

Le jeu :

Mène l'enquête avec John Doeuf

Pendant que John Doeuf mène l'enquête, un animal en a profité pour chaparder quelque chose. Observe bien les différents dessins de l'histoire et tu découvriras qui est le coupable, ce qu'il a volé, et où il se cache.

1) Un seul de ces animaux n'apparaît pas dans l'histoire, c'est lui qui a fait le coup !

(douze vignettes rondes rappelant le trou dans la palissade de la couverture et la présentation des indices avec les différents personnages. Sous chaque vignette apparaît le nom du personnage suivi d'un petit carré que les enfants pourront cocher – j'ai mis l'intrus en fin de liste mais dans la version définitive il sera évidemment mélanger avec les autres)

John Doeuf, Crête-Rouge, la poule, le chien, le cochon, Ginette, Goupil, le canard, le poussin, la grenouille, l'abeille, le lapin

2) Un seul de ces objets n'apparaît pas dans l'histoire, c'est le coupable qui l'a volé !
(9 objets, présentation idem)

Le râteau, la lampe, le gramophone, la balle, les roseaux, la coquille d'œuf, l'épi de maïs, les champignons, la botte de carottes

3) Un seul de ses décors n'apparaît pas dans l'histoire, c'est là que le coupable se cache !
(6 décors, idem)

La cabane de John Doeuf, le poulailler, l'auge du cochon, la rivière, la forêt, le terrier

4) Tu as tout trouvé ? J'en étais sûr. Maintenant, tu dois dessiner l'animal avec l'objet qu'il a volé et dans le décor où il se cache.

Une fois que tu as fini, va vérifier derrière le panneau noir que tu as la bonne réponse. Tu as bien mérité une vraie carte de détective !