

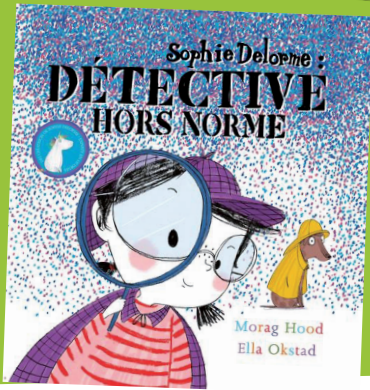


LE MYSTÈRE



SUGGESTIONS
DE LIVRES



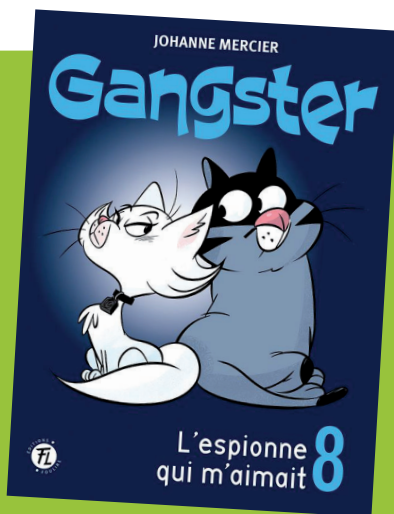


Sophie Delorme, détective hors norme
Morag Hood et Ella Okstad

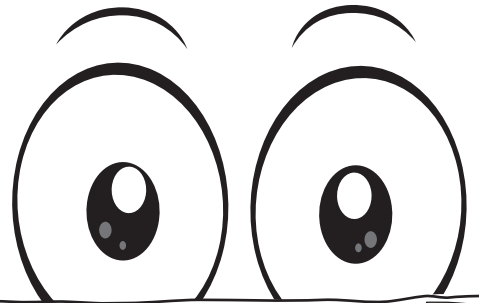
Crimes à la ferme!
La mystérieuse disparition de Vache
Sandra Dumais



Gangster 8. L'espionne qui m'aimait
Johanne Mercier



AVANT



LA LECTURE

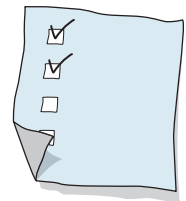


1.

Avant de débiter la lecture du livre choisi, **cachez-le quelque part.**

2.

Écrivez sur une **feuille** des indices.



3.

Invitez les jeunes à trouver **où se cache le livre** grâce à vos **indices.**



ACTIVITÉS À FAIRE

15-30
MINUTES

LE CODE SECRET

Imprimez une feuille de code secret pour chaque jeune et demandez-leur de trouver la réponse.

| | | | | | |
|---|----|---|---|---|---|
| a | b | c | d | e | f |
| 😊 | ☀️ | ✓ | ? | ≡ | ⊖ |

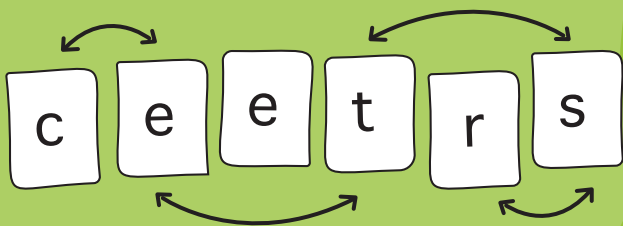
←
Demandez aux jeunes d'écrire des mots codés en utilisant votre code secret.

↘
Pour aller plus loin

↘
Demandez-leur d'inventer leur propre code secret.

CHARIVARI

Vous pouvez aussi faire des charivaris en mélangeant les lettres des mots.



Matériel requis

Imprimez l'annexe 1



ACTIVITÉS À FAIRE

45
MINUTES

QUI SUIS-JE ?

crayon
papier

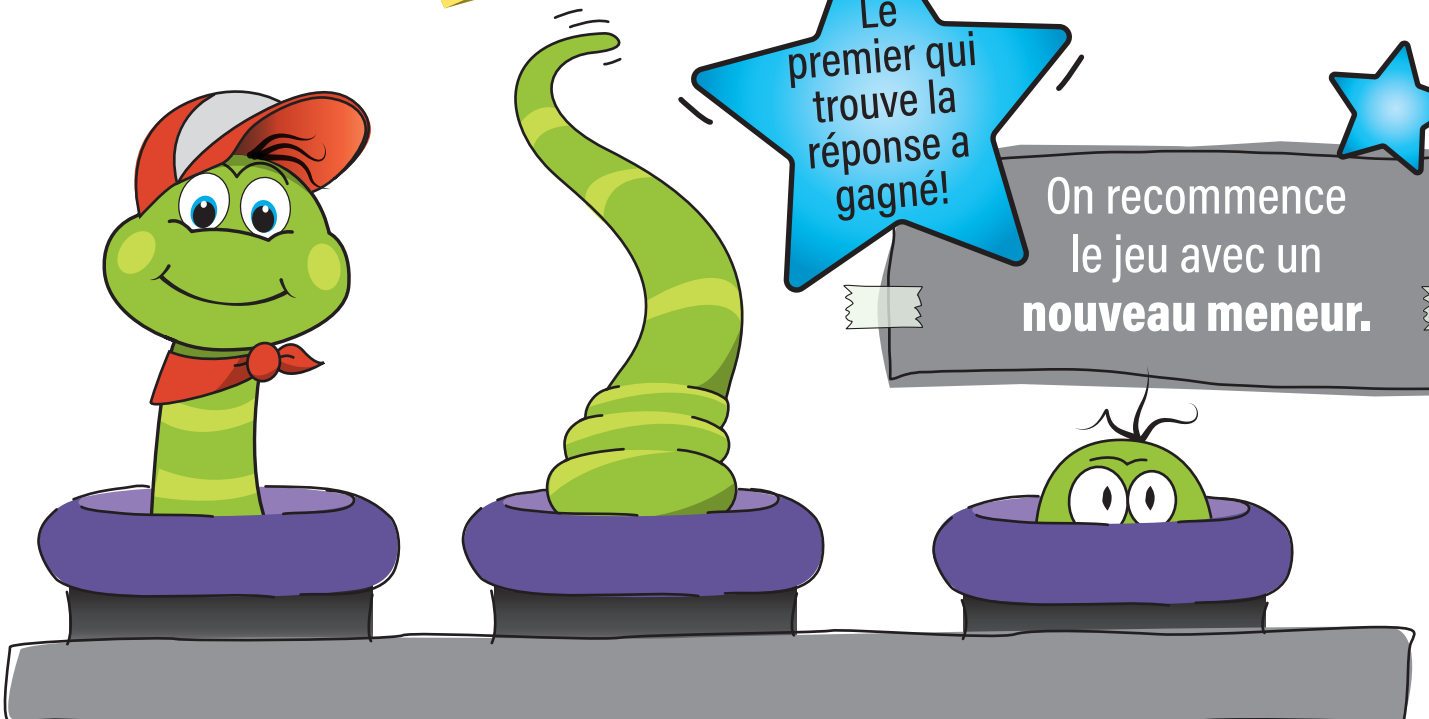
Matériel requis

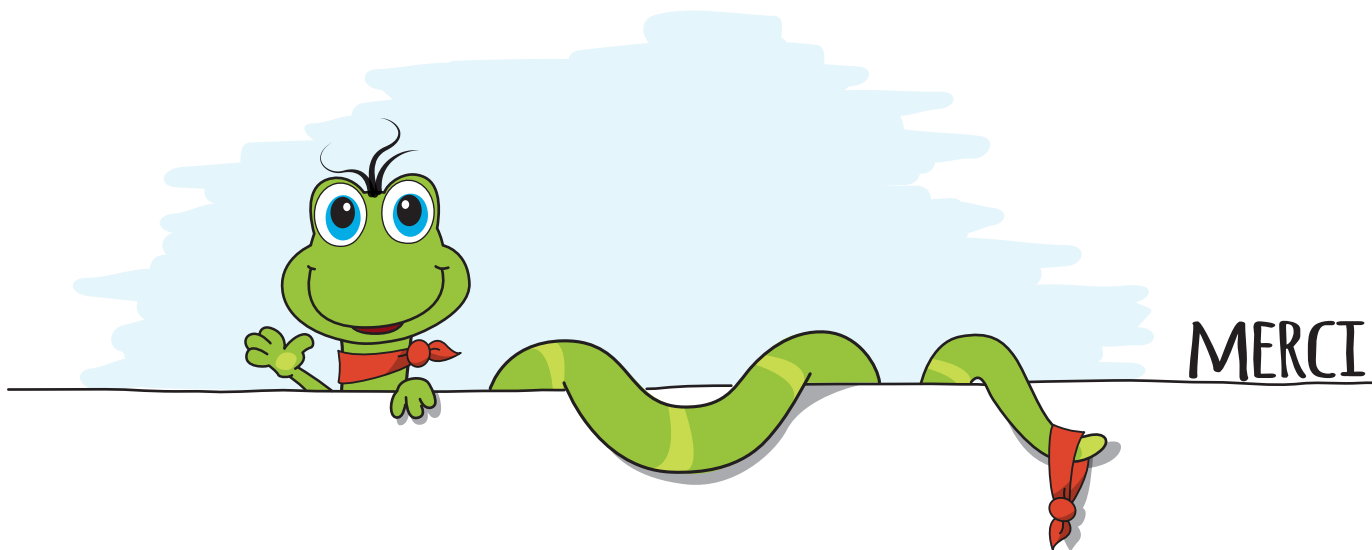
1. Choisissez un **meneur** de jeu. Toutes les autres personnes devront trouver le *Qui suis-je?*
2. Le **meneur** de jeu doit choisir une **personne** parmi tous les joueurs.
3. Une fois trouvé, il écrit le nom sur un papier qu'il **gardera caché** pendant toute la durée du jeu.
4. Les autres **joueurs** doivent poser des questions au meneur afin de trouver la personne qu'il a choisie.
5. Le **meneur** de jeu ne peut **répondre** que par « oui » ou « non » aux questions des joueurs.

NON OUI OUI OUI NON

Le premier qui trouve la réponse a gagné!

On recommence le jeu avec un nouveau meneur.





AVEC LA PARTICIPATION FINANCIÈRE DE



UN PROJET INITIÉ PAR



EN COLLABORATION AVEC

