

Inspecteur Bougie

L'Affaire du Cadeau Envolé

Une enquête magique pour Camille, 8 ans

Dimanche 18 octobre 2026 · 14 h · maison avec jardin

11

enquêteurs

2

cercles

4

épreuves

≈ **30**

minutes



Enquête vérifiée avant livraison. Solution unique prouvée, chaque indice nécessaire, aucun raccourci, codes déchiffrables, comptage robuste : 47 contrôles automatiques réussis, puis une partie complète jouée par un joueur virtuel.



Contenu du kit

Guide des Gardiens : à lire, inutile de l'imprimer	p. 1 à 6
Lettre de l'Inspecteur Bougie	p. 7
Cartes de rôle : 11, plus 1 de secours	p. 8
Fiche des suspects (2 exemplaires) et Grimoire d'enquête	p. 11
Cercle de la Lune : Grimoire codé et Potion du Réveil	p. 13
Cartes de mission et indices officiels	p. 17
Cercle du Soleil : parcours, pierres, puzzle, cristaux	p. 18
Doudou, enveloppes des suspects, confessions	p. 23
Diplômes	p. 26



Le jeu en un coup d'œil

Le cadeau de Camille a disparu à l'Académie des Mille Bougies. Six suspects, deux cercles d'apprentis, quatre épreuves : chaque cercle rapporte ses indices, et seule leur mise en commun désigne le voleur.

Heure	Durée	Étape	Ce qui se passe
14 h 15	5 min	Ouverture Tous, au salon	Le Gardien de la Lune lit la lettre. Distribution des cartes de rôle, formation des deux cercles.
14 h 20	12 min	Épreuve 1 Lune : maison · Soleil : jardin	Lune : le Grimoire codé. Soleil : le Parcours du Sorcier.
14 h 33	12 min	Épreuve 2 Lune : maison · Soleil : jardin	Lune : la Potion du Réveil. Soleil : la Chasse aux Cristaux.
14 h 45	10 min	Grand Conseil Tous, au salon	Mise en commun des indices, réveil du doudou, accusation par Camille.
14 h 55	10 min	Final Tous	Confession de Moustache, devinette, chasse au cadeau, remise des diplômes.

Horaires indicatifs pour une fête à 14 h : 15 minutes d'accueil, puis le gâteau après le final.



Les deux Gardiens

Gardien de la Lune

Lit la lettre d'ouverture, accompagne le Cercle de la Lune **dans la maison**, puis anime le Grand Conseil et le final.

Gardien du Soleil

Accompagne le Cercle du Soleil **au jardin** : parcours du sorcier, puis chasse aux cristaux. Donne les pièces du puzzle.



Les cercles



Cercle du Soleil

- **Camille** · Grande Magicienne Enquêtrice
- **Tom** · Plume d'Or
- **Noé** · Pas de Velours
- **Basile** · Cœur Vaillant
- **Léon** · Main Agile



Cercle de la Lune

- **Lina** · Voix des Runes
- **Inaya** · Main d'Argent
- **Zélie** · Sablier Vivant
- **Maya** · Œil de Lynx
- **Ambre** · Clé des Étoiles

Réservé aux Gardiens : la solution

Le voleur est **Moustache, le chat du Grimoire**. Il voulait seulement la boîte du cadeau pour faire la sieste. Le cadeau se trouve dans la cachette que vous aurez choisie (page 25).



Préparer le jeu

Matériel

- ☐ 10 enveloppes (ou feuilles pliées et scotchées)
- ☐ Du scotch et des ciseaux
- ☐ Une corde ou un tuyau d'arrosage (3 m)
- ☐ 2 crayons, un téléphone pour minuter
- ☐ Un doudou témoin (voir ci-dessous)
- ☐ Le cadeau, dans une boîte à chaussures

Impression

En couleur, A4, échelle 100 % : pages 7 à 31. La **Fiche des suspects** (p. 11) en **2 exemplaires**, un par cercle. En noir et blanc, tout reste jouable : les couleurs sont écrites en toutes lettres.

Le doudou témoin. Demandez discrètement à Camille si son doudou peut jouer le témoin devant ses amis. Sinon, prenez une autre peluche de la maison : « le témoin de l'Académie ».

La veille (≈ 40 min)

1. **Découpez** les cartes de rôle, de mission et d'indices, les 7 ingrédients, l'alphabet en deux moitiés, les 4 pièces du puzzle, les 4 pierres et les 9 cristaux.
2. **Choisissez la cachette** du cadeau (tableau ci-dessous) et gardez la confession de Moustache qui lui correspond (p. 25).
3. **Préparez les enveloppes** :
 - **Grimoire** : la page arrachée et la moitié A-M de l'alphabet ;
 - **Doudou** : l'Indice du Doudou, étiquette « Chut ! » collée dessus ;
 - **6 suspects** : un portrait collé sur chaque enveloppe, l'alibi dedans ; dans celle de Moustache, la confession choisie.
4. **Gardez sur vous** les cartes de mission et les indices officiels de votre cercle.

Qui garde quoi

Gardien de la Lune : la lettre, les cartes de rôle, la mission « Grimoire codé » puis « Potion du Réveil », l'Indice du Grimoire, la carte « Le mot magique », le Grimoire d'enquête, le sac des 6 enveloppes, les diplômes.

Gardien du Soleil : la mission « Parcours du Sorcier » puis « Chasse aux Cristaux », les 4 pièces du puzzle, la règle magique, l'Indice du Puzzle et l'Indice des Cristaux.



Installer le jour J

La cachette du cadeau

Cachette	Devinette de Moustache
A La chambre de Camille recommandée sous le lit de Camille. Personne n'y entre avant le jeu.	« La nuit, tu dors sur moi. Le jour, je garde des secrets en dessous. Je suis dans ta chambre, Camille : qui suis-je ? »
B L'entrée dans le meuble ou le placard à chaussures. Seulement si les invités n'y déposent pas leurs chaussures en arrivant.	« Ici attendent les baskets et les bottes, rangées par paires. Une boîte de plus ne se remarque pas ! »
C L'abri ou le garage là où l'on range les outils du jardin. Outils rangés hors de portée ; un adulte entre en premier.	« Dans le jardin, là où l'on range la pelle et le râteau, une boîte fait la sieste. »

Le jour J, dans la maison

- Enveloppe **Grimoire** entre deux livres de la bibliothèque.
- Moitié **N-Z** de l'alphabet sous un coussin du canapé.
- Les **7 ingrédients** dans le salon, à hauteur d'enfant : sous un vase, derrière un cadre, au pied d'une plante...
- Le **doudou témoin** endormi sur la chaise de Camille, son enveloppe attachée par un ruban.
- Les **6 enveloppes des suspects** dans un sac, hors de vue.
- Le **cadeau** dans sa cachette.

Le jour J, au jardin

- La **corde** posée au sol, en ligne droite ou en courbe douce.
- Les **4 panneaux** d'obstacles scotchés sur des chaises ou des piquets.
- Les **4 pierres** sur un tronc, une clôture ou un mur, à hauteur d'épaule (≈ 1 m), dans le désordre.
- Les **9 cristaux** au ras du sol : pied d'arbre, pot de fleurs, marche... jamais dans un buisson piquant.
- **S'il pleut** : parcours dans un couloir, cristaux dans une autre pièce.

Animer les épreuves

Chaque épreuve dure 10 à 15 minutes. Donnez la carte de mission, laissez chercher, et ne proposez un coup de pouce qu'après 3 minutes de blocage.



1 • Le Grimoire codé

Cercle de la Lune

Maya (Œil de Lynx) dirige la fouille : l'enveloppe est dans la bibliothèque, la seconde moitié de l'alphabet sous un coussin. Un mot par enfant : il y a 5 mots. Lina (Voix des Runes) lit le message.

Solution : LE VOLEUR RESTE AU SOL. Il n'a pas d'ailer : on raye les suspects qui volent dans les airs.

Coups de pouce, dans l'ordre : ① « Chaque image remplace une lettre. » ② « Il manque la moitié de l'alphabet : regardez sous les coussins. » ③ Donnez la première lettre de chaque mot.

À la fin : remettez l'**Indice du Grimoire** à Inaya (Main d'Argent).



2 • La Potion du Réveil

Cercle de la Lune

Les 7 ingrédients sont cachés dans le salon. Les enfants posent chaque carte sur la recette, puis lisent les lettres de 1 à 7.

Solution : FRAISES, le mot magique qui réveillera le doudou au Grand Conseil.

Coups de pouce, dans l'ordre : ① « Regardez à hauteur de vos genoux. » ② « Une carte par numéro de la recette. » ③ « Ça se mange, c'est rouge, et Camille adore ça. »

À la fin : remettez la carte « **Le mot magique** » : on garde le secret jusqu'au Grand Conseil.



1 • Le Parcours du Sorcier

Cercle du Soleil

Quatre obstacles, réussis par tout le cercle. Après chaque obstacle, donnez une pièce du puzzle. Léon (Main Agile) assemble, Basile (Cœur Vaillant) encourage.

Solution : le puzzle montre la place vide du cadeau et **une touffe de poils**.

Coups de pouce, dans l'ordre : Un enfant qui n'aime pas un obstacle choisit l'autre figure, ou devient « juge » et compte pour les autres. La roulade seulement sur l'herbe.

À la fin : remettez l'**Indice du Puzzle** à Tom (Plume d'Or).



2 • La Chasse aux Cristaux

Cercle du Soleil

Noé (Pas de Velours) mène la fouille. Une fois les 9 cristaux trouvés, on fait des tas par couleur ; un enquêteur (Esprit Vif) annonce la couleur gagnante.

Solution : 5 verts, 2 rouges, 1 violet, 1 jaune : la baguette du voleur est **verte**. Même s'il manque deux cristaux, le vert reste en tête.

Coups de pouce, dans l'ordre : ① « Combien en avez-vous, sur 9 ? » ② « Cherchez au pied des pots et des arbres. » ③ Montrez la zone du dernier cristal.

À la fin : remettez l'**Indice des Cristaux** à Tom (Plume d'Or).



Le Grand Conseil (10 min)

1. Tout le monde au salon, autour du Grimoire d'enquête (p. 12).
2. Chaque indice est lu par un enfant différent, qui trace lui-même les croix : d'abord les deux indices du **Soleil**, puis l'Indice du Grimoire de la **Lune**.
3. Camille prend le doudou. Tous ensemble, trois fois : « **FRAISES !** ». Ouvrez l'enveloppe : c'est l'**Indice du Doudou**. N'acceptez aucune accusation avant qu'il ait parlé.
4. Il ne reste qu'un suspect. Camille choisit son enveloppe. Une seule enveloppe à la fois.

Qui élimine qui :

Moustache				
Céleste	×			
Gribouille		×		
Caramel			×	
Nougat				×
Pistache	×	×	×	×

Chaque cercle seul garde 3 suspects : la réponse n'apparaît qu'en mettant les indices en commun.



Le final (10 min)

- **Mauvaise enveloppe** : l'alibi du suspect renvoie vers l'indice oublié. On la referme et on reprend le raisonnement, sans pénalité.
- **Bonne enveloppe** : lisez à voix haute la confession de Moustache et sa devinette. Tout le monde court à la cachette ; Camille ouvre son cadeau.
- **Diplômes** : appelez chaque enquêteur par son prénom et son titre. Camille reçoit le sien en dernier.



Si...

- **Un cercle finit en avance** : mission bonus, dessiner le voleur tel qu'on l'imagine, au dos de la carte de mission.
- **Ça bloque** : coups de pouce dans l'ordre, puis donnez la solution de l'épreuve. L'enquête continue.
- **Un enfant ne lit pas encore** : il cherche, compte, assemble ; l'adulte lit pour lui.
- **Il pleut** : tout se joue dans la maison (voir la préparation).
- **Un invité surprise** : carte de rôle et diplôme vierges prévus, à remplir au crayon.
- **Une dispute pour un rôle** : on échange les cartes, les titres ne changent rien au jeu.

Sécurité. L'Inspecteur Bougie est imaginaire : **aucune bougie allumée pendant le jeu** (celles du gâteau, après, avec un adulte). Parcours sur l'herbe, loin des obstacles durs ; on ne grimpe sur rien. Aucune épreuve ne fait goûter d'aliment. Cristaux et pierres hors des zones dangereuses (bassin, outils).

Illustrations 3D : Microsoft Fluent Emoji (licence MIT). Polices : Andika, Sniglet, Mystery Quest (SIL OFL 1.1). Kit IB-TEST-0030, généré le 8 octobre 2026.

Académie des Mille Bougies

Mission confidentielle



Chère Camille,

Aujourd'hui, tu fêtes tes 8 ans. À l'Académie des Mille Bougies, c'est l'âge où une apprentie devient Magicienne Enquêtrice.

Mais ce matin, catastrophe : ton cadeau d'anniversaire s'est volatilisé !
Pouf ! Disparu dans un nuage d'étincelles.

Six habitants de l'Académie étaient là au moment du sortilège. L'un d'eux a fait disparaître ton cadeau.

Moi, l'Inspecteur Bougie, je ne peux pas venir : en plein jour, ma flamme est trop faible. Alors je te confie l'enquête, à toi et à tes apprentis magiciens.

Formez deux cercles : le Cercle du Soleil et le Cercle de la Lune. Chaque cercle passera deux épreuves et rapportera des indices. Puis réunissez-vous en Grand Conseil : avec tous les indices, un seul suspect restera.

Trois règles d'or : on s'entraide, on ne triche pas, et on écoute les Gardiens.

Toi qui dances comme une vraie magicienne, qui rêves de licornes, et qui ne résistes pas aux fraises, je sais que tu vas réussir.

Que la flamme de l'enquête vous guide !

Inspecteur Bougie

Détective de l'Académie des Mille Bougies

P.-S. : ton doudou a peut-être vu quelque chose... Mais il dort très profondément. Il faudra trouver le mot magique pour le réveiller.



Page arrachée du Grimoire

Chaque image cache une lettre. Écrivez-la dans la case !

Lune · Épreuve 1

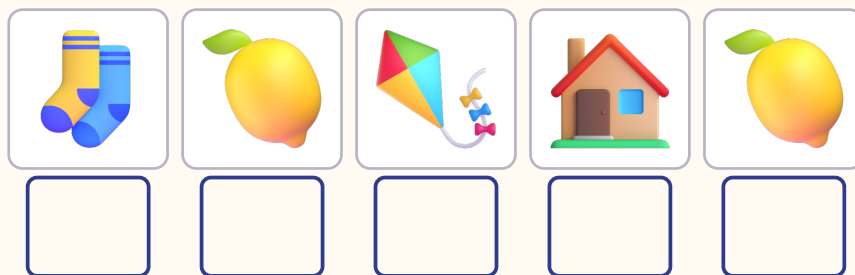
Mot 1



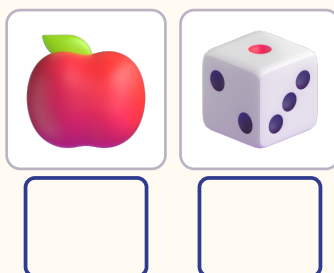
Mot 2



Mot 3



Mot 4

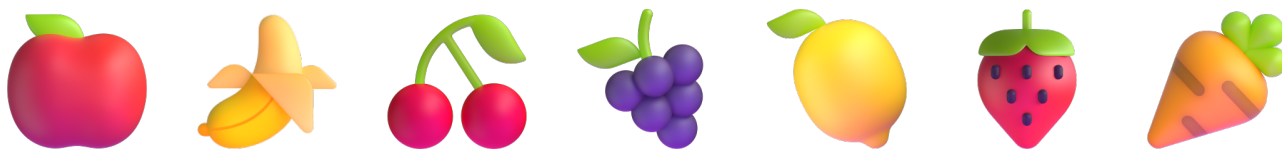


Mot 5



Alphabet secret · A à M

Cercle de la Lune



A B C D E F G



H I J K L M

L'autre moitié de l'alphabet se cache **sous un coussin** !

Alphabet secret · N à Z

Cercle de la Lune



N O P Q R S T



U V W X Y Z

Vous avez l'alphabet complet : déchiffrez le Grimoire !



Le Pont de Lianes



Marchez sur la corde, un pied devant l'autre, sans tomber dans la rivière de limonade !

Réussi par tout le cercle ? Le Gardien donne une pièce du puzzle !



La Danse du Sorcier



Fais ces trois pas de danse à ta façon : tourne, saute, salue !

Réussi par tout le cercle ? Le Gardien donne une pièce du puzzle !