

1. Que fait l'héroïne quand elle cherche le capuchon de son stylo ?

- Elle s'ennuie.
- Elle essaye d'apprendre une poésie.
- Elle fait l'illustration de sa poésie.

2. Comment l'héroïne commence-t-elle le jeu de piste ?

- Par hasard
- Elle l'a cherché longtemps.
- On l'a obligée.

3. Indice : objet qui met sur la trace de quelque chose. Combien y en a-t-il dans ce jeu ?

- une infinité
- on ne sait pas
- dix

4. Qu'est-ce qu'un vestibule ?

- un lieu
- un objet
- une personne

5. Après la clé, quel premier indice l'héroïne trouve-t-elle juste après ?

- un escabeau
- un carreau de faïence
- un ballon rouge

6. Quel est le deuxième indice trouvé par l'héroïne ?

- le ballon rouge
- un petit robinet
- une petite goutte en métal

7. Sous quelle forme se trouve l'indice suivant ?

- un objet
- une inscription
- un son
- une image

8. Grâce à quel moyen, l'héroïne trouve-t-elle la petite boule tombée du mobile ?

- grâce à la vibration d'un son
- grâce à son odorat
- grâce au toucher

9. De quel instrument l'héroïne est-elle amenée à jouer pour trouver la rose des vents ?

- la guitare
- le piano
- l'orgue

10. Que la rose des vents amène-t-elle l'héroïne à lire ?

- un livre
- un plan
- une partition de musique

11. Où la rose des vents sous la cheminée l'amène-t-elle ?

- un mur
- la salle à manger
- le jardin

12. Dans le jardin que l'héroïne doit-elle affronter pour trouver le dernier indice ?

- la colère
- la peur
- la tristesse

13. Que la clé trouvée au début du jeu de piste permet-elle d'ouvrir ?

- un coffre
- une porte
- une boîte

14. Qu'est-ce qu'un volubilis ?

- une fleur
- un instrument
- une personne

15. Quel secret la maison a-t-elle permis de révéler à l'héroïne ?

- une nouvelle pièce
- des indices
- des objets

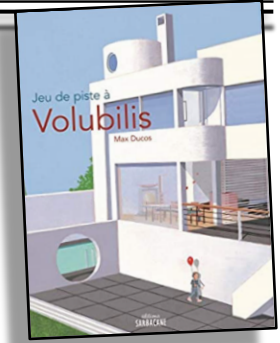
16. Quel effet ce jeu de piste a-t-il eu sur l'héroïne ?

- l'occuper
- apprécier sa maison
- trouver une nouvelle pièce

17. Pourquoi l'héroïne remettra-t-elle les indices dans les cachettes quand elle partira ?

- Elle aime ranger.
- Quelqu'un d'autre pourra refaire le jeu
- Elle veut refaire le jeu.

Nom	N°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	Total
.....	Points																		
	Maxi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17



1. Que fait l'héroïne quand elle cherche le capuchon de son stylo ?

- Elle s'ennuie.
- Elle essaye d'apprendre une poésie.
- Elle fait l'illustration de sa poésie.

2. Comment l'héroïne commence-t-elle le jeu de piste ?

- Par hasard
- Elle l'a cherché longtemps.
- On l'a obligée.

3. Indice : objet qui met sur la trace de quelque chose. Combien y en a-t-il dans ce jeu ?

- une infinité
- on ne sait pas
- dix

4. Qu'est-ce qu'un vestibule ?

- un lieu
- un objet
- une personne

5. Après la clé, quel premier indice l'héroïne trouve-t-elle juste après ?

- un escabeau
- un carreau de faïence
- un ballon rouge

6. Quel est le deuxième indice trouvé par l'héroïne ?

- le ballon rouge
- un petit robinet
- une petite goutte en métal

7. Sous quelle forme se trouve l'indice suivant ?

- un objet
- une inscription
- un son
- une image

8. Grâce à quel moyen, l'héroïne trouve-t-elle la petite boule tombée du mobile ?

- grâce à la vibration d'un son
- grâce à son odorat
- grâce au toucher

9. De quel instrument l'héroïne est-elle amenée à jouer pour trouver la rose des vents ?

- la guitare
- le piano
- l'orgue

10. Que la rose des vents amène-t-elle l'héroïne à lire ?

- un livre
- un plan
- une partition de musique

11. Où la rose des vents sous la cheminée l'amène-t-elle ?

- un mur
- la salle à manger
- le jardin

12. Dans le jardin que l'héroïne doit-elle affronter pour trouver le dernier indice ?

- la colère
- la peur
- la tristesse

13. Que la clé trouvée au début du jeu de piste permet-elle d'ouvrir ?

- un coffre
- une porte
- une boîte

14. Qu'est-ce qu'un volubilis ?

- une fleur
- un instrument
- une personne

15. Quel secret la maison a-t-elle permis de révéler à l'héroïne ?

- une nouvelle pièce
- des indices
- des objets

16. Quel effet ce jeu de piste a-t-il eu sur l'héroïne ?

- l'occuper
- apprécier sa maison
- trouver une nouvelle pièce

17. Pourquoi l'héroïne remettra-t-elle les indices dans les cachettes quand elle partira ?

- Elle aime ranger.
- Quelqu'un d'autre pourra refaire le jeu
- Elle veut refaire le jeu.

N°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	Total
Points																		
Maxi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17