Fiche détective

Bienvenue au Moyen-âge ! Sur cette fiche, vous trouverez des indices à lire attentivement pour résoudre les énigmes et jeux que vous découvrirez en cliquant sur ce lien pour cette activité de confinement que certains d'entre vous ont déjà eu la chance de faire en 6e.
Soyez attentifs, ne vous précipitez pas et essayez de résoudre tous les jeux et trouver, **lettre par lettre**, le **mot mystère**. Pour obtenir une nouvelle lettre, **chaque jeu devra être réussi à 100 %**, et ce ne sera pas toujours facile !
Vous pouvez imprimer cette fiche pour la lire et la compléter à mesure que vous avancez, cela vous aidera beaucoup.
Une fois que vous aurez trouvé toutes les lettres du mot mystère, tapez-le dans **le formulaire qui vous a été envoyé par mail ce matin sur l'ENT**.

Jeu 2 :

Le chevalier d'Useli-Langivos s'avança vers le château fort. Ses hauts remparts le protégeaient contre tous les dangers. En haut de ces remparts, les soldats surveillaient les alentours depuis le chemin de ronde qui faisait tout le tour de la forteresse. Bien protégés derrière les créneaux, ils étaient prêts à tirer leurs flèches sur le premier intrus venu. Mais le chevalier ne s'inquiétait pas : il était attendu par le seigneur, dans la plus haute tour du château, le donjon. Il approcha de l'entrée et fit ralentir son cheval. Les gardes le reconnurent et le laissèrent passer. Il franchit le pont-levis qui permettait de passer les douves profondes et inondées. Il remarqua alors les yeux des archers qui le surveillaient depuis ces longues fentes dans les murailles par lesquelles ils pouvaient tirer une flèche meurtrière sur les individus suspects. Ce château était vraiment imprenable ! Il se sentit tout à fait en sécurité une fois qu'il eut passé la grande porte et fut entré dans la basse cour. Ici, rien ne pouvait lui arriver.

Jeu 3 :

Lorsqu'il entra dans la grande salle, la reine, que tout le monde attendait fit son apparition. Elle était vraiment très impressionnante et la beauté de ses vêtements montraient la grande richesse de son royaume. Sa cotte était ajustée aux manches et à la taille, mais large en bas. Elle se terminait même par un long train qui glissait derrière elle alors qu'elle approchait. Le bas et les poignets étaient bordés d'une laitice de fine fourrure, quel luxe! Le décolleté était profond, mais le tassel cachait sa poitrine. Cette parure augmentait encore son air majestueux, sa taille était mise en valeur par le baudrier, fermé dans le dos, et les huves en voiles volaient gracieusement tout autour du hennin qui cachait entièrement ses cheveux. Tout le monde admirait cette grande reine et attendait ses ordres.

Jeu 4 :

Le chevalier d'Useli-Langivos la vit regarder autour d'elle. Tous les autres chevaliers étaient déjà là, certains même étaient déjà en armure, prêts pour le tournoi ! Personne n'avait osé garder son heaume sur la tête, bien sûr, mais on voyait partout les blasons de ces nobles personnages, sur les écus les protégeant ou sur les longues cottes armoriées qui recouvraient les hauberts de mailles métalliques recouvrant le corps. A chaque pas, le fracas des chausses de mailles contre le sol était assourdissant et les éperons que les hommes portaient aux talons tintaient sans cesse. Pourtant, dès que la reine prit la parole, le silence se fit instantanément.

Jeu 8 :

Ces symboles qui décrivent chaque personnage doivent t'aider à trouver de petits indices dans leurs descriptions.

Dame de guerre	Grande reine	Mère d'enfant célèbre	Dame de légende	Dame de cœur	sainte

Le mot mystère :