

Document d'explications pour animer une partie

# Tous contre Cornebidouille

UN ESCAPE GAME AUTOUR  
DE L'UNIVERS DE CORNEBIDOUILLE



Créé par **Le Lapin Blanc**

D'après les livres de  
**Magali Bonniol et Pierre Bertrand**

*l'école des loisirs*

6 à 11 ans  
6 à 30 enfants  
1 à 6 encadrants  
Durée d'une partie : 1 heure  
Temps de prise en main du jeu : 1 heure 30  
Temps de préparation d'une partie :  
1 heure 30 la 1<sup>re</sup> fois, puis 45 minutes  
Temps d'installation : 15-30 minutes

Prévoyez un peu de temps pour expliquer le jeu  
aux encadrants.

# Sommaire

1. Tout le jeu en un coup d'œil !.....	3
2. Introduction.....	4
Le rôle de maître·sse du jeu.....	4
Le scénario de l'escape game.....	4
Fonctionnement de l'escape game.....	4
3. Déroulé détaillé de l'escape game.....	5
Étape 1 - Le lancement.....	5
Étape 2 - La soupe.....	6
Étape 3 - Le message miroir.....	6
Étape 4 - Les points à relier.....	7
Étape 5 - Le pliage.....	7
Étape 6 - La cachette du papier toilette.....	8
Étape 7 - Le papier toilette.....	8
Étape 8 - La cachette de la chaussette.....	9
Étape 9 - La cachette du filtre rouge.....	9
Étape finale - La formule magique.....	10
4. Préparation de l'escape game.....	11
Les éléments à imprimer.....	11
Le matériel à prévoir.....	12
Organisation de l'espace.....	12
Les cachettes.....	12
La check-list des actions à faire en amont de la partie.....	13
5. Répartition des équipes.....	14
6. Guide pratique pour le jour J.....	15
7. Modèles pour les cartes soupe.....	17

# 1. Tout le jeu en un coup d'œil !



## FONCTIONNEMENT DE L'ESCAPE GAME :

1 carte = 1 énigme = 1 mot à trouver  
 Chaque mot est unique et renvoie à une nouvelle carte (mot inscrit au verso)  
 + 3 éléments à aller chercher dans des cachettes indiquées (ex : « sous une chaise »)

### 1 Connaître votre configuration de jeu

6 à 15 enfants :	16 à 30 enfants :
1 x 3 équipes	2 x 3 équipes
(2 à 5 enfants par équipe)	(2 à 5 enfants par équipe)

2

### Imprimer le fichier « Documents du jeu »

1 exemplaire en recto/verso pour 3 équipes (32 pages)

3

### Rassembler le matériel

- 1 stylo effaçable
- Sèche-cheveux
- Miroir
- Papier toilette
- 1 chaussette rouge par équipe
- Feuille transparente rouge
- Feutres, crayons et gommes

4

### Préparer le jeu

- Écrire les lettres sur la carte soupe.
- Écrire les marques sur le papier toilette.
  - Préparer les filtres rouges.
- Sélectionner les cachettes et les écrire sur les cartes correspondantes.
  - Cacher les éléments.

### 5 Suivre le déroulé de l'escape game



- a Faire disparaître les mauvaises lettres en chauffant la carte. Seules les bonnes lettres restent.
- ▶ **MÉMÈRE** ▶ **SORCIÈRE**
  - ▶ **VILAIN\***

b Lire le texte dans un miroir.

- ▶ **Grosse momoche** ▶ **Mémé poulette** ▶ **Vieille biquette**



c Relier les paires insultes/dessins pour former un mot avec les traits tracés.

- ▶ **FLOP** ▶ **PFF** ▶ **ZUT**

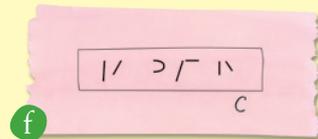
d Plier selon les traits pour former une petite Cornebidouille et faire apparaître un mot.

- ▶ **microbe** ▶ **crotte de nez** ▶ **poil de verrue**



e Aller à la cachette n°1.

- ▶▶▶ **papier toilette**



f Superposer les feuilles de papier toilette pour reconstituer un mot.

- ▶ **MORVEUX** ▶ **CRAPAUDS** ▶ **CHENAPANS**

g Aller à la cachette n°2.

- ▶▶▶ **chaussette rouge avec message**

h Aller voir un encadrant.

- ▶▶▶ **1/3 de message final, à remettre aux 3 équipes en même temps**



i Collaboration : rassembler les 3 parties du message et aller à la cachette n°3.

- ▶▶▶ **filtre rouge**

j Décoder le message avec le filtre rouge.

- ▶▶▶ **formule magique, que les enfants doivent dire tous en même temps**

\*L'ordre des mots obtenus est toujours le même : équipes rouge, bleue puis jaune.

## 2. Introduction

Merci d'avoir choisi cette animation de *l'école des loisirs* !  
Ce document va vous guider dans l'organisation de votre partie, en amont et pendant l'escape game. Prenez bien le temps de le lire pour comprendre le fonctionnement de l'escape game.

### Le rôle du ou de la maître·sse du jeu

Votre rôle est de mettre en place le jeu et d'animer la partie pour accompagner les enfants. N'hésitez pas à les laisser chercher. Les enfants sont pleins de ressources et ils arrivent bien souvent à trouver la solution tout seuls !

Vous êtes aussi là pour canaliser les enfants et veiller à ce qu'ils participent tous.

Pensez à observer l'avancement des différentes équipes et à apporter des indices si nécessaire pour que le rythme du jeu soit équilibré (voir page 15).

Un escape game conçu pour fonctionner avec 1 ou 2 fois 3 équipes de joueurs.

**Pensez bien à anticiper la préparation de l'escape game pour imprimer les différents éléments, rassembler le matériel nécessaire et faire les actions de préparation !**

### Le scénario de l'escape game

Cornebidouille en a assez des enfants qui ne veulent pas manger leur soupe. Elle est vraiment furieuse et a décidé de ratatouiller les enfants : elle veut les faire disparaître avec sa formule magique ! Pas question de la laisser faire. Il va falloir, comme Pierre, être plus malins qu'elle et trouver sa formule magique, pour la retourner contre elle.

La suite d'énigmes est donc la confrontation entre les enfants et Cornebidouille.

### Fonctionnement de l'escape game

Les joueurs vont évoluer dans l'escape game de carte en carte. Chaque carte correspond à une énigme. En la résolvant, les joueurs obtiennent un mot.

Ils doivent ensuite aller prendre la carte correspondante.

Ce schéma se répète jusqu'à la fin où, pour l'étape finale, les 3 équipes devront coopérer.

Les joueurs sont regroupés dans des équipes de 2 à 5 enfants.

Tout le monde joue ensemble au sein d'une équipe. Chaque équipe correspond à un Pierre de couleur (rouge, bleu ou jaune). Le jeu fonctionne pour 3 équipes. Ainsi, jusqu'à 15 personnes, on peut jouer avec 1 x 3 équipes. Entre 15 et 30 personnes, il faut jouer avec 2 x 3 équipes.

La mécanique du jeu est la suivante :

**1 carte**

=

**1 énigme**

=

**1 mot à trouver.**

Ce mot mène à une nouvelle carte et donc à une nouvelle énigme.

**La meilleure manière d'apprendre un jeu est d'y jouer. Une fois le matériel prêt, n'hésitez pas à faire une simulation du parcours complet de l'escape game. Cela vous permettra d'y voir beaucoup plus clair dans l'enchaînement des étapes.**

# 3. Déroulé détaillé de l'escape game

## Étape 1 - Le lancement

### Répartition des enfants par équipe

Avant de commencer, répartissez les enfants dans chaque équipe. Vous pouvez leur remettre un élément distinctif associé à leur couleur (badges rouge/bleu/jaune, rubans de tissu...)

### Accueil des enfants et explication du jeu

Les enfants s'installent et vous leur expliquez qu'ils vont faire un escape game.

Vous pouvez leur détailler le concept (résoudre des énigmes pour atteindre un objectif).

Et ensuite vous leur expliquez le fonctionnement de ce jeu.

### BRIEF D'EXPLICATION DU JEU

Nous allons vous donner une carte avec une énigme à résoudre. Quand vous aurez résolu l'énigme, vous trouverez un mot. Allez chercher sur la table la carte correspondant à ce mot.

Cette nouvelle carte est la suite de votre aventure, avec une nouvelle énigme à résoudre !

Certains objets ont été laissés par Cornebidouille dans cette valise, ils vous seront peut-être utiles. À part ça, pas besoin de fouiller partout.

### Une lecture pour se plonger dans l'histoire

Avant de commencer cet escape game, il est important que tous les enfants connaissent la terrible sorcière Cornebidouille. Ainsi, nous vous invitons à lire l'une des histoires de Cornebidouille à voix haute :

1 - Cornebidouille

<https://www.ecoledesloisirs.fr/livre/cornebidouille>

2 - La Vengeance de Cornebidouille

<https://www.ecoledesloisirs.fr/livre/vengeance-cornebidouille>

3 - Cornebidouille contre Cornebidouille

<https://www.ecoledesloisirs.fr/livre/cornebidouille-contre-cornebidouille>

4 - Gloups ! J'ai avalé Cornebidouille !

<https://www.ecoledesloisirs.fr/livre/gloups-jai-avale-cornebidouille>

5 - Non Cornebidouille, pas mon doudou !

<https://www.ecoledesloisirs.fr/livre/non-cornebidouille-pas-mon-doudou>

Si vous préférez, vous pouvez diffuser sur un écran l'un des albums filmés :

1 - Cornebidouille

<https://www.ecoledesloisirs.fr/livre/cornebidouille-0>

2 - La Vengeance de Cornebidouille

<https://www.ecoledesloisirs.fr/livre/vengeance-cornebidouille-0>

3 - Cornebidouille contre Cornebidouille

<https://www.ecoledesloisirs.fr/livre/cornebidouille-contre-cornebidouille-0>

L'école des loisirs a le plaisir de vous offrir l'album filmé de la toute première histoire de Cornebidouille, à découvrir ici : <https://youtu.be/DaDPTjarfhw>

### C'est parti pour le jeu

L'histoire est terminée. Vous pouvez maintenant vous adresser aux enfants pour leur expliquer le but du jeu.

Vous pouvez lire le brief de lancement proposé en page 15.

Pour lancer le jeu, remettez aux équipes les cartes avec la soupe.

## Étape 2 - La soupe

Document à utiliser : cartes avec la soupe.

Action à faire en amont : écrire les bonnes et mauvaises lettres dans la soupe (voir modèles page 18).

Énigme : Des lettres « flottent » dans la soupe. Certaines ont été écrites au stylo classique et d'autres au stylo effaçable. En « chauffant » la soupe (sur un radiateur, avec un sèche-cheveux...), les enfants vont faire disparaître les mauvaises lettres. Lorsqu'il ne reste que les bonnes, elles forment un mot.

Mot obtenu :



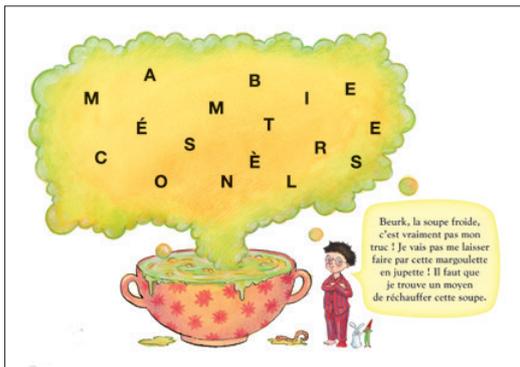
Équipe rouge :  
« Mémère »



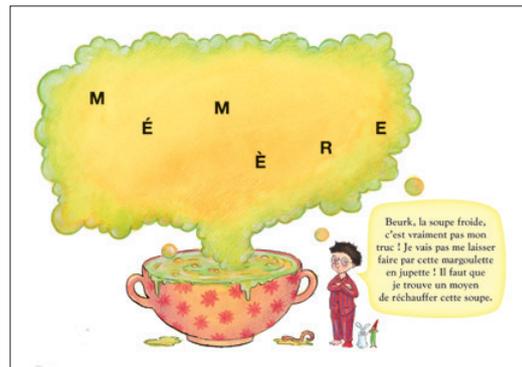
Équipe bleue :  
« Sorcière »



Équipe jaune :  
« Vilaine »



Avant



Après

## Étape 3 - Le message miroir

Document à utiliser : cartes « Mémère » / « Sorcière » / « Vilaine » avec Cornebidouille et Pierre qui se regardent.

Énigme : Cornebidouille dit qu'il faut manger la soupe. Pierre dit « Nan, on veut pas ! » Elle lui jette un sort et Pierre se met à parler très bizarrement. Il faut décoder ! Le texte est en fait écrit à l'envers. On peut le lire dans un miroir par exemple. On obtient une insulte dite par Pierre à Cornebidouille.

Mot obtenu :



Équipe rouge :  
« Grosse momoche »



Équipe bleue :  
« Mémé poulette »



Équipe jaune :  
« Vieille biquette »



## Étape 4 - Les points à relier

Document à utiliser : cartes « Grosse momoche » / « Mémé poulette » / « Vieille biquette » avec Cornebidouille et tous les petits dessins d'insultes imagées.

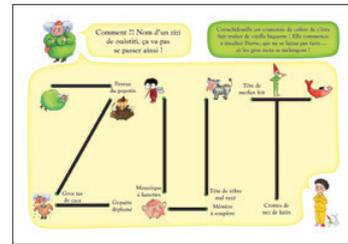
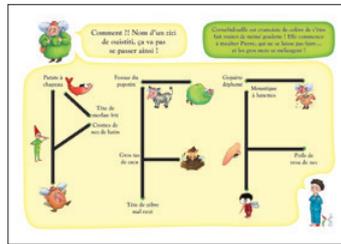
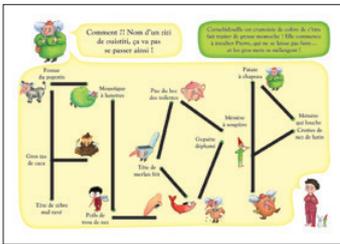
Énigme : Pierre et Cornebidouille se disputent, les insultes partent dans tous les sens. Tellement que tout s'est mélangé. Il faut relier l'insulte à son dessin.

Mot obtenu :

Équipe rouge :  
« FLOP »

Équipe bleue :  
« PFF »

Équipe jaune :  
« ZUT »



## Étape 5 - Le pliage

Document à utiliser : cartes « FLOP » / « PFF » / « ZUT » avec Cornebidouille qui grandit et les traits pour la replier.

Action à faire en amont : couper le bord blanc autour de la carte.

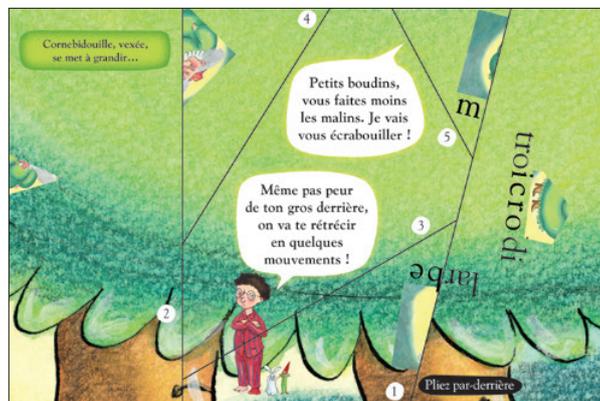
Énigme : Furieuse de voir que ses insultes n'ont rien fait à Pierre, Cornebidouille s'est mise à grandir, grandir, grandir pour l'impressionner. Pierre doit trouver un moyen de la faire rétrécir. Sur la feuille se trouvent des lignes et des numéros. En pliant selon les lignes, dans l'ordre des numéros, les joueurs font apparaître une petite Cornebidouille. Les lettres qui étaient autour d'elle forment alors un mot.

Mot obtenu :

Équipe rouge :  
« microbe »

Équipe bleue :  
« crotte de nez »

Équipe jaune :  
« poil de verrue »



## Étape 6 - La cachette du papier toilette

Document à utiliser : cartes « microbe » / « crotte de nez » / « poil de verrue » avec Pierre qui jette Cornebidouille aux toilettes.

Action à faire en amont : écrire les cachettes sur les cartes.

Énigme : Pierre se débarrasse de cette petite Cornebidouille en la jetant aux toilettes. Mais Cornebidouille a laissé des traces derrière elle... La carte indique le lieu d'une cachette (cachettes n°1). Pour une fois, il faut aller fouiller dans la cachette et non pas aller chercher une nouvelle carte de jeu avec un mot.

Élément obtenu : chaque équipe obtient 3 feuilles de papier toilette, trouvées dans les cachettes n°1.



## Étape 7 - Le papier toilette

Document à utiliser : 3 feuilles de papier toilette.

Action à faire en amont : décalquer les traits sur les feuilles de papier toilette, puis cacher les feuilles de papier toilette dans les cachettes n°1 (une cachette par équipe).

Énigme : Il faut superposer les 3 feuilles et regarder au travers pour découvrir le mot.

Mot obtenu :



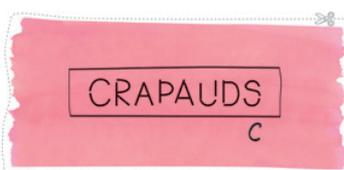
Équipe rouge :  
« morveux »



Équipe bleue :  
« crapauds »



Équipe jaune :  
« chenapans »



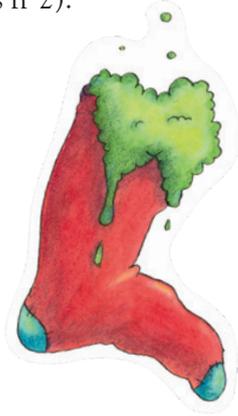
## Étape 8 - La cachette de la chaussette

Document à utiliser : cartes « morveux » / « crapauds » / « chenapans » avec Cornebidouille qui parle du fond des toilettes.

Action à faire en amont : écrire les cachettes sur les cartes.

Énigme : Cornebidouille leur annonce qu'elle est coincée dans les toilettes, mais que dès qu'elle en sortira elle les fera disparaître avec sa formule magique. Elle donne la cachette de cette formule magique (cachettes n°2). Pour la seconde fois, les enfants doivent aller chercher la carte suivante dans la cachette indiquée.

Élément obtenu : un message, caché dans une chaussette rouge (c'est la chaussette que Pierre a perdue dans sa première aventure avec Cornebidouille !), qui renvoie vers l'adulte accompagnant (dans les cachettes n°2).



**Important** - Remettre simultanément le tiers de message final aux 3 équipes.

## Étape 9 - La cachette du filtre rouge

Document à utiliser : message qui renvoie vers l'adulte accompagnant et morceaux du message final, remis par l'adulte accompagnant.

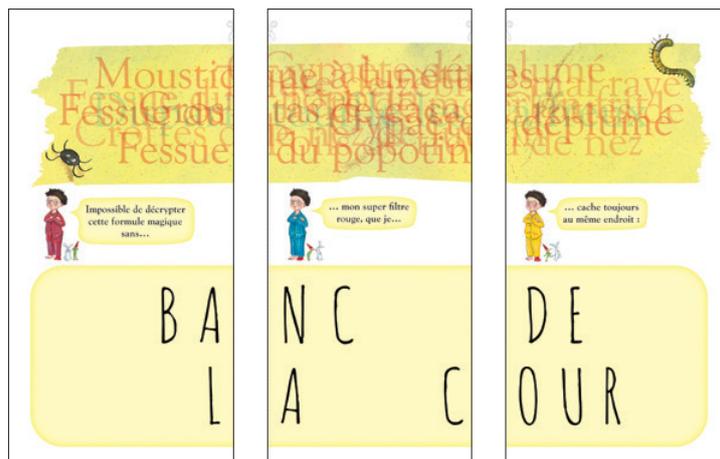
Action à faire en amont : écrire la cachette n°3 sur le message final (écrire avant de découper !).

Énigme : Le message final révèle la cachette du filtre rouge et la formule magique (lisible uniquement avec le filtre). Il est découpé en 3 bandes, pour les 3 équipes.

Les 3 équipes doivent se réunir pour assembler les 3 parties.

En assemblant les 3 parties, les enfants peuvent lire le message qui indique la cachette du filtre rouge (cachette n°3).

Élément obtenu : filtre rouge, dans la cachette n°3.

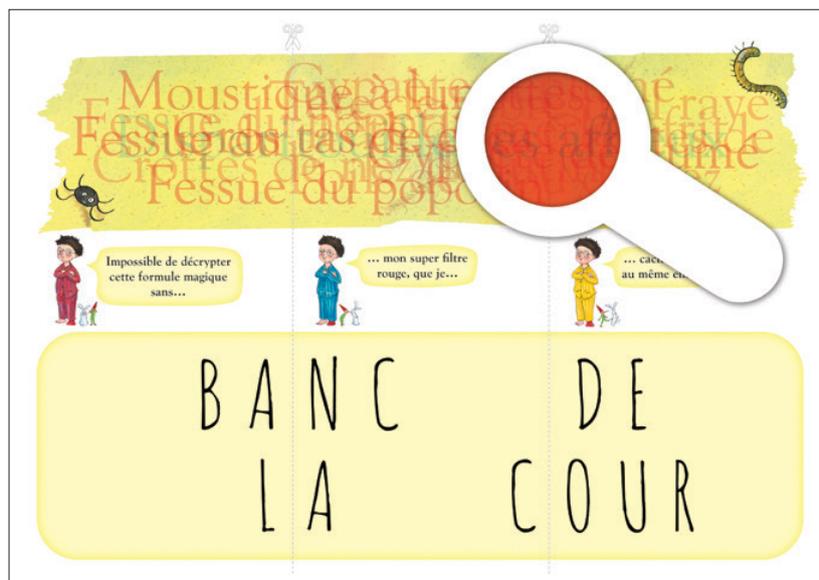


## Étape finale - La formule magique

Document à utiliser : morceaux du message final, associés au filtre rouge

Énigme : Avec ce filtre, les enfants peuvent lire le message codé. Il s'agit de la formule magique : « Disparitouille les affreux ». En la modifiant en « Disparitouille Cornebidouille », ils font disparaître la sorcière !

Élément obtenu : la formule magique, à transformer en « Disparitouille Cornebidouille »



Fin du jeu : « Bravo ! En unissant vos forces, vous avez réussi à vaincre Cornebidouille ! »

Vous pouvez terminer en musique avec la chanson originale de Pierre :

- <https://www.deezer.com/fr/episode/262678432>

- <https://open.spotify.com/episode/0qGnmLHF5175Wk0JbsF1dO>

- <https://podcasts.apple.com/fr/podcast/la-chanson-de-pierre-les-nouvelles-aventures/id1506726403?i=1000500594191>

Distribuez aux enfants, si vous le souhaitez, une carte de victoire à chacun.

Cet escape game vous a plu ?  
N'hésitez pas à en parler autour de vous !

## 4. Préparation de l'escape game



Tous les documents du jeu sont regroupés dans le fichier « Escape game Cornebidouille - Documents du jeu.pdf ». **Il faut l'imprimer en couleurs, recto/verso, non centré** (attention, il ne faut pas imprimer la première page !). Il faut prévoir 1 exemplaire pour 3 équipes.

Le document regroupe les éléments suivants :

- **Soupe de départ**
- **Cartes de jeu\*** : c'est à vous d'écrire les cachettes sur les cartes correspondantes.
- **Message final\*** : c'est le seul élément qui doit absolument être en couleurs, pour pouvoir utiliser le filtre rouge. Écrivez la cachette n°3, puis découpez les 3 parties.
- **Modèle de loupe/filtre\*** : c'est une option pour mieux présenter le filtre rouge ! Découpez selon les pointillés, insérez un rond transparent rouge et collez les bords.
- **Cartes objets** : vous pouvez remplacer les objets par les impressions suivantes :
  - **La chaussette\***
  - **Le papier toilette**

*\*Ces éléments peuvent être réutilisés pour une autre partie. Les feuilles concernées peuvent être plastifiées. Mais les autres ne doivent surtout pas l'être car les enfants vont devoir les chauffer, les plier... Pour pouvoir réutiliser les cartes avec inscriptions, utilisez des feutres effaçables pour écrire dessus. Parmi les cartes de jeu, seules celles avec le pliage ne pourront pas être plastifiées.*

Nous vous proposons un extrait du Carnet d'activités de Cornebidouille. Cela peut vous servir à occuper les enfants qui décrocheraient pendant le jeu ou une équipe qui aurait pris beaucoup d'avance.

Pour récompenser les enfants à la fin de la partie, vous trouverez un fichier avec une carte de victoire à imprimer.

### Les éléments à imprimer

L'escape game sera évidemment plus esthétique si vous l'imprimez en couleurs.

Toutefois, les documents ont été conçus pour fonctionner avec une impression en noir et blanc. La seule exception concerne le message final.

La page 23 des documents de jeu doit donc obligatoirement être imprimée en couleurs (lecture avec le filtre rouge).

## Le matériel à prévoir



Voici les petits objets nécessaires :

- Un album ou un album filmé de Cornebidouille.**
- Stylo effaçable** (Frixion de Pilot, Gel-ocity illusion de Bic...) et de couleur noire. Il faut ce stylo précisément (même s'il existe dans plein de marques), car son encre est « magique » : elle disparaît quand on la chauffe !
- Point chaud** : radiateur (en hiver !) ou sèche-cheveux. Éventuellement, en dernier recours, cela fonctionne également avec une gomme... mais ce n'est pas vraiment du « chauffage ».
- Miroir** (pas indispensable, les enfants arrivent souvent à lire le message sans).
- Feuilles de papier toilette** : un trio par équipe.
- Chaussette rouge** : une par équipe.
- Feuille transparente rouge** (comme les pochettes coin en plastique par exemple) : à utiliser telle quelle ou à glisser dans le modèle de loupe/filtre.
- Option** : matériel pour écouter la **chanson de Pierre**.
- Feutres pour les enfants** (prévoir des feutres pour tableau blanc si vous plastifiez les cartes).
- Feutres, crayons et gommes** pour les enfants.

**Idée** : rassemblez le matériel dans une valise laissée par Cornebidouille. Ajoutez des objets inutiles dans la valise, pour permettre aux enfants de fouiller et sélectionner les objets réellement utiles.

## Organisation de l'espace

Pendant l'écape game, les équipes joueront « sur table » (comprendre « sur place », « sans déplacement »). Il faut donc prévoir un petit espace pour chaque équipe, pour que les enfants puissent réfléchir ensemble et résoudre les énigmes. Installez toutes les cartes de jeu - rouges, bleues et jaunes - sur une même table centrale, face cachée (mots apparents). Les cartes des différents groupes sont donc réunies au même endroit.

## Les cachettes

À 3 reprises, les enfants vont chercher des cartes dans des cachettes. Nous vous proposons des idées de cachettes, en intérieur et en extérieur. Libre à vous de sélectionner les lieux qui sont les plus appropriés à vos espaces. Il faudra sélectionner 7 lieux (3 lieux pour la cachette n°1, 3 lieux pour la cachette n°2 et 1 lieu pour la cachette n°3).

Voici des suggestions d'endroits :

### Cachettes en intérieur :

- Derrière le tableau
- Sous la chaise du/de la maître·sse
- Sous le bureau du/de la maître·sse
- Près des porte-manteaux
- Près des carnets de vie
- Sur une fenêtre
- Sous une table
- Derrière un radiateur
- Près des livres
- Près des BD
- Près des CD
- Sous un tapis
- Sous un fauteuil
- Dans le bac de retour des livres
- Dans un livre dont vous indiquerez la référence

### Cachettes en extérieur :

- Sur un arbre
- Près d'un escalier
- Près du portail d'entrée
- Derrière un volet
- Sous un banc
- Près du bac à sable
- Près des trottinettes
- Sur le panneau d'affichage

## La check-list des actions à faire avant la partie



- Imprimer** les documents et **découper** les feuilles (voir page 11).
- Découper **les bords blancs** autour des feuilles à plier (pages 12 et 14 du document de jeu).
- Rassembler **le matériel** (voir page 12).
- Écrire les lettres sur la **soupe**, en suivant les modèles donnés en page 18.  
Certaines lettres sont écrites au stylo classique et d'autres au stylo effaçable.
- Écrire au feutre les inscriptions sur les feuilles de **papier toilette**, en décalquant les modèles donnés.
- Mettre les messages de renvoi vers les adultes dans les **chaussettes**.
- Préparer les **filtres rouges** (1 pour 3 équipes).
- Préparer l'écoute de la **chanson de Pierre**.
- Sélectionner les **cachettes** que vous utiliserez, les inscrire sur les cartes correspondantes, puis **cacher** les éléments :

- Cachettes n°1 = Inscrivez « **Allez voir...** » et votre cachette :

▶ Carte « Microbe » : .....

▶ Carte « Crotte de nez » : .....

▶ Carte « Poil de verrue » : .....

Y cacher les feuilles de papier toilette.

- Cachettes n°2 = Inscrivez « **Je suis rusée de l'avoir cachée...** » et votre cachette :

▶ Carte « Morveux » : .....

▶ Carte « Crapauds » : .....

▶ Carte « Chenapans » : .....

Y cacher les chaussettes.

- Cachette n°3 = Inscrivez la cachette en majuscules, réparties sur les 3 parties (afin que chaque partie seule ne puisse être suffisante)

Carte message final : .....

Y cacher le filtre rouge.



**Pense-bête**  
des cachettes

Pour les enfants à partir de 9 ans, vous pouvez corser le jeu :

- Pour la soupe, écrivez les lettres du mot à trouver dans le désordre.
- Pour les cachettes, décrivez-les de manière plus mystérieuse.

## 5. Répartition des équipes

En fonction du nombre d'enfants participant à l'échappée game, vous saurez quelle configuration choisir !

Nombre d'enfants au total	Nombre d'enfants par équipe					
	 Équipe 1 Pierre rouge	 Équipe 2 Pierre bleu	 Équipe 3 Pierre jaune	 Équipe 4 Pierre rouge	 Équipe 5 Pierre bleu	 Équipe 6 Pierre jaune
6	2	2	2	-	-	-
7	3	2	2	-	-	-
8	3	3	2	-	-	-
9	3	3	3	-	-	-
10	4	3	3	-	-	-
11	4	4	3	-	-	-
12	4	4	4	-	-	-
13	5	4	4	-	-	-
14	5	5	4	-	-	-
15	5	5	5	-	-	-
16	3	3	2	3	3	2
17	3	3	3	3	3	2
18	3	3	3	3	3	3
19	4	3	3	3	3	3
20	4	3	3	4	3	3
21	4	4	3	4	3	3
22	4	4	3	4	4	3
23	4	4	4	4	4	3
24	4	4	4	4	4	4
25	5	4	4	4	4	4
26	5	4	4	5	4	4
27	5	5	4	5	4	4
28	5	5	4	5	5	4
29	5	5	5	5	5	4
30	5	5	5	5	5	5

Prévoir 1 feuille de ce chapitre  
par encadrant, ainsi que  
du chapitre 1 en page 3

## 6. Guide pratique pour le jour J

### 1/ Brief de lancement

Bon, les enfants, Cornebidouille en a assez des enfants qui ne veulent pas manger leur soupe. Elle est vraiment furieuse et a décidé de vous ratatouiller : elle veut faire disparaître tous les enfants avec sa formule magique ! Vous n'allez pas vous laisser faire ?

Il va falloir, comme Pierre, être plus malins qu'elle et trouver la formule magique qu'elle a cachée, pour la retourner contre elle.

Vous êtes prêts ? Tous ensemble contre Cornebidouille ?

Bon, j'ai une information secrète... J'ai découvert que Cornebidouille avait laissé plein de traces et d'indices derrière elle. Comme par hasard, le premier est dans cette soupe ! Allez, à vous de jouer !

### 2/ Déroulé et suggestions d'indices

#### ÉTAPE 1 - LA SOUPE (CARTES SOUPE)

1<sup>er</sup> indice : Comment pourriez-vous réchauffer la soupe ? Je crois que dans la valise de Cornebidouille, il n'y a pas de four, mais peut-être autre chose qui pourrait fonctionner !

2<sup>e</sup> indice : Un sèche-cheveux... ça chauffe les cheveux, non ?

3<sup>e</sup> indice : Chauffez la feuille avec le sèche-cheveux. Observez les lettres dans la soupe !

#### ÉTAPE 2 - LE MESSAGE MIROIR (CARTES MÈMÈRE / SORCIÈRE / VILAINÈ)

1<sup>er</sup> indice : Reconnaissez-vous des lettres dans ce que dit Pierre ? Comment faire pour mieux les voir ?

2<sup>e</sup> indice : Essayez de lire ce message dans un miroir !

#### ÉTAPE 4 - LES POINTS À RELIER (CARTES GROSSE MOMOCHE / MÈMÈ POULETTE / VIEILLE BIQUETTE)

1<sup>er</sup> indice : J'ai l'impression que les dessins correspondent aux insultes de Cornebidouille...

2<sup>e</sup> indice : Avez-vous essayé de tracer des traits pour relier les dessins et les insultes ?

3<sup>e</sup> indice : On dirait que les traits que vous avez tracés forment un mot... Vous le voyez ?

#### ÉTAPE 5 - LE PLIAGE (CARTES FLOP / PFF / ZUT)

1<sup>er</sup> indice : Pour rapetisser Cornebidouille, il faut réduire la feuille... Peut-être qu'en la pliant d'une certaine manière cela fonctionnerait ?

2<sup>e</sup> indice : Avez-vous vu les numéros pour l'ordre du pliage ?

3<sup>e</sup> indice : Attention, certains plis doivent être faits vers l'avant et d'autres vers l'arrière !

4<sup>e</sup> indice : Avez-vous tout bien plié ? Voyez-vous un mot apparaître ?

### ÉTAPE 6 - LA CACHETTE DU PAPIER TOILETTE (CARTES MICROBE / CROTTE DE NEZ / POIL DE VERRUE)

**1<sup>er</sup> indice :** Je crois que Cornebidouille a laissé un indice derrière elle dans la salle. Avez-vous fouillé le lieu indiqué ?

### ÉTAPE 7 - LE PAPIER TOILETTE (FEUILLES DE PAPIER TOILETTE)

**1<sup>er</sup> indice :** Ouh là là, ça ne ressemble à rien, ces traits ! Ah moins que...  
Il doit falloir combiner ces 3 feuilles d'une manière ou d'une autre.

**2<sup>e</sup> indice :** Avez-vous essayé de superposer les feuilles ?

**3<sup>e</sup> indice :** Un peu de lumière derrière toutes vos feuilles, ça n'aiderait pas ?

**4<sup>e</sup> indice :** Quand on regarde au travers, les traits se superposent. Cela forme-t-il un mot ?

### ÉTAPE 8 - LA CACHETTE DE LA CHAUSSETTE (CARTES MORVEUX / CRAPAUDS / CHENAPANS)

**1<sup>er</sup> indice :** Je crois que Cornebidouille a laissé sa formule dans la salle. Avez-vous fouillé le lieu indiqué ?

**2<sup>e</sup> indice :** Il n'y a rien dans/derrière cette chaussette ?

### ÉTAPE 9 - LA CACHETTE DU FILTRE ROUGE (1/3 DE MESSAGE FINAL)

**1<sup>er</sup> indice :** Peut-être que les autres équipes ont un message différent ?

**2<sup>e</sup> indice :** Avez-vous essayé d'assembler les 3 parties l'une à côté de l'autre ?

### ÉTAPE FINALE - LA FORMULE MAGIQUE (MESSAGE FINAL)

**1<sup>er</sup> indice :** Le filtre rouge doit permettre de lire le message en couleurs qui est apparu sur vos 3 morceaux de papier, vous ne pensez pas ?

**2<sup>e</sup> indice :** Placez bien le filtre rouge contre la feuille pour voir le message apparaître !

**3<sup>e</sup> indice :** N'oubliez pas de transformer la formule magique pour faire disparaître la bonne personne !

# 7. Modèles pour les cartes soupe

**Lettres au stylo classique**  
**Lettres au stylo effaçable**

Beurk, la soupe froide, c'est vraiment pas mon truc ! Je vais pas me laisser faire par cette margoulette en jupette ! Il faut que je trouve un moyen de réchauffer cette soupe.

**Lettres au stylo classique**  
**Lettres au stylo effaçable**

Beurk, la soupe froide, c'est vraiment pas mon truc ! Je vais pas me laisser faire par cette margoulette en jupette ! Il faut que je trouve un moyen de réchauffer cette soupe.

**Lettres au stylo classique**  
**Lettres au stylo effaçable**

Beurk, la soupe froide, c'est vraiment pas mon truc ! Je vais pas me laisser faire par cette margoulette en jupette ! Il faut que je trouve un moyen de réchauffer cette soupe.