

Nous sommes en octobre 1671 sur l'île de Montréal et vous prenez la place du procureur du roi de Ville-Marie. Dans le système judiciaire de la Nouvelle-France, ce personnage joue à la fois le rôle de l'avocat de la Couronne et d'un enquêteur de police. En ce beau jour d'automne, on vous demande de vous rendre à la ferme de la Pointe, aujourd'hui la Maison Saint-Gabriel, afin d'élucider les circonstances d'un vol.

Trouvez le coupable parmi cinq suspects en les questionnant et en recueillant des indices sous forme de vidéos et de pistes audios. Pour progresser dans votre enquête, vous devrez faire des choix. À vous de démêler les fausses pistes des indices fiables. Dans quel but? Accuser l'un des cinq suspects ! Saurez-vous identifier le coupable ?

Un jeu d'enquête en ligne, inspiré des livres dont vous êtes le héros.

Consignes

1. Complète la carte mentale selon tes connaissances actuelles des personnages présents en Nouvelle-France entre 1645 et 1700.
 - a. Ajoute des détails à ceux qui sont déjà nommés. En manque-t-il ?
 - b. Quelles sont leurs caractéristiques générales ?
 - c. Quelles sont leurs motivations, pourquoi ont-ils fait la traversée ?
2. Complète le jeu numérique *Crime en Nouvelle-France – la Pointe sous enquête*.
Pour y accéder : <https://www.maisonsaintgabriel.ca/crime>
3. En cours de partie ou après avoir trouvé le coupable, utilise les informations présentées dans le jeu pour les ajouter à ta carte mentale. Attention, il te faudra explorer les différentes options du jeu et du lexique pour trouver toutes les possibilités. N'hésite pas à refaire le jeu en empruntant des chemins différents.

