

La nuit des revenants

Une enquête-quiz d'environ 75 minutes sur les légendes du Québec, pour une classe complète au TBI. Les équipes répondent dans un carnet d'enquête et, en finale, découvrent qui hante l'école, où et avec quel objet. La page 2 contient la solution : gardez-la pour vous.

AVANT LA PÉRIODE

1. Imprimez le carnet d'enquête **recto verso**, un par équipe (équipes de 3 ou 4).
2. Imprimez les **6 fiches historiques**, un jeu par équipe. Elles sont ramassées après chaque lecture : le même jeu sert à tous vos groupes.
3. Ouvrez **nuit-des-revenants.html** dans Chrome ou Edge sur l'ordinateur du TBI. Aucune connexion Internet n'est nécessaire.
4. Touchez **Activer l'ambiance sonore**, puis **Préparer la veillée** : l'activité passe d'elle-même en plein écran. Montez le volume : le son fait la moitié de l'ambiance. Toutes les 10 minutes, un cri lointain la traverse.
5. À l'écran Préparation, ajoutez les équipes (jusqu'à 16), inscrivez leurs noms et réglez les minuteries. Une équipe arrive en retard? Ajoutez-la à l'écran des pointages, en tout temps.

LIENS AVEC L'UNIVERS SOCIAL

- Distinguer **histoire et légende** : la Corriveau a existé, mais sa légende a gonflé (un mari devient sept).
- Situer dans le temps : régime militaire britannique (1760-1764), ordre chronologique de 1763 à 1891.
- Patrimoine régional : le cheval noir de Trois-Pistoles et l'église Notre-Dame-des-Neiges.
- Prolongement : faire raconter une légende de la région (la rivière du Loup doit son nom à plusieurs hypothèses).

DÉROULEMENT

- **Prologue** : lisez-le à voix haute avec un peu de théâtre (touchez le texte pour l'afficher d'un coup).
- **Fiche historique** au début de chaque chapitre : distribuez-la et touchez **Commencer la lecture**. Une minute pour environ 400 mots sans gras : les équipes doivent se partager la lecture et retenir le maximum, car les pages du grimoire s'en serviront. Ramassez les fiches avant la première question. Le temps se règle jusqu'à 3 minutes. Pas d'imprimante? **Afficher la fiche au TBI** la montre en plein écran jusqu'à ce que la chandelle s'éteigne.
- **6 chapitres de 4 questions**. La chandelle (minuterie) s'allume dès que la question apparaît. Révélez la réponse : elle reste à gauche avec « Le saviez-vous? » et la correction apparaît à droite. Touchez les équipes qui ont réussi; les points s'additionnent seuls.
- **Indices progressifs** : quatre bougies, une par indice, chacune brûlant le quart du temps par question. Quand une bougie s'éteint, l'indice suivant apparaît; vous pouvez aussi le dévoiler plus tôt. À la correction, touchez une équipe pour faire défiler 3, 2, 1 ou 0 point selon la case utilisée.
- **Question maudite** : les équipes cochent leur mise (0 à 3) *avant* que la question apparaisse. À la correction, touchez une équipe et choisissez son résultat, de Perd 3 à Gagne 3.
- **Page du grimoire** après chaque chapitre : les équipes rayent au verso les éléments indiqués. Dès la page 3, la page cache aussi un **indice codé** : seules les équipes qui ont retenu la fiche sauront quoi rayer de plus.
- **Roue des maléfices** après les chapitres 2 et 4 : faites-la tourner par un élève. Ses effets s'appliquent seuls : points ajoutés ou retirés, question doublée, temps réduit ou mauvaise réponse rayée. Un bandeau l'annonce sur la question visée.
- **Finale** : voir la page 2.

COMMANDES UTILES

→ ou **Espace** suivant · ← précédent · **T** pointages · **M** son · **F** plein écran · **D** documents · **H** aide

Le bouton **Documents**, en bas de l'écran, ouvre ou télécharge le carnet, les fiches et ce guide en tout temps, même hors ligne.

Les pointages sont gardés dans le navigateur : si la page se ferme, rouvrez-la et vous reprenez où vous étiez. Pour un nouveau groupe, utilisez **Recommencer à zéro** à l'écran Préparation (deux touches pour confirmer).

LA FINALE ET LA SOLUTION

TROIS MOMENTS POUR ACCUSER

Une équipe remet son billet d'accusation quand elle se sent prête. Plus tôt, c'est plus payant, mais plus risqué.

MOMENT	QUAND	POINTS
1	Après les 6 pages du grimoire	5 par bonne réponse (qui, où, avec quoi)
2	Après l'indice 7	4 par bonne réponse
3	Après l'indice 8 (toutes les équipes)	2 par bonne réponse

Au dévoilement, retournez les trois cartes, puis touchez **Comment on pouvait le savoir** pour expliquer les indices codés. Touchez Suivant pour corriger les billets : pour chaque équipe, le moment du billet et ses bonnes réponses. Le podium suit.

LES INDICES CODÉS

L'écran signale l'indice codé sans dire quoi rayer : seule la fiche du chapitre permet de le déchiffrer.

INDICE	CE QUE DIT LE GRIMOIRE	CE QU'IL FALLAIT RETENIR	CE QU'ON EN DÉDUIT
3	« Le coupable ne cachait rien, ni sous des gants ni sous un chapeau. »	Le diable cache des griffes sous ses gants et des cornes sous son chapeau.	On raye le diable beau danseur.
4	« Le coupable n'a jamais reçu de punition pour avoir négligé ses Pâques. »	Le loup-garou est un chrétien puni pour avoir négligé ses Pâques pendant sept ans.	On raye le loup-garou.
5	« La salle dont le nombre de places se rapproche le plus de celui de l'église de Trois-Pistoles. »	L'église compte mille places.	Le lieu : l'auditorium.
6	« L'objet du méfait, c'est ce que portent les feux follets dans les récits anglais. »	Des lanternes (Jack-o'-lantern).	L'objet : le fanal (une lanterne).
7	« Le chiffre des maris de la Corriveau et des années sans Pâques du loup-garou. »	Sept maris dans la légende, sept ans sans Pâques.	Le coupable : le bonhomme Sept-Heures.

L'indice 7 rend aussi explicites les déductions des pages 3 à 5 (le diable, le loup-garou, le laboratoire et le local de musique). L'indice 8 écarte la dame blanche et la bride de cuir : au moment 3, toutes les équipes ont la solution.

CE QUE SAVENT LES ÉQUIPES

MOMENT	ÉQUIPE QUI DÉCHIFFRE TOUT	ÉQUIPE QUI NE DÉCHIFFRE RIEN
1	Le lieu et l'objet; deux suspects : le bonhomme Sept-Heures ou la dame blanche	4 suspects, 3 lieux, 2 objets
2	Toute la solution	2 suspects, le lieu, 2 objets
3	Toute la solution	Toute la solution

Au moment 1, une équipe attentive doit choisir : parier sur un suspect (15 points, ou 10 si elle se trompe) ou attendre 12 points assurés. La dame blanche, jamais étudiée, empêche de deviner le coupable parce qu'il serait « celui qu'on n'a pas vu ».

Solution

Le bonhomme Sept-Heures, à l'auditorium, avec le fanal (une lanterne).

La dame blanche est une fausse piste. Selon la légende, Mathilde enfile sa robe de mariée et se jette du haut de la chute Montmorency après la mort de son fiancé Louis, tombé à la bataille de Montmorency le 31 juillet 1759, pendant le siège de Québec.