



PÉRIPLÉ À

ZEHRAU SURVIN



UNE AVENTURE D'ÉTÉ DONT
VOUS ÊTES LE HÉROS

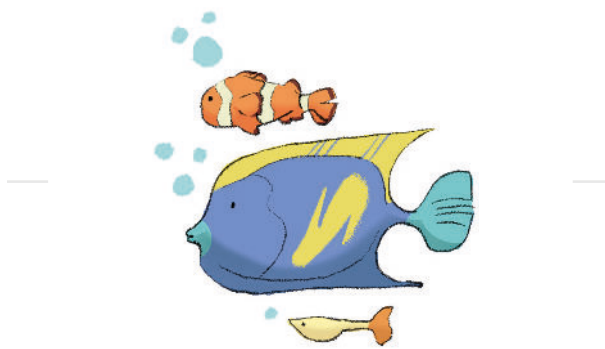
NIVEAU 1



La légende raconte que les démons de l'île de **Zéhrau-Survin** sont d'anciens élèves ayant fait trop de fautes dans leurs copies de français. Ils sont désormais condamnés à errer sur ce morceau de terre perdu au milieu de l'océan et à terroriser les voyageurs qui s'y aventurent.

Mais la légende raconte aussi qu'un aventurier intrépide pourrait lever cette malédiction. Pour cela, il lui faudrait parcourir l'île et répondre aux énigmes des démons. Chaque bonne réponse libérera le démon qui a posé la question. Cela permettra également de récolter des indices et de découvrir **le mot mystère final**.
Les démons seront alors autorisés à reposer en paix...





VOUS êtes cet aventurier (OU cette aventurière, soyons modernes).

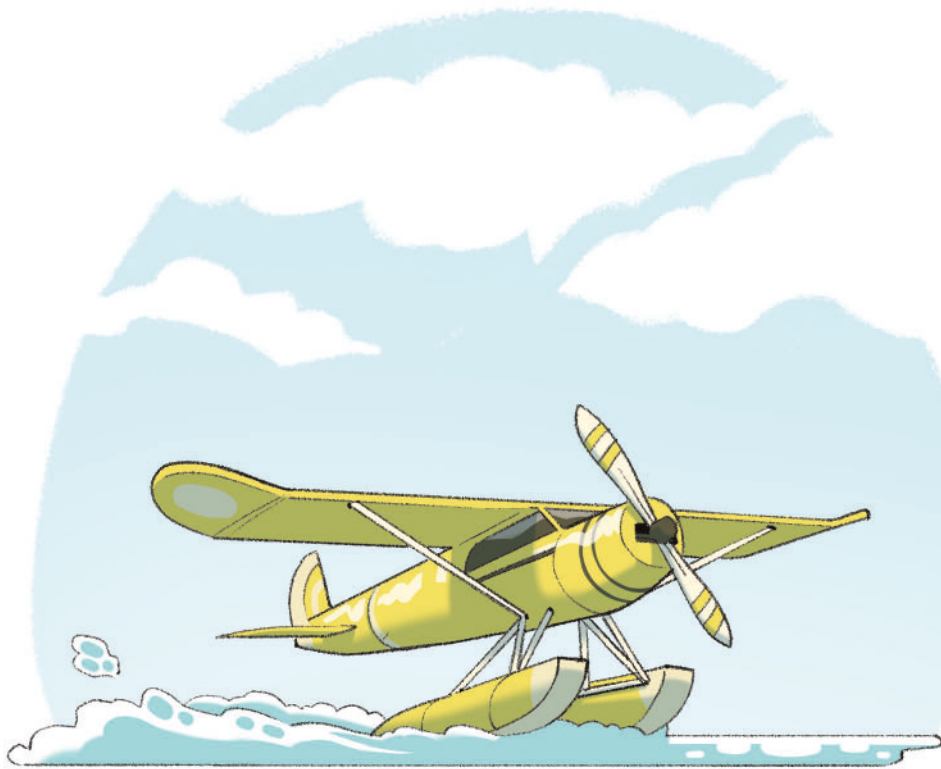
VOUS venez de débarquer du bateau qui vous a conduit(e) jusqu'à l'île et vous êtes prêt(e) à libérer et affronter les démons de **Zéhrau-Survin**.

Votre voyage commence ici.

Bonne chance.



L'INVITATION DES DÉMONS



Tandis que vous arpentez la plage, des lettres apparaissent dans le sable. Ce sont les démons qui vous adressent leurs salutations.



Salue à toi qui as osé venir jusqu'ici.

Nous allons te soumettre plusieurs énigmes.

Chacune d'entre elle te permettra de

collecter un indice.

Et à la fin, avec ces indices, tu pourras

découvrir un mot mystère.

Alors... tu te lance ?

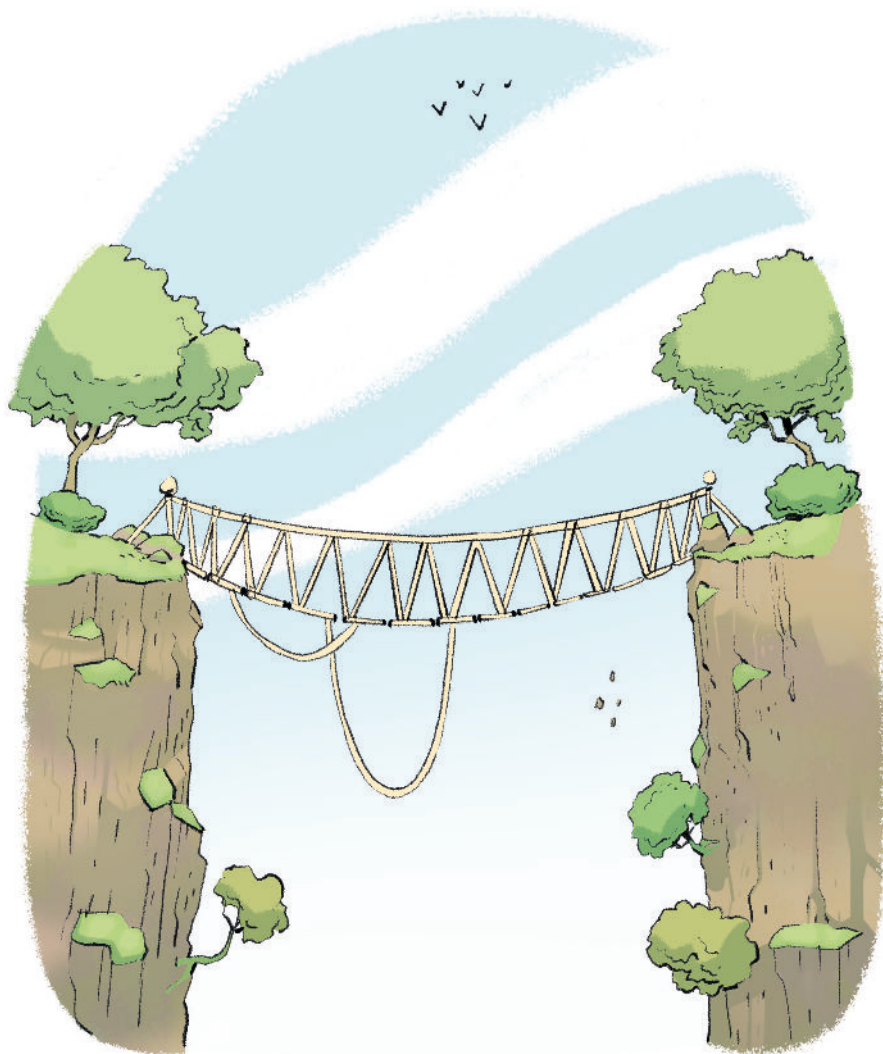


**Facétieux, les démons ont glissé des fautes dans leur texte.
Saurez-vous les repérer et les corriger ?**

Il y a une ligne où il n'y a pas de faute.

**Mission accomplie ? Alors, continuez votre périple !
Une petite heure de marche devrait suffire pour rejoindre le
gouffre où vous allez tenter de libérer votre premier démon.**

GOUFFRE DE TUSÉOU-TUSÉPA



Vous y voilà.
Pour cette première épreuve, vous devrez faire la preuve de vos connaissances en vocabulaire. Entourez la bonne définition de chaque mot proposé.

Empathie

- Volonté de bien faire les choses
- Capacité de ressentir ce que l'autre ressent
- Hostilité immédiate à l'égard de quelqu'un

Prôner

- Reprocher
- Se vanter
- Recommender

Utopique

- Révolutionnairee
- Qui paraît facile à faire
- Qui paraît irréalisable dans la vraie vie

Fédérer

- Réunir
- Aggraver
- Remettre

Persuasif

- Convainquant
- Incompétent
- Cultive

Hypothétique

- Perpendiculaire
- Garanti
- Incertain

Dissuader

- Encourager
- Découruger
- Menacer

Charisme

- Qualité d'une personnalité fascinante
- Tendance à rester en retrait
- Confiance en soi excessive

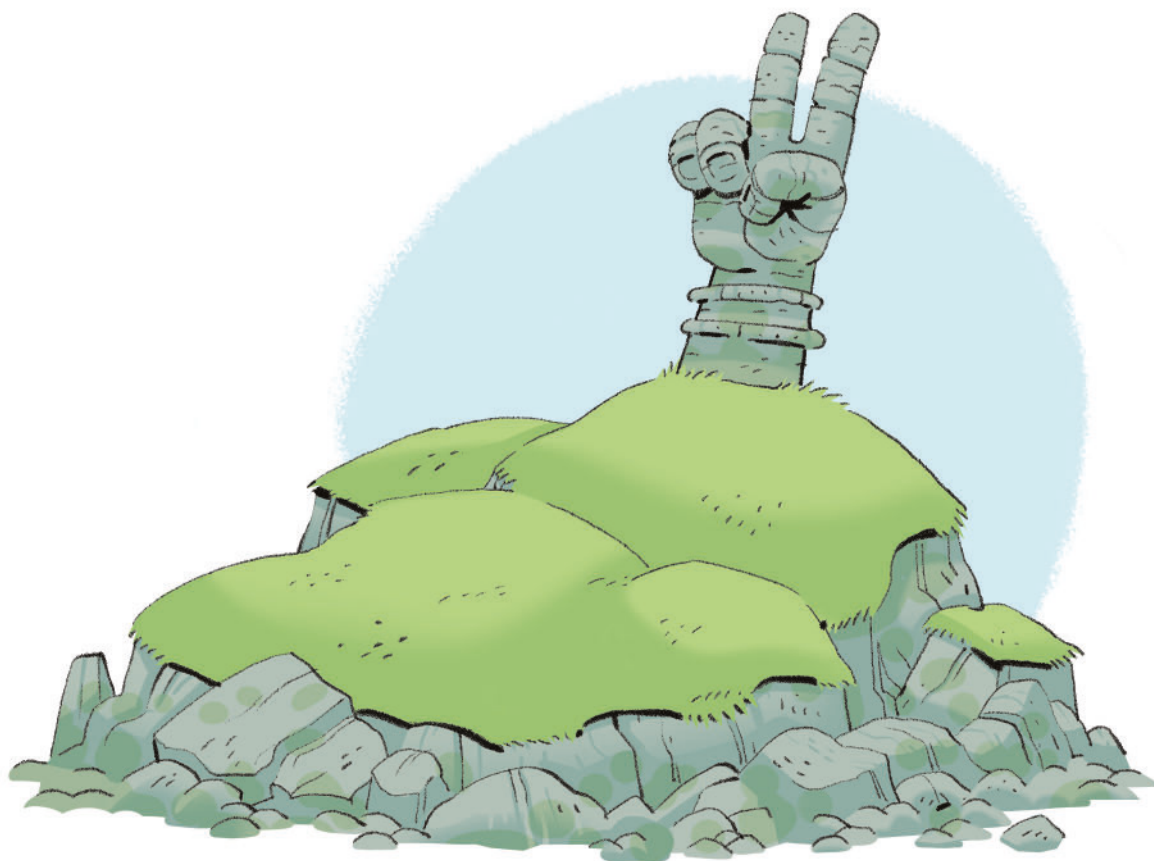
Vous avez réussi ? Félicitations, vous venez de libérer votre premier démon. L'entendez-vous s'éloigner en s'exclamant : « Je suis libre ! Je suis libre ! » ? Quant à vous, ne partez pas si vite ! Notez les lettres soulignées des propositions justes.

Lettres soulignées : _____

Elles vous permettent de composer un mot. Notez-le précieusement ci-dessous : il constitue un indice qui sera utile plus tard.

Mot mystère : _____

COLLINE JÉPAH-LÉMO



Votre carte vous a mené(e) en haut d'une colline après trois heures de marche sous le soleil. En ce lieu sacré, les démons vous proposent une épreuve originale.

La grille ci-dessous contient des mots qui vous permettent de compléter les expressions que voici. Trouvez-les. **Attention : ils peuvent être écrits verticalement, horizontalement ou en diagonale, dans les deux sens.**

- « S'évanouir » : tomber dans les _____
- « Être certain de quelque chose » : en mettre sa main au _____
- « Se faire tromper » : se faire rouler dans la _____
- « Découvrir un secret caché » : découvrir le pot aux _____
- « Manquer un rendez-vous » : poser un _____
- « Intervenir maladroitement » : mettre les pieds dans le _____
- « Se trouver dans une situation difficile » : être dans le _____

A	F	A	R	I	N	E	I
S	E	M	M	O	P	G	K
S	U	L	O	L	S	E	T
N	I	P	A	L	A	E	D
P	E	T	R	I	N	V	S

Voilà, c'est fait. Vous avez barré tous les mots avec le morceau de craie trouvé par terre. On dirait que le deuxième démon est reconnaissant : vous entendez un « Merci ! » murmuré dans votre oreille, puis un grand soupir. Il est parti. Les lettres entourées dans le tableau permettent de former un nouveau mot, qui constitue un indice pour plus tard. Notez-le ci-dessous.

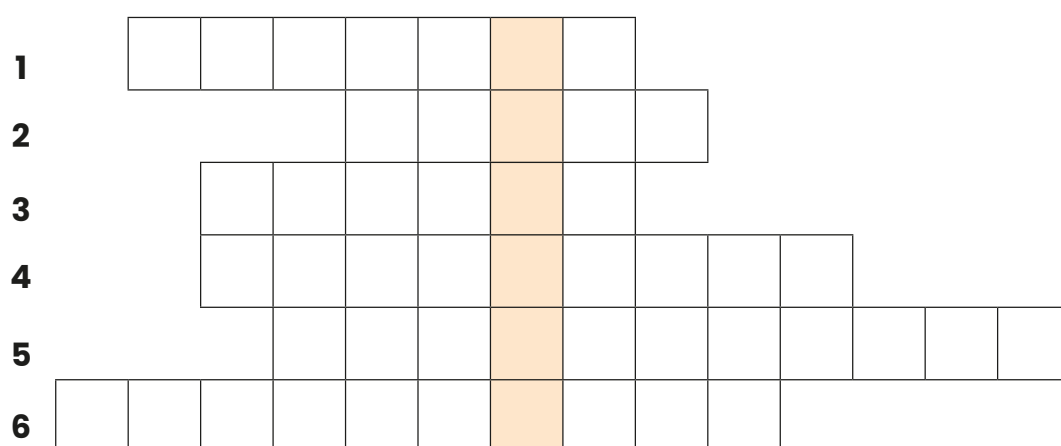
Indice : _____

CASCADE DELO-KIKOUL



Vous atteignez le troisième point identifié sur votre carte : une grande cascade. Les démons vous proposent aussitôt une nouvelle épreuve. Il vous faut conjuguer correctement les verbes indiqués ci-contre en utilisant les lignes du tableau.

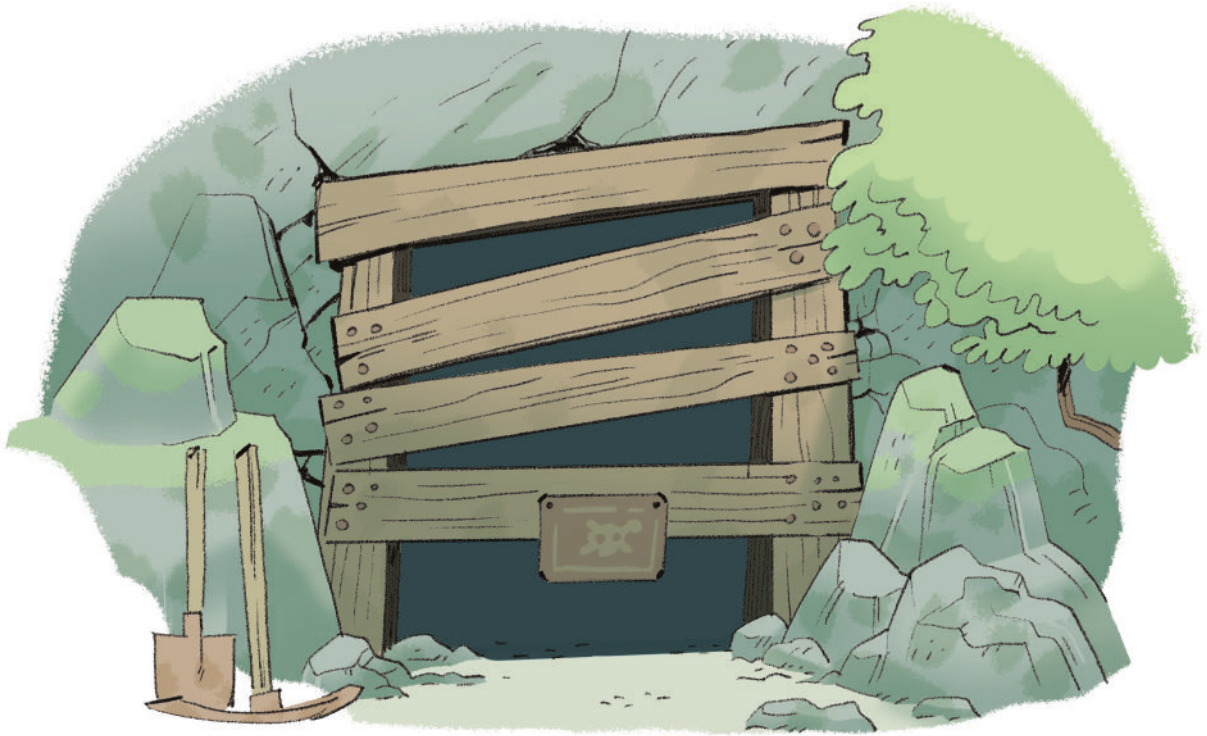
- 1** Verbe « prendre », imparfait, deuxième personne du pluriel
- 2** Verbe « finir », présent, première personne du singulier
- 3** Verbe « dire », futur, troisième personne du pluriel
- 4** Verbe « casser », conditionnel présent, deuxième personne du pluriel
- 5** Verbe « commencer », passé simple, première personne du pluriel
- 6** Verbe « insister », imparfait, première personne du pluriel



À présent, lisez la colonne orange : vous venez de composer un mot qui constitue un nouvel indice, qui vous servira plus tard.

Indice : _____

MINE D'OR TOGRAFE



À peine remis(e) de vos émotions, vous atteignez la vieille mine d'or où se trouve une nouvelle épreuve imposée par les démons.

Dans chaque couple d'expressions suivant, laquelle des deux est juste ?

Perpétuer un meurtre : **A**

Prescrire des médicaments : **N**

Perpétuer une tradition : **F**

Prescrire le téléphone au volant : **L**

Complexer quelqu'un : **E**

Invoquer un souvenir : **S**

Complexer une situation : **O**

Invoquer les dieux : **A**

Un champignon vénéneux : **E**

La prolongation d'une route : **U**

Un serpent vénéneux : **I**

La prolongation d'un match : **C**

Une éruption volcanique : **T**

Une éruption dans la pièce : **N**

Vous avez trouvé ? Bravo ! Vous venez de libérer un nouveau démon ! Servez-vous à présent des lettres associées à chaque proposition correcte. Elles vous permettent de reconstituer un mot. C'est un indice de plus, à conserver pour plus tard.

Indice : _____

BONUS !

Découvrez à chaque fois le mot correct de l'expression fausse :

- _____ un meurtre
- _____ une situation
- Un serpent _____
- _____ le téléphone au volant
- _____ un souvenir
- _____ d'une route
- Une _____ volcanique

FORÊT GE-MESUIPO-MÉ



Votre périple continue. L'énigme suivante vous amène dans une forêt dense, puis dans une clairière.

Sur une tablette, vous découvrez le nouveau défi : il porte sur l'orthographe, bien sûr, et plus particulièrement sur les pluriels ! Vous rappellerez-vous chaque règle ?

Identifiez la bonne réponse parmi les propositions.

Un hibou, des...

- hibous : O
- hiboux : I

Un total, des...

- total : P
- totaux : N

Un gaz, des...

- gazz : L
- gaz : O

Un choix, des...

- chois : U
- choix : S

Un clou, des...

- clous : C
- cloux : M

Un cheveu, des...

- cheveus : F
- cheveux : L

Un nez, des...

- nezs : A
- nez : E

Alors que vous venez de tracer votre dernière lettre, vous entendez un grondement sourd.

C'est le signe que vous avez encore rempli votre mission ici !
Vous venez de libérer le cinquième malheureux démon !

Servez-vous à présent des lettres associées à chaque proposition correcte. Elles vous permettent de reconstituer un mot.

C'est un indice de plus, à conserver pour plus tard.

Indice : _____

MONTAGNE KÉ-ZAK-Ô



En guise de conclusion, la carte vous indique un point sur le flanc d'une montagne. Le dernier démon attend que vous le libériez, lui aussi. Cette fois, vous avez la surprise de découvrir une cabane abandonnée.

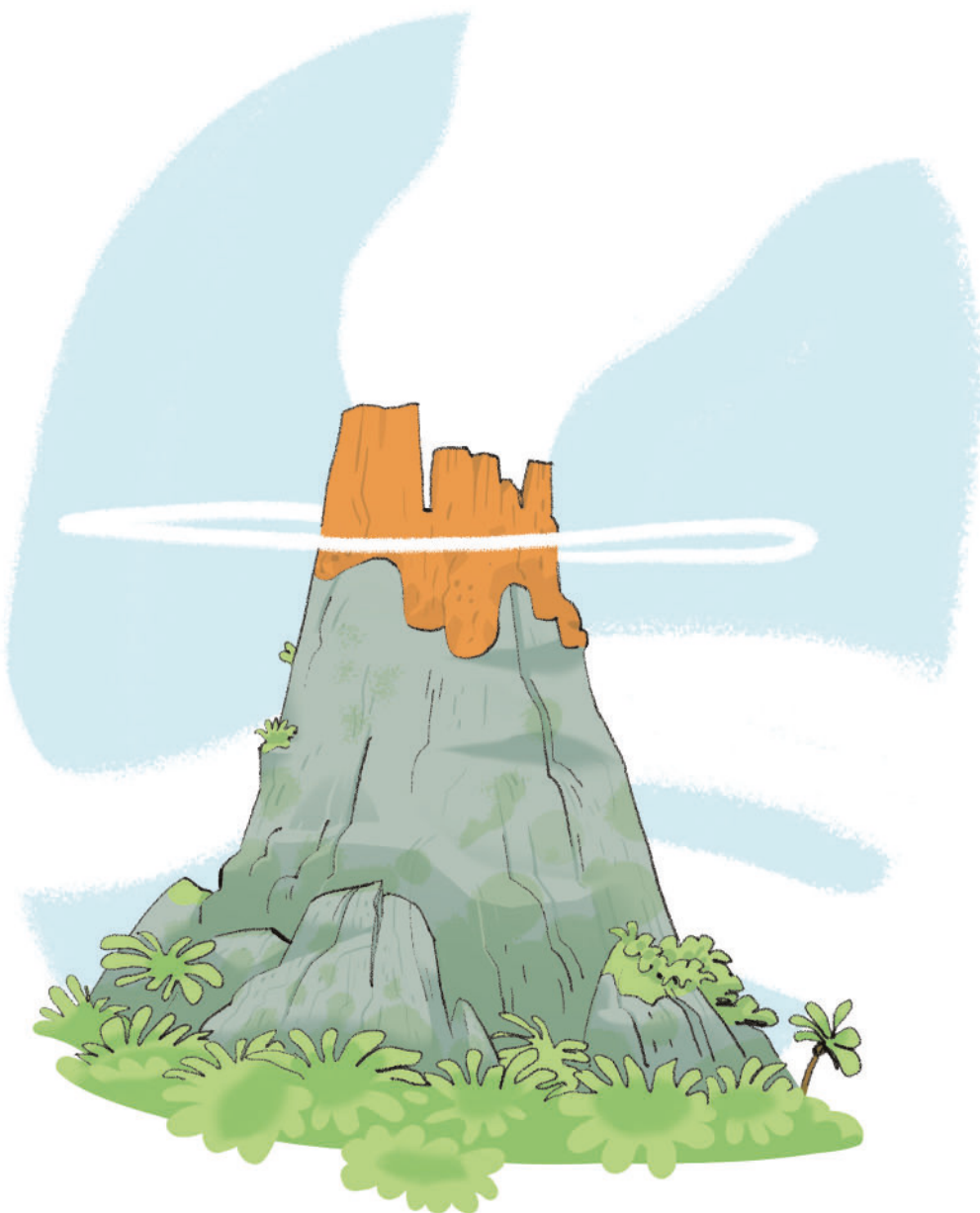
Sur la table se trouve une feuille sur laquelle est tracé un tableau. Avec votre stylo, vous entourez les propositions correctes.

Après cet échec, il doit probablement	• sans vouloir.	• s'en vouloir.
Ce film, il faut absolument le	• voir.	• voire.
Il ne cesse de me critiquer	• quoi que je fasse.	• quoique je fasse.
Sortez ! Vous n'êtes pas	• censés vous trouver là.	• sensés vous trouver là.
Dans ce jeu vidéo, posséder cette armure présente un grand nombre	• davantage.	• d'avantages.
Son exposé est prêt, le	• notre ne l'est toujours pas.	• nôtre ne l'est toujours pas.
Attention à ne pas dépasser	• sur la voix de droite.	• sur la voie de droite.
La compétition ? Je ne me sens pas encore	• près à me lancer.	• prêt à me lancer.
Si je	• n'y vais pas, on me le reprochera.	• ni vais pas, on me le reprochera.
Ce n'est	• quand cherchant que nous trouverons.	• qu'en cherchant que nous trouverons.
Qui sont	• ces personnes ? Je ne les ai jamais vues ici.	• ses personnes ? Je ne les ai jamais vues ici.
Ces racontars, il ne faut pas	• s'y fier.	• si fier.
Tu	• l'as emporté ?	• la emporté ?
Il lui a acheté	• sa voiture.	• ça voiture.
Sais-tu	• où il faut chercher ?	• ou il faut chercher ?
	RIPX	PRAT

Servez-vous des lettres de la colonne contenant le plus de bonnes réponses : elles vous permettent de composer un mot. C'est un indice à conserver pour plus tard.

Indice : _____

VOLCAN SÉFIH-NI-SÉFIH-NI



Sous vos pieds, le sol tremble. Bravo ! En résolvant la dernière énigme, vous avez libéré l'âme du dernier prisonnier de la malédiction et mis fin au sortilège de l'île Zéhrau-Survin ! Vous êtes content(e) d'avoir accompli votre mission et décidez de retourner vous reposer sur la plage avant de partir.

Mais tout n'est pas terminé pour autant...

Au cours de votre périple, vous avez récupéré plusieurs indices. Tous font référence à un nom commun... qu'il ne vous reste plus qu'à trouver ! Votre quête sera alors achevée, et vous pourrez, en toute quiétude, regagner votre chez-vous...

Indice 1 : _____

Indice 4 : _____

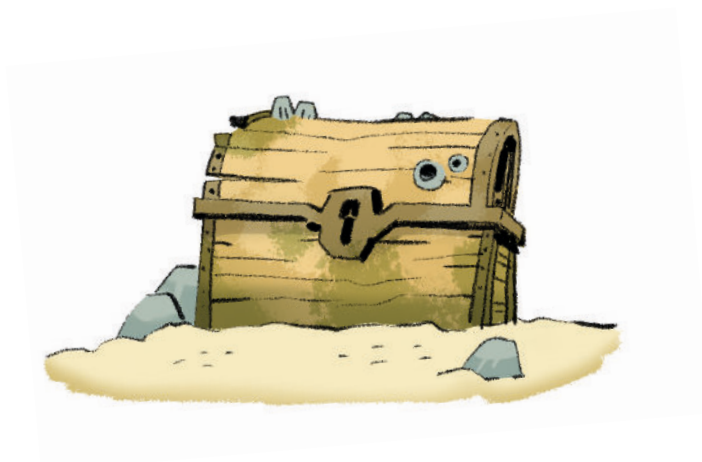
Indice 2 : _____

Indice 5 : _____

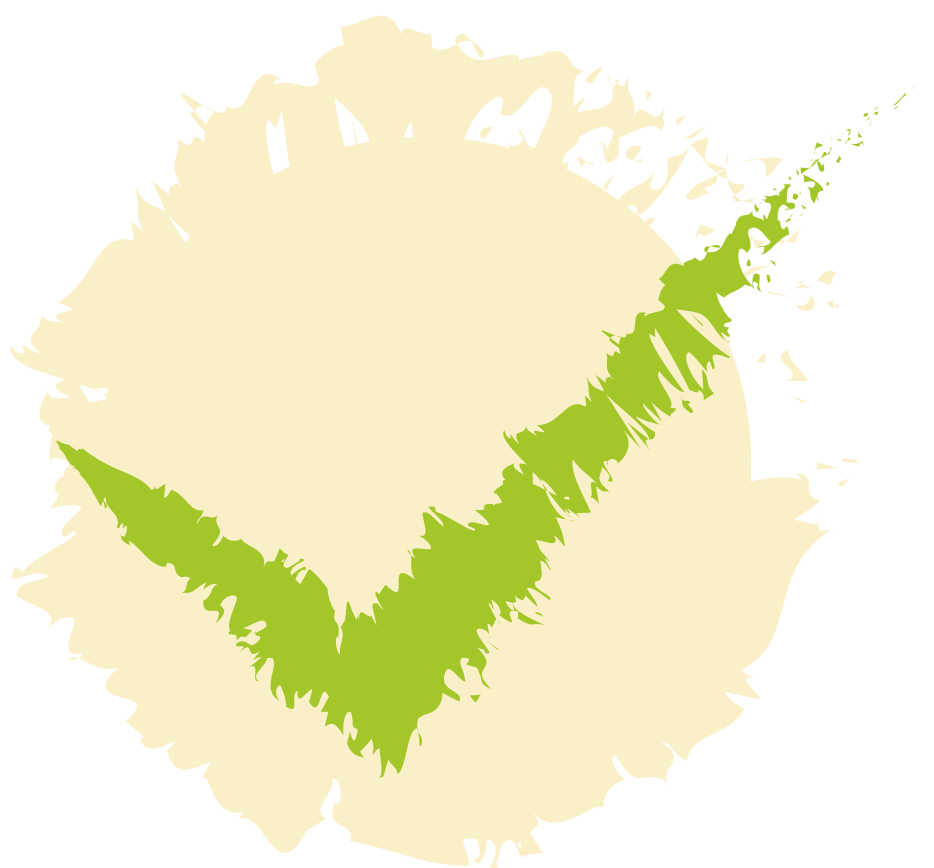
Indice 3 : _____

Indice 6 : _____

Mot mystère : _____



LES SOLUTIONS



1 – L'invitation des démons

Tandis que vous arpentez la plage, des lettres apparaissent dans le sable. Ce sont les démons qui vous adressent leurs salutations.

« Salut à toi qui as osé venir jusqu'ici.
Nous allons te soumettre plusieurs énigmes.
Chacune d'entre elles te permettra de collecter un indice.
Et à la fin, avec ces indices, tu pourras découvrir un mot mystère.
Alors... tu te lances ? »

2 – Gouffre de Tuséou-Tusépa

Empathie : Capacité de ressentir ce que l'autre ressent

Utopique : Qui paraît irréalisable dans la vraie vie

Persuasif : Convaincant

Dissuader : Décourager

Prôner : Recommander

Fédérer : Réunir

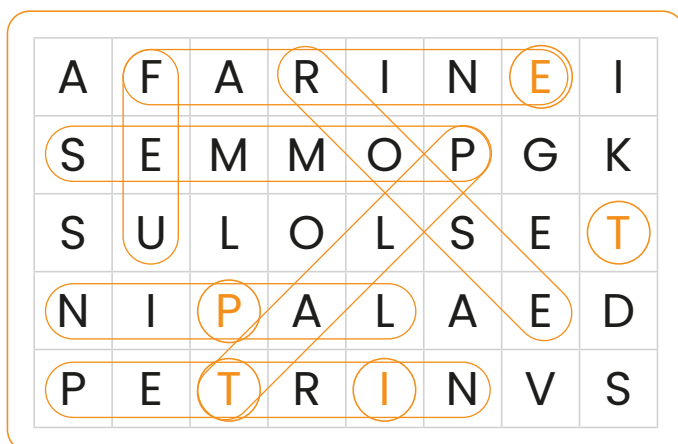
Hypothétique : Incertain

Charisme : Qualité d'une personnalité fascinante

Indice : MEILLEUR

3 – Colline Jépah-lémo

- « S'évanouir » : tomber dans les pommes.
- « Être certain de quelque chose » : en mettre sa main au feu.
- « Se faire tromper » : se faire rouler dans la farine.
- « Découvrir un secret caché » : découvrir le pot aux roses.
- « Manquer un rendez-vous » : poser un lapin.
- « Intervenir maladroitement » : mettre les pieds dans le plat.
- « Se trouver dans une situation difficile » : être dans le pétrin.



Indice : PETIT

7 – Montagne Ké-zak-Ô

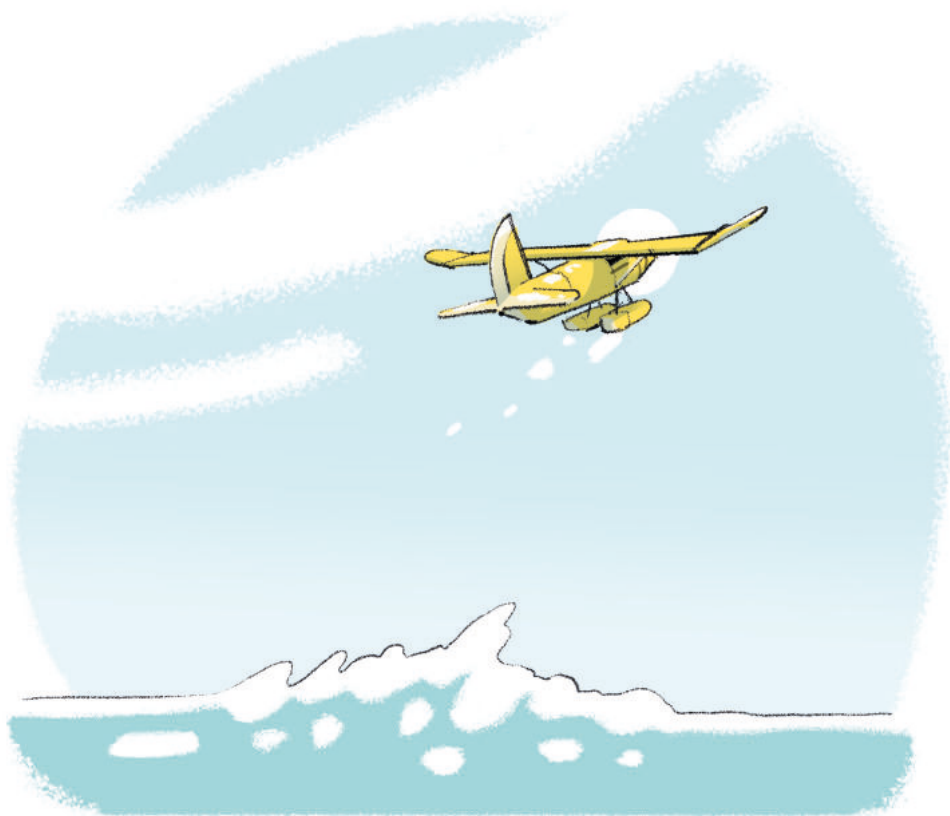
Après cet échec, il doit probablement		• s'en vouloir.
Ce film, il faut absolument le	• voir.	
Il ne cesse de me critiquer	• quoi que je fasse.	
Sortez ! Vous n'êtes pas	• censés vous trouver là.	
Dans ce jeu vidéo, posséder cette armure présente un grand nombre		• d'avantages.
Son exposé est prêt, le		• nôtre ne l'est toujours pas.
Attention à ne pas dépasser		• sur la voie de droite.
La compétition ? Je ne me sens pas encore		• prêt à me lancer.
Si je	• n'y vais pas, on me le reprochera.	
Ce n'est		• qu'en cherchant que nous trouverons.
Qui sont	• ces personnes ? Je ne les ai jamais vues ici.	
Ces racontars, il ne faut pas	• s'y fier.	
Tu	• l'as emporté ?	
Il lui a acheté	• sa voiture.	
Sais-tu	• où il faut chercher ?	
Indice : PRIX		

8 – Volcan Séfih-Ni-Séfih-Ni

Indice 1 : MEILLEUR
Indice 2 : PETIT
Indice 3 : ENNEMI

Indice 4 : ENFANCE
Indice 5 : CONSEIL
Indice 6 : PRIX

Mot mystère : AMI



Woonoz – Projet Voltaire

1 avenue Sidoine Apollinaire, 69009 Lyon
Directeur de la publication : Monsieur Philippe ARMAND
RCS Lyon | N° de Siret : 484 528 799 00030

