



The Great Halloween Candy Heist

MODE D'EMPLOI

Tout ce qu'il faut pour animer le jeu, étape par étape.

IL VOUS FAUT

- Une imprimante (couleur ou noir et blanc)
- 8 enveloppes
- Des ciseaux
- Un crayon ou une attache parisienne pour la roue de décodage
- En option : un sachet de bonbons et des lampes de poche

DANS VOTRE PDF

- Couverture
- Page du maître du jeu avec les réponses
- Étiquettes des enveloppes
- Invitation
- Télégramme du Professeur Boo, badges, roue de décodage
- 7 énigmes (énigmes 2 et 3 en version Junior et Expert)
- Carnet d'enquête
- Lettre de remerciement et 2 diplômes

PRÉPARATION EN 10 MINUTES

1. Imprimez le PDF. Prenez le fichier « inksaver » pour économiser l'encre.
2. Découpez les badges et les deux cercles de la roue. Fixez le petit cercle sur le grand avec un crayon ou une attache parisienne.
3. Choisissez le niveau des énigmes 2 et 3 : Junior (6-8 ans) ou Expert (9-12 ans). Gardez seulement les pages utiles.
4. Collez une étiquette sur chaque enveloppe et remplissez-les selon le tableau ci-dessous.
5. Cachez l'enveloppe 2 sous le paillason et l'enveloppe FINALE sous le lit d'un enfant. Gardez les enveloppes 3 à 7 avec vous.

PENDANT LE JEU

1. Donnez l'enveloppe 1 aux détectives et lisez le télégramme à voix haute.
2. Ouvrez le compte à rebours gratuit sur votre téléphone (QR code sur la page du maître du jeu) et appuyez sur Démarrer.
3. Quand ils vous donnent la bonne réponse, remettez l'enveloppe suivante.
4. Bloqués ? Chaque énigme a un QR code avec 3 indices, le dernier donne la réponse.

Enveloppe	Contenu	Réponse attendue	Ensuite
1	Télégramme, badges, roue, carnet d'enquête, énigme 1	DOORMAT	Ils trouvent l'enveloppe 2 sous le paillason
2	Énigme 2	3816	Donnez l'enveloppe 3
3	Énigme 3	SALEM	Donnez l'enveloppe 4
4	Énigme 4	PURPLE HAT	Donnez l'enveloppe 5
5	Énigme 5	ORANGE SCARF	Donnez l'enveloppe 6
6	Énigme 6	HAZEL	Donnez l'enveloppe 7
7	Énigme 7	UNDER YOUR BED	Ils courent au lit : enveloppe FINALE
★	Lettre, diplômes, des bonbons	-	Affaire résolue !

POUR ENCORE PLUS DE FRISONS

- Éteignez les lumières et donnez une lampe de poche à chaque détective.
- Lisez le télégramme avec votre plus belle voix de fantôme.
- Grand groupe ? Un jeu par équipe, et c'est la course.
- Laissez les plus grands jouer le maître du jeu.

PETIT LEXIQUE ANGLAIS

thief	voleur / voleuse
candy	bonbons
cauldron	chaudron
witch	sorcière
doormat	paillason
door	porte
cat	chat
clue	indice
purple hat	chapeau violet
orange scarf	écharpe orange
under your bed	sous ton lit
envelope	enveloppe

BON À SAVOIR

- Jeu réservé à un usage personnel et en classe. Merci de ne pas partager les fichiers.
- Une question ? Écrivez-nous sur Etsy, réponse sous 24 heures.

Joyeux Halloween, détectives !