LES ENQUÊTES
de Super-Ouaf
et La Puce

Qui a volé la médaille d'or de Sylvain Queur ?

Aide le célèbre enquêteur Super-Ouaf
et sa fidèle associée La Puce
à démasquer le coupable.

Tourne la page pour commencer l'enquête...

Aux Jeux zoolympiques

Zone ouest

PISCINE

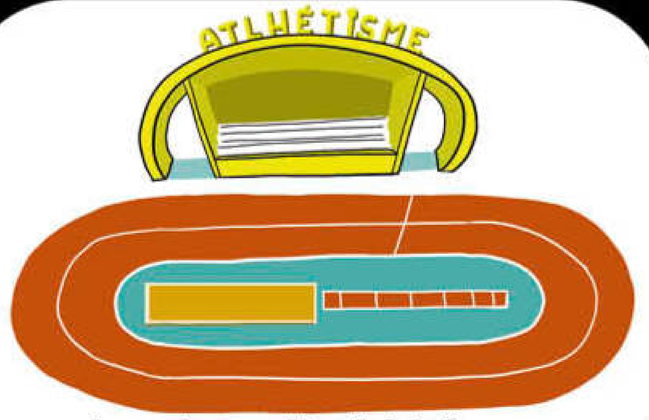
STADE

ATLHÉTISME

Zone sud

LES LIEUX DE LA COMPÉTITION Les vois-tu dans la grande image ?

La piscine



La piste d'athlétisme

Le stade

Le gymnase

Le circuit de cross

Tourne la page pour jouer à trouver le lieu de l'enquête...

Trouve les 4 indices

Chaque indice découvert te permettra, en revenant à la page précédente, d'éliminer un lieu. Écris son nom dans ton carnet d'enquêteur.

1 LA ZONE DU LIEU DE L'ENQUÊTE

Lis cette phrase face à un miroir pour éliminer une zone de la ville.

LE NOM DE LA ZONE A MOINS DE 6 LETTRES.

2 UNE LETTRE DU LIEU DE L'ENQUÊTE

Barre les lettres qui apparaissent en double sur les fanions. Celle qui reste apparaît dans le nom du lieu de l'enquête.

3 UN DÉTAIL DU LIEU DE L'ENQUÊTE

Pour le découvrir, trouve la sortie du labyrinthe sur le plan de Super-Ouaf.

4 LA PARTICULARITÉ DU LIEU DE L'ENQUÊTE

Colorie selon le code couleur pour obtenir un dernier indice.

TON CARNET D'ENQUÊTEUR

1 ---------- n'est pas le lieu de l'enquête.

2 ---------- n'est pas le lieu de l'enquête.

3 ---------- n'est pas le lieu de l'enquête.

4 La particularité du lieu de l'enquête :

Donc, le lieu de l'enquête est

SOLUTIONS :

1. Le nom de la zone a moins de 6 lettres. Ce n'est pas dans le centre-ville. Le stade est éliminé.
2. La lettre « i ». Le gymnase est éliminé.
3. Un drapeau. La piste d'athlétisme est éliminée.
4. Lieu fermé. Le circuit de cross est éliminé. Le lieu de l'enquête est la piscine.

À la compétition aquatique

La remise des prix

L'épreuve de plongeon

Le carré des interviews

LES SUSPECTS

Les vois-tu dans la grande image ?

Amina Tation

Gaston Baplat

Les tribunes

L'épreuve de danse aquatique

Micou Lapic

Emma Yodebain

Tourne la page pour jouer à trouver le coupable...

Trouve les 4 indices

Chaque indice découvert te permettra, en revenant à la page précédente, d'éliminer un suspect. Écris son nom dans ton carnet d'enquêteur.

1 LE SIGNE PARTICULIER DU VOLEUR

Barre les cases inscrites sur le carnet de Super-Ouaf.
Celle qui reste te donnera une couleur que porte le voleur.

			B2
		D1	A2
B1	D3	A1	B4
A3	C1	C4	D2
D4	C2	A4	B3

	1	2	3	4
A				
B				
C				
D				

2 CE QUE FAIT LE VOLEUR

Compte les fleurs roses, jaunes et blanches de ce bouquet.
La couleur qui apparaît le plus de fois te donnera un indice.

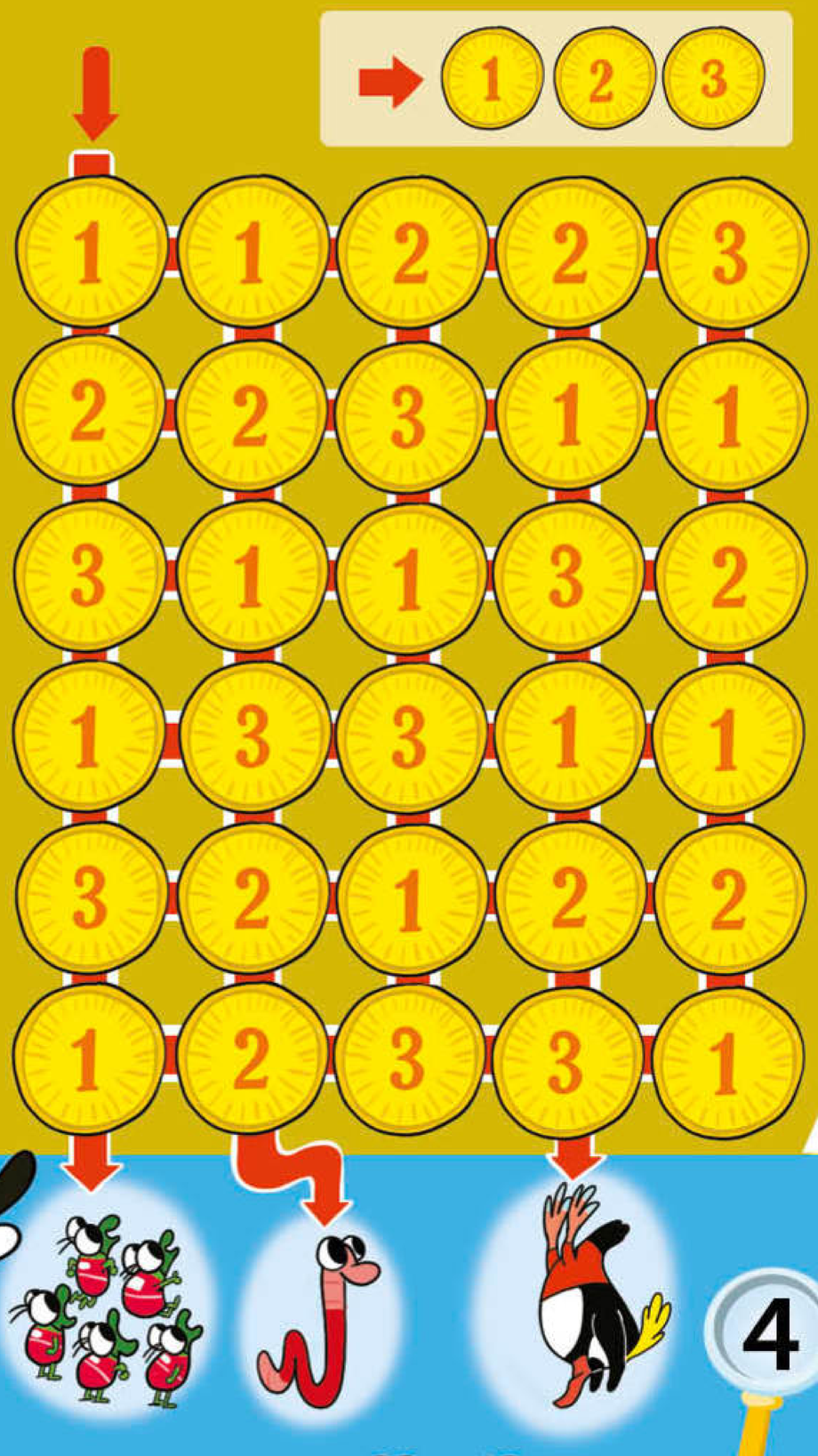
Il y a ____ *fleurs* : *Le voleur va plonger.*

Il y a ____ *fleurs* : *Le voleur discute.*

Il y a ____ *fleurs* : *Le voleur est sous l'eau.*

3 LE LIEU OÙ SE TROUVE LE VOLEUR

Pour le découvrir, suis les médailles dans l'ordre.



TON CARNET D'ENQUÊTEUR

1 ---------- n'est pas le voleur.

2 ---------- n'est pas le voleur.

3 ---------- n'est pas le voleur.

Donc, le voleur est ----------

4 L'objet volé est caché dans ----------

---

4 LA CACHETTE DE L'OBJET VOLÉ

Suis les flotteurs tenus par La Puce pour obtenir ce dernier indice.

SOLUTIONS :

1. Rouge. Micou Lapic est éliminé.
2. Le voleur est sous l'eau. Amina Tation est éliminée.
3. L'épreuve de plongeon. Gaston Baplat est éliminé. La voleuse est Emma Yodebain.
4. La médaille d'or de Sylvain Queur est cachée dans les tribunes.

Affaire classée !

Amuse-toi à colorier l'image.

Illustrations d'Hélène Convert, d'après un personnage créé par Nathalie Choux.

BONUS

Retrouve les enquêtes interactives de Super-Ouaf et La Puce sur :

milan-jeunesse.com/mj/super-ouaf