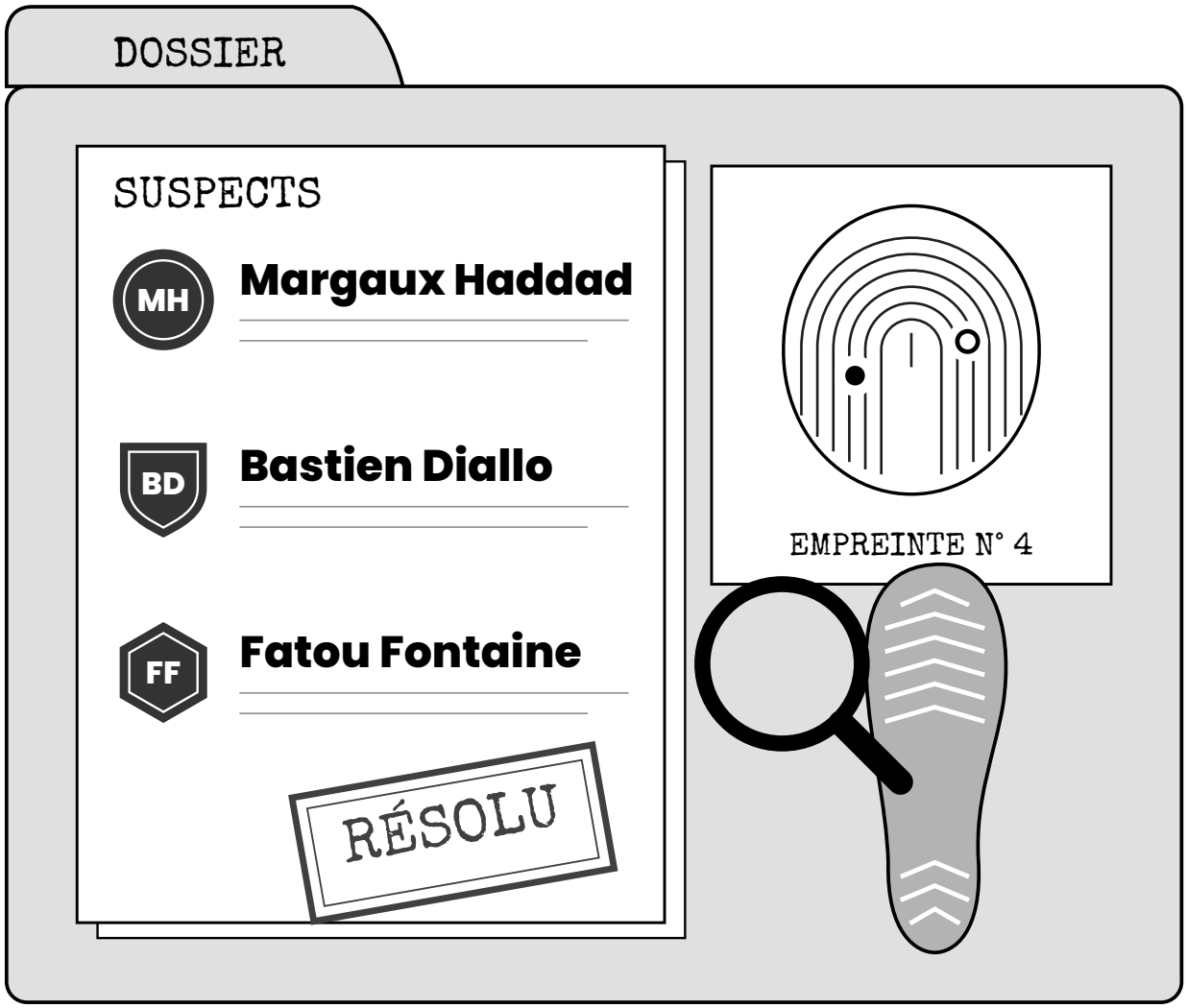
UN LIVRE DE JEUX ET D'ENQUÊTES

ENQUÊTES DE DÉTECTIVES POUR ENFANTS

12 mystères à résoudre avec des codes secrets, des empreintes, des cartes et des jeux de logique, de 8 à 12 ans



Claire Dubois

Sample pages

Enquêtes de détectives pour enfants

12 mystères à résoudre avec des codes secrets, des empreintes, des cartes et des jeux de logique, de 8 à 12 ans

Copyright © 2026 Claire Dubois. Tous droits réservés.

Aucune partie de ce livre ne peut être reproduite ou partagée, sous quelque forme que ce soit, sans l'accord écrit de l'éditeur, sauf de courtes citations dans une critique. Tu peux photocopier les pages des enquêtes pour ta famille ou ta classe.

Les 12 enquêtes de ce livre sont originales. Tous les noms, lieux et événements sont inventés. Chaque enquête a un seul coupable, et chaque indice est nécessaire pour le trouver. Chaque code, chaque piste et chaque grille a une seule réponse.

Première édition, 2026

Sommaire

Bonjour, détective ! 4

Ton kit de détective 5

Ta carte et ton badge de détective 9

Niveau apprenti détective ★☆☆ 11

01 Les anneaux dans les arbres 12

02 Le triangle argenté 17

03 La loupe des histoires 22

04 Les fossiles mélangés 27

Niveau détective junior ★★☆ 32

05 L'épuisette verte 33

06 La cloche du repas 39

07 L'urne de la tombola 45

08 Les gourdes échangées 51

Niveau grand détective ★★★ 57

09 La marionnette des contes 58

10 La dent de dinosaure 65

11 Le petit voilier 72

12 Les pinceaux attachés 79

Les solutions 86

Journal des enquêtes 92

Diplôme de grand détective 93

Sample pages

BONJOUR, DÉTECTIVE !

Quelque chose a disparu. Quelqu'un a fait une farce. Quelqu'un a tout mélangé. 12 enquêtes t'attendent, et c'est toi qui vas les résoudre. Personne n'est blessé dans ces histoires, mais quelqu'un a toujours des choses à expliquer !

CHAQUE DOSSIER CONTIENT

1. **Le dossier de l'enquête**
   Ce qui s'est passé, où et quand. Lis-le deux fois !
2. **Le tableau des suspects**
   Tous les suspects, avec leur pointure, leur sac à dos, leur animal et leur endroit préféré.
3. **Les indices**
   De deux à quatre petits jeux : codes, empreintes de pas, empreintes digitales, feuilles de présence, cartes et grilles logiques. Chacun innocente au moins un suspect.
4. **Le carnet du détective**
   Note qui chaque indice innocente. Le seul suspect qui reste est le coupable.
5. **La solution**
   À la fin du livre. Vérifie ta réponse et regarde comment chaque indice s'emboîte.

TROIS NIVEAUX DE DÉTECTIVE

★☆☆

Apprenti détective
Quatre suspects et deux indices. Des codes faciles, une empreinte à compter et une carte à lire.

★★☆

Détective junior
Cinq suspects et trois indices. De nouveaux codes, une feuille de présence et une grille logique.

★★★

Grand détective
Six suspects et quatre indices. Des horloges, des pistes à la boussole, des empreintes à l'échelle et des grilles plus dures.

Utilise un crayon, pour pouvoir changer d'avis. Tu bloques ? Regarde les pages du kit de détective juste après. Puis essaie encore avant de regarder la solution.

Sample pages

KIT DE DÉTECTIVE : LES CODES

Les coupables laissent parfois des messages codés. Voici tous les codes de ce livre et comment les déchiffrer. Reviens ici quand tu veux. Dans les codes, les lettres s'écrivent sans accents : É devient E, À devient A.

CODE À L'ENVERS

Lis tout le message de la dernière lettre à la première.

TAHC NU = UN CHAT

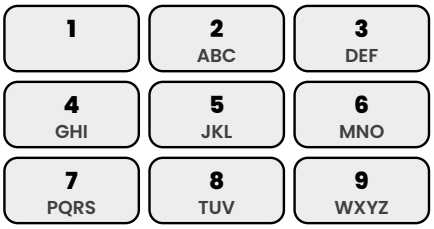
CODE MIROIR

Retourne l'alphabet. A devient Z, B devient Y, C devient X.

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

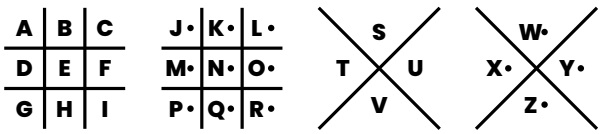
CODE TÉLÉPHONE

Chaque groupe de chiffres est une lettre d'un téléphone. 2 = A, 22 = B, 222 = C, 7777 = S. Compte combien de fois on a appuyé sur la touche.



CODE DE LA GRILLE

Chaque lettre est dessinée avec la forme de sa place dans les grilles. Un point veut dire que la lettre vient d'une grille avec des points.

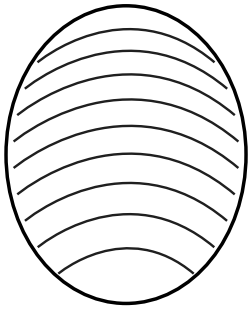


Sample pages

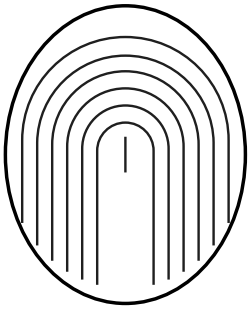
KIT DE DÉTECTIVE : LES EMPREINTES

Deux personnes n'ont jamais les mêmes empreintes digitales. Dans ce livre, chaque empreinte a une forme et jusqu'à deux petites marques.

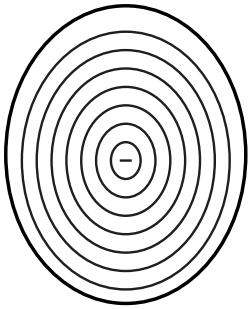
TROIS FORMES D'EMPREINTES



Arc
Les lignes passent par-dessus comme une colline.



Boucle
Les lignes montent puis redescendent en virage.



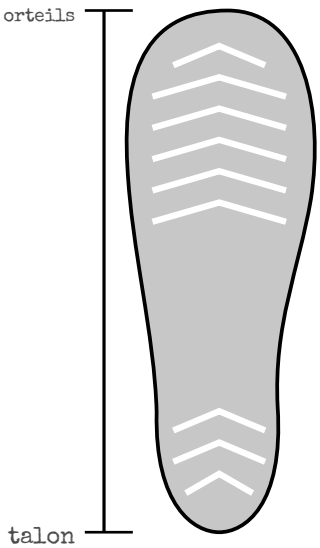
Tourbillon
Les lignes font des cercles dans des cercles.

PETITES MARQUES



Une empreinte floue ne montre qu'une moitié. Regarde la forme et la marque de la moitié visible. Toute empreinte du fichier qui correspond à cette moitié reste suspecte.

EMPREINTES DE PAS



Mesure du talon aux orteils
Place le talon sur le 0. Lis le nombre au bout des orteils.

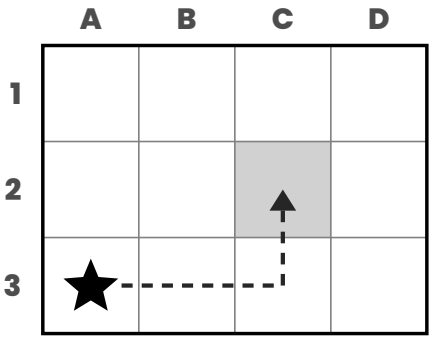
Cherche dans le tableau
Trouve cette longueur dans le tableau des pointures. Un grand pied chausse une grande pointure.

Dessins à l'échelle
Certaines empreintes sont dessinées plus petites qu'en vrai. Si chaque case vaut 2 cm, compte les cases et multiplie par 2.

Sample pages

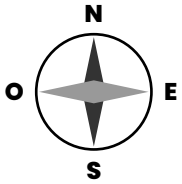
KIT DE DÉTECTIVE : CARTES ET HEURES

CASES ET PISTES SUR LA CARTE



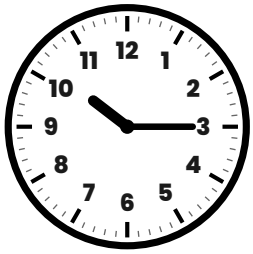
Une case se nomme avec sa lettre, puis son chiffre. La case grise est C2 : colonne C, ligne 2.

Pour suivre une piste, pars de l'étoile en A3. « Avance de deux cases vers la droite » t'amène en C3. Puis « Avance d'une case vers le haut » t'amène en C2. Avance case par case et compte à voix haute.

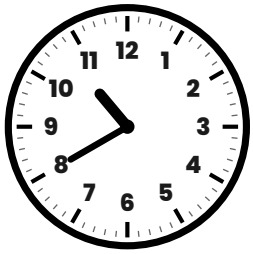


Les grands détectives utilisent une boussole : le nord est en haut, le sud en bas, l'est à droite et l'ouest à gauche.

LIRE L'HEURE



10 h 15

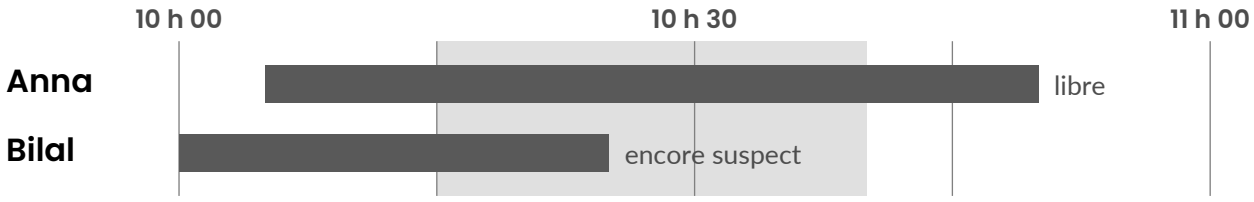


10 h 40

La petite aiguille montre l'heure. La grande aiguille montre les minutes. Pour la grande aiguille, chaque chiffre vaut 5 minutes : 3 veut dire 15 minutes, 6 veut dire 30 minutes, 8 veut dire 40 minutes.

FEUILLES DE PRÉSENCE ET LIGNES DU TEMPS

Une feuille de présence montre où étaient les enfants, et quand. Un adulte était avec eux. Si un enfant était inscrit ailleurs pendant tout le temps entre « encore là » et « plus là », il ne peut pas être le coupable.



en gris : de « encore là » (10 h 15) à « plus là » (10 h 40)

Sample pages

KIT DE DÉTECTIVE : LES GRILLES

Une grille logique te dit qui était où. Chaque enfant était à un seul endroit, et chaque endroit avait un seul enfant.

ESSAIE : UN EXEMPLE PAS À PAS

1. Anna était dans la cour.
2. Bilal n'était pas au lac.

	Cour	Lac	Labo
Anna	O	X	X
Bilal	X	X	O
Chloé	X	O	X

Indice 1

Anna était dans la cour : mets un O dans sa case « Cour ». Mets un X dans ses autres cases, et un X sous « Cour » pour Bilal et Chloé.

Indice 2

Bilal n'était pas au lac : mets un X. Il ne reste à Bilal qu'une case vide, le labo. Mets un O dedans.

Dernière étape

Il reste le lac pour Chloé. Chaque ligne et chaque colonne a exactement un O. Résolu !

QUI A FAIT LE COUP ? LE CARNET

Chaque enquête se termine par le carnet du détective. Mets un X sous chaque indice qui innocente un suspect. Un suspect sans X reste suspect. Quand il n'en reste qu'un, tu tiens ton coupable.

SUSPECT	INDICE A	INDICE B	ENCORE SUSPECT ?
Mia	X		non
Léo		X	non
Zoé			**OUI**
Sami	X	X	non

Ici, il n'y a aucun X pour Zoé : c'est donc Zoé le coupable. Va ensuite à la solution pour vérifier.

Sample pages

TA CARTE DE DÉTECTIVE

Remplis ta carte, puis découpe ta carte et ton badge. Le dos de cette page est vide : tu ne découperas aucune enquête.

CARTE DE DÉTECTIVE

Agence de détectives Dossiers Secrets

Dessine-toi ici

NOM DE DÉTECTIVE

NOM DE CODE

NUMÉRO DE BADGE

DATE D'ENTRÉE



Sample pages



APPRENTI DÉTECTIVE

Enquêtes 1 à 4

Quatre suspects et deux indices. Des codes faciles, une empreinte à compter et une carte à lire.

Sample pages

CONFIDENTIEL

LES ANNEAUX DANS LES ARBRES

QUOI	OÙ	QUAND
Anneaux de couleur	**Lancer d'anneaux**	**De 10 h 15 à 10 h 55**

CE QUI S'EST PASSÉ

> Le lancer d'anneaux a dix anneaux de toutes les couleurs. À 10 h 15, ils étaient tous dans leur panier. À 10 h 55, les anneaux pendaient dans les arbres ! Les enfants ont dû les chercher partout. Qui les a accrochés si haut ?

LES SUSPECTS

CP **Clémence** NL **Nina** PR **Paul** NP **Noé**

TA MISSION

Découvre qui a fait la farce. Étudie d'abord le tableau des suspects. Puis résous chaque indice. Chaque indice innocente au moins un suspect. Quand il n'en reste qu'un, tu as trouvé le coupable !

DANS CE DOSSIER

- ☐ **Tableau des suspects** ..... page 13
- ☐ **Indice A : Empreinte de pas** ..... page 14
- ☐ **Indice B : Empreinte digitale** ..... page 15
- ☐ **Carnet du détective** ..... page 16
- ☐ La solution (ne triche pas !) ..... page 86

ASTUCE DE **DÉTECTIVE** Mesure de l'arrière du talon jusqu'au bout des orteils.

Sample pages

Les suspects

Quatre suspects. Un seul est le coupable. Coche la case LIBRE quand un indice innocente quelqu'un.

CP — Clémence Picard

Gagnante d'un concours

☐ LIBRE

POINTURE	38
SAC À DOS	Bleu
ANIMAL	Hamster
ENDROIT PRÉFÉRÉ	Lancer d'anneaux

« Bonne chance, détective ! »

NL — Nina Laurent

Équipe de nettoyage

☐ LIBRE

POINTURE	34
SAC À DOS	Bleu
ANIMAL	Aucun
ENDROIT PRÉFÉRÉ	Mini-ferme

« Bonne chance pour ton enquête ! »

PR — Paul Rousseau

Chanteur du spectacle

☐ LIBRE

POINTURE	34
SAC À DOS	Bleu
ANIMAL	Chien
ENDROIT PRÉFÉRÉ	Grande scène

« Hum. Quelqu'un va avoir des ennuis. »

NP — Noé Perrin

Aide au lancer d'anneaux

☐ LIBRE

POINTURE	35
SAC À DOS	Vert
ANIMAL	Chat
ENDROIT PRÉFÉRÉ	Mini-ferme

« Je suis juste venu aider. »

Sample pages

L'empreinte de pas

Une empreinte de chaussure pleine de boue a été trouvée près du lancer d'anneaux. Compte combien de cases elle mesure.

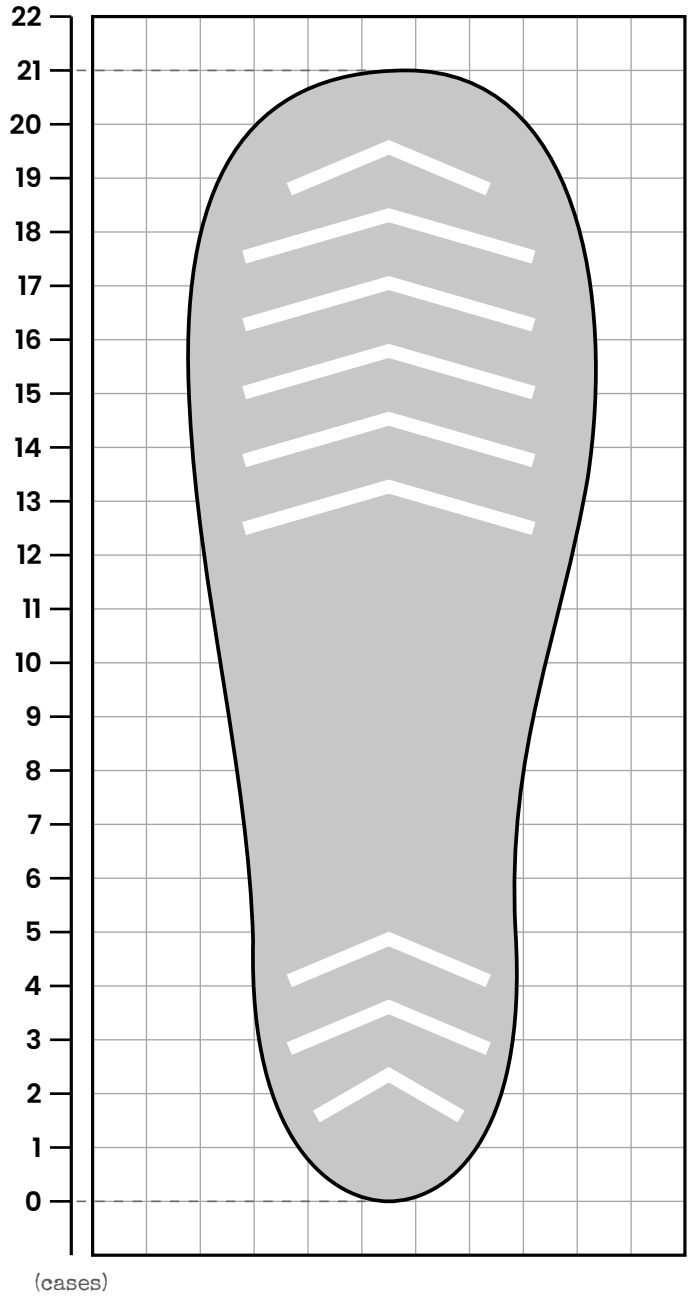


TABLEAU DES POINTURES

EMPREINTE	POINTURE
21 cases	Pointure 34
22 cases	Pointure 35
23 cases	Pointure 37
24 cases	Pointure 38
25 cases	Pointure 40

COMMENT MESURER

1. Pars de la ligne du talon, au 0.
2. Compte les cases jusqu'à la ligne des orteils.
3. Cherche ce nombre dans le tableau.

Le coupable a laissé cette empreinte, donc il chausse cette pointure.

QU'AS-TU TROUVÉ ?

L'empreinte mesure (cases) : _____

Le coupable chausse du : _____

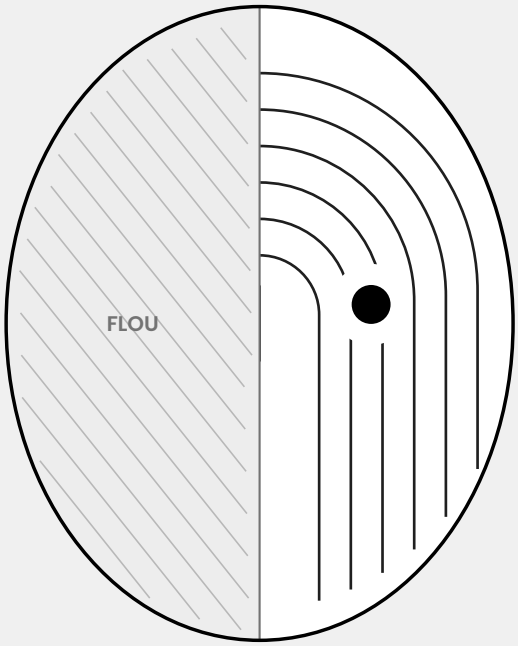
Va au tableau des suspects et coche LIBRE pour chaque suspect que cet indice innocente.

Sample pages

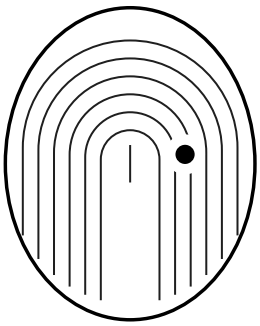
L'empreinte digitale

Une empreinte a été trouvée sur les lieux. Une partie est floue. Compare la partie encore visible avec les empreintes du fichier.

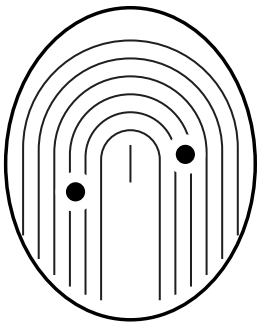
EMPREINTE TROUVÉE



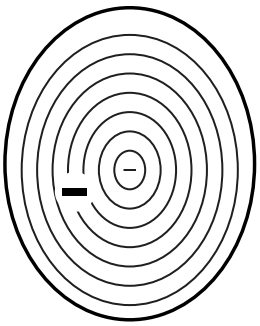
EMPREINTES DU FICHIER



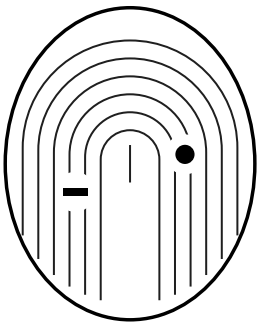
☐ **Clémence**



☐ **Nina**



☐ **Paul**



☐ **Noé**

QU'AS-TU TROUVÉ ?

L'empreinte correspond à : _____

Va au tableau des suspects et coche LIBRE pour chaque suspect que cet indice innocente.

Sample pages