



EXTRAIT DU CARNET DE JEUX DU LIVRE

L'IMPOSSIBLE AFFAIRE DES DIAMANTS VOLÉS

Homonymes



Vilain

Fabliau

**Forcément
maternel**



Consonne

Note de musique

Un verbe au passé simple

Uni à un être il devient une éventualité et la solution



LOGOGRIPHE

Sa tête précède le départ

Son cœur hésite

C'est toi qui fermes sa marche à reculons

Rime mystère



Vous et moi en ?

Mon cher ami, j'en serais !

Enfin tous nos fantasmes pourraient être

Espérons tout de même que par la police des mœurs nous ne soyons pas

CARRÉ MAGIQUE

	1	2	3	4
1				
2				
3				
4				

1. Célèbre bataille

2. Émotion

3. Léon dans le miroir

4. De pigeon ou de moulin

ANAGRAMMES

Mélangé, il pourrait devenir un os du pied, des rongeurs femelles ou des éléments de pesée... mais dans le bon ordre il se confond en lumière parmi ses congénères.



LETTRES AJOUTÉES

Identifier le mot de deux lettres qui, ajouté à un autre mot, permet d'en obtenir un nouveau :

Acide ou aigre, elle pourrait devenir une unité de référence. Ce bouclier deviendrait quant à lui une mousse d'eau salée.



LETTRES CAPITALES

Combinées, ces deux lettres forment un verbe à l'impératif :

Quand elles sont majuscules, l'une se tient sur deux pieds alors que l'autre a ses pieds en l'air.

L'une est une voyelle, l'autre une consonne.

En majuscule, toutes deux ont un axe de symétrie identique.

CHARADE

Mon premier se dit d'une femme

Mon second s'exclame à l'envers

Mon troisième se boit après y avoir versé
un liquide homonyme d'une autre lettre

Depuis mon tout, on change de point de vue

C R MOTS I S È S

	1	2	3	4	5
I					
II					
III					
IV					
V					

1. Donne le ton par deux fois
2. Passer du gris au blanc
3. Voit beaucoup de fesses
4. Crêtes
5. Hampe

- I. Elle est phonétique - Tête de macaque
- II. Officines apocopées
- III. Proue
- IV. Œuf sur le crâne
- V. Accessoires de Rāma

CARRÉ *syllabique*

	1	2	3
1			
2			
3			

1. Épicerie hispanique
2. Déconstruit
3. Vieux bonbon

PALINNIAP
DROMEEMORD

R	O			
	N			
	E			

INSTRUCTIONS : La solution de chacun de ces jeux est un mot de cinq lettres ou moins.

SOLUTIONS : Vous les trouverez sur les pages 12 à 14 du pdf des solutions de la chasse au trésor.
<https://www.dropbox.com/s/3j6a5qgjk10noob/%20SOLUTIONS-DiamantsVoles.pdf?dl=0>



SUPER ÉNIGME : Pour ceux qui souhaitent prolonger le jeu, l'association des mots que vous avez trouvés vous permettra d'identifier six villes de France.