



Dossier Thématique: Sherlock Holmes



Dossier Thématique: Sherlock Holmes

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquivoousjouez.com



Tables des Matières

Gymnase

Ballon Espion, Ballon Silence, Arrête-moi si tu peux, Ballon Cachette, Halte, Mission Spéciale, Nom de Code: S.C.A.S. (Page 3 à 9)

Activités Artistiques

Roue de décodeur d'espion, Loups de couleurs, Carte d'identification, Chapeau de Sherlock Holmes. (Page 10 à 16)

Jeux Intérieurs

Le détective des odeurs, Le détective des nombres, Les code secret, Les énigmes du détectives, le parcours impossible. (Page 17 à 27)

Ateliers Culinaires

Loupes comestibles, Cocktails Clue. (Page 28 à 32)

Science

Les encres invisibles. (Page 33 à 35)

Cinéma

Spy Kids, Enola Holmes, Sherlock Gnomes, Basile Détective privé. (Page 36)

Dossier Thématique: Sherlock Holmes

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquivoousjouez.com



Jeux au gymnase

Ballon Espion

Matériel: Ballons mousses

Déroulement: Base de ballon chasseur.

- Chaque équipe choisit un espion et le chuchote à l'éducateur. Attention, il ne faut pas que l'autre équipe entende son nom!
- Si l'espion se fait toucher, il doit se déclarer et l'équipe adverse gagne la partie.
- On recommence la partie avec un nouvel espion dans chacune des équipes.

Variante

L'éducateur choisit l'espion dans chacune des équipes, et ce, sans le dire aux personnes concernées.



Dossier Thématique: Sherlock Holmes

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cassdhr.gouv.qc.ca www.aquivoousjouez.com



Ballon Silence

Matériel: Ballons mousses, Dossards

Déroulement: Base de ballon chasseur.

- Ce ballon chasseur a la particularité de se jouer en silence et de donner des rôles à certains joueurs de chacune des équipes.

Les rôles

- Joueur avec dossard bleu = s'il attrape le ballon on élimine la personne qui lui l'a lancé.
- Joueur avec dossard vert = invincibilité.
- Joueur avec dossard jaune = maladie de la main faible adverse et il est obligé de lancer de sa main faible.
- Joueur avec dossard orange = dossard de la parole. Le joueur est le seul qui peut parler afin de communiquer des stratégies.

La règle du silence: Si un joueur parle durant la partie, il est éliminé.

Recommandation: Débuter la première partie sans dossards et ajoutez un dossard à chaque nouvelle partie.



Dossier Thématique: Sherlock Holmes

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquivo.usjouez.com

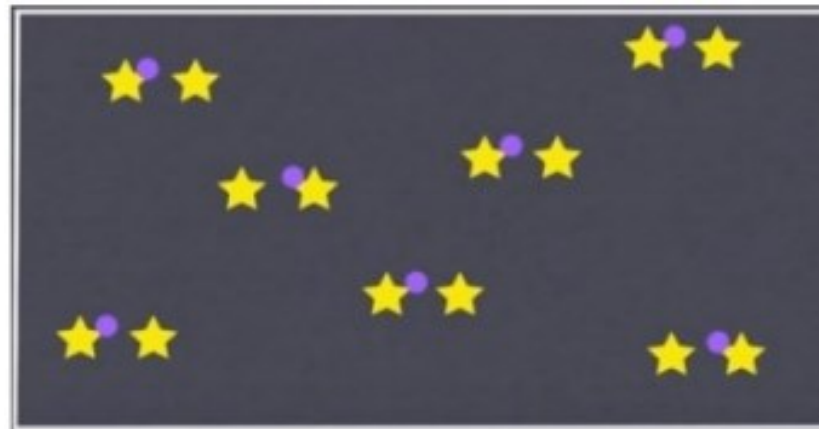


Arrête-moi si tu peux

Matériel: Ballons mous, de la musique.

Déroulement: Avant de débiter, on invite les enfants à se placer deux par deux. Chaque paire doit se positionner à 1 mètre et demi de distance et doit avoir en sa possession un ballon mousse.

- Le jeu débute au moment où la musique se met à jouer. À ce moment, chaque paire s'échange le ballon à l'aide de courte passe. Ils continuent ainsi jusqu'à ce que la musique arrête.
- À ce moment précis, celui qui est en possession du ballon doit, sans se déplacer, tenter de toucher son partenaire en lui lançant le ballon. Au même moment, l'autre doit se sauver n'importe où dans l'espace de jeu.
- Dans la situation où le ballon est encore dans les airs lorsque la musique s'arrête, il faut considérer la personne vers qui le ballon se dirige comme celui qui en a possession. Il doit donc atteindre son partenaire le plus rapidement possible selon les mêmes règles.
- Pour déclarer un gagnant, on peut soit comptabiliser les points de chacun ou procéder par élimination jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un survivant.



Dossier Thématique: Sherlock Holmes

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquivoousjouez.com

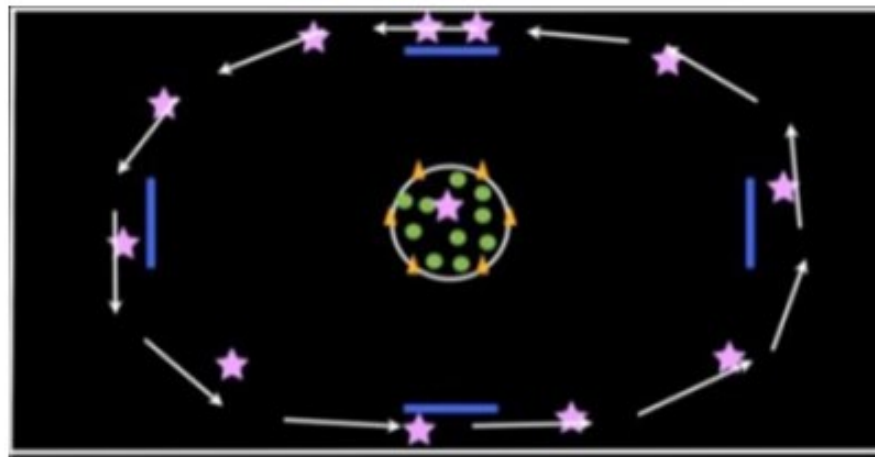


Ballon Cacheette

Matériel: Ballon mousses, Matelas, Cônes.

Déroulement:

- Un enfant est choisi pour être le chasseur. Il se placera à l'intérieur de la zone délimitée par les cônes.
- Les autres enfants se dispersent tout autour de la surface de jeu tel qu'illustré sur l'image ci-dessus.
- Au signal de l'éducateur, les enfants doivent marcher ou courir autour des matelas sans jamais s'arrêter. Pour éviter toute collision, ils devront le faire tous ensemble dans le même sens.
- Pendant ce temps, le chasseur doit lancer les ballons mousses en direction des enfants. Un enfant touché doit rejoindre le chasseur et tenter lui aussi de toucher les autres avec les ballons.
- On continue ainsi jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un survivant. Ce dernier sera donc le chasseur pour la partie suivante.



Dossier Thématique: Sherlock Holmes

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquivoousjouez.com



Halte!

Matériel: Ballon mousses

Déroulement:

- Au centre du gymnase, les joueurs forment un cercle sans se donner la main. L'éducateur effectue la mise en jeu en lançant le ballon le plus haut possible afin qu'il retombe à l'intérieur du cercle. Il peut également faire rebondir le ballon sur le sol.
- Une fois son lancer effectué, l'éducateur nomme un joueur faisant partie du cercle. Celui-ci doit rapidement prendre possession du ballon pendant que tous les autres se dispersent dans la salle.
- Au moment où il saisit le ballon, il crie « Halte! » Tous les autres joueurs doivent alors s'immobiliser. Le joueur nommé doit atteindre n'importe quel adversaire avec le ballon. S'il réussit son lancer, tout le monde se disperse à nouveau jusqu'à ce qu'il rattrape le ballon et crie à nouveau « Halte! »
- Le jeu continue jusqu'à ce qu'il commette une faute, c'est-à-dire quand il ne réussit pas à toucher un joueur. On recommence alors au centre et l'éducateur nommera alors un autre élève.



Dossier Thématique: Sherlock Holmes

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquivoousjouez.com



Mission Spéciale

Matériel: Ballons mousques (4), Petits tapis (5), 4 séries de dossards.

Déroulement: On divise le groupe en quatre équipes: une équipe de tireurs, une équipe de prisonniers et deux équipes de délivreurs.

- Les délivreurs doivent partir de leur zone pour aller libérer les prisonniers, en passant dans la zone des tireurs. Ils tentent de les libérer en les ramenant par la main dans leur zone sans se faire toucher par les ballons des tireurs.
- Un délivreur atteint, devient un prisonnier et un prisonnier atteint, retourne dans la zone des prisonniers.
- Les tapis sont des refuges pour les délivreurs et les prisonniers. Il peut accueillir un seul délivreur ou un délivreur et son prisonnier.
- Les tireurs doivent éviter de perdre les prisonniers en leur lançant des ballons mousques. Le nombre de prisonniers restant à la fin de la partie représentera le nombre de points que l'équipe des tireurs aura accumulés.
- L'utilisation de passes entre les tireurs est primordiale. Dépendant du terrain dont on dispose et du nombre d'élèves dans le groupe, on peut ajuster à la hausse ou à la baisse le nombre de ballons utilisés.
- On joue des parties de cinq minutes et on change les rôles des différentes équipes.



Dossier Thématique: Sherlock Holmes

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquivoousjouez.com



Nom de Code: S.A.C.S

Matériel: Sacs de sable, Cônes, Matelas, Dossards.

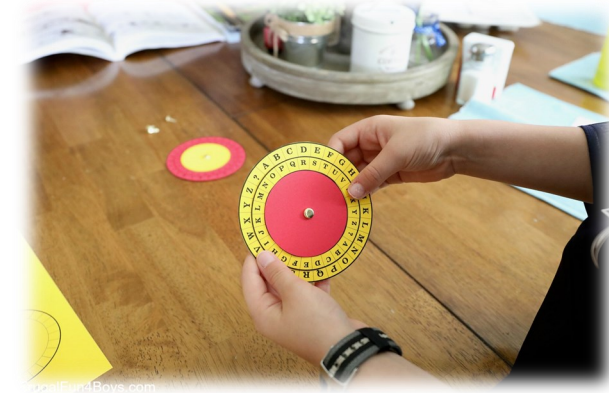
Déroulement: Avant de commencer l'activité, l'aire de jeu sera préparée de façon à ce que dix poches soient alignées sur chacun des côtés du terrain. On peut également placer des matelas debout un peu partout et qui serviront d'obstacles lors du jeu.

- Le groupe est séparé en deux équipes. Les rouges et les noirs. Chacune d'entre elles à une couleur de dossards ainsi que son territoire qui lui est propre.
- Le but du jeu est simple: chaque joueur doit essayer de voler les sacs de l'autre équipe en pénétrant dans le territoire adverse et de les ramener dans son territoire sans se faire toucher.
- Quand un joueur est touché, il doit s'asseoir par terre à l'endroit même. Un joueur est immunisé (ne peut se faire toucher) quand il se retrouve dans son propre territoire. la ligne centrale il est en danger. Il peut se faire toucher.
- Un joueur assis sur le sol devient un point d'immunité pour ses coéquipiers. Quand un coéquipier parvient à lui, il doit le toucher et maintenir sa main sur sa tête pour avoir l'immunité. Il doit choisir le bon moment pour lâcher prise et poursuivre son chemin. En lâchant prise, il permet également à son coéquipier assis d'être délivré.
- Les joueurs ont également l'immunité quand ils sont derrière la ligne de fond adverse, là où sont disposées les poches.
- Après deux à trois minutes de jeux, l'équipe qui possède le plus de poches dans son territoire remporte la manche.



Dossier Thématique: Sherlock Holmes

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquivoousjouez.com



Activités Artistiques

Roue de décodeur d'espion

Matériel: Décodeur à imprimer (voir page suivante), Ciseaux, Une attache papier

Déroulement: La partie amusante de ce décodeur est qu'il fournit 27 codes différents, ce qui rend difficile son déchiffrement. Je recommande d'imprimer le modèle sur du papier cartonné pour plus de durabilité.

Pour assembler votre roue de décodeur espion, découpez les 3 cercles (Le grand, le moyen et le petit). Alignez vos trois cercles et fixez-les avec une attache papier. Il est important que les cercles soient alignés avec précision, vous souhaiterez donc peut-être percer les trous un par un.

Pour écrire un message :

Tout d'abord, définissez le code. Vous devrez décider à quelle lettre « A » sur le cercle extérieur correspondra.

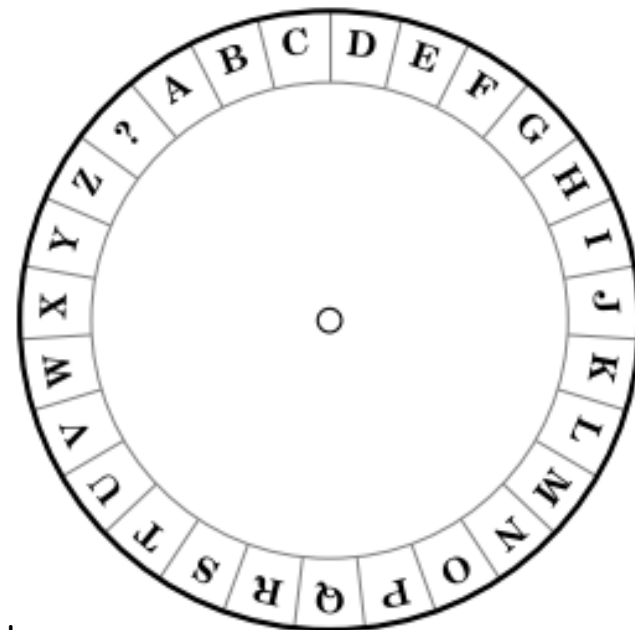
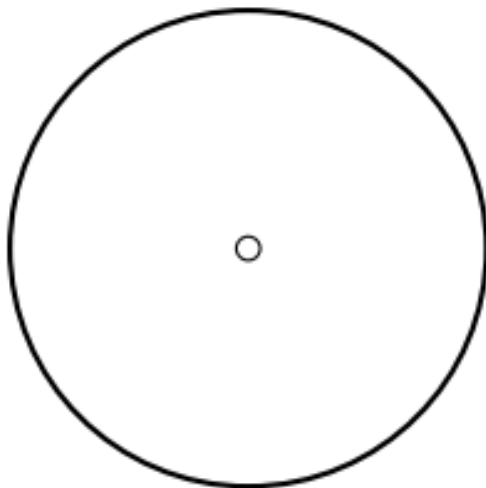
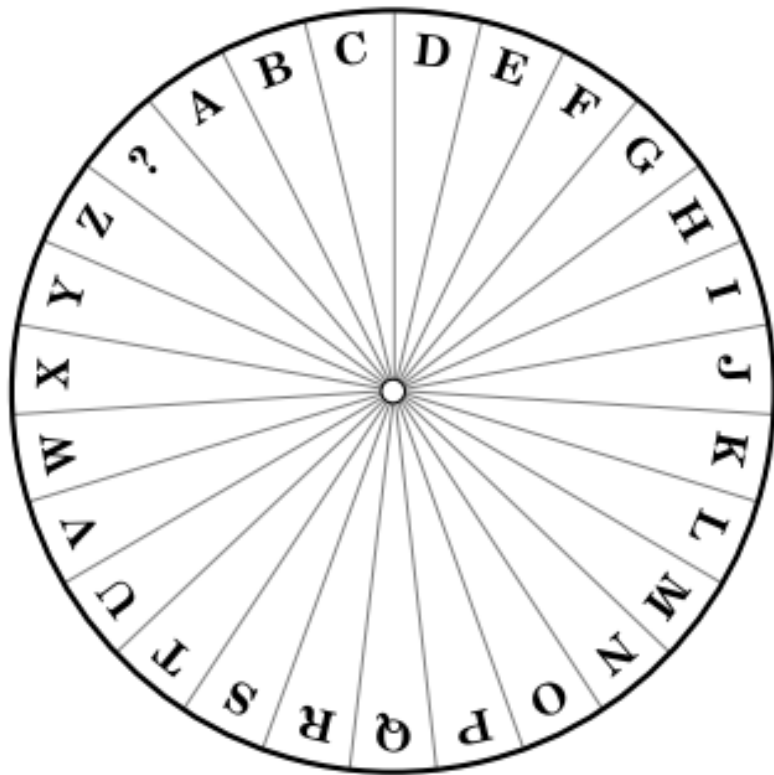
Quelques idées:

- Tournez le décodeur de manière à ce que le « A » sur le cercle extérieur corresponde à la première lettre du nom du récepteur.
- Réglez le décodeur pour que « A » corresponde à la lettre du jour de la semaine en cours.
- Faites en sorte que « A » corresponde à la première lettre d'un mot de code que vous envoyez avec votre message crypté.
- Pour écrire un message, trouvez la lettre souhaitée sur le cercle extérieur et notez la lettre correspondante sur le cercle du milieu.

Pour lire un message, trouvez la lettre sur le cercle du milieu et notez la lettre correspondante dans le cercle extérieur.

Dossier Thématique: Sherlock Holmes

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquivoousjouez.com





Loupes de couleurs

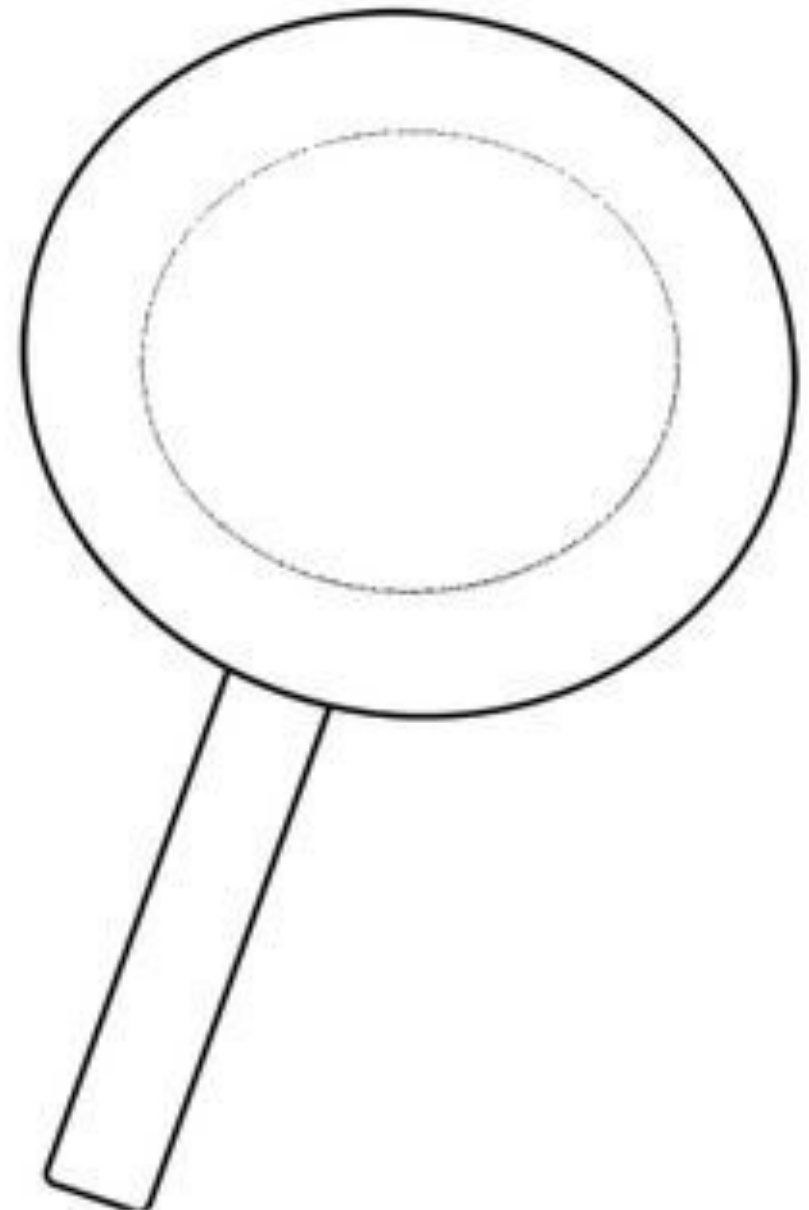
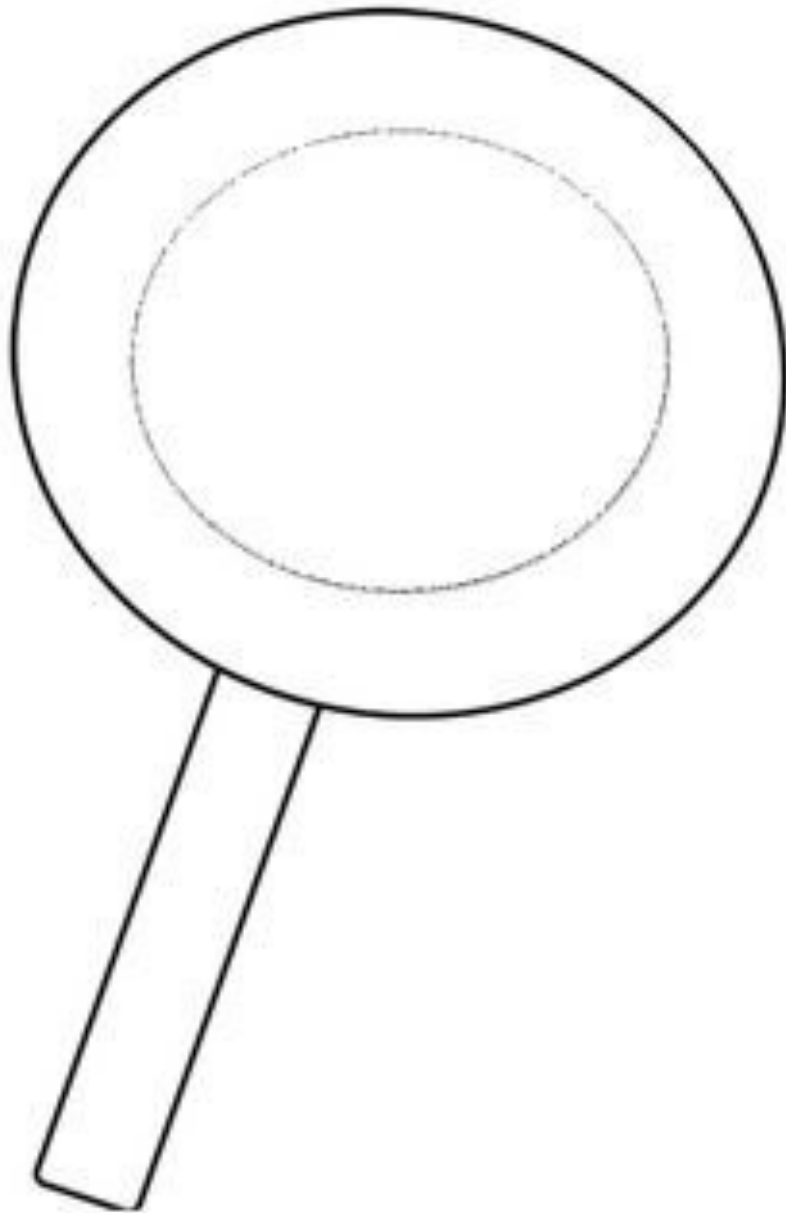
Matériel: Modèle de loup préalablement imprimé sur du carton épais, Papier Cellophane de différentes couleurs.

Déroulement: Pour ce bricolage, il suffit simplement de prendre le modèle de loupe en carton et de coller un papier cellophane de la couleur de votre choix et de le coller entre les 2 loupes.



Dossier Thématique: Sherlock Holmes

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquivoousjouez.com





Carte d'identification

Matériel: Crayon, taille-crayon, papier brouillon, scotch, vos doigts

Déroulement: À l'aide d'un crayon fraîchement taillé, coloriez une tache sombre sur un morceau de papier brouillon. Frottez votre doigt sur la tache de crayon. À l'aide d'un morceau de ruban adhésif, « soulevez » l'empreinte de votre doigt. Placez-le sur votre carte d'identification (voir page suivante). Vous pouvez créer une base de données d'empreintes digitales pour tous les enfants de votre groupe.

Explication:

Comme nous le savons tous, les empreintes digitales de chacun sont différentes. La peau du bout des doigts est striée, ce qui crée un motif spécifique qui peut être laissé sur certaines surfaces. Il existe trois principaux types de motifs d'empreintes digitales : les boucles, les verticilles et les arcs. Une fois que vous avez créé votre base de données, vous pouvez comparer les impressions de ces motifs.

Source: <https://www.shareitscience.com/2015/03/saturday-science-experiment-spies-and.html?spref=pi>



Dossier Thématique: Sherlock Holmes

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquivoousjouez.com



date:

ENQUÊTE :

TEMOIN :

MAIN DROITE				
1 - Pouce	2 - Index	3 - Majeur	4 - Annulaire	5 - Auriculaire
MAIN GAUCHE				
6- Pouce	7- Index	8- Majeur	9- Annulaire	10- Auriculaire





Chapeau de Sherlock Holmes

Matériel: Modèle du chapeau de Sherlock Holmes, ciseau, colle

Déroulement: Pour réaliser ce bricolage, cliquez sur le lien suivant et suivez les instructions:

<https://www.behance.net/gallery/8030135/Sherlock-Holmes-Paper-Deerstalker-Hat-Template>

SHERLOCK HOLMES HAT INSTRUCTIONS

To make your deerstalker hat you will need scissors and glue. Follow the instructions in order, building the crown, adding the front and rear peak and then the ear flaps.



Borbonesa



MAKING THE DOME	MAKING THE PEAKS	MAKING THE EAR FLAPS
<p>1. glue here</p> <p>2. stick B onto A</p> <p>3. glue here</p> <p>4. then bend the strip into a band and stick together</p> <p>5. fold over and bring together all of the petals and secure petals in place</p> <p>the hat dome should look like this</p>	<p>1. glue here</p> <p>2. fix the large front peak under the edge of the hat</p> <p>3. glue here</p> <p>4. fix the small rear peak under the edge of the hat this should be in line with the first peak</p> <p>the hat dome with two peaks should look like this</p>	<p>1. punch out the printed circle</p> <p>2. glue here</p> <p>3. fix the earflap underneath the edge of the hat between the peaks</p> <p>4. turn around and repeat the steps above, fixing the second earflap between the peaks</p> <p>Congratulations! You have made an authentic Sherlock Holmes Hat!</p>

Dossier Thématique: Sherlock Holmes

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquivoousjouez.com



Jeux Intérieurs

Le détective des odeurs

Matériel: Aliment courant de la maison (Cannelle, Vanille, Cacao, Orange, Fraise, Vinaigre, etc.), des boules de ouate, papier et crayon, papier collant à peinture.

Déroulement: Pour cette activité il suffit de trouver des aliments que vous avez à la maison ou à l'école et de les verser sur une boule de ouate ou directement à l'intérieur d'une petite bouteille que vous allez numéroter.



CONSEIL : S'il y a de la couleur sur la boule de coton et que vous ne voulez pas que les enfants la voient, vous pouvez la plier à l'aveugle pendant qu'elle sent. Un par un, laissez vos élèves sentir les boules de coton. Laissez-les chacun prendre une bouffée avant qu'ils puissent indiquer sur une feuille l'odeur qu'il croit avoir devinée.

Autre idée d'odeurs: fruit, herbes, épices, moutarde, beurre d'arachide, savon, grains de café.

Source: <https://makeandtakes.com/exploring-5-senses-smell>

Dossier Thématique: Sherlock Holmes

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquivoousjouez.com



Le détective des nombres

Matériel: Bouteilles ou autres récipients opaques, billes.

Préparation: Pour ce jeu vous aurez besoin de 10 récipients assez gros pour y recevoir des pièces de monnaie et dont il est impossible de voir l'intérieur (opaque). Une fois ces récipients trouvés nous avons attrapé 55 pièces de monnaie ou 55 billes. Les billes vont dans les bouteilles :

- La première bouteille contient 1 bille.
- La deuxième bouteille comporte 2 billes.
- La troisième bouteille comporte 3 billes.

Vous ressentez une tendance ici, hein ? Allez-y et remplissez toutes les bouteilles en terminant par la 10e bouteille ayant 10 billes.

Vous pouvez utiliser n'importe quel récipient que vous avez dans la maison ou si vous n'avez pas envie de peindre, recouvrir les bouteilles avec du papier de construction pourrait également très bien fonctionner.

Déroulement: Le but du jeu est de ranger les bouteilles dans l'ordre de 1 bille à l'intérieur jusqu'à 10 billes à l'intérieur en utilisant vos talents de détective :

- Quel est le poids de la bouteille ?
- Combien de billes semble-t-il y avoir à l'intérieur lorsque vous la secouez ?
- Comment cela se compare-t-il à celui que vous venez d'évaluer ?

Pour les petits: Choisissez 2 ou 3 des bouteilles qui ont une grande différence dans le nombre de billes à l'intérieur, comme : 1, 5 et 10. Demandez au joueur de mettre les bouteilles dans l'ordre, puis de deviner combien de billes il y a à l'intérieur en comptant autant de centimes et les plaçant à côté de la bouteille. S'ils ont correctement identifié la commande, donnez-leur une autre bouteille pour voir s'ils peuvent déterminer où elle pourrait tenir.

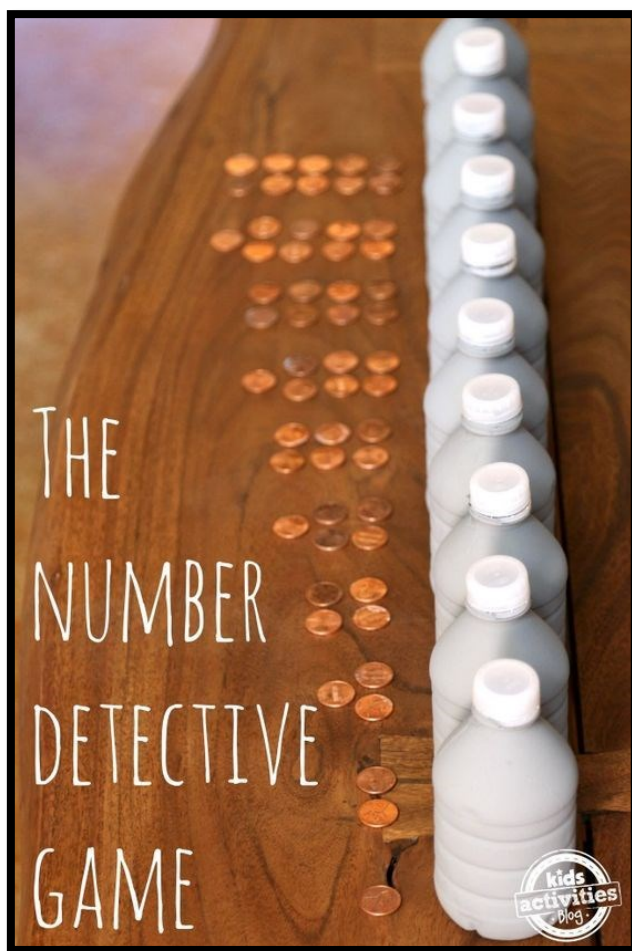
Dossier Thématique: Sherlock Holmes

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquivoousjouez.com



Pour les grands: Mélangez toutes les bouteilles et demandez-leur de les mettre en ordre. S'ils ont correctement identifié la commande, retirez 2 des bouteilles et mélangez-les à nouveau. Demandez au joueur d'essayer de deviner quels numéros ont été supprimés.

Source: <https://kidsactivitiesblog.com/47328/number-game-for-kids/>



Dossier Thématique: Sherlock Holmes

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquivoisjouez.com



Les codes secrets.

Matériel:

Déroulement: Voici une présentation de 5 différents codes secrets qui pourraient vous être utiles lors de cette thématique détective.

Source: <https://learnincolor.com/secret-spy-codes-for-kids.html>

1. Code Morse

Le code Morse a été inventé au début des années 1800 par Samuel Morse. Il s'agit d'une méthode composée de points et de tirets, et elle peut être utilisée pour transmettre des messages sur des fils via des bips. Le code Morse a joué un rôle majeur dans les guerres, en particulier pendant la Seconde Guerre mondiale, et est même encore utilisé aujourd'hui !

Le signal « SOS » (trois points, trois tirets, trois points) a été utilisé pour appeler à l'aide en cas d'urgence. Le code Morse clignotant a même aidé les prisonniers de guerre capturés à relayer secrètement des messages.

Code morse international	
1. Un tiret est égal à trois points.	
2. L'espacement entre deux éléments d'une même lettre est égal à un point.	
3. L'espacement entre deux lettres est égal à trois points.	
4. L'espacement entre deux mots est égal à sept points.	
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	— — • •
1	• — — — —
2	• • • — — —
3	• • • • — —
4	• • • • • —
5	• • • • •
6	• • • • • •
7	• • • • • •
8	• • • • • •
9	• • • • • •
0	• • • • • •

Dossier Thématique: Sherlock Holmes

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquivoousjouez.com



2. Code maçonnique

Également connu sous le nom de chiffre maçonnique, de chiffre franc-maçon, de chiffre Napoléon et de chiffre tic-tac-toe, chaque lettre est représentée par un symbole, comme décrit ci-dessous. Personne ne sait vraiment qui l'a inventé, mais il est apparu vers le XVIIIe siècle. Avec cela, A serait |_|, B serait |_|, C serait |_| et ainsi de suite.

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

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				
<	^	v	>	<	^				



3. Alphabet phonétique

L'alphabet phonétique de l'OTAN est utilisé pour transmettre des messages entre radios, car les lettres individuelles peuvent facilement être confondues sur une radio. Les États-Unis ont un alphabet phonétique depuis la Première Guerre mondiale, mais il a depuis changé à plusieurs reprises, en fonction de ce qui était le plus facile à transmettre.

Si vous rencontrez des difficultés pour transmettre quelque chose au téléphone, essayez cet alphabet phonétique ! Par exemple, si vous vouliez dire STOP, vous diriez Sierra, Tango, Oscar, Papa.

A - ALPHA	N - NOVEMBER
B - BRAVO	O - OSCAR
C - CHARLIE	P - PAPA
D - DELTA	Q - QUEBEC
E - ECHO	R - ROMEO
F - FOXTROT	S - SIERRA
G - GOLF	T - TANGO
H - HOTEL	U - UNIFORM
I - INDIA	V - VICTOR
J - JULIET	W - WHISKEY
K - KILO	X - X RAY
L - LIMA	Y - YANKEE
M - MIKE	Z - ZULU

Dossier Thématique: Sherlock Holmes

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquivoousjouez.com



4. Le Code Tap

Le code Tap est un moyen simple de transmettre des messages pour ceux qui ne connaissent pas le code Morse. Le code Tap ne repose pas sur les sons courts et longs des points et des tirets. Au lieu de cela, il s'appuie simplement sur des « taps ».

Les prisonniers de guerre américains ont utilisé le code Tap pendant la guerre du Vietnam. Détenus en isolement, les prisonniers pouvaient facilement relayer des messages entre cellules et corriger des histoires lors des interrogatoires. Lorsque les prisonniers étaient ensemble, mais ne pouvaient pas se parler, le tap code était un moyen de relayer des messages, en tapotant sur la cuisse ou le bras de la personne.

Avec ce système de grille, vous identifiez le numéro de ligne puis le numéro de colonne. Par exemple, A serait « 1-1 » - une pression, une pause, puis une pression. B serait une pression, une pause, puis deux pressions. O serait trois tapotements, une pause, puis quatre tapotements. X est souvent utilisé pour séparer les phrases.

Pendant le dîner, utilisez le code du robinet sous la table pour relayer des messages comme des espions!

	1	2	3	4	5
1	A	B	C/K	D	E
2	F	G	H	I	J
3	L	M	N	O	P
4	Q	R	S	T	U
5	V	W	X	Y	Z

A: 1-1 B: 1-2 C: 1-3
X: 5-3 Y: 5-4 Z: 5-5

Dossier Thématique: Sherlock Holmes



5. Lettres pour chiffres

Pour un message codé super simple, relayez les messages en donnant à chaque lettre un numéro qui correspond à son ordre alphabétique !

Par exemple, SAM serait le 19-1-13. L'AMOUR serait 12-15-22-5.

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

Dossier Thématique: Sherlock Holmes

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquivoousjouez.com

SPY CODES FOR KIDS

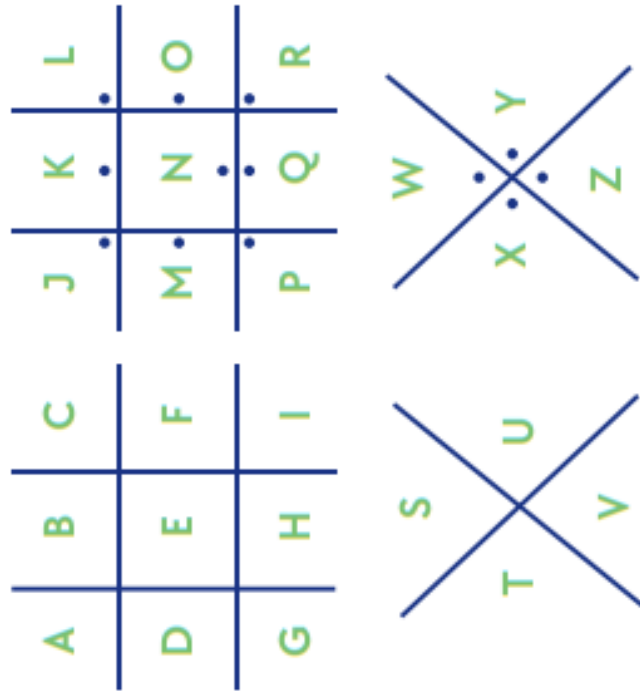
A	1	Alpha	..
B	2	Bravo	----
C	3	Charlie	-...-
D	4	Delta	---
E	5	Echo	.
F	6	Foxtrot	...--
G	7	Golf	--
H	8	Hotel
I	9	India	..
J	10	Juliet	.-.-.-
K	11	Kilo	---
L	12	Lima
M	13	Mike	--
N	14	November	..
O	15	Oscar	---
P	16	Papa
Q	17	Quebec	.-.-.-
R	18	Romeo	...-
S	19	Sierra	...
T	20	Tango	-
U	21	Uniform	...-
V	22	Victor
W	23	Whiskey	...-
X	24	X-Ray-
Y	25	Yankee	.-.-.-
Z	26	Zulu-

TAP CODE

	1	2	3	4	5
1	A	B	C/K	D	E
2	F	G	H	I	J
3	L	M	N	O	P
4	Q	R	S	T	U
5	V	W	X	Y	Z

S=43 A=11 Y=54

PIGPEN



S=V A=J Y=€

Dossier Thématique: Sherlock Holmes

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquivoisjouez.com



Les énigmes du détective

Matériel: Un écran (TNI) et un ordinateur

Déroulement: La chaîne Youtube « Énigme en 7 secondes » propose plein de vidéo avec de petites énigmes simple bien présenté pour les enfants. Vous pourriez les présentés et faire « pause » à chaque énigme pour laisser le temps aux enfants d'y réfléchir avant de donner leur réponse.

<https://www.youtube.com/watch?v=XOD56dKLHCI&t=99s>

<https://www.youtube.com/watch?v=V5oXtFZHZYk>



Dossier Thématique: Sherlock Holmes

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquivoousjouez.com



Le parcours impossible

Matériel: Rouleau de papier de soie ou balle de laine, grelot.

Déroulement: Cette activité plutôt simple où nous allons d'abord trouver un endroit étroit où placer notre « parcours impossible ». Si vous n'avez pas de corridor étroit, vous pourriez utiliser des tables de cafétéria pliantes en position debout (et bien barrés). Pour cette options, utilisez de la laine que vous ferez passer de chacun des côtés des tables pour recréer l'image ci-dessous.

Le principe du jeu est que les enfants doivent traverser le passage sans toucher aux « lasers ». Pour plus de difficulté, vous pouvez accrocher des grelots sur les différents fils de laine et le défi sera de traverser sans faire sonner les grelots.



Dossier Thématique: Sherlock Holmes

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquivoousjouez.com



Activités Culinaires

Loupes comestibles

Ingrédients:

- 2 1/4 de tasses de farine tout usage, à la cuillère et nivelé, et plus pour travailler
- 3/4 c. à table de Sel casher
- 3/4 de tasse de beurre non salé, à température ambiante
- 3/4 de tasse de sucre
- 2 c. à table d'extrait de vanille pure
- 1/2 c. à table d'extrait d'amande pure
- 1 gros œuf, battu
- Bonbons *Lifesavers* finement écrasé

Préparation:

Étape 1

Mélanger la farine et le sel dans un bol. Battre le beurre, le sucre et les extraits à vitesse moyenne élevée avec un batteur électrique jusqu'à ce que le mélange soit léger et mousseux, 1 à 2 minutes. Incorporer l'œuf jusqu'à l'homogénéité. Réduisez la vitesse du mélangeur au minimum et ajoutez progressivement le mélange de farine au mélange de beurre, en battant jusqu'à ce que la farine soit incorporée.

Étape 2

Divisez la pâte en deux et aplatissez-la en 2 disques. Envelopper dans une pellicule plastique et réfrigérer au moins 2 heures ou jusqu'à 3 jours.





Étape 3

Préchauffer le four à 325°F. Tapisser trois plaques à pâtisserie de papier sulfurisé. En travaillant avec un disque à la fois, sur une surface de travail légèrement farinée, abaisser la pâte jusqu'à 1/4 de pouce d'épaisseur. Utilisez un emporte-pièce en forme de loupe de 5 3/4 pouces de long pour couper autant de biscuits que possible ; déposer sur des plaques à pâtisserie préparées. Utilisez un emporte-pièce rond de 2 pouces pour retirer le centre de chaque biscuit ; récupérez les retailles et répétez le processus. Congeler 10 minutes. Mélangez les bonbons dans un bol.

Étape 4

Cuire au four jusqu'à ce que les bords soient dorés, 10 à 12 minutes. Refroidir 3 minutes. Saupoudrer les bonbons écrasés au centre de chaque biscuit, en les répartissant uniformément. Cuire au four jusqu'à ce que les bonbons fondent, 2 à 3 minutes; tourbillonner avec un cure-dent pour mélanger les couleurs. Laisser refroidir complètement sur des plaques à pâtisserie posées sur une grille.



Dossier Thématique: Sherlock Holmes

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquivoousjouez.com



Cocktails Clue

Dans l'ambiance du jeu de détective Clue, voici 6 idées de cocktail ou smoothie pour enfants, en lien avec chacun des personnages du jeu.

Le smoothie vanille et bleuet de Dame Peacock

- 375 ml (1,5 tasse) de Silk Noix de coco non sucrée
- 250 ml (1 tasse) de style yogourt aux bleuets Silk
- 375 ml (1,5 tasse) de bleuets, congelés

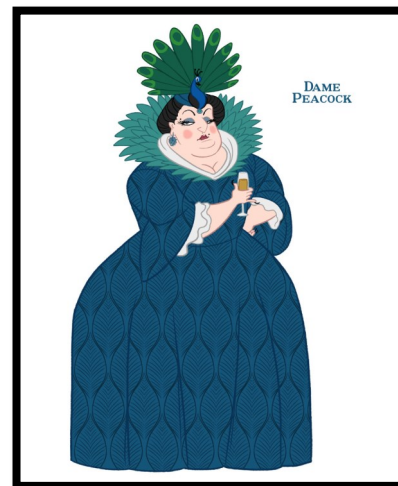
Au mélangeur, broyer tous les ingrédients en mélange onctueux.

Le Punch aux agrumes du Colonel Moutarde

(Pour 10 personnes)

- 1 litre de jus d'orange
- 1 litre de jus d'ananas
- 1 litre de jus de pamplemousse
- 1 litre de limonade
- 1/2 litre de sirop de grenadine

Remplir à moitié un grand saladier ou bol à punch de glaçons. Verser le jus d'orange, le jus d'ananas et le jus de pamplemousse. Verser la limonade puis remuer légèrement. Verser le sirop de grenadine qui va se déposer au fond et créer un dégradé.





La potion violette du Professeur Plum.

- 1 banane tranchée, congelée
- 3/4 tasse (100 g) de morceaux d'ananas surgelés
- 1/3 tasse (45 g) de bleuets frais ou surgelés
- 1/2 tasse (120 ml) de lait de soja sucré ou tout autre lait
- 1/2 tasse (120 ml) d'eau froide
- Facultatif pour un peu de piquant : un filet de jus de citron vert/citron ou 1/2 cuillère à café de gingembre râpé.

Mélanger tous les ingrédients dans un mélangeur à grande vitesse jusqu'à consistance lisse. Répartissez dans deux verres et dégustez.



La boisson verte fouettée de Mr. Green.

- 1 poire, mûre
- 1 banane congelée
- 1 tasse (250 ml) de bébés épinards compactés
- 1/2 tasse (125 ml) de yogourt nature
- 1/2 tasse (125 ml) de jus de pomme
- 1/4 tasse (60 ml) d'eau (ou selon l'épaisseur souhaitée)

Ajouter tous les ingrédients à un mélangeur et mélanger jusqu'à l'obtention d'une consistance bien homogène. Ajuster l'épaisseur en ajoutant de l'eau. La douceur est déterminée par le degré de maturité de votre poire et de votre banane, essayez donc d'utiliser les fruits les plus mûrs possibles. Sinon, vous pouvez ajouter un peu de miel ou d'agave.





Le breuvage blanc de Madame White.

- $\frac{1}{2}$ tasse de yogourt à la vanille
- $\frac{1}{2}$ tasse de lait de coco
- 1 banane, pelée
- 1 pomme, pelée, vidée et coupée grossièrement
- 1 poire, pelée, vidée et coupée grossièrement

Au robot-mélangeur, broyer tous les ingrédients jusqu'à l'obtention d'une texture lisse et homogène, puis déguster

La limonade rouge de Mademoiselle Scarlet.

(Pour 6 personnes)

- 630 ml de Limonade blanche
- 90 ml de grenadine
- 780 ml d'eau pétillante
- 6 cerises marasquins
- 12 framboises
- Quelques brins de menthe fraîche.

Piquez à chaque fois 2 framboises et 1 cerise marasque sur un bâtonnet. Mélangez-le sirop pour limonade avec la limonade apéritive sans alcool. Répartissez ce mélange sur les verres et allongez avec l'eau pétillante. Garnissez à chaque fois d'une brochette de fruits et d'une feuille de menthe.



Dossier Thématique: Sherlock Holmes

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cassdhr.gouv.qc.ca www.aquoivousjouez.com



Science

Les encres invisibles

(Voici 5 recettes/façons différentes de faire des messages secrets avec la technique de l'encre invisible)

1. Crayon blanc

Utiliser un crayon blanc pour dessiner des images ou écrire des messages secrets sur une feuille de papier blanche est la technique d'encre invisible la plus simple. C'est sans danger pour tous les âges. Vous révélez le message en peignant sur le crayon avec de l'aquarelle.



Dossier Thématique: Sherlock Holmes

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquivoousjouez.com



2. Bicarbonate de soude

Mélangez à parts égales du bicarbonate de soude et de l'eau (comme une cuillère à soupe + une cuillère à soupe). Ensuite, utilisez un coton-tige pour écrire un message sur du papier blanc vierge avec ce mélange. Laissez-le sécher complètement, puis révélez le message avec de l'aquarelle.

La méthode de l'encre invisible au bicarbonate de soude est également sans danger pour tous les âges.



3. Jus de citron

Ajoutez une ou deux gouttes d'eau au jus d'un demi-citron. Ensuite, utilisez un coton-tige pour écrire un message secret sur une feuille de papier blanche et vierge. Laissez sécher complètement.

Pour révéler le message, tenez délicatement le papier au-dessus d'une bougie, en laissant la chaleur révéler le message.

La technique de l'encre invisible au jus de citron est la meilleure pour les enfants plus âgés et doit être surveillée, car l'utilisation de la chaleur (provenant d'une bougie ou d'une autre source) pourrait être dangereuse pour les jeunes enfants. Utilisez votre meilleur jugement.





4. Le Vinaigre

Ajoutez une cuillère à soupe ou deux de vinaigre dans un petit bol ou un verre. Ensuite, utilisez un coton-tige pour écrire un message secret sur un papier blanc vierge. Laisser sécher complètement.

Pour révéler le message, tenez délicatement le papier au-dessus d'une bougie, en laissant la chaleur révéler le message.

La technique de l'encre invisible au vinaigre est la meilleure pour les enfants plus âgés et doit être surveillée, car l'utilisation de la chaleur (provenant d'une bougie ou d'une autre source) pourrait être dangereuse pour les jeunes enfants. Utilisez votre meilleur jugement.

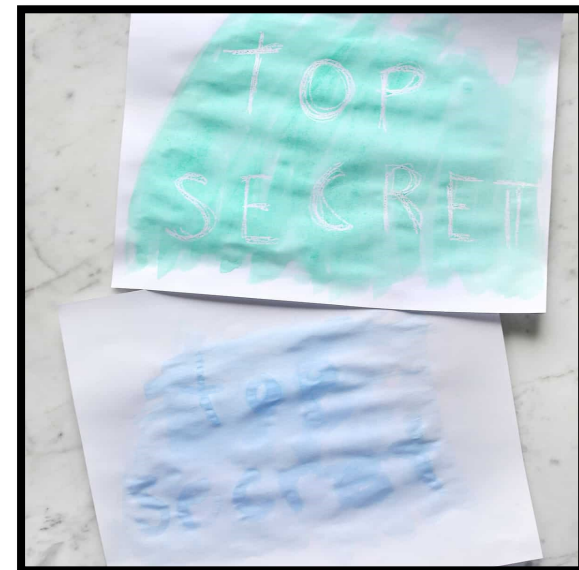


5. Le lait

Ajoutez une cuillère à soupe ou deux de lait dans un petit bol ou un verre. Ensuite, utilisez un coton-tige pour écrire un message secret sur un papier blanc vierge. Laisser sécher complètement.

Pour révéler le message, tenez délicatement le papier au-dessus d'une bougie, en laissant la chaleur révéler le message.

La technique de l'encre invisible au lait est la meilleure pour les enfants plus âgés et doit être surveillée car l'utilisation de la chaleur (provenant d'une bougie ou d'une autre source) pourrait être dangereuse pour les jeunes enfants. Utilisez votre meilleur jugement.





Cinéma

Pour souligner la fin de la thématique science, pourquoi ne pas visionner un film avec du mais soufflé! Voici une sélection de quelques films ayant pour thème les détectives/espions. Bon cinéma!



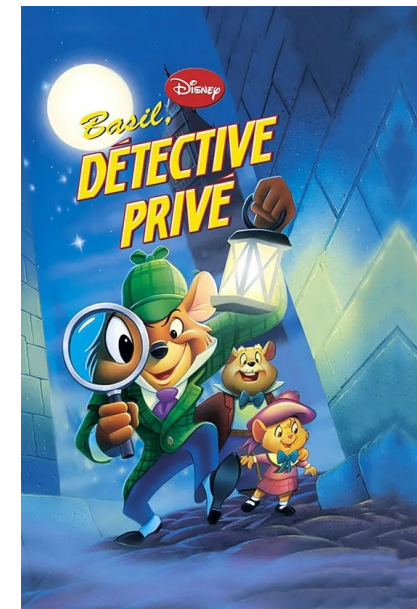
Spy Kids (1997)



Enola Holmes (2020)



Sherlock Gnomes (2018)



Basile Détective privé (1986)

Dossier Thématique: Sherlock Holmes

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquivoousjouez.com