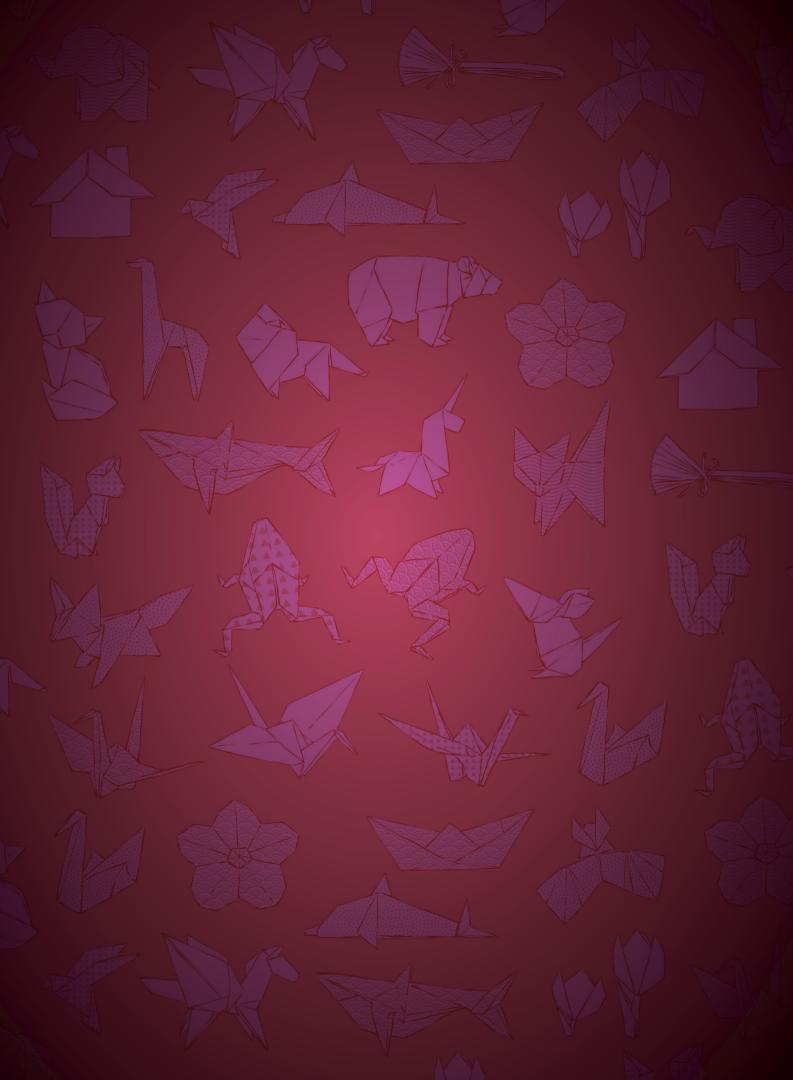


LA CHASSE AU TRÉSOR

Le Grimoire d'Elfie







# Salut! Moi c'est Elfic!

AVEC MES SŒURS, NOUS VENONS D'ARRIVER À BORD DE NOTRE BUS ANGLAIS TRANSFORMÉ

EN LIBRAIRIE AMBULANTE:

LE LIVRE QUI PUE!

MA SŒUR L'A APPELÉ COMME ÇA, CAR NOUS AVONS UN LİVRE QUİ SENT LE VİEUX FROMAGE QUİ PUE!





JE SUIS UNE SORCIÈRE, ET J'AI HÉRITÉ DU GRIMOIRE MAGIQUE DE MA MAMAN!





AIDEZ-MOI À RÉSOUDRE LES ÉNIGMES LES UNES APRÈS LES AUTRES POUR LE RETROUVER. CHAQUE ÉNIGME DONNERA UN ÍNDICE POUR PASSER À LA SUIVANTE.

G'est parti!





Mise en place de la chasse au trésor

La chasse au trésor d'Elfie est un jeu basé sur l'univers du *Grimoire d'Elfie*, la bande dessinée scénarisée par Audrey Alwett et Christophe Arleston, dessinée par Mini Ludvin et mise en couleur par Hélène Lenoble.



# À l'aide de ce livret, suivez les étapes de préparation et de mise en place. Vous aurez besoin du matériel suivant :

- Le cahier central de ce livret à détacher
- Des stylos, de la colle, une paire de ciseaux
- Du scotch ou de la pâte à fixe
- 4 enveloppes
- Des feuilles de papier (à origami, vertes dans l'idéal) et un post-it carré
- 4 ballons gonflables
- Un carnet rouge à customiser (format 17 par 22 cm)
- Un ou plusieurs balais
- 4 pots de yaourt

- Un bout de vieux fromage et 3 autres ingrédients odorants et reconnaissables par les enfants (café, fleurs...)
- 4 verres
- Du colorant alimentaire (rouge, vert, jaune)
- Un peu de bicarbonate alimentaire dans un petit bocal
- Du vinaigre blanc
- Des feuilles de couleur (rouge, bleu, jaune, blanc) pour faire les flèches
- 1. La dernière page de ce livret est la « fiche histoire », qui vous servira de guide tout le long du jeu.
- **2.** Détachez le cahier central et découpez la première de couverture du grimoire (page 1 du cahier central) puis collez-la sur le carnet rouge (ou customisez le carnet selon votre désir).
- **3.** Découpez ensuite les trois images de lieux qui se trouvent dans le cahier central. Ils serviront de repères aux enfants pour trouver les indices. Scotchez les trois images à des endroits différents, de façon à ce qu'ils soient facilement visibles. Vous pouvez agrémenter votre décor avec ce que vous avez, un drapeau pour la mairie, un rideau et des boîtes de conserve pour l'épicerie, etc.
- **4.** La lettre d'Elfie, en page 5 du cahier central, est celle que vous lirez aux enfants en introduction.
- **5.** Découpez les pages 6 à 13 du cahier central et collez-les dans le carnet. Attention, pour ne pas révéler trop vite la réponse à l'énigme 2, collez un post-it par-dessus l'image de la mairie!
- **6.** Découpez les étiquettes (page 14 du cahier central) et collez-les sur chaque enveloppe.

**7.** Pour mettre en place les énigmes, suivez les instructions suivantes :

# Énigme 1: Message codé

Découpez le message codé intitulé « indice 1 » dans le cahier central, et mettez-le dans l'enveloppe n° 1. Glissez l'enveloppe vers la fin du grimoire.

Réponse : « Rendez-vous au bus anglais »

# Énigme 2: L'Origami grenouille

Découpez l'« indice 2 » du cahier central et placez-le dans l'enveloppe n° 2. Cachez l'enveloppe près de l'image du bus.

Les enfants doivent suivre le tutoriel et le réussir, puis gagner la course de grenouille pour accéder au prochain lieu. Entraînez-vous avant pour participer et guider les enfants!

Enlevez le post-it qui cache l'image une fois la course finie.

Réponse : la mairie.



# Enigme 3: Le Puzzle

Découpez le puzzle intitulé « indice 3 » dans le cahier central, mettez tous les éléments dans l'enveloppe n° 3. Cachez cette enveloppe autour de l'image de la mairie.

Réponse : ils doivent trouver le ou les balais pour accéder au prochain lieu, car ce sera leur moyen de transport. Une étiquette épicerie sera collée sur le ou les balais afin d'indiquer l'endroit de la prochaine énigme..

## Énigmes 4 et 5: Les Odeurs à l'épicerie

**Tout d'abord,** faites une « poudre magique » : remplissez un bocal de bicarbonate de soude et collez-y l'étiquette intitulée « poudre magique » de l'indice 7, issue du cahier central. Placez le bocal de « poudre magique » sur les étagères du lieu de l'épicerie pour que les enfants puissent le trouver facilement. Les enfants devront récupérer ce pot et l'emporter avec eux.

**Ensuite,** dans 4 pots de yaourt vides, ou n'importe quel pot en recouvrant les bords, mettez des ingrédients odorants. L'un des pots doit contenir un bout de fromage qui sent fort. Pour le reste, faites avec ce que vous avez, mais ce doivent être des éléments reconnaissables par les enfants : café, banane, fleurs, chocolat... Collez un bout de papier dessus pour qu'ils ne voient pas l'intérieur du pot, et percez de petits trous.

Autour du pot contenant le fromage, collez un papier et écrivez « sous une table ». Écrivez de fausses indications sur les autres pots, telles que « dans un tiroir », « sur une chaise », « sous un tapis ».

Enfin, scotchez l'enveloppe n° 4 sous une table à proximité. À l'intérieur, glissez le visuel intitulé « indice 5 » dans le cahier central.

Présentez les 4 pots aux enfants. Ceux-ci doivent se référer au message laissé par Elfie (p. 10 – Énigme 4 du cahier central) dans le grimoire pour comprendre qu'ils doivent reconnaître l'odeur du fromage et savoir l'indication à suivre. Pensez à leur faire récupérer le bocal de «poudre magique» ! Ensuite, le grimoire leur donne le code (p. 11 – Énigme 5 du cahier central) en leur faisant barrer les mots, ce qui les conduira aux ballons.

Réponse énigme 4 : c'est le pot avec le fromage. L'indice suivant est sous la table.

Réponse énigme 5 : le mot recherché est «Ballons». Les enfants doivent se diriger vers les ballons gonflés préalablement.

# Énigme 6: Les Ballons

Avant de gonfler les ballons, découpez les mots issus de l'indice 6 du cahier central, puis glissez-les à l'intérieur de chaque ballon. Gonflez-les, puis accrochez-les près du sol pour ne pas risquer de perdre les mots quand les enfants les feront éclater.

Le grimoire leur donne un indice (p. 12 – Énigme 6 du cahier central) pour leur faire comprendre qu'il y a quelque chose à trouver à l'intérieur des ballons.

Réponse : il faut fabriquer une potion d'orientation, suivre les bonnes flèches et trouver le trésor !

# Énigme 7: La potion d'orientation

Prenez les 4 verres. Remplissez-en 3 à moitié avec de l'eau, et le quatrième à moitié avec du vinaigre blanc. Posez les verres sur un plateau avec rebords ; attention ça va légèrement déborder!

Au préalable, mettez 2-3 gouttes de colorant rouge dans le verre de vinaigre. 2 gouttes de colorant vert dans un verre d'eau puis 2 gouttes jaunes dans un autre. Laissez un verre d'eau incolore.

Indiquez aux enfants qu'ils doivent utiliser une grosse cuillère à café de poudre magique pour la potion d'orientation. Confiez-en la responsabilité au plus jeune ou à celui qui a le moins participé. Le verre avec le vinaigre et le colorant rouge sera le seul à réagir, ils doivent donc suivre la flèche rouge.

Vous aurez découpé les flèches dans des feuilles colorées et les aurez collées au sol en indiquant de faux chemins pour chaque couleur, sauf pour les flèches rouges qui mèneront les enfants au chaudron rempli de bonbons et de chocolats. Vous l'aurez caché sous un bureau ou derrière un rideau. En tout cas, à un endroit où les enfants n'auront eu aucune raison de fouiller jusqu'ici!

Le départ des flèches doit se trouver à proximité des ballons et à côté du plateau avec les potions.

Les enfants ont trouvé le chaudron, le jeu est fini ! Félicitez-les d'avoir retrouvé le trésor de la librairie ! Pour les remercier, vous acceptez de le partager avec eux !





Vous êtes le maître du jeu, un.e sorcier.ère, et vous êtes un.e ami.e de la petite Elfie. Les enfants sont une équipe d'apprentis sorciers, et vous allez avoir besoin d'eux, car le trésor de la librairie d'Elfie et ses sœurs a disparu!

Elfie a laissé une lettre dans laquelle elle explique la situation. Lisez-la aux enfants. Les enfants doivent ouvrir le grimoire, lire et inscrire leurs noms de sorcier.ière, puis découvrir la première enveloppe placée à la fin du grimoire. Pour raccourcir un peu le jeu, vous pouvez sauter cette étape et leur montrer directement l'enveloppe à la fin du grimoire.

# Réponse à l'énigme : «Rendez-vous au bus anglais.»

Les enfants découvrent l'enveloppe n° 2 près de 5 l'image du bus.

Expliquez-leur qu'ils doivent faire apparaître une grenouille en papier, et aidez-les pour le pliage des origamis. Quand c'est fait, dites-leur que vous parlez le langage des grenouilles, et que celles-ci acceptent de vous indiquer où se trouve le prochain indice, à condition de faire une course de grenouilles en les faisant sauter.

(Vous pouvez sauter l'étape de la course pour aller plus vite.)

# Le message transmis par les grenouilles : « Le prochain indice se cache à la mairie. »

Les enfants trouvent l'enveloppe n° 3 et reconstituent le puzzle. Ils doivent alors trouver le ou les balais. Vous leur expliquez qu'ils ont réussi à retrouver votre balai volant, et que c'est le seul moyen pour se rendre à l'épicerie (penser à accrocher une étiquette «épicerie» au.x balai.s). Ils doivent alors enfourcher le balai pour aller à l'épicerie.



À l'épicerie, ils trouvent une « poudre magique » que le grimoire leur conseille d'emporter. Il y a aussi 4 pots odorants. Ils doivent se rappeler que l'ingrédient dont parle Elfie est le fromage, puis sentir les pots et reconnaître celui avec le fromage pour comprendre où se cache la prochaine enveloppe (scotchée sous la table).

# L'enveloppe n°4 leur donne une énigme dont la réponse est « Ballons ».

Ils doivent trouver les ballons et comprendre qu'il faut les faire éclater. Une fois les ballons éclatés, ils doivent reconstruire une phrase qui leur demande de fabriquer une potion d'orientation :

#### « Il faut fabriquer une potion d'orientation, suivre les bonnes flèches et trouver le trésor! »

6 Il y a 4 chemins de flèches au sol, de différentes couleurs.

Pour savoir lequel emprunter, il faut réaliser la potion d'orientation! C'est la dernière épreuve. La poudre magique trouvée dans l'épicerie va maintenant pouvoir servir!

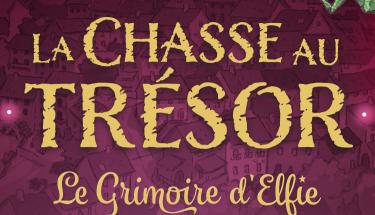
À côté des flèches se trouve le laboratoire avec les 4 potions préparées. Celle qui réagit indique la couleur des flèches à suivre.

Quand la potion rouge réagit, les enfants peuvent enfin emprunter le chemin des flèches rouges, celui qui les mènera au chaudron de bonbons et de chocolats que vous avez caché!

C'est la potion rouge! Il faut donc que les enfants suivent le chemin de flèches rouges.

Les enfants ont retrouvé le trésor de la librairie! Vous les félicitez, et pour les remercier, vous acceptez de le partager avec eux!

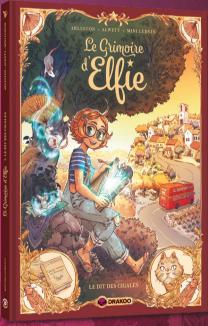




Retrouvez le trésor perdu d'Elfie à travers un jeu de piste amusant et surprenant! Organisez les étapes du jeu grâce aux éléments fournis et faites vivre aux enfants une aventure épique inspirée de la série Le Grimoire d'Elfie, en usant de réflexion et de curiosité!

Bon voyage et bonne quête!





© 2022 Drakoo - Le Grimoire d'Elfi

#### LE GRIMOIRE D'ELFIE

2 tomes disponibles Chaque tome est une histoire complète

Scénario : Audrey Alwett et Christophe Arleston

Dessin : Mini Ludvin Couleur : Hélène Lenoble









#### LETTRE D'ELFIE À LIRE AUX ENFANTS EN PRÉAMBULE

	Mes chers amis,
Avec	mes sœurs, nous venons d'arriver à bord de notre bus anglais
	bransformé en librairie ambulante : Le Livre qui pue !
Ma sœu	r l'a appelé comme ça, car nous avons un livre qui sent le vieux
fromaç	ge qui pue! Mais c'est la catastrophe! Notre trésor a disparu!
N	ous devons absolument le retrouver, mais comment faire?
J'ai e	ntendu dire que vous étiez des apprentis sorciers, comme moi!
Pen	sez-vous pouvoir nous aider? Mon ami.e est un.e sorcier.ère
expé	rimenté.e, alors il/elle vous guidera pour retrouver le trésor.
Je vous p	prête le grimoire magique que j'ai hérité de ma maman, il pouru
vous i	être utile. Je vous rappelle que ce grimoire est très capricieux,
il	ne vous donnera les indices que sous certaines conditions.
	Suivez ses instructions, et à vous de jouer!

#### À COLLER DANS LE GRIMOIRE





# Énigme? L'Origami grenouille

Pour connaître l'emplacement du prochain indice, vous allez devoir faire apparaître la petite grenouille en papier qui m'accompagne partout.

Comment faire ? L'indice caché dans l'enveloppe n°2 devrait vous aider.

Les grenouilles connaissent bien des choses, mais pour qu'elles parlent, il faut d'abord qu'elles s'amusent et qu'elles fassent la course.







# Énigme 5 Images et mots

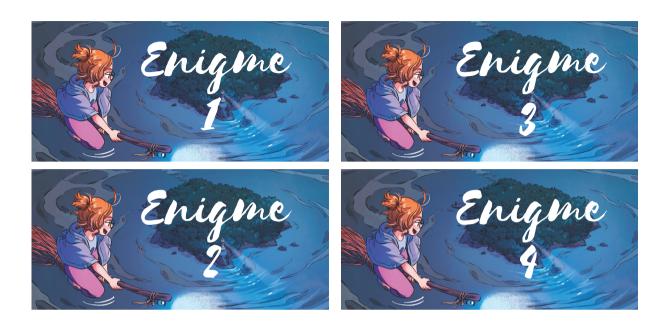
·\$
Barre les mots quand tu les trouves sur l'image.  Celui qui n'apparaît pas t'indiquera où trouver le prochain indice.
Sandwich Chat noir Bus anglais Valise Pile de livres Grimoire Grenouille Saturne
Ancre marine Facteur Téléscope Île Timbre Crabe Macareux Balai Citron
Machine à écrire Salicorne Phare Origami Boîte de sardines Oiseau noir
Bateau Ballons Pleine lune





# Étiquettes indices

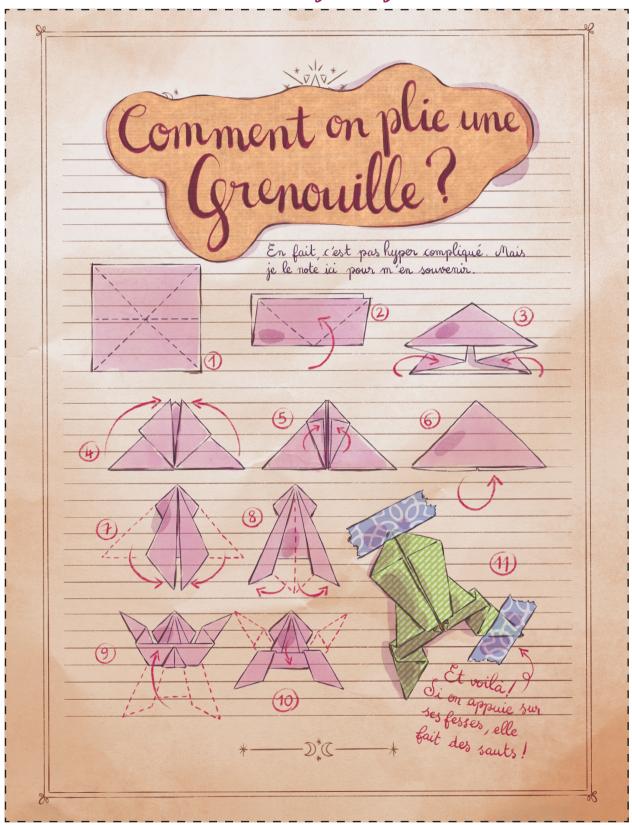
DÉCOUPEZ LES ÉTIQUETTES ET COLLEZ-LES SUR 4 ENVELOPPES



## Indice 1 Message codé



# Indice 2 - L'Origami grenouille



# Indice 3 Le Puzzle



## Indice 5 Les Odeurs à l'épicerie



## Indice 6 Les Ballons

9l faut fabriquer

une potion d'orientation,

suivre les bonnes flèches

et trouver le trésor!

## Indice 7 La Potion d'orientation



