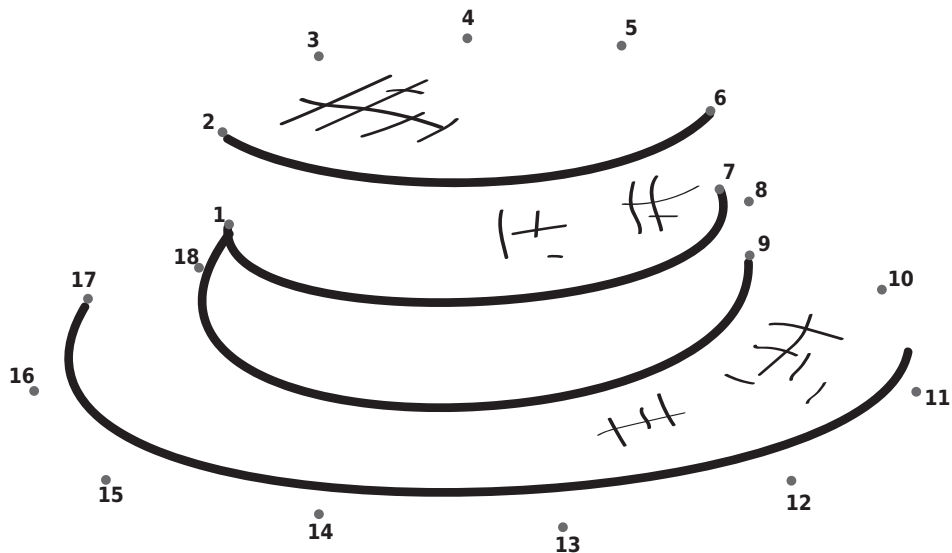
Le jeu des différences

Au cœur d'un vieux café, Sherlock Holmes mène discrètement son enquête sur le vol de sa précieuse loupe. Les objets, figés dans le temps, peuvent détenir les secrets pour retrouver le voleur.

C'est ici que nos jeunes détectives entrent en jeu, cherchant les différences entre les deux images presque identiques.

Chaque détail minutieusement observé les rapprochera d'un numéro vital du cadenas.





L'énigme du canotier

Un jeune blaireau observe des nombres mystérieusement reliés entre eux sur un mur.

Ces nombres révèlent un accessoire que le voleur a choisi de ne pas porter. Cela aidera-t-il à cacher son identité ?

Relie les nombres entre eux
et découvre l'accessoire
que le voleur ne porte pas.





Le vêtement égaré

Une autruche très distinguée trouve un rébus complexe indiquant un accessoire que le voleur ne porte pas.

Cet indice de couleur pourrait-il être la clé pour démasquer le voleur ?

Résous le rébus et
trouve l'accessoire que
le voleur ne porte pas.

Utilise le rébus sur le panneau N°7





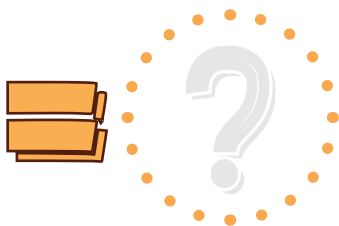
La quête de l'objet unique

Dans la bibliothèque, des rangées d'objets sont disposées de manière ordonnée, mais un seul apparaît une unique fois.

Identifier cet objet mène à un numéro crucial pour le cadenas. Ce numéro pourrait-il ouvrir la porte vers la loupe volée ?

Dans ces rangées,
un objet n'apparaît qu'une fois.
Trouve celui-ci et reporte le numéro
de sa rangée sur le cadenas.

Utilise les indices sur le panneau N°8



Note ce chiffre ici !





Le Code Secret de Watson

Un drôle de lapin déchiffre un code basé sur une phrase célèbre de Sherlock Holmes.

Ce code révèle un accessoire que le voleur a décidé de ne pas emporter.

L'heure joue-t-elle un rôle dans ce mystère ?

Résous cette énigme pour trouver
celui qui n'a rien dérobé en trouvant
l'accessoire que le voleur
ne porte pas

Utilise la suite de chiffre sur le panneau N°9

Chaque nombre sur le panneau correspond à une
lettre de la phrase (il ne faut pas compter les espaces) :

Elémentaire mon cher Watson





La Piste du Fugitif

Le dernier indice est laissé par le voleur. En s'en-fuyant avec la loupe, il a laissé des traces de pas qui conduisent à son identification.

Ce personnage malicieux pourrait-il être un vrai voleur, ou un simple farceur ?

À l'aide des traces laissées
sur le panneau n°10,
identifie le malicieux personnage

Utilise les indices sur le panneau N°10



Enigme 1: Lunettes

Enigme 2: Pipe

Enigme 3: 5

Enigme 4: Pistolet (Piste, Eau, Lait)

Enigme 5: 7

Enigme 6: Chapeau

Enigme 7: Veste bleue

(Le-veau-l'-heure-noeud-porte-pas-2-ve-ssss-t'-œufs-bleu)

Enigme 8: 2

Enigme 9: Montre

Enigme 10: Chien

Jeu de l'été 2024

"La Quête de la Loupe"

Créé et organisé par le service Accueil Temps Libre de la commune de Nandrin, ce jeu vous invite à résoudre les mystères disséminés le long d'un parcours de plus ou moins 6 kilomètres.

Muni de ce livret et aidé par les panneaux '*indices*', lancez-vous dans l'aventure pour déchiffrer les énigmes de "La Quête de la Loupe".

Le parcours, visuellement balisé, est conçu pour être une expérience captivante pour les détectives en herbe dès 4 ans et accompagnés.

Bonne chance à tous nos jeunes enquêteurs dans cette aventure ludique et éducative !