



Inspecteur Bougie

Le Mystère du lutin Grelot

L'Enquête de Noël de Jules

24 énigmes, du 1er décembre au 24 décembre 2026



Calendrier vérifié avant livraison. 24 énigmes distinctes, une seule réponse chacune, codes déchiffrés, cachette retrouvable même avec trois jours oubliés : 160 contrôles automatiques réussis, puis les 24 jours joués par un joueur virtuel. Ce calendrier a été écrit avec l'aide d'une intelligence artificielle, puis contrôlé.



Comment ça marche

Un lutin maladroit, **Grelot**, a caché le cadeau quelque part dans la maison... et a oublié où ! Chaque matin, une carte, une petite énigme de 2 à 5 minutes, **rien à cacher ni à préparer**. Vous ne cachez le cadeau qu'une fois, le 23 au soir.

- 1^{er} → 6 Énigmes sur l'enfant. La lettre trouvée colorie l'**image mystère** du carnet.
- 7 → 12 Énigmes sur la maison : on va voir, on touche, rien n'est caché. Le 12, l'image montre Grelot.
- 13 → 18 Messages codés : un mot par jour. Le 18, le **message de Grelot** dit où est le cadeau.
- 19 → 23 Devinettes d'objets : on barre des pièces sur la **carte de Grelot**. Il n'en reste qu'une.
- 24 Message, carte et dernière devinette mènent à la cachette.



Préparer (≈ 20 min, une fois)

- Imprimez les pages 3 à 9 en A4, échelle 100 %. Le noir et blanc marche aussi : les couleurs sont écrites en toutes lettres.
- Découpez les 24 cartes le long des pointillés.
- Pliez chaque carte sur la ligne « pli » : le rabat vient couvrir l'énigme, le numéro reste visible.
- Accrochez les cartes dans l'ordre sur une ficelle, avec des pinces à linge.
- Posez le carnet (2 pages) et des crayons près du calendrier : ● jaune ● rouge ● vert ● rose ● orange ● marron ● noir



Chaque matin

- Le 1^{er} décembre, lisez d'abord la lettre de l'Inspecteur (p. 3).
- La bande de couleur de la carte dit qui joue : ● Jules (rouge) .
- Un jour oublié ? Pas grave : jouez-le le lendemain, ou sautez-le. Le message et la carte se recoupent : la cachette se retrouve même avec trois jours oubliés.



Le 23 décembre au soir : cachez le cadeau

La chambre de Jules, sous le lit de Jules. Glissez le cadeau sous le lit le 23 au soir, une fois Jules endormi. Avant le 24, la cachette reste vide : si un enquêteur curieux y regarde, il ne trouve rien, et c'est normal.

Bon à savoir

La cachette est écrite dans le message codé : elle ne peut plus changer. Pour une autre cachette, écrivez-nous avant le 1er décembre : nous refaisons le calendrier.

Sécurité

Les énigmes de la maison font voir ou toucher des objets du quotidien, jamais rien de chaud ni de coupant. Rien n'est à goûter.

À lire le mardi 1er décembre au matin

Une lettre de l'Inspecteur Bougie



Cher Jules,

Je suis l'Inspecteur Bougie, détective des mystères. Ce matin, j'ai reçu une lettre très embêtée de Grelot, un lutin du Père Noël.

Grelot devait garder ton cadeau bien au chaud jusqu'au 24 décembre. Mais il est si maladroit qu'il l'a caché quelque part dans ta maison... et il a oublié où !

Heureusement, Grelot a semé des indices. Chaque matin, ouvre la carte du jour : une petite énigme t'attend. Note tes trouvailles dans le carnet de l'enquêteur.

Inutile de chercher avant le 24 : Grelot ne glissera le cadeau dans sa cachette que le 24 au matin. Le 24 décembre, ton carnet te mènera tout droit au cadeau.

Bonne enquête, et à très vite !

Inspecteur Bougie



Le mode d'emploi des enquêteurs

1. Chaque matin, ouvre la carte du jour (la couleur de la bande te dit à qui c'est le tour).
2. Résous l'énigme et écris ta réponse dans les cases.
3. Soulève le rabat : il te dit quoi faire dans le carnet. Tu bloques ? Le coup de pouce est écrit à l'envers, tout en bas.
4. Le 24, rassemble tous tes indices !

1

mardi 1er décembre
Jules

Énigme sur toi

Grelot a écrit ton prénom sur son carnet, mais il a renversé de l'encre dessus ! Écris ton prénom dans les cases.

--	--	--	--	--

Et maintenant ?

Sur l'image mystère de ton carnet, colorie en jaune toutes les cases marquées de la première lettre de ta réponse.



Coup de ponce (si tu bloques) : C'est ton prénom !

2

mercredi 2 décembre
Jules

Énigme sur toi

Il y a très, très longtemps, nous étions des géants sur la Terre. Le T-Rex était l'un de nous ! Qui sommes-nous ?

--	--	--	--	--	--	--	--

Et maintenant ?

Sur l'image mystère de ton carnet, colorie en rouge toutes les cases marquées de la première lettre de ta réponse.



Coup de ponce (si tu bloques) : Le mot commence par D et a 10 lettres : n'oublie pas le S à la fin, nous sommes plusieurs !

3

jeudi 3 décembre
Jules

Énigme sur toi

Un ballon, deux buts, et interdit de toucher le ballon avec les mains (sauf le gardien). Écris le nom de ce sport en quatre lettres, comme on le dit dans la cour.

--	--	--	--

Et maintenant ?

Sur l'image mystère de ton carnet, colorie en rouge toutes les cases marquées de la première lettre de ta réponse.



Coup de ponce (si tu bloques) : Le mot commence par F et a 4 lettres.

4

vendredi 4 décembre
Jules

Énigme sur toi

Avec tes crayons et tes feutres, tu fais de belles images sur une feuille blanche. Que fais-tu ?

--	--	--	--	--	--	--

Et maintenant ?

Sur l'image mystère de ton carnet, colorie en vert toutes les cases marquées de la dernière lettre de ta réponse.



Coup de ponce (si tu bloques) : Le mot commence par D et a 6 lettres.

5

samedi 5 décembre
Jules

Énigme sur toi

Do, ré, mi, fa, sol, la, si... Avec ces notes, au piano ou en chantant, on fait de la... quoi ?

--	--	--	--	--	--	--

Et maintenant ?

Sur l'image mystère de ton carnet, colorie en rose toutes les cases marquées de la première lettre de ta réponse.



Coup de ponce (si tu bloques) : Le mot commence par M et a 7 lettres.

6

dimanche 6 décembre
Jules

Énigme sur toi

Combien de bougies y avait-il sur ton dernier gâteau d'anniversaire ? Écris ce nombre en lettres.

--	--	--	--

Et maintenant ?

Sur l'image mystère de ton carnet, colorie en rose toutes les cases marquées de la première lettre de ta réponse.



Coup de ponce (si tu bloques) : Le nombre s'écrit en 4 lettres.

19

samedi 19 décembre
Jules

La carte de Grelot

Je suis rempli d'air et je m'envole si l'on lâche ma ficelle. Qui suis-je ?

Et maintenant ?

Sur la carte de Grelot, barre toutes les pièces où tu vois l'objet de ta réponse : le cadeau n'y est pas.



Coup de ponce (si tu bloques) : Le mot commence par B.

20

dimanche 20 décembre
Jules

La carte de Grelot

Quand il pleut, je m'ouvre au-dessus de ta tête pour te garder au sec. Qui suis-je ?

Et maintenant ?

Sur la carte de Grelot, barre toutes les pièces où tu vois l'objet de ta réponse : le cadeau n'y est pas.



Coup de ponce (si tu bloques) : Le mot commence par P.

21

lundi 21 décembre
Jules

La carte de Grelot

Accroché à une longue ficelle, je vole très haut quand le vent souffle fort. Qui suis-je ?

 -

Et maintenant ?

Sur la carte de Grelot, barre toutes les pièces où tu vois l'objet de ta réponse : le cadeau n'y est pas.



Coup de ponce (si tu bloques) : Le mot commence par C.

22

mardi 22 décembre
Jules

La carte de Grelot

J'ai une carapace sur le dos et je ne suis jamais pressée. Qui suis-je ?

Et maintenant ?

Sur la carte de Grelot, barre toutes les pièces où tu vois l'objet de ta réponse : le cadeau n'y est pas.



Coup de ponce (si tu bloques) : Le mot commence par T.

23

mercredi 23 décembre
Jules

La carte de Grelot

Ding, dong ! Je sonne tout en haut du clocher, et je suis en métal. Qui suis-je ?

Et maintenant ?

Sur la carte de Grelot, barre toutes les pièces où tu vois l'objet de ta réponse : le cadeau n'y est pas.



Coup de ponce (si tu bloques) : Le mot commence par C.

24

jeudi 24 décembre
Jules

Le grand jour !

Dans la pièce qui reste sur la carte, je suis le meuble où tu dors la nuit, avec un oreiller et une couverture. Le cadeau s'est glissé sous moi ! Qui suis-je ?

Et maintenant ?

Lis le message de Grelot, regarde la seule pièce qui n'est pas barrée sur la carte, trouve l'endroit que décrit la devinette... et va voir !



Coup de ponce (si tu bloques) : Relis le message de Grelot : il te dit tout !

Le carnet de l'enquêteur

Jules



L'image mystère du 1^{er} décembre au 12 décembre

Chaque jour, ta carte te dit **quelle lettre** chercher et **quelle couleur** prendre. Colorie toutes les cases de cette lettre, et seulement elles. La couleur du coloriage n'a rien à voir avec la couleur de la bande de la carte. Le 12 décembre, l'image est finie : qui vois-tu ?

X	K	A	A	L	W	Y	B	Y	H	J	J
Q	Q	K	H	X	W	W	L	Z	D	J	J
Z	V	I	Z	A	H	K	Y	D	D	B	L
Y	G	H	Y	G	Y	U	D	D	D	G	B
V	I	L	W	X	L	F	F	F	F	G	W
U	K	X	L	F	F	F	F	F	F	I	Y
V	G	G	F	F	F	F	F	F	F	F	X
U	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	H
M	M	S	S	S	S	S	S	S	S	M	M
G	M	S	O	S	S	S	S	O	S	M	B
H	Q	S	T	S	E	E	S	T	S	I	Z
Q	I	P	R	P	P	P	P	R	P	L	L
L	V	V	P	R	R	R	R	P	V	B	Z
A	Y	C	C	C	C	C	C	C	C	G	X

☐ 1  jaune

☐ 2  rouge

☐ 3  rouge

☐ 4  vert

☐ 5  rose

☐ 6  rose

☐ 7  rose

☐ 8  vert

☐ 9  orange

☐ 10  rouge

☐ 11  marron

☐ 12  noir

Le message de Grelot

du 13 au 18 décembre : un mot par jour, sans accents (LEA = LÉA)

Jour 13

Jour 14

Jour 15

Jour 16

Jour 17

Jour 18

La carte de Grelot

du 19 au 23 décembre : barre les pièces où tu vois l'objet du jour

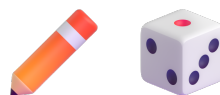
Cuisine



Abri ou garage



Chambre de Jules



Chambre des parents



Salon



Entrée



Les codes secrets



A B C D E F G H I J K L M



N O P Q R S T U V W X Y Z

A 1	B 2	C 3	D 4	E 5	F 6	G 7	H 8	I 9	J 10	K 11	L 12	M 13
N 14	O 15	P 16	Q 17	R 18	S 19	T 20	U 21	V 22	W 23	X 24	Y 25	Z 26