Chasse hantée

LE GRIMOIRE DES INDICES



A réaliser en famille,
pour la fête du samedi 24 octobre
et jusqu'au dimanche 08 novembre



ville-pont-labbe-darnoult.fr

Création & Impression : Commune de Pont l'Abbé d'Arnoult - Octobre 2026 - Ne pas jeter sur la voie publique.

Règles du jeu...

Le principe de la Chasse hantée d'Halloween

Le départ et l'arrivée ont lieu au Complexe de l'Éventail .
La zone géographique de la chasse hantée se situe exclusivement dans le centre bourg de Pont l'Abbé d'Arnoult.
Tu as **13 lieux** à trouver et dans chacun de ces lieux se cache une lettre mystère.
Tous les lieux se rejoignent à pied.

Une fois les **13 lettres mystères** réunies, elles formeront **un mot mystère** à indiquer sur la dernière page.

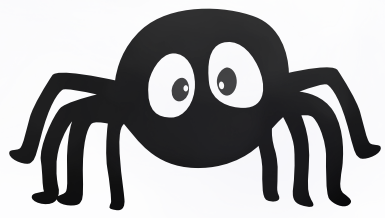
Comment jouer ?

Les **départs se font à 15h le samedi 24 octobre**, jour de la fête d'Halloween *(jeu libre pendant les vacances et ce, jusqu'au dimanche 08 novembre 2026).*
Résous l'énigme de chaque étape pour savoir où te rendre et avance ainsi jusqu'à la dernière étape.
Ton Grimoire te permettra de suivre point par point et donc de collecter tes indices, donc tes 13 lettres, et de les noter dans les cases correspondantes.

Une fois toutes les lettres récoltées, reconstitue le mot mystère en remettant les lettres dans le bon ordre, car oui, la vilaine sorcière les a toutes mélangées !

En cas de doute sur une énigme, passe à la suivante car à la fin, tu peux quand même réussir à trouver le mot mystère.

Reviens vite à l'accueil du Complexe de l'Éventail **avant 16h30** pour proposer ta réponse et ensuite participer à la projection du dessin animé.



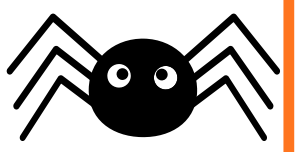
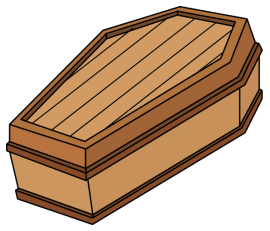
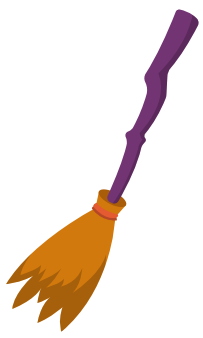
Qui peut jouer ?

Ouvert à tous.
Les enfants de moins de 12 ans doivent impérativement être accompagnés d'un adulte et restent sous son entière responsabilité pendant tout le parcours.

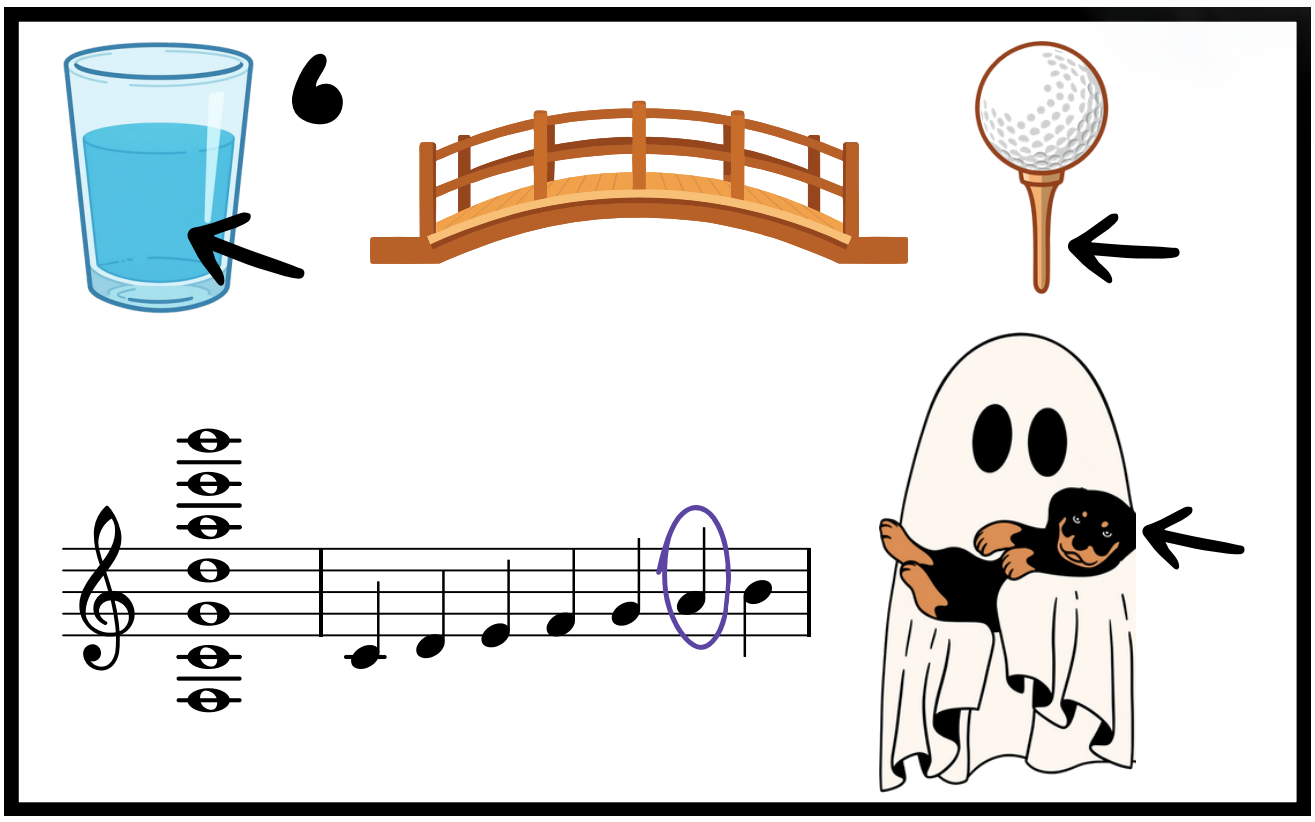
Bonne chance...



Ton Abécédaire utile...

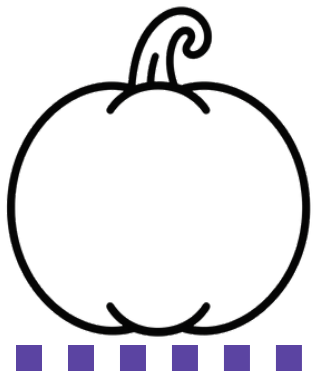
					
A	B	C	D	E	F
					
G	H	I	J	K	L
					
M	N	O	P	Q	R
					
S	T	U	V	W	X

Lieu mystère N°1





Lettre mystère =



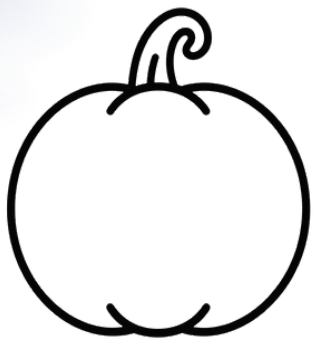
Lieu mystère N°2

Je ne suis pas un coffre de sorcière,
mais je garde, prend et livre, près de la fontaine,
des grimoires qui ne demandent qu'à être ouverts.

Qui suis-je ?



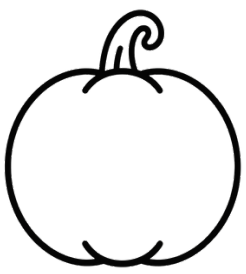
Lettre mystère =



Lieu mystère N°3

Décode le lieu de ton prochain rendez-vous pour découvrir ta lettre mystère...



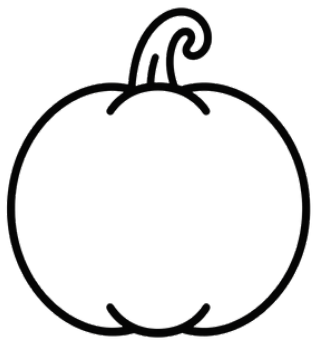
Lettre mystère = 

Lieu mystère N°4

Je suis la maison de tous les habitants, mais personne n'y dort jamais.
Ici on y vient se marier ou demander un papier important.
Mon drapeau tricolore flotte au-dessus de ma tête.
Aujourd'hui, pour une fois, ce n'est pas le maire qui pourrait t'ouvrir la porte,
mais peut-être un fantôme un peu plus farceur que d'habitude.



Qui suis-je ?

Lettre mystère = 

Lieu mystère N°5



Retrouve
ton indice ici, non pas sur
une table ou dans la
cuisine, mais
bien accroché !

Lettre mystère =

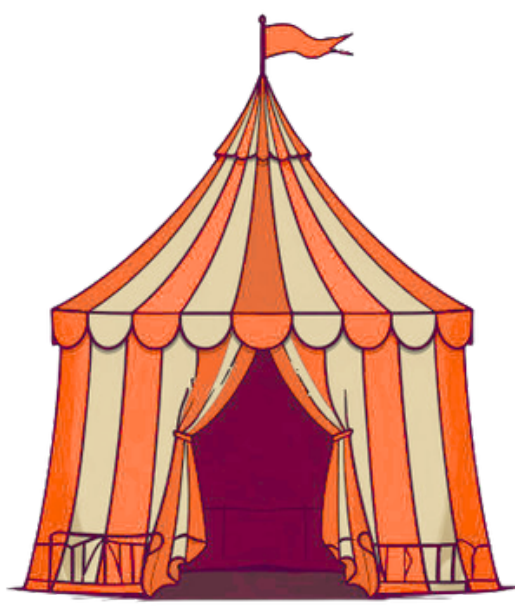


Lieu mystère N°6

Complète la grille avec les mots de la liste d'indices.
Les cases oranges, lues de haut en bas, révèlent le lieu où trouver ta lettre mystère.

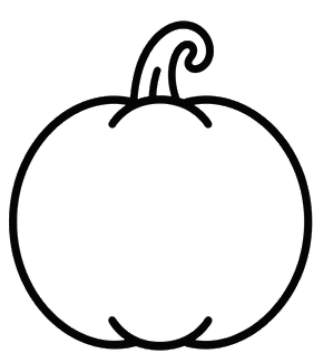
1.
2.
3.
4.
5.
6.





1. Elle vole sur un balai et prépare des potions.
2. Elle tisse sa toile dans les coins sombres.
3. Légume orange qu'on creuse pour Halloween.
4. On le met pour se déguiser et cacher son visage.
5. Grand récipient où mijote la potion magique.
6. Elle flotte dans le dos des vampires ou des super-héros.

Lettre mystère =

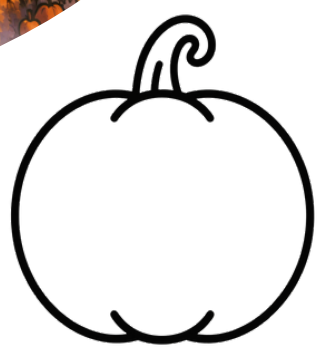


Lieu mystère N°7



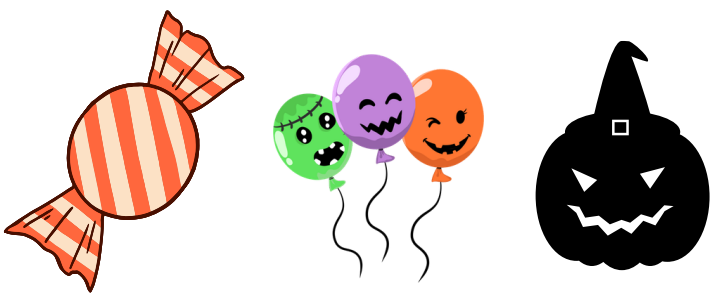


Lettre mystère =



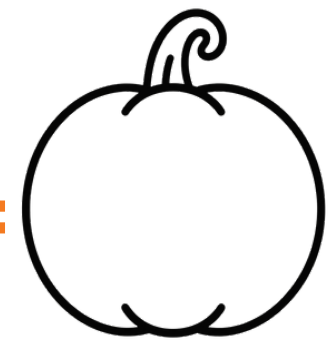
Lieu mystère N°8





Lettre mystère =

à aller chercher là-bas





Lieu mystère N°9

Ici, je régale les gourmands
et
je porte le nom d'un oiseau
de proie rapide comme
l'éclair.



Lettre mystère =

Lieu mystère N°10



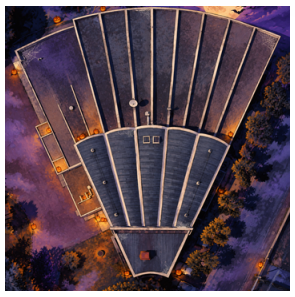
Mon premier est un animal à moustaches,
noir de préférence,
qui porte malheur aux superstitieux.

Mon second, lui, est blanc
et donne une délicieuse boisson chaude ou
froide quand on le mélange avec du chocolat.

Mon tout est là où tu peux trouver
la lettre mystère!

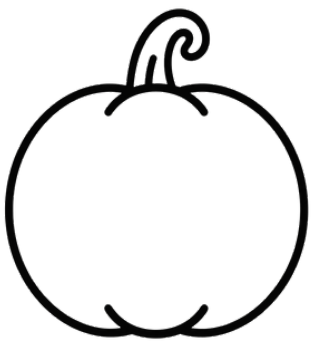
Lettre mystère =

Lieu mystère N°11

Rendez-vous devant l'  **pour compter les citrouilles du jardin !**

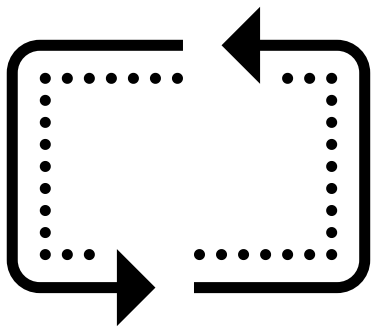
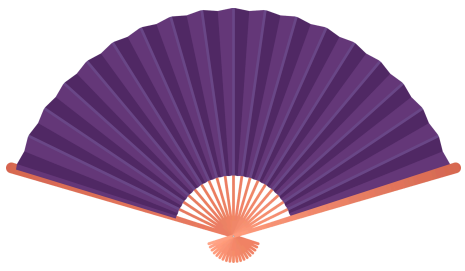
8	3	5	4	2
D	M	F	G	T

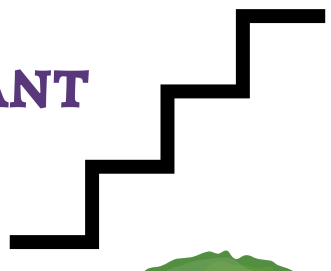
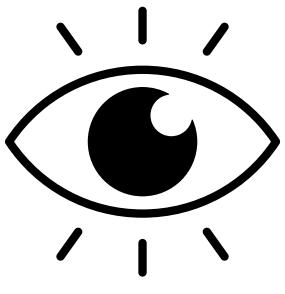


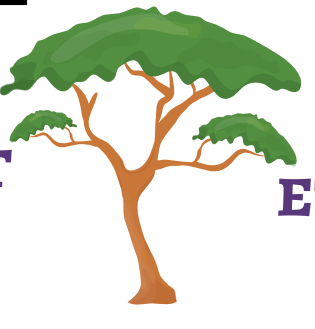
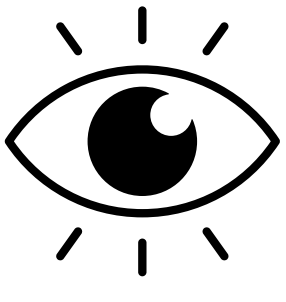
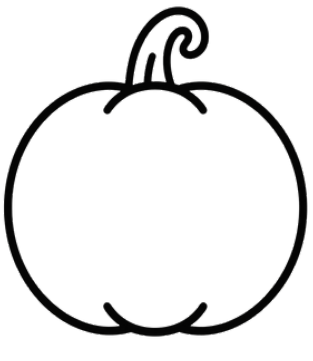
Lettre mystère = 

Lieux mystères N°12 & 13

Suis-bien les instructions pour tes 2 dernières étapes :

FAIS LE  **DE L'** 

STOP DEVANT LES  **ET**  **Lettre mystère =** 

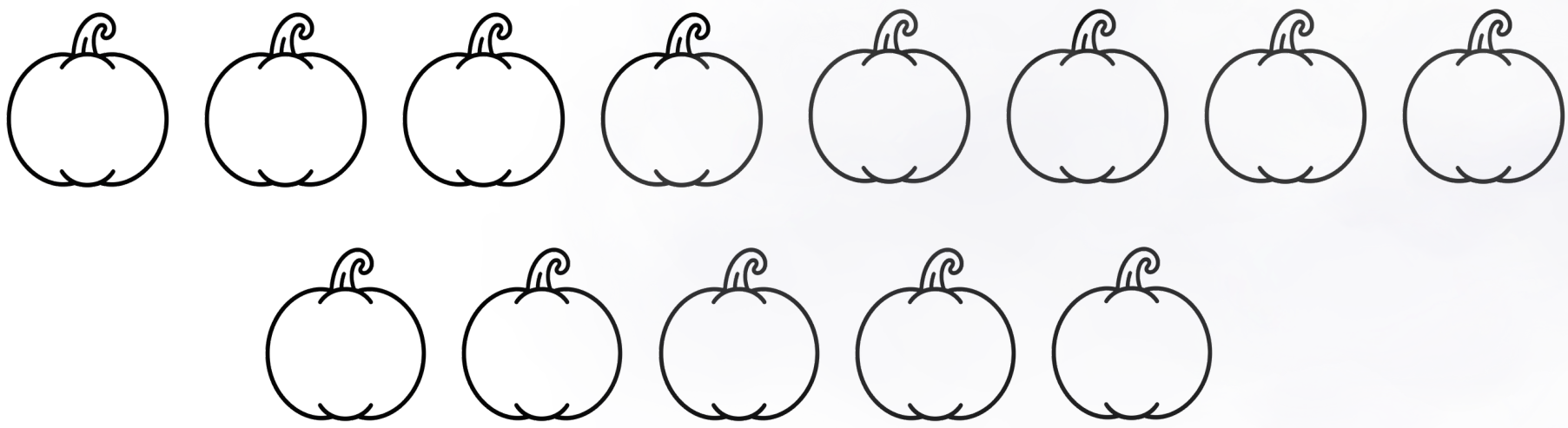
STOP DEVANT LES  **ET**  **Lettre mystère =** 



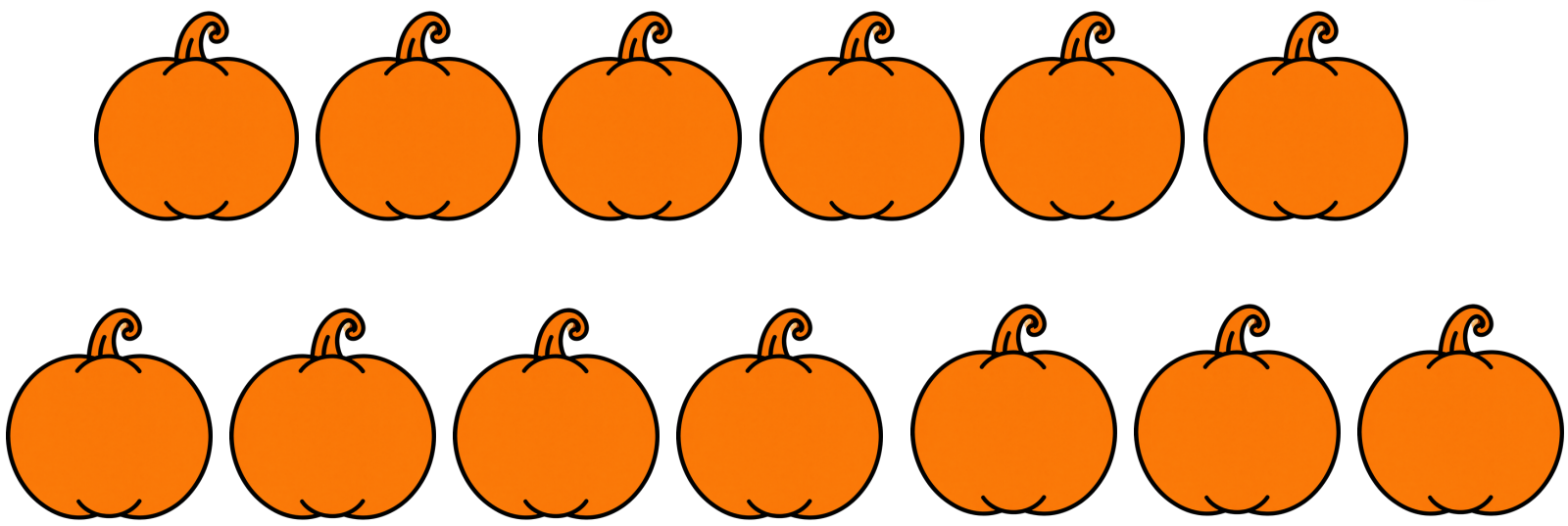


LETTRES DU GRIMOIRE

REPORTE ICI TES 13 LETTRES MYSTÈRES



REMETS-LES DANS L'ORDRE SOUS CE FORMAT, DONC EN 2 MOTS :



BRAVO, TU AS PERCÉ LE MYSTÈRE

ET A DÉCOUVERT LE DESSIN ANIMÉ PROJETÉ AUJOURD'HUI !!!



Chasse hantée

BRAVO !



Création & Impression : Commune de Pont l'Abbé d'Arnoult - Octobre 2026 - Ne pas jeter sur la voie publique.

ville-pont-labbe-darnoult.fr