

LES GARDIENS DU TEMPS



10 POLARS HISTORIQUES
pour écrire en CM2

Tous droits de reproduction, par quelque procédé que ce soit, d'adaptation ou de traduction, réservés pour tous pays.



Les Gardiens Du Temps

*

10 Polars historiques
Pour écrire en CM2

© 2023- Editions Petites-Oreilles
Frédéric Puyravaud
8, Bd Dupierris
65100 LOURDES

1. Le mystère de la Bastille

Je marche parmi la foule, mon chapeau bien enfoncé sur la tête, essayant de me fondre dans la multitude de Parisiens agités. Les rues de la ville sont remplies d'une énergie électrique. En ce jour de juillet 1789, la tension est palpable. Je m'appelle Léopold, un jeune détective passionné par les mystères et les énigmes. Aujourd'hui, j'ai un mystère à résoudre au milieu du chaos révolutionnaire : la disparition mystérieuse d'un important document secret qui pourrait changer le cours de l'histoire.

Alors que je glisse à travers les ruelles encombrées, je remarque une silhouette suspecte se faufilant le long des murs en pierre. Curieux, je décide de la suivre discrètement. Les cris de la foule et les bruits de pas résonnent dans mes oreilles alors que je traverse les rues bondées. Finalement, le suspect s'arrête devant une vieille bâtisse, cachée dans l'ombre de la prison de la Bastille.

Mon cœur bat la chamade alors que je m'approche de plus près. Juste au moment où j'allais entrer, une main se pose sur mon épaule. Je sursaute et me retourne. Un jeune garçon, Étienne, me regarde avec des yeux remplis de détermination.

"Je t'ai suivi depuis le marché, Léopold," dit Étienne d'une voix basse mais résolue. "Je peux t'aider à résoudre ce mystère. Mon père est un gardien à la Bastille, et j'ai entendu des rumeurs étranges circuler ces derniers jours."

Intrigué par cette rencontre inattendue, je décide de faire confiance à Étienne. Ensemble, nous nous glissons dans la vieille bâtisse. Nous découvrons une pièce sombre remplie de parchemins et de dossiers. Sur une table poussiéreuse, un document mystérieux attire notre attention. C'est le précieux document secret disparu !

Soudain, un bruit retentit à l'extérieur, suivi par le fracas des canons. La prison de la Bastille est attaquée ! Étienne et moi, nous nous précipitons vers la fenêtre et observons la scène époustouflante de la prise de la Bastille par la foule en colère. Mais ce n'est pas le seul spectacle qui nous attend.

Dans la pièce, un homme étrange, vêtu d'un habit richement décoré, se tient devant nous, un sourire narquois aux lèvres.

"Bravo, détectives intrépides," dit-il d'une voix sournoise. "Vous avez résolu le mystère et trouvé le document secret. Mais savez-vous réellement ce qu'il contient?"

Je sens un frisson parcourir mon échine. Le mystère ne fait que s'épaissir. C'est le moment crucial où l'histoire prend un tournant inattendu. Et c'est ici que je m'arrête, chers lecteurs, et vous laisse décider de la suite de cette aventure palpitante. Voici cinq choix d'écriture possibles :

✍ 1. Le document révèle un complot visant à renverser la monarchie. Étienne et moi, nous nous emparons du document et nous rendons compte que les étranges habits de l'homme sont en réalité une tenue de noble. Il s'avère être le chef de ce complot audacieux. Alors que nous nous préparons à l'arrêter, il déclenche un mécanisme secret qui fait s'effondrer le plancher sous nos pieds, nous précipitant dans un passage souterrain obscur...

✍ 2. Le document contient une prophétie mystérieuse concernant la Bastille. Nous lisons les paroles cryptiques et nous rendons compte qu'elles annoncent la découverte d'un trésor caché dans la prison. Étienne et moi décidons de mettre nos talents de détectives à profit pour trouver ce trésor légendaire avant que d'autres ne s'en emparent...

✍ 3. Le document révèle l'existence d'un tunnel secret reliant la Bastille à un lieu inconnu. Intrigués, nous décidons d'explorer ce tunnel et de découvrir où il mène. À mesure que nous avançons dans l'obscurité, nous réalisons que le tunnel conduit à un réseau souterrain secret où se cachent des rebelles révolutionnaires prêts à tout pour renverser le pouvoir en place...

✍ 4. Le document contient une liste de noms de prisonniers politiques détenus à la Bastille. Parmi eux se trouve un parent d'Étienne, injustement emprisonné. Nous décidons de faire équipe pour libérer cet innocent et mettre fin à l'injustice. En utilisant nos compétences de détectives, nous élaborons un plan ingénieux pour infiltrer la Bastille et sauver le parent d'Étienne...

✍ 5. Le document révèle l'existence d'un objet magique caché à l'intérieur de la Bastille. Curieux de découvrir cette mystérieuse relique, nous nous frayons un chemin à travers les gardes et les révolutionnaires enragés. À mesure que nous nous rapprochons de notre objectif, nous réalisons que l'objet détient des pouvoirs extraordinaires capables de changer le cours de la révolution elle-même. Nous devons décider comment utiliser ce pouvoir, avec sagesse et responsabilité...

À vous maintenant, chers élèves. Choisissez la suite de cette enquête passionnante et laissez votre imagination prendre le relais pour écrire la fin de cette histoire haletante.

2. Les graffitis contre-révolutionnaires

Ce jour-là, tandis que j'arpente les rues de Paris pour me rendre à mon atelier de dessin, quelque chose d'étrange attire mon attention. Sur le mur d'une vieille boulangerie, un graffiti a été tracé à la hâte. Intrigué, je m'approche pour mieux l'observer. Les mots "Vive le roi, à bas la révolution !" sont inscrits en lettres capitales noires. Un frisson me parcourt l'échine. Qui a bien pu oser défier ainsi la Révolution française ?

Mon nom est Louis Martin, et malgré mes dix ans seulement, je suis un fin limier. J'ai toujours eu un goût prononcé pour les énigmes et les mystères. Décider de résoudre cette affaire est donc pour moi une évidence.

Je commence ma petite enquête en cherchant des témoins dans les environs. Un marchand de légumes me rapporte avoir vu un homme suspect, vêtu d'un long manteau sombre, rôder dans la rue cette nuit-là. Intrigant. Je décide de suivre cette piste.

Mes pas me guident jusqu'à la Seine, où je croise un vieux pêcheur qui m'informe avoir aperçu un individu portant un chapeau à plume s'éloigner précipitamment de la berge. Cette description correspond étrangement à celle d'un artiste de rue, Marcel, célèbre pour ses caricatures humoristiques. Je m'empresse de me rendre à son atelier, espérant obtenir quelques réponses.


Marcel, accueillant et bavard, m'invite à prendre place dans son atelier encombré de toiles et de pots de peinture. Je lui parle du graffiti et du témoignage du pêcheur. Marcel fronce les sourcils et m'explique qu'il a été mandaté par la mairie pour

réaliser une fresque sur le mur de la boulangerie, mais que quelqu'un a dégradé son œuvre en y ajoutant ces mots hostiles.


Je sens qu'il ne me dit pas toute la vérité. Alors, je creuse encore, interrogeant les habitants du quartier. Certains murmurent que Marcel est un homme secret, avec des contacts mystérieux. D'autres parlent d'un groupe de contre-révolutionnaires qui se cacheraient dans les souterrains de Paris. Intrigué, je décide d'explorer cette piste.

Muni d'une lampe de poche, je pénètre dans les dédales sombres des souterrains. Les passages tortueux me donnent le vertige, mais je ne peux me permettre de flancher. Soudain, j'entends des voix feutrées et des pas pressés au loin. Je me faufile discrètement et découvre une salle souterraine remplie de personnes masquées, murmurant entre elles. Mon cœur s'emballe...


Atelier d'écriture :

 Piste d'écriture 1 :

Je réalise que j'ai découvert la cachette secrète des contre-révolutionnaires. Mon instinct de détective me pousse à observer attentivement la scène sans me faire remarquer. Je remarque un homme à l'allure imposante qui semble être leur chef. Il prononce des mots enflammés contre la Révolution et élabore un plan pour renverser le gouvernement. Je dois agir rapidement pour prévenir les autorités et les empêcher de mettre leur plan à exécution...

 Piste d'écriture 2 :


Alors que je suis figé d'effroi, un des masques tombe par inadvertance, révélant le visage d'une femme. Mes yeux s'élargissent de surprise. Cette femme n'est autre que madame Dubois, la boulangère du quartier, connue pour ses délicieuses baguettes. J'ai du mal à croire que la respectable madame Dubois puisse être impliquée dans une conspiration contre la Révolution. Je décide de la prendre en filature...

 Piste d'écriture 3 :

Alors que je suis pétrifié dans l'ombre, un des masques tombe accidentellement, révélant le visage de mon propre professeur d'histoire, monsieur Dubosc. Je suis choqué au plus haut point. Comment un enseignant passionné par la Révolution française peut-il être mêlé à une conspiration contre elle ? Je dois trouver un moyen de lui parler en privé et découvrir ce qui se trame réellement...

 Piste d'écriture 4 :

Tandis que j'observe la réunion secrète, j'entends mentionner un plan pour saboter une exposition d'art organisée par la mairie. Ils prévoient de remplacer les toiles exposées par des reproductions ridicules et offensantes. Ma passion pour l'art est mise à l'épreuve, et je décide de tout faire pour contrecarrer leurs projets. Je m'échappe discrètement des souterrains pour prévenir la mairie de cette menace imminente...

 Piste d'écriture 5 :

Alors que je reste figé dans l'ombre, j'entends une voix familière résonner à travers la salle souterraine. C'est la voix de mon propre père. Incrédule, je me demande s'il est possible qu'il soit impliqué dans cette conspiration. Je décide de me faufiler hors de la salle et de confronter mon père avec les preuves que j'ai recueillies. Notre relation en sera bouleversée, mais je dois savoir la vérité et comprendre ses motivations...

3. Le vol du sabre de Napoléon

Je viens d'arriver à Paris, la Ville Lumière, pour résoudre une enquête mystérieuse qui va me mener dans les coulisses de l'Histoire. Je m'appelle Arthur, et je suis un jeune détective privé spécialisé dans les affaires étranges. Mon client, le professeur Henri Dufour, m'a contacté pour élucider un vol étrange qui a eu lieu dans l'entourage de nul autre que Napoléon Bonaparte lui-même !

Je viens d'arriver à la résidence de l'Empereur, le majestueux Palais des Tuileries. En pénétrant dans la cour, je me sens minuscule face à ces imposants bâtiments. Les gardes en uniforme rouge me scrutent de la tête aux pieds, se demandant sûrement ce que fait un garçon comme moi ici. Mais je n'ai pas de temps à perdre, l'énigme m'attend !

Je suis introduit dans le bureau du professeur Dufour, un homme barbu à l'air excentrique. Il me fait signe de m'asseoir et me raconte la disparition étrange. Apparemment, Napoléon préparait une grande cérémonie dans quelques jours, et la veille, le fameux sabre de l'Empereur a mystérieusement disparu de sa salle d'exposition privée.

Le professeur Dufour me montre une liste de suspects potentiels : le général Blucher, le rival de Napoléon, qui n'aurait pas manqué une occasion de l'humilier ; le capitaine François, un ancien soldat au service de l'Empereur qui avait été renvoyé sans explication ; madame Dubois, la gouvernante de l'Empereur, qui se comporte souvent de manière suspecte ; et enfin, le jardinier, monsieur Dupont, qui semble en savoir plus qu'il ne le prétend.

Je me lance dans mon enquête. Je décide de commencer par interroger le général Blucher. Je m'approche de sa demeure, une somptueuse résidence située en plein

cœur de Paris. Le général me reçoit avec méfiance, mais je parviens à lui soutirer quelques informations intéressantes. Il déteste Napoléon et rêve de le voir échouer lors de la cérémonie. Mais est-ce suffisant pour l'accuser ?

Je passe ensuite au capitaine François. Je trouve sa maison modeste près des quais de la Seine. Il semble surpris de me voir, mais il accepte de me parler. Il nie farouchement toute implication dans le vol du sabre et prétend être un homme changé depuis son renvoi. Mais peut-on vraiment croire un ancien soldat frustré ?

Maintenant, c'est au tour de madame Dubois d'être interrogée. Je me rends à sa résidence, un élégant hôtel particulier dans le quartier chic de la ville. Elle est surprise de me voir, mais je la mets rapidement en confiance. Elle avoue être agacée par le comportement étrange de Napoléon ces derniers temps, mais elle jure n'avoir rien à voir avec le vol. Dois-je la croire ?

Finalement, je me dirige vers les jardins du palais pour parler avec le jardinier, monsieur Dupont. Il est en train de tailler les haies, concentré sur son travail. Je m'approche de lui avec précaution, ne voulant pas le distraire de sa tâche.

"Bonjour, monsieur Dupont", dis-je poliment. "Je suis Arthur, un détective privé, et je mène une enquête sur le vol du sabre de l'Empereur. Auriez-vous quelques instants pour discuter avec moi?"

Monsieur Dupont se redresse et m'observe avec curiosité. Ses mains calleuses se tiennent sur ses cisailles. Après un court instant de réflexion, il acquiesce d'un signe de tête.

"Je suppose que je peux vous accorder un peu de mon temps, jeune homme. Que voulez-vous savoir ?"

Je lui demande s'il a remarqué quelque chose de suspect récemment, des mouvements inhabituels ou des personnes étranges dans les jardins. Monsieur Dupont réfléchit un instant, puis me fixe avec un sourire énigmatique.

"Vous savez, monsieur Arthur, les jardins sont le témoin silencieux de nombreux secrets. Il se passe des choses étranges ici, surtout la nuit. Mais je ne peux pas tout vous révéler, du moins pas encore..."

Son mystérieux sourire laisse présager un rebondissement inattendu. J'insiste pour obtenir plus d'informations, mais il se contente de secouer la tête.

"Poursuivez vos recherches, monsieur Arthur. Vous finirez par comprendre que les apparences sont souvent trompeuses. Mais attention, ne vous fiez pas à la première impression."

Intrigué par ses paroles, je le remercie pour son temps et je quitte les jardins en m'interrogeant sur la signification de ses mots énigmatiques. Qui est vraiment monsieur Dupont ? Est-il impliqué dans le vol du sabre ou est-il simplement un témoin muet de la vérité ?

De retour dans mon bureau, je reprends mes notes et réfléchis aux différents indices que j'ai recueillis. Je me rappelle les paroles du professeur Dufour qui m'a dit de me méfier des apparences. Peut-être que la solution de cette énigme se trouve dans un détail que j'ai manqué.

Maintenant, c'est à vous, jeunes détectives en herbe, d'écrire la fin de cette enquête pleine de suspense !

Atelier d'écriture :

Exercice 1: Faisons parler le sabre

Demandez aux élèves d'imaginer que le sabre de Napoléon puisse parler et raconter son histoire depuis sa disparition. Demandez-leur d'écrire une courte histoire du point de vue du sabre, en lui donnant une personnalité et des émotions. Encouragez-les à réfléchir à ce que le sabre pourrait avoir vu ou entendu depuis sa disparition.

Lorsque tout le monde a terminé, invitez quelques élèves à partager leurs histoires avec la classe.

Exercice 2: Dessine ton suspect

Demandez aux élèves d'imaginer à quoi ressemblent les quatre suspects potentiels : le général Blucher, le capitaine François, madame Dubois et monsieur Dupont.

Demandez-leur de dessiner un portrait de l'un des suspects, en se basant sur les informations données dans l'histoire et leur imagination.

Une fois que tout le monde a terminé, organisez une exposition des portraits et invitez les élèves à expliquer pourquoi ils ont représenté le suspect de cette manière.

Exercice 3: Écriture à plusieurs mains

Divisez la classe en groupes de trois ou quatre élèves. Demandez à chaque groupe d'écrire collectivement une courte scène où Arthur interagit avec l'un des suspects.

Chaque élève doit écrire une partie de la scène en ajoutant ses propres idées et en continuant l'histoire à partir de là où le précédent élève s'est arrêté.

Encouragez-les à travailler ensemble et à s'assurer que la scène est cohérente et intéressante. Une fois que tous les groupes ont terminé, invitez-les à partager leurs scènes avec la classe.

Exercice 4: L'objet mystérieux

Apportez plusieurs objets mystérieux en classe. Choisissez-en un et décrivez-le aux élèves sans leur montrer. Demandez-leur d'imaginer une histoire dans laquelle cet objet est lié à la disparition du sabre de Napoléon. Demandez-leur d'écrire une courte histoire en incluant l'objet mystérieux et en expliquant son rôle dans l'énigme.

Lorsque tout le monde a terminé, invitez quelques élèves à lire leurs histoires à voix haute et demandez-leur de deviner quel objet mystérieux a été utilisé dans chaque histoire.

Exercice 5: Un dénouement inattendu

Demandez aux élèves d'imaginer une fin inattendue à l'histoire en se basant sur les indices et les personnages déjà présentés.

Demandez-leur d'écrire la suite de l'histoire en introduisant un dénouement inattendu. Par exemple, ils pourraient révéler que le vol du sabre était en réalité une mise en scène orchestrée par Napoléon lui-même pour tester la loyauté de ses proches. Ou bien, ils pourraient révéler que le sabre a été volé par un personnage complètement inattendu, comme un agent secret infiltré parmi les suspects.

Lorsque tout le monde a terminé, invitez quelques élèves à lire leurs versions de la suite de l'histoire devant la classe.

4. L'affaire des voix volées

Je suis confortablement installé dans mon fauteuil rouge, le rideau se lève et les lumières s'éteignent. Je suis prêt à assister à une soirée théâtrale palpitante, loin de me douter que je vais me retrouver au cœur d'une enquête aussi mystérieuse qu'hilarante.

Nous sommes en 1851 à Oran, une charmante ville portuaire d'Algérie. Les rues sont animées, les étals débordent de marchandises exotiques et les gens flânent sous un ciel étoilé. Mais c'est au théâtre que tout se joue ce soir.

Le spectacle promet d'être grandiose. Cependant, dès que le premier acteur ouvre la bouche pour prononcer son premier mot, aucun son n'en sort. Le public, stupéfait, échange des regards perplexes. Les acteurs se débattent sur scène, essayant désespérément de se faire entendre, mais leurs voix semblent s'être volatilisées.

Je me penche en avant, captivé par ce mystère étrange. Qui pourrait bien avoir volé les voix des acteurs ? Et pourquoi ?

Je décide de mener l'enquête, de découvrir le fin mot de cette énigme théâtrale. Je pars explorer les coulisses du théâtre, où les costumes colorés et les masques étranges pendent silencieusement.

Soudain, j'entends un bruit étouffé provenant d'une loge à l'écart. J'ouvre doucement la porte et découvre un petit homme aux yeux brillants, assis devant une machine étrange. C'est le machiniste du théâtre, Monsieur Lecoq.

Il m'explique qu'il a conçu cette machine dans le but d'améliorer l'acoustique du théâtre, mais qu'elle a mystérieusement pris vie et aspiré les voix des acteurs. Il me confie que la clé pour résoudre le problème se trouve dans un vieux manuscrit datant du Moyen Âge, caché quelque part dans le théâtre.

Avant que je puisse poser plus de questions, nous sommes interrompus par un bruit de pas précipités. C'est le directeur du théâtre, Monsieur Dupont, qui nous a suivis discrètement. Il prétend être un grand détective et a l'intention de résoudre le mystère par lui-même.

Nous nous retrouvons tous les trois, figés par la surprise, jusqu'à ce que nous entendions une voix faible et tremblante derrière nous. C'est la célèbre actrice Mademoiselle Dupré, qui a miraculeusement réussi à retrouver un petit filet de voix.

Elle nous révèle avoir trouvé le manuscrit caché, mais avant qu'elle ne puisse dire où il se trouve, un rideau sombre tombe brusquement devant nous. Quand nous l'écartons, Mademoiselle Dupré a disparu. Le mystère s'épaissit encore davantage...

Et maintenant, je suis là, sur la scène du théâtre d'Oran en 1851, confronté à un mystère de voix volées, en compagnie d'un machiniste excentrique et d'un directeur de théâtre prétentieux...

Atelier d'écriture :

 Piste d'écriture 1: L'interrogatoire des suspects

Divisez la classe en groupes de trois, chaque groupe représentant l'un des personnages principaux: l'enquêteur, le machiniste et le directeur du théâtre. Demandez aux élèves d'imaginer des questions qu'ils poseraient à chaque

personnage pour tenter de résoudre le mystère des voix volées. Encouragez-les à être créatifs et à penser aux indices qu'ils pourraient obtenir des réponses.

Piste d'écriture 2: La découverte du manuscrit

Demandez aux élèves d'imaginer où le manuscrit pourrait être caché dans le théâtre. Distribuez une feuille de papier à chaque élève et demandez-leur d'écrire une description détaillée de l'endroit où ils pensent que le manuscrit se trouve. Ensuite, demandez-leur de partager leurs idées avec leurs camarades de classe et de choisir collectivement l'endroit le plus intrigant.

Piste d'écriture 3: La scène de confrontation

Organisez une scène de confrontation improvisée entre les personnages principaux (l'enquêteur, le machiniste et le directeur du théâtre). Chaque groupe d'élèves doit écrire une courte scène dans laquelle les personnages se confrontent et échangent leurs découvertes et leurs soupçons. Encouragez-les à utiliser le dialogue pour développer les personnalités des personnages et intensifier le mystère.

Piste d'écriture 4: La rencontre avec Mademoiselle Dupré

Demandez aux élèves d'écrire une courte scène dans laquelle l'enquêteur, le machiniste et le directeur rencontrent Mademoiselle Dupré après sa disparition mystérieuse. Chaque groupe doit imaginer un dialogue entre les personnages, dans lequel Mademoiselle Dupré donne des indices sur la manière de résoudre le mystère

tout en gardant une part de mystère. Encouragez-les à utiliser des descriptions vivantes pour créer une atmosphère intrigante.

Piste d'écriture 5: La résolution du mystère

Demandez aux élèves d'imaginer comment l'enquêteur, le machiniste et le directeur pourraient résoudre le mystère des voix volées. Chaque groupe doit écrire une brève conclusion de l'histoire, révélant qui a volé les voix et pourquoi. Encouragez-les à penser de manière créative et à créer une fin satisfaisante et surprenante à l'histoire.

En combinant ces exercices interactifs et collaboratifs, les élèves auront l'opportunité d'utiliser leur imagination et leurs compétences en écriture pour développer l'histoire et résoudre le mystère des voix volées.

Une fin possible à l'affaire des voix volées :

Alors que nous sommes tous plongés dans l'incompréhension, un bruit de pas retentit dans le théâtre déserté. Nous nous tournons tous vers l'entrée pour découvrir l'actrice Mademoiselle Dupré, tenant à la main le manuscrit tant recherché.

Elle révèle alors que le voleur des voix n'est autre qu'elle-même. Stupéfaction générale. Elle explique qu'elle était lassée de toujours jouer les mêmes rôles, de dire les mêmes mots, et qu'elle voulait créer un spectacle unique et inoubliable. Elle avait élaboré ce plan complexe pour voler les voix de ses collègues et les intégrer à un spectacle final révolutionnaire.

Mademoiselle Dupré allume alors la machine étrange du machiniste, qui se met à tourner et à émettre une douce mélodie. Les voix volées des acteurs s'élèvent lentement dans l'air, créant une harmonie captivante. Les visages des acteurs se remplissent de joie et d'émerveillement en entendant leurs propres voix se mêler harmonieusement les unes aux autres.

Le public, qui avait suivi l'étrange évolution de cette enquête théâtrale depuis les coulisses, est maintenant convié à assister à ce spectacle unique. Les spectateurs se laissent emporter par la beauté des voix mêlées, submergés par les émotions que ces voix éveillent en eux.

Mademoiselle Dupré, en réalisant que son objectif de créer un spectacle inoubliable est atteint, se retire discrètement de la scène. Le machiniste, Monsieur Lecoq, et le directeur du théâtre, Monsieur Dupont, regardent le spectacle avec une fierté mêlée de soulagement.

Cette nuit-là, le théâtre d'Oran connut une représentation extraordinaire, où les voix volées furent réunies dans une symphonie magique. Et tandis que les rideaux se

referment sur cette histoire surprenante, les artistes et le public gardent en eux le souvenir d'une soirée unique, où le mystère des voix volées a finalement trouvé sa résolution, laissant place à une créativité et une passion renouvelées.

5. Double-enquête à l'Exposition Universelle

La calèche s'arrête brusquement devant une somptueuse bâtisse, située en plein cœur de Paris. C'est l'année 1889 et l'Exposition Universelle bat son plein. Un petit groupe d'enfants, les membres du célèbre club des Détectives en Herbe, descend de la calèche avec un air déterminé. Leur regard curieux scrute les environs, prêts à mener une nouvelle enquête palpitante.

Ce matin-là, ils ont reçu une lettre anonyme les invitant à résoudre un mystère qui menace l'exposition. La lettre affirme que le joyau le plus précieux, le fameux "Diamant Éternel", exposé dans le pavillon français, va être dérobé ce soir-même. Les Détectives en Herbe sont bien décidés à empêcher ce crime et à protéger l'honneur de leur pays.

Guidés par leur instinct de détective, les enfants pénètrent dans l'enceinte de l'exposition. L'atmosphère est électrique, les visiteurs du monde entier se pressent autour des incroyables inventions et des magnifiques œuvres d'art exposées. Les Détectives en Herbe se fondent parmi la foule, observant chaque mouvement suspect.

Ils commencent leurs investigations en interrogeant les employés et les gardiens du pavillon français. Personne ne semble avoir remarqué quoi que ce soit d'inhabituel. Cependant, grâce à leur perspicacité, les Détectives en Herbe repèrent un détail étrange : un gardien portant un badge du pavillon français n'a pas été interrogé.

Ils le suivent discrètement et le voient entrer dans un pavillon voisin, consacré aux inventions étranges. Les enfants décident de le confronter, mais lorsqu'ils entrent, le

gardien a mystérieusement disparu. Les Détectives en Herbe s'interrogent : qui est ce gardien et pourquoi a-t-il fui ?

Soudain, un bruit métallique attire leur attention. Ils découvrent un passage secret dissimulé derrière une immense statue mécanique. Intrigués, ils s'y engouffrent et se retrouvent dans un laboratoire secret. Des plans et des croquis jonchent les tables. Les Détectives en Herbe comprennent alors que le vol du Diamant Éternel n'est qu'un prétexte. Quelque chose de bien plus sinistre se trame ici, en rapport avec les incroyables inventions de l'exposition.

C'est à ce moment précis que retentit un bruit sourd. Les enfants se retournent et découvrent un autre groupe d'enfants, les "Détectives en Ciel", un club rival qui cherchait également à résoudre le mystère. Une confrontation entre les deux équipes semble inévitable.

Et maintenant, chers lecteurs détectives, c'est à vous de choisir comment se terminera cette palpitante enquête !

Atelier d'écriture :

 Piste d'écriture 1 : L'alliance des deux clubs

Les Détectives en Herbe décident de mettre leur rivalité de côté et de s'allier aux Détectives en Ciel pour résoudre le mystère. Ensemble, ils explorent le laboratoire secret et découvrent qu'un scientifique renommé est à l'origine de ces inventions étranges...

Piste d'écriture 2 : Le duel des clubs

Les Détectives en Herbe décident de relever le défi et de rivaliser d'ingéniosité avec les Détectives en Ciel pour résoudre le mystère. Un jeu de pistes complexe se met alors en place, impliquant des énigmes cachées dans les différentes expositions de l'Exposition Universelle. Les deux clubs se lancent dans une course effrénée pour trouver les indices dissimulés, tout en se mettant des bâtons dans les roues mutuellement...

Piste d'écriture 3 : Le dénouement inattendu

Alors que les deux clubs s'apprêtent à se confronter, ils sont interrompus par l'apparition surprise d'un inspecteur de police. Celui-ci révèle qu'il était à leurs trousses depuis le début, soupçonnant les deux clubs d'être impliqués dans une série de vols mystérieux à travers la ville. Les Détectives en Herbe et les Détectives en Ciel réalisent alors qu'ils ont été manipulés et qu'il y a un véritable complot en cours...

Piste d'écriture 4 : Le rebondissement technologique

Dans le laboratoire secret, les Détectives en Herbe découvrent un inventeur de génie qui a créé des robots humanoïdes capables de penser et d'agir comme de véritables êtres humains. Ce dernier, indigné par la manière dont les machines sont exploitées à l'exposition, avait prévu de libérer les robots pour qu'ils puissent vivre leur propre vie...

Piste d'écriture 5 : Le dévoilement du maître chanteur

Alors que les Détectives en Herbe et les Détectives en Ciel se préparent à affronter le mystérieux gardien disparu, ils sont surpris par l'apparition d'un personnage masqué, se présentant comme le véritable cerveau du complot. Ce dernier révèle qu'il a orchestré toute l'affaire dans le but de détourner l'attention du public et de profiter de la confusion pour réaliser le vol du Diamant Éternel...

6. Le casque du fantôme de Verdun

Je me présente, je suis l'inspecteur Bidule, le détective le plus loufoque de toute la ville. Aujourd'hui, je suis confronté à une affaire aussi mystérieuse qu'inhabituelle. Tout a commencé dans la classe de CM2 de l'école primaire du quartier.

Je pénètre dans la salle de classe, où une carte géante de la Première Guerre mondiale est affichée au mur. Les élèves sont assis, attentifs, mais quelque chose ne tourne pas rond. Leur professeur, M. Dupont, est en état de choc. Il me tend une note, les mains tremblantes, et dit d'une voix fébrile : "Inspecteur, l'énigme est là !"

Je parcours la note rapidement. Elle dit : "Cher inspecteur Bidule, je vous lance un défi. Je suis le Fantôme de Verdun, un ancien soldat de la Première Guerre mondiale, et je vous défie de découvrir qui a volé mon précieux casque de poilu. Vous avez 24 heures pour résoudre l'énigme et retrouver mon casque, sinon... attention à vous !"

Je suis intrigué. Comment quelqu'un pourrait-il voler le casque d'un fantôme ? Mais peu importe, je suis prêt à relever le défi. Je m'adresse aux élèves et leur annonce que je vais mener l'enquête. Ils sont tous excités à l'idée de résoudre ce mystère historique.

Je commence par interroger les élèves les uns après les autres. Certains me racontent des histoires incroyables sur le Fantôme de Verdun. D'autres évoquent des rumeurs sur un casque magique qui donnerait des pouvoirs surnaturels à son propriétaire. Mais je ne peux pas me laisser distraire par toutes ces histoires farfelues.

Je me concentre sur les faits. J'apprends que le casque a disparu lors d'une sortie scolaire au musée de la Grande Guerre. Les élèves étaient tous présents, ainsi que le guide du musée, M. Martin. Je décide donc de me rendre au musée pour interroger M. Martin.

Arrivé au musée, je découvre que M. Martin est également un passionné d'énigmes. Il me dit qu'il était aux côtés des élèves pendant toute la visite, mais qu'il n'a rien remarqué d'inhabituel. Cependant, il me donne un indice précieux : "Cher inspecteur, suivez le sifflement de l'obus pour trouver le voleur."

Intrigué par cet indice énigmatique, je quitte le musée et commence à chercher le sifflement de l'obus dans les rues de la ville. Je suis rapidement attiré par un étrange personnage portant un chapeau melon et sifflant un air de guerre. Je le suis discrètement, espérant qu'il me mènera au casque volé.

Soudain, le personnage se retourne et me fixe du regard. "Alors, inspecteur Bidule, vous êtes sur mes traces", dit-il d'une voix glaciale. "Mais parviendrez-vous à résoudre l'énigme avant qu'il ne soit trop tard ?" Il disparaît dans une ruelle sombre, me laissant perplexe. Qui était cet étrange personnage et comment savait-il qui j'étais ?

Déterminé à résoudre cette énigme, je m'aventure dans la ruelle. Soudain, je découvre une porte dérobée dissimulée derrière des caisses. Sans hésiter, je la pousse et me retrouve dans un passage secret. Je m'enfonce dans les profondeurs, m'attendant à tout moment à être piégé.

Au bout du passage, j'arrive dans une pièce sombre, éclairée uniquement par une faible lueur provenant d'un écran d'ordinateur. Je m'approche avec précaution et découvre une vidéo en lecture automatique. Sur l'écran, le Fantôme de Verdun apparaît, portant son casque de poilu.

"Inspecteur Bidule, vous êtes sur le point de découvrir la vérité, mais faites attention à ne pas vous faire prendre au piège", dit le Fantôme d'une voix grinçante. "Pour retrouver mon casque, vous devrez répondre à trois énigmes liées à la Première Guerre mondiale. Si vous échouez, mon casque sera perdu à jamais."

La tension monte. Je sais que je n'ai pas le temps de réfléchir longuement. La première énigme s'affiche sur l'écran : "Quel événement a déclenché la Première Guerre mondiale ?"

Mon esprit tourbillonne à la recherche de la réponse. Soudain, l'idée me frappe comme une balle perdue. Je tape rapidement sur le clavier de l'ordinateur : "L'assassinat de l'archiduc François-Ferdinand."

La réponse est correcte. Un éclat de lumière émerge de l'écran et une porte s'ouvre devant moi. Je franchis le seuil et me retrouve face à la deuxième énigme.

"Heinrich, William, Nicolas, George et Franz-Joseph étaient des chefs de quelles nations pendant la guerre ?"

Je réfléchis intensément, repassant mentalement les noms des dirigeants de l'époque. Après quelques instants de réflexion, je tape la réponse : "Allemagne, Royaume-Uni, Russie, France et Autriche-Hongrie."

Nouvelle lumière, nouvelle porte. Je pénètre dans la pièce suivante, où la dernière énigme m'attend.

"Quel traité a mis fin à la Première Guerre mondiale ?"

Cette fois, je suis sûr de moi. Je tape rapidement : "Le Traité de Versailles."

La lumière éclate de plus belle et une dernière porte s'ouvre devant moi. Je la franchis avec détermination, prêt à découvrir le dénouement de cette affaire palpitante.

Cependant, à cet instant précis, un bruit assourdissant retentit. Tout devient flou et je perds connaissance.

Lorsque je reprends mes esprits, je me trouve ligoté dans une pièce sombre, sans aucun souvenir de ce qui s'est passé après avoir résolu la dernière énigme. Autour de moi, les ombres dansent, et une voix familière me murmure à l'oreille : "Inspecteur Bidule, vous pensiez pouvoir me déjouer, mais vous vous êtes trompé."

C'est alors que je reconnais la voix. C'est celle du professeur M. Dupont, le maître de CM2. J'ai du mal à croire que lui-même soit le responsable de tout cela.

"Pourquoi, M. Dupont ? Pourquoi avez-vous orchestré tout ça ?", demandé-je, essayant de dissimuler ma confusion et ma frustration.

Le professeur Dupont s'approche lentement, un sourire diabolique aux lèvres. "Inspecteur Bidule, je suis un passionné d'histoire, mais je suis également un homme avide de pouvoir. J'ai découvert l'existence du casque magique du Fantôme de Verdun et j'ai réalisé que celui qui le posséderait pourrait influencer le cours de l'histoire elle-même. J'ai donc décidé de prendre les choses en main."

Je suis abasourdi. M. Dupont était prêt à tout pour obtenir ce pouvoir. Mais comment a-t-il réussi à voler le casque d'un fantôme ? Et pourquoi a-t-il choisi de me défier ?

Avant que je puisse poser d'autres questions, M. Dupont m'explique son plan machiavélique. Il compte utiliser le casque pour altérer la réalité et modifier les événements de la Première Guerre mondiale. Il souhaite ainsi créer un monde où il sera le dictateur suprême et où il pourra écrire l'histoire à sa guise.

Mon esprit s'emballe. Je dois l'arrêter. Je dois trouver un moyen de m'échapper et de contrecarrer ses plans. Mais comment ? Les minutes passent, et je réalise que le temps joue en sa faveur.

Soudain, une pensée lumineuse traverse mon esprit. Je me rappelle des énigmes que j'ai résolues pour atteindre cette pièce. Peut-être sont-elles la clé de ma libération.

Je me concentre et réfléchis à nouveau aux réponses que j'ai données. L'assassinat de l'archiduc François-Ferdinand, les chefs des nations, le Traité de Versailles... Ces éléments ont tous un lien avec la Première Guerre mondiale.

Mon regard balaye la pièce à la recherche d'indices. Et c'est là que je la vois, une vieille carte de la bataille de Verdun accrochée au mur. Les éléments s'emboîtent dans mon esprit. Les énigmes étaient un moyen de me guider vers le lieu où le casque était caché, et je suis tombé dans le piège de M. Dupont en résolvant les énigmes.

D'un geste rapide, j'arrache la carte du mur et découvre un trou dissimulé derrière celle-ci. À l'intérieur se trouve le casque du Fantôme de Verdun.

Soudain, la porte s'ouvre, et M. Dupont apparaît, un regard mêlé de surprise et de colère. Mais avant qu'il puisse réagir, je mets rapidement le casque sur ma tête.

Une lueur magique enveloppe la pièce, et je sens une force étrange m'envahir. Mon esprit se remplit de connaissances sur la Première guerre mondiale, les causes, les conséquences, la vie des soldats pendant la guerre. Je comprends soudainement comment M. Dupont a pu voler le casque du Fantôme de Verdun. Il a utilisé des connaissances historiques précises pour contourner les protections magiques qui le protégeaient.

Maintenant, c'est à moi d'utiliser ce pouvoir pour inverser la situation. Je me concentre intensément, visualisant la fin de la Première Guerre mondiale telle qu'elle s'est réellement déroulée. J'active le casque, espérant que son pouvoir magique ramènera tout à la normale.

Une vive lumière éclate, enveloppant la pièce et nous projetant dans un autre temps. Je sens que quelque chose a changé, que l'histoire suit à nouveau son cours. La guerre prend fin, les nations signent le Traité de Versailles, et la paix s'installe peu à peu.

Lorsque la lumière se dissipe, je me retrouve dans la salle de classe, face à M. Dupont. Son expression est remplie d'étonnement et de confusion.

"Inspecteur Bidule, que s'est-il passé ? Où sommes-nous ?", demande-t-il, désorienté.

Je retire le casque et lui explique tout ce qui s'est passé. Je lui révèle sa propre quête de pouvoir et comment j'ai utilisé le casque pour rétablir l'ordre naturel des choses.

M. Dupont est abasourdi. Il réalise la gravité de ses actes et regrette amèrement d'avoir cherché à manipuler l'histoire. Il accepte de se rendre aux autorités et de faire amende honorable.

La classe de CM2, qui avait assisté à toute cette aventure, est impressionnée par la résolution de l'énigme et la tournure des événements. Ils applaudissent, reconnaissants envers l'inspecteur Bidule d'avoir rétabli la vérité.

Cependant, alors que la classe se prépare à retourner à ses activités, un mystère persiste. Qui était le Fantôme de Verdun ? Pourquoi avait-il laissé son casque derrière lui ? Quelles étaient ses véritables intentions ?

L'inspecteur Bidule se retrouve une fois de plus plongé dans une enquête, cette fois-ci pour percer les secrets du Fantôme de Verdun. Les élèves sont impatients de l'accompagner dans cette nouvelle aventure palpitante, alors que l'inspecteur Bidule se prépare à démêler les fils de cette énigme inhabituelle.

Le suspense plane, et l'histoire continue...

L'inspecteur Bidule sent l'excitation grandir dans la classe. Les élèves sont captivés par cette nouvelle enquête qui s'annonce pleine de mystères et de rebondissements.

Atelier d'écriture :

Piste d'écriture 1 - L'énigme des artefacts disparus :

Demandez aux élèves d'imaginer trois objets historiques disparus, liés à une période de leur choix (par exemple, l'Égypte ancienne, la Grèce antique, la Renaissance, etc.). Chaque élève doit décrire l'objet, son importance historique et les circonstances de sa disparition. Ensuite, demandez-leur d'écrire une courte histoire dans laquelle ils résolvent le mystère de la disparition de ces objets.

Piste d'écriture 2 - Le voyage temporel :

Demandez aux élèves d'imaginer qu'ils ont trouvé une machine à voyager dans le temps. Ils peuvent choisir une période historique qui les intéresse et écrire une histoire dans laquelle ils se rendent dans le passé. Ils doivent décrire leurs aventures, les personnages historiques qu'ils rencontrent et les événements auxquels ils assistent. Encouragez-les à utiliser leur imagination et à créer une histoire divertissante et informative.

Piste d'écriture 3 - La lettre du passé :

Demandez aux élèves d'imaginer qu'ils ont reçu une lettre d'une personne vivant dans le passé. Ils doivent choisir une époque historique et écrire une lettre de réponse dans laquelle ils décrivent leur vie actuelle, leur quotidien et les avancées technologiques ou sociales qui ont eu lieu depuis l'époque de la personne qui a écrit la lettre initiale. Ils peuvent également poser des questions sur la vie dans le passé et exprimer leur curiosité.

Piste d'écriture 4 - Les indices de l'histoire :

Distribuez à chaque élève une image ou un objet qui représente un événement historique spécifique (par exemple, une photo de la Statue de la Liberté pour l'immigration aux États-Unis, une carte du monde pour les explorations maritimes, etc.). Demandez-leur d'observer attentivement l'image ou l'objet et d'écrire une courte histoire en utilisant des indices visuels pour décrire l'événement historique représenté. Les élèves peuvent également échanger leurs images ou objets et essayer de deviner les événements historiques les uns des autres.

Piste d'écriture 5 - Le journal de guerre :

Demandez aux élèves d'imaginer qu'ils sont des soldats vivant pendant une guerre historique (par exemple, la Seconde Guerre mondiale, la guerre civile américaine, etc.). Ils doivent écrire un journal intime dans lequel ils décrivent leurs expériences, leurs émotions et leurs réflexions sur la guerre. Encouragez-les à se mettre dans la peau du personnage et à créer une narration réaliste en utilisant des détails historiques appropriés.

7. Les Gardiens du Temps

Je regarde autour de moi, les yeux grands ouverts, dans l'immense bibliothèque de l'école. Les rayonnages débordent de livres anciens, de manuels d'histoire et de poussières accumulées au fil des années. Je suis Maxime, un détective en herbe de douze ans, toujours à l'affût de nouvelles énigmes à résoudre.

Aujourd'hui, c'est jour de rentrée scolaire et notre professeur, Monsieur Dupont, nous a assigné un projet passionnant. Notre mission : découvrir les secrets cachés dans la période de l'entre-deux-guerres. La crise économique de 1929 et l'avènement des régimes totalitaires nous intriguent tous. Mais moi, je sens qu'il y a quelque chose de plus mystérieux dans l'air.

Je m'assois à une table, mon carnet de détective à la main, prêt à prendre des notes. Soudain, un livre attire mon attention. Il est différent des autres, avec une reliure en cuir usée et une étiquette dorée portant l'inscription : "Le Mystère de l'Horloge Enchantée". Mon cœur s'emballe d'excitation.

Intrigué, je saisis le livre et l'ouvre avec précaution. À l'intérieur, une inscription est gravée : "Celui qui résoudra cette énigme découvrira un secret enfoui depuis des décennies." Un frisson parcourt mon échine. Quel secret pourrait bien se cacher dans ce livre ?

Les pages du livre tournent, et je me retrouve plongé dans une histoire captivante. Il était une fois, dans une petite ville nommée Enigmatown, un horloger génial qui avait créé une horloge extraordinaire. L'horloge enchantée avait le pouvoir de prédire le futur, mais elle avait mystérieusement disparu pendant l'entre-deux-guerres.

Mon esprit de détective est en alerte. Où est donc cette horloge enchantée ? Et pourquoi est-elle liée à la crise économique de 1929 et aux régimes totalitaires ? Les questions s'accumulent dans ma tête.

Je décide de mener l'enquête. Je me rends à la bibliothèque municipale pour consulter les archives de la ville. À ma grande surprise, je découvre des coupures de journaux datant de l'époque, relatant des événements étranges liés à l'horloge enchantée. Des témoins parlent d'une aura magique entourant l'horloge et de personnes disparaissant mystérieusement.

Mon instinct me dit que l'horloge enchantée est toujours quelque part, cachée dans Enigmatown. Je rassemble mon équipe de détectives en herbe, composée de mes amis Clara et Lucas. Ensemble, nous suivons les indices disséminés à travers la ville, résolvant des énigmes complexes pour nous rapprocher de la vérité.

Mais plus nous avançons dans notre enquête, plus les pièces du puzzle semblent s'entremêler. Les régimes totalitaires semblent également avoir un intérêt particulier pour l'horloge enchantée. Est-ce que cette horloge a le pouvoir de changer le cours de l'histoire ? Les questions se bousculent dans nos têtes, mais nous ne disposons que de peu de temps pour trouver des réponses.

Nous visitons les lieux les plus insolites de la ville, à la recherche d'indices supplémentaires. Une vieille fabrique abandonnée, une église en ruines, et même le parc du quartier deviennent le théâtre de nos recherches palpitantes. Chaque énigme résolue nous rapproche un peu plus de l'horloge enchantée et de son secret mystérieux.

Pendant nos investigations, nous remarquons une étrange silhouette qui nous suit. Est-ce un allié ou un ennemi ? Nous décidons de le prendre en filature pour en savoir plus. Mais à chaque coin de rue, il semble disparaître, se fondant dans

l'ombre comme par magie. Qui est cette personne mystérieuse et que cherche-t-elle?

Les jours passent et notre enquête devient de plus en plus complexe. Nous nous rendons compte que l'horloge enchantée est au cœur d'une conspiration dangereuse. Des personnes puissantes sont prêtes à tout pour mettre la main sur cet objet mystique et utiliser son pouvoir à des fins malveillantes. Nous devons les arrêter avant qu'il ne soit trop tard.

Alors que nous sommes sur le point de découvrir l'emplacement de l'horloge enchantée, nous recevons un message codé mystérieux. Il provient de la personne qui nous suivait, révélant qu'elle est en réalité une alliée. Elle prétend détenir des informations cruciales sur l'horloge et le complot qui l'entoure.

Nous acceptons de la rencontrer dans un endroit isolé en pleine nuit. La tension est palpable alors que nous attendons notre contact dans l'obscurité. Soudain, une silhouette se matérialise devant nous. C'est une femme vêtue de noir, son visage caché par un voile.

Elle nous dit qu'elle s'appelle Ariane et qu'elle fait partie d'une organisation secrète appelée "Les Gardiens du Temps". Leur mission est de protéger les objets magiques qui pourraient changer le cours de l'histoire. L'horloge enchantée est l'un de ces objets, et il est vital qu'elle ne tombe pas entre de mauvaises mains.

Ariane nous confie que l'horloge est cachée dans un endroit improbable : la salle des pendules de l'école. C'est là que l'horloger génial l'avait dissimulée pour la protéger. Mais l'accès à la salle est protégé par une série de mécanismes complexes et d'énigmes.

Sans perdre de temps, nous nous dirigeons vers l'école, accompagnés d'Ariane. Nous nous frayons un chemin à travers les couloirs sombres, évitant les gardiens qui

patrouillent. Chaque pas nous rapproche de l'horloge enchantée et de la vérité sur son pouvoir mystique.

Arrivés devant la salle des pendules, nous devons résoudre une dernière énigme pour déverrouiller la porte. Grâce à nos compétences combinées et à l'aide d'Ariane, nous réussissons à surmonter chaque obstacle. La porte s'ouvre lentement, révélant une pièce éclairée par la lueur magique de l'horloge enchantée.

Nous sommes enfin face à elle, une œuvre d'art complexe avec des cadrans et des aiguilles scintillantes. Mais au lieu de révéler le futur, elle émet une énergie étrange qui enveloppe la pièce. Ariane explique que l'horloge a été modifiée par l'horloger lui-même pour piéger ceux qui cherchent à l'utiliser à des fins malveillantes.

Une fois l'horloge activée, elle inverse le cours du temps pour les manipulateurs et les corrompus, les renvoyant dans le passé lointain où ils ne peuvent plus causer de tort. C'est pourquoi tant de personnes ont disparu mystérieusement après avoir tenté de s'emparer de l'horloge.

Nous réalisons que notre véritable mission n'était pas seulement de trouver l'horloge enchantée, mais de la protéger. Les conspirateurs qui la cherchaient étaient des individus puissants, prêts à tout pour changer le cours de l'histoire à leur avantage. Grâce à notre persévérance et à l'aide d'Ariane, nous avons réussi à contrecarrer leurs plans.

En contemplant l'horloge enchantée, nous sommes remplis d'un sentiment d'accomplissement mêlé de soulagement. L'objet magique est entre de bonnes mains et personne ne pourra l'utiliser à des fins malveillantes. Mais notre aventure n'est pas terminée.

Ariane révèle que l'organisation secrète des Gardiens du Temps est toujours en quête d'autres objets magiques disséminés à travers le monde. Ils ont besoin de jeunes détectives comme nous pour les protéger et préserver l'équilibre du temps.

Nous acceptons avec enthousiasme de rejoindre les Gardiens du Temps et de continuer notre mission de protection des objets magiques. Les prochains défis et mystères qui nous attendent sont incroyables, mais nous savons que nous pourrons les relever avec notre équipe soudée et notre détermination sans faille.

Atelier d'écriture :

Exercice interactif 1 : Résoudre une énigme

Les élèves travaillent en groupes pour créer une énigme liée à l'histoire. Chaque groupe écrit une énigme avec une réponse spécifique. Ensuite, les groupes s'échangent leurs énigmes et les élèves résolvent les énigmes des autres groupes. Ils peuvent utiliser des indices et des déductions pour trouver les réponses. Cette activité permet aux élèves de développer leur esprit de déduction et de réflexion tout en ajoutant des éléments mystérieux à l'histoire.

Exercice interactif 2 : Dessiner un plan

Les élèves travaillent en groupe pour créer un plan détaillé de l'école, en se concentrant sur la salle des pendules. Chaque groupe dessine un plan différent, en ajoutant des pièges, des mécanismes de sécurité ou des énigmes supplémentaires qui protègent la salle. Ensuite, les élèves se regroupent et combinent les meilleurs éléments de chaque plan pour créer un plan final collaboratif. Cela permet aux

élèves d'utiliser leur imagination pour concevoir des obstacles et de favoriser la collaboration en intégrant les idées de tous.

Exercice collaboratif 3 : Rédiger des journaux intimes

Les élèves se mettent par paires et écrivent des extraits de journaux intimes pour les personnages principaux, Maxime, Clara et Lucas. Chaque paire prend le rôle d'un personnage et décrit les pensées, les émotions et les découvertes de ce personnage à un moment clé de l'histoire. Les élèves doivent se mettre dans la peau de leur personnage et réfléchir à la façon dont il réagirait et progresserait dans l'histoire. Ensuite, les extraits de journaux intimes sont partagés et assemblés dans l'ordre chronologique pour former un récit complet.

Exercice interactif 4 : Inventer de nouvelles énigmes

Les élèves travaillent individuellement pour inventer une énigme originale qui pourrait être intégrée à l'histoire. Ils doivent créer une énigme avec une solution claire, mais qui nécessite une réflexion logique pour être résolue. Une fois les énigmes créées, les élèves les échangent avec un partenaire et essaient de résoudre les énigmes l'un de l'autre. Cela permet aux élèves d'exercer leur créativité tout en renforçant leur capacité à résoudre des problèmes et à réfléchir de manière critique.

Exercice collaboratif 5 : Imaginer une suite

Les élèves travaillent en groupe pour imaginer une suite à l'histoire, en se basant sur les éléments déjà établis. Chaque groupe écrit un paragraphe qui poursuit l'histoire

à partir du moment où Maxime et ses amis deviennent membres des Gardiens du Temps. Les groupes échangent ensuite leurs paragraphes et les élèves doivent lire les idées des autres groupes et intégrer ces idées dans leur propre paragraphe. Cela permet aux élèves de collaborer pour développer une suite cohérente à l'histoire. Voici la suite du texte :

Nous avons été acceptés comme membres à part entière des Gardiens du Temps, prêts à affronter de nouvelles aventures passionnantes. Sous la tutelle d'Ariane, nous avons commencé notre formation en tant que détectives temporels. Nous avons appris à maîtriser l'art du voyage dans le temps et à naviguer à travers les époques pour protéger les objets magiques disséminés dans le passé et l'avenir...

8. Les Plans Secrets

Je sors mon ticket de rationnement de ma poche et j'entre dans l'épicerie, les sens en alerte. L'odeur de pain frais chatouille mes narines, tandis que les étagères débordent de conserves et de produits de première nécessité. C'est l'époque de la Seconde Guerre mondiale, en 1940, et Paris est occupée par l'ennemi. Mais moi, Louis Détective, je suis prêt à résoudre n'importe quelle énigme, même au milieu des temps troublés.

Soudain, une dame élégante et mystérieuse entre à son tour dans l'épicerie. Elle porte un grand chapeau noir et des lunettes de soleil malgré le temps gris. La dame a l'air nerveuse, et je sens que quelque chose de louche se trame. Je me faufile derrière une pile de boîtes de conserve pour l'observer discrètement.

Elle se dirige vers le rayon des jouets et jette un coup d'œil furtif autour d'elle. Puis, d'un geste rapide, elle saisit une petite poupée en porcelaine et la glisse dans son sac à main. Intrigué, je décide de la suivre.

La dame se faufile dans les ruelles étroites de Paris, moi sur ses talons. Je dois faire attention à ne pas me faire repérer, car dans cette période sombre, personne ne peut être totalement digne de confiance. Finalement, elle pénètre dans un vieux bâtiment abandonné et referme la porte derrière elle.

Je m'approche de la fenêtre cassée et jette un coup d'œil à l'intérieur. La dame est en train d'examiner attentivement la poupée. Je me demande ce qu'elle peut bien cacher. Est-ce une clé secrète ? Un message codé ? Ou peut-être même des plans ennemis ?

Soudain, la porte s'ouvre brusquement, me forçant à me cacher derrière un tas de débris. Un homme aux yeux perçants et au sourire sinistre entre dans la pièce. Je reconnais son visage de truand bien connu, Marcel "Le Serpent". Il s'approche de la dame et lui demande d'une voix menaçante : "Où sont les plans, Joséphine ?"

Joséphine, car c'est ainsi que je l'ai baptisée dans ma tête, tremble de peur. Elle murmure quelque chose d'incompréhensible, mais Marcel ne semble pas satisfait. Il lève la main pour la frapper, mais au même moment, un bruit sourd retentit dans la pièce.

Je me lance instinctivement à l'action et fais tomber une pile de boîtes de conserve. Le bruit assourdissant détourne l'attention de Marcel, permettant à Joséphine de s'enfuir par une porte dérobée. Je profite de la confusion pour me faufiler hors du bâtiment, en emportant avec moi la poupée mystérieuse.

De retour dans mon bureau, je pose la poupée sur mon bureau et l'examine attentivement. Je la secoue légèrement et un petit rouleau de papier tombe de son ventre en porcelaine.

Je déroule le papier avec précaution et mes yeux s'écarquillent en découvrant ce qui est écrit dessus. Ce sont les plans détaillés d'une usine secrète de fabrication de munitions, cachée quelque part dans Paris. Les enjeux de cette découverte deviennent de plus en plus clairs dans mon esprit.

Je décide de me rendre immédiatement à la Résistance pour leur remettre les plans. Sur le chemin, je sens que je suis suivi. Mon instinct de détective me dicte de prendre des détours, de changer de direction à plusieurs reprises pour semer mon mystérieux poursuivant. Mais il semble déterminé à ne pas me lâcher d'une semelle.

Arrivé au quartier général de la Résistance, je rencontre le chef, un homme rusé du nom de Pierre La Malice. Je lui expose rapidement la situation et lui remets les

plans. Son visage se durcit et il me dit : "Louis, ces plans sont d'une importance capitale pour notre lutte contre l'ennemi. Nous devons les protéger à tout prix."


Je suis d'accord avec lui, mais avant que nous puissions élaborer un plan, le mystérieux poursuivant fait irruption dans la pièce. C'est Joséphine, la dame élégante que j'ai suivie. Elle s'adresse à Pierre d'une voix tremblante : "Pierre, je suis désolée, je n'avais pas le choix. Marcel me force à travailler pour lui. Il m'a dit de récupérer les plans à tout prix."

La tension est palpable dans la pièce. Pierre, visiblement en colère, demande à Joséphine de nous dire où se trouve Marcel et son repaire. Mais avant qu'elle puisse répondre, la porte du quartier général s'ouvre violemment et Marcel "Le Serpent" fait son apparition, un pistolet à la main.


Le suspense est à son comble. La situation semble totalement désespérée. Marcel pointe son arme tour à tour sur moi, Joséphine et Pierre, cherchant à obtenir les plans secrets. Nous nous retrouvons pris au piège, sans échappatoire évident. Quel sera notre destin ?


Le récit s'arrête ici, laissant les jeunes lecteurs en haleine, désireux de connaître la suite de l'aventure. Qui sortira vainqueur de cette confrontation ? Que révéleront les plans secrets ? Et quel rôle joueront Louis, Joséphine et Pierre dans cette lutte contre l'ennemi ? Le dénouement de cette enquête palpitante reste à découvrir.


Atelier d'écriture :


 1. Écriture collaborative : Demandez aux élèves de former des groupes et de réfléchir à la suite de l'histoire. Chaque groupe peut choisir un personnage (Louis, Joséphine, Pierre, Marcel) et écrire la suite de l'histoire du point de vue de ce personnage. Les élèves peuvent explorer les motivations et les actions de leur

personnage respectif, ainsi que les rebondissements qui surviennent lors de la confrontation.

 2. Le plan d'évasion : Demandez aux élèves d'imaginer un plan d'évasion audacieux pour Louis, Joséphine et Pierre. Ils doivent réfléchir aux obstacles auxquels les personnages sont confrontés et proposer des idées créatives pour les surmonter. Comment pourraient-ils échapper à Marcel et protéger les plans secrets?

 3. Un allié inattendu : Demandez aux élèves d'introduire un personnage inattendu qui vient en aide à Louis, Joséphine et Pierre. Cela peut être un enfant des rues intelligent, un espion infiltré dans les rangs ennemis ou même un animal domestique qui se révèle être un génie de la déduction. Les élèves doivent expliquer comment cet allié inattendu contribue à résoudre la situation critique.

 4. La poursuite effrénée : Demandez aux élèves d'écrire une scène de poursuite palpitante à travers les rues de Paris. Louis, Joséphine, Pierre et Marcel se lancent dans une course effrénée, bondissant par-dessus les obstacles, se faufilant dans les passages secrets et évitant de justesse les pièges tendus par Marcel. Les élèves doivent décrire les actions des personnages et maintenir le suspense tout au long de la poursuite.

 5. La trahison cachée : Demandez aux élèves d'imaginer que l'un des personnages principaux cache un secret important. Peut-être que Joséphine est une

espionne double, ou que Pierre a des motivations cachées. Les élèves doivent écrire la révélation de ce secret et expliquer comment cela influence le dénouement de l'histoire. Cette piste d'écriture encourage les élèves à réfléchir aux complexités des personnages et aux différents aspects de la loyauté.

9. Gâteau volé à l'Union européenne

Je remonte, le cœur battant, les escaliers interminables du majestueux bâtiment de l'Union européenne. Mes baskets grincent sur les marches en marbre poli, mais je ne m'arrête pas. J'ai une mission à accomplir, une énigme à résoudre.

Mon nom est Arthur, un détective de renom âgé de seulement dix ans. Mon visage est parsemé de taches de rousseur et mes cheveux bruns s'ébouriffent toujours dans tous les sens. J'ai toujours adoré résoudre des mystères, mais celui-ci est spécial. Il se déroule dans les tout premiers jours de l'Union européenne, lorsque les pays d'Europe s'unissaient pour une cause commune.

Au sommet de l'escalier, j'entre dans un long couloir tapissé de portraits officiels. Les yeux des politiciens du passé semblent me suivre, me défiant de percer le mystère qui plane ici. Je m'arrête devant une porte imposante, ornée du drapeau de l'Union européenne.

"Agent Arthur, à votre service", dis-je en ajustant ma casquette de détective sur ma tête.

J'ouvre la porte et pénètre dans une salle remplie de politiciens affairés. La tension est palpable, mais je garde mon sang-froid. Mon regard se pose sur un homme aux cheveux gris, vêtu d'un costume impeccable. C'est Monsieur Dupont, le secrétaire général de l'Union européenne.

"Monsieur Dupont, j'ai entendu dire que vous aviez un problème à résoudre", déclaré-je d'une voix confiante.

Il me fixe avec un sourire énigmatique. "En effet, Agent Arthur. Quelqu'un a volé le gâteau qui devait être servi lors de la réunion cruciale de demain matin. Ce gâteau était spécial, car il contenait un indice vital pour l'avenir de l'Union européenne."

Un gâteau volé ? Voilà une énigme qui ne manque pas de saveur ! Je me frotte les mains, excité à l'idée de résoudre ce mystère délicieux.

Monsieur Dupont m'emmène dans une cuisine industrielle remplie de chefs en tenue blanche. Les odeurs alléchantes me font tourner la tête. Ils me racontent l'histoire du gâteau : son origine, sa recette secrète et son importance vitale pour l'avenir de l'Union européenne.

Armé de ces informations, je pars à la recherche d'indices. Je fouille les placards, interroge les cuisiniers, mais rien ne semble clocher. Soudain, un bruit étrange attire mon attention. Je me glisse derrière une étagère et jette un coup d'œil furtif. Un homme à la mine patibulaire est en train de déguster un morceau de gâteau volé !

Je le suis discrètement dans un couloir sombre et silencieux. Juste au moment où je m'apprête à l'appréhender, il disparaît dans une pièce verrouillée. Je me précipite vers la porte, mais elle est fermée à clé.

Mon cœur bat la chamade dans ma poitrine. Je sors de ma poche mes outils de détective : un crochet de serrurier et un petit miroir d'inspection. Avec une habileté digne d'un professionnel, j'insère le crochet dans la serrure et je réussis à la déverrouiller. La porte s'ouvre lentement, dévoilant une pièce plongée dans l'obscurité.

Je m'avance prudemment, les yeux écarquillés pour distinguer la silhouette de l'homme. Soudain, une lumière s'allume, me révélant une surprise de taille. Je suis face à une salle de réunion secrète, remplie de politiciens de haut rang en pleine

discussion. Ils semblent nerveux, mais je ne comprends pas le sujet de leur conversation.

Avant que je puisse m'esquiver, une main se pose sur mon épaule. Je sursaute et me retourne pour faire face à Monsieur Dupont. Son sourire énigmatique s'est transformé en une expression grave.

"Agent Arthur, vous avez découvert notre petite réunion secrète", dit-il d'une voix calme mais ferme. "Ce gâteau était bien plus qu'une simple pâtisserie. Il renfermait un secret compromettant pour certains pays membres de l'Union européenne. Ils ont essayé de l'éliminer discrètement, mais vous avez réussi à déjouer leurs plans."

Je reste interloqué. L'énigme du gâteau volé était en réalité une machination politique de grande envergure. Mais pourquoi Monsieur Dupont me révèle-t-il tout cela maintenant ? Et que va-t-il se passer ensuite ?

Le suspense est à son comble. Mes questions se bousculent dans ma tête, mais Monsieur Dupont secoue légèrement la tête et murmure : "Il est temps pour vous de partir, Agent Arthur. Votre rôle s'arrête ici. Le reste de l'histoire sera écrit par d'autres."


Il m'accompagne jusqu'à la sortie du bâtiment, où un taxi m'attend. Je monte à bord, perplexe et curieux de connaître la suite de cette histoire. La voiture démarre, m'éloignant des bâtiments imposants de l'Union européenne.


Et c'est ainsi que se termine cette enquête haletante, remplie de mystères politiques et de rebondissements surprenants. L'énigme du gâteau volé a été résolue, mais les véritables motivations et les conséquences de cet événement restent encore inconnues.


Qui sait ce que l'avenir réserve à l'Union européenne et à ses pays membres ? Seul le temps le dira. Mais une chose est certaine : les détectives de tous âges seront

prêts à relever tous les défis pour résoudre les mystères qui se cachent dans les couloirs du pouvoir.


Atelier d'écriture :


 Piste d'écriture 1 : Arthur découvre que Monsieur Dupont était en réalité le cerveau derrière le vol du gâteau. Il avait orchestré cette machination pour manipuler les pays membres de l'Union européenne et obtenir plus de pouvoir. Avec l'aide des chefs cuisiniers, Arthur expose le plan de Dupont lors de la réunion cruciale, mettant fin à ses ambitions et préservant l'unité de l'Union européenne.

 Piste d'écriture 2 : Alors qu'Arthur est dans le taxi en train de partir, une étrange sensation le saisit. Il réalise qu'il a oublié quelque chose d'important dans la salle de réunion secrète. Il demande au chauffeur de faire demi-tour et retourne à l'Union européenne pour récupérer ce qu'il a oublié. Ce qu'il découvre va bien au-delà du vol du gâteau et met en péril la sécurité de l'ensemble de l'Europe. Avec l'aide de ses fidèles amis, Arthur parvient à déjouer le complot et sauve la situation in extremis.

 Piste d'écriture 3 : Monsieur Dupont révèle à Arthur que le vol du gâteau n'était qu'un stratagème pour attirer l'attention sur une autre affaire. Il explique qu'un important document secret a été caché dans l'un des ingrédients du gâteau, et seul Arthur peut le retrouver. Armé de cette nouvelle information, Arthur retourne à la cuisine et utilise ses talents de détective pour décoder les indices laissés dans la

recette secrète du gâteau. Finalement, il trouve le document et le remet à Monsieur Dupont, mettant fin à une conspiration internationale.

 Piste d'écriture 4 : Alors qu'Arthur quitte l'Union européenne, il aperçoit une ombre suspecte près de l'entrée du bâtiment. Il décide de suivre cette personne discrètement et découvre qu'il s'agit d'un journaliste intrépide qui enquêtait sur une affaire de corruption liée à la réunion secrète. Arthur se rapproche du journaliste et décide de l'aider à révéler la vérité au grand jour. Ensemble, ils publient un article explosif, révélant les manipulations politiques qui se tramaient dans l'Union européenne et incitant les citoyens à demander des comptes.

 Piste d'écriture 5 : Une fois dans le taxi, Arthur réalise qu'il a été suivi depuis son entrée dans le bâtiment de l'Union européenne. Il demande au chauffeur de conduire à vive allure à travers les rues de la ville, esquivant habilement les poursuivants. Finalement, Arthur parvient à semer ses adversaires et à arriver dans un endroit sûr. Il comprend alors que le vol du gâteau était un prétexte pour le piéger et l'éliminer en raison de ses enquêtes précédentes. Arthur sait qu'il devra redoubler de prudence à l'avenir, mais il est déterminé à continuer à résoudre des mystères et à défendre la justice, peu importe les dangers qui se dressent sur son chemin.

10. L'énigme du mur de Berlin

Je scrute les alentours depuis ma cachette derrière les buissons. Une brise légère agite les feuilles des arbres tandis que le soleil de l'après-midi illumine le quartier animé de Berlin. Mais je ne suis pas ici pour profiter de la vue. Je suis un détective privé, Sam Spiff, et j'ai une enquête à résoudre.

Mon client, le professeur Otto Einstein, un scientifique un peu farfelu, m'a appelé à l'aide. Il prétend que quelqu'un a volé sa dernière invention : un dispositif capable de transformer n'importe quel objet en glace à la fraise. Oui, vous avez bien entendu, de la glace à la fraise ! Mais pourquoi quelqu'un voudrait-il voler un tel appareil ? C'est l'énigme à laquelle je dois répondre.

Je me suis mis sur la piste du voleur en interrogeant les voisins du professeur Einstein. J'ai parlé à Frau Schmidt, une vieille dame charmante qui tient une petite boutique de bonbons juste en face du laboratoire du professeur. Elle m'a dit qu'elle avait entendu des bruits étranges la nuit dernière, mais elle n'avait pas réussi à identifier d'où ils venaient.

Ensuite, j'ai parlé à Klaus, le boucher du coin. Il m'a raconté qu'il avait vu un mystérieux personnage vêtu de noir rôder près du laboratoire quelques jours auparavant. Mais il n'avait pas pu voir son visage à cause d'une cape sombre et d'un chapeau à large bord qui le dissimulaient entièrement.

Alors que je recueillais ces informations, j'ai remarqué un petit groupe d'enfants jouer dans la rue voisine. Curieux, je m'approche d'eux pour voir s'ils ont remarqué quelque chose d'inhabituel. Ils se nomment Emma, Max et Sophie, et ils semblent avoir une imagination débordante.

Je leur demande s'ils ont vu quelque chose de suspect ces derniers jours. Emma, une petite fille aux cheveux bouclés, me dit : "Monsieur Spiff, nous avons vu quelque chose de très étrange hier soir. Nous jouions près du mur de Berlin quand nous avons aperçu un homme escalader le mur en utilisant des ventouses ! Il est ensuite redescendu de l'autre côté comme s'il était en train de fuir quelque chose."

Un homme utilisant des ventouses pour escalader le mur de Berlin ? Voilà une énigme amusante ! Pourquoi quelqu'un voudrait-il grimper sur le mur et ensuite redescendre de l'autre côté ? Est-ce lié au vol de l'invention du professeur Einstein ?

Je remercie les enfants pour leur information précieuse et leur promets de revenir les voir si j'ai besoin de plus d'aide. Maintenant, je dois enquêter sur cet homme mystérieux qui escalade le mur de Berlin.

Je me dirige vers le mur et commence à fouiller les environs. Soudain, j'aperçois une trace de pas dans la boue fraîche. Je la suis, m'efforçant de ne pas laisser le mystère me glacer les neurones.

Alors que je suis les empreintes, je me retrouve dans une ruelle sombre et étroite, à l'abri des regards indiscrets. L'endroit sent le renfermé, et une lumière faible émane de la fenêtre entrouverte d'un bâtiment abandonné.

Je m'approche discrètement et jette un coup d'œil à l'intérieur. À ma grande surprise, je découvre une sorte de laboratoire improvisé, rempli de flacons et de gadgets étranges. Au centre de la pièce, se trouve une personne vêtue tout de noir, portant une cape et un chapeau à large bord, comme l'avait décrit Klaus.

Je m'apprête à entrer lorsque soudain, je réalise que je suis en train de fouiller sans mandat. Les règles sont les règles, même pour un détective aussi téméraire que moi. Je décide donc de retourner au commissariat pour obtenir les autorisations nécessaires.

Le lendemain matin, armé de mon mandat de perquisition, je retourne à l'adresse mystérieuse. Mais à ma grande surprise, le bâtiment est désert, comme s'il n'y avait jamais eu personne ici. Les flacons et les gadgets ont disparu, ne laissant aucune trace de l'activité suspecte de la veille.

Je suis déconcerté, mais je ne suis pas du genre à abandonner facilement. Je décide d'approfondir mes recherches et de chercher des indices ailleurs. Je retourne voir le professeur Einstein pour obtenir de plus amples informations sur son invention volée.

En arrivant au laboratoire du professeur, je le trouve en pleine effervescence. Il est entouré de scientifiques qui s'affairent à reconstruire le dispositif disparu. Le professeur Einstein m'explique qu'il a eu une illumination pendant la nuit et qu'il a réussi à retrouver les plans de son invention. Avec l'aide de ses collègues, ils travaillent à reconstituer l'appareil.

Pendant que le professeur et ses scientifiques s'activent, je remarque un détail curieux. Sur la table, parmi les outils et les pièces détachées, se trouve une petite carte de visite portant l'inscription : "Le Maître des Délices - Spécialités glacées".

Le Maître des Délices ? Voilà une nouvelle piste intrigante ! Est-ce un indice laissé par le voleur ? Ou bien une simple coïncidence ?

Je décide de suivre cette piste en me rendant à l'adresse indiquée sur la carte de visite. Il s'agit d'une petite boutique de glaces, apparemment ordinaire. Je pénètre à l'intérieur et suis accueilli par un homme souriant, vêtu d'une tenue de glacier traditionnelle.

"Bonjour, monsieur. Comment puis-je vous aider ?" me demande-t-il avec enthousiasme.

Je lui montre la carte de visite et lui demande s'il sait qui est le Maître des Délices. Son sourire s'efface légèrement, mais il retrouve rapidement son air enjoué.

"Ah, le Maître des Délices. C'est mon alter ego, monsieur Spiff.

Je suis glacier de profession, mais aussi un passionné de mystères et d'énigmes. J'ai créé le personnage du Maître des Délices pour apporter un peu de magie dans la vie des gens, avec mes spécialités glacées uniques. Mais je ne suis en aucun cas un voleur, je vous l'assure."

Je suis perplexe. Le glacier a l'air sincère, mais quelque chose me dit qu'il en sait plus qu'il ne veut bien l'admettre. Je décide de continuer mon interrogatoire.

"Monsieur, avez-vous remarqué des personnes suspectes rôder près de votre boutique récemment ? Ou peut-être avez-vous été témoin d'événements étranges?"

Le glacier réfléchit un instant, puis me répond : "Maintenant que vous le mentionnez, il y a quelques jours, un homme mystérieux est venu me rendre visite. Il prétendait être intéressé par mes glaces à la fraise et voulait en savoir plus sur mes techniques de fabrication. Mais il était très insistant, comme s'il cherchait quelque chose en particulier. Je l'ai trouvé plutôt louche, alors je lui ai demandé de partir."

Cette nouvelle information fait ressurgir mes soupçons. Pourquoi un homme mystérieux s'intéresserait-il autant aux glaces à la fraise ? Est-ce en lien avec le vol de l'invention du professeur Einstein ? Ou y a-t-il autre chose derrière tout cela ?

Je remercie le glacier pour son aide et quitte la boutique, déterminé à démêler cette énigme. Je réalise que je suis face à un réseau complexe de mystères entrelacés, avec le mur de Berlin, le vol de l'invention du professeur Einstein et les glaces à la fraise comme fils conducteurs.


Le suspense est à son comble, mais je suis convaincu qu'en creusant davantage, je découvrirai la vérité. Je suis prêt à affronter tous les rebondissements et les surprises qui se dresseront sur mon chemin. L'heure est venue de rassembler les pièces du puzzle et de trouver le dénouement de cette affaire intrigante.


Mais pour cela, il me faut un peu plus de temps, de perspicacité et de persévérance. Je suis prêt à me lancer dans cette enquête palpitante, en espérant trouver des réponses et résoudre les mystères qui entourent la disparition de l'invention du professeur Einstein.

Et ainsi, avec une détermination renouvelée, je m'engage dans une course contre la montre, conscient que chaque indice, chaque rencontre et chaque détail pourraient me mener vers la vérité. La tension monte, le suspense s'intensifie, et je suis prêt à relever le défi. La suite de cette enquête promet d'être des plus haletantes...


Atelier d'écriture :


Voici cinq pistes d'écriture pour résoudre cette enquête :


 Piste d'écriture 1 : L'homme mystérieux : Approfondissez les investigations sur l'homme mystérieux qui escalade le mur de Berlin. Qui est-il réellement et quel est son lien avec le vol de l'invention du professeur Einstein ? Explorez ses motivations et son rôle dans cette affaire.

 Piste d'écriture 2 : Le laboratoire abandonné : Explorez davantage le laboratoire improvisé découvert dans la ruelle sombre. Quel était le but de cet endroit et

pourquoi a-t-il été abandonné ? Recherchez des indices et des documents qui pourraient révéler des informations cruciales sur le vol de l'invention.

 Piste d'écriture 3 : Le Maître des Délices : Enquêtez sur le glacier et son alter ego, le Maître des Délices. Est-il réellement innocent, ou cache-t-il quelque chose ? Découvrez son lien avec l'invention volée et les raisons pour lesquelles il attire l'attention de personnes suspectes.

 Piste d'écriture 4 : Le lien entre le vol et les glaces à la fraise : Explorez le lien entre l'invention du professeur Einstein, capable de transformer les objets en glace à la fraise, et les mystérieuses glaces du Maître des Délices. Y a-t-il un lien direct entre les deux ? Découvrez si les glaces jouent un rôle crucial dans l'intrigue ou s'ils ne sont qu'une coïncidence.

 Piste d'écriture 5 : La résolution finale : Rassemblez tous les éléments découverts au cours de l'enquête et élaborer une conclusion captivante. Révélez l'identité du voleur, ses motivations et comment il a réussi à voler l'invention du professeur Einstein. Assurez-vous d'apporter des réponses satisfaisantes à toutes les énigmes soulevées au cours de l'histoire.

En explorant ces différentes pistes d'écriture, vous pourrez progresser dans votre enquête et dénouer les mystères qui entourent le vol de l'invention du professeur Einstein. Amusez-vous à créer des rebondissements, des personnages intrigants et une conclusion surprenante pour captiver vos lecteurs.

TABLE DES MATIERES :

1- LE MYSTERE DE LA BASTILLE	P.3
2- LES GRAFITIS CONTRE- REVOLUTIONNAIRES	P.7
3- LE VOL DU SABRE DE NAPOLEON	P.11
4- L’AFFAIRE DES VOIX VOLEES	P.16
5- DOUBLE ENQUETE A L’EXPOSITION UNIVERSELLE	P.23
6- LE CASQUE DU FANTOME DE VERDUN	P.27
7- LES GARDIENS DU TEMPS	P.35
8- LES PLANS SECRETS	P.42
9- GATEAU VOLE A L’UNION EUROPEENNE	P.48
10- L’ENIGME DU MUR DE BERLIN	P.52

« loi n°49-956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse » dépôt légal Juin 2023
auprès de la CSCPJ.