

LE CARNET DE L'ADULTE

Le blason du château ouvert



6-8 ANS / 35 MIN DE JEU PROPOSÉES / 2 À 6 ENFANTS

Votre mission commence ici

Le château d'Aurore prépare une fête où toutes les portes restent ouvertes. Mais le blason d'accueil a été séparé en six messages. Les enfants ne partent pas combattre : ils deviennent les messagers du château. Leur mission est de réparer l'accueil en rassemblant les réponses. Une tour en coussins, un livre fermé et une boîte suffisent pour créer l'ambiance. Les habitants du château récompensent les bonnes idées et l'entraide, jamais la force ni la vitesse.

Préparez les cinq repères

Prévoyez environ 15 minutes : imprimez en recto, découpez les six cartes et rassemblez une chaise stable, un livre fermé, un coussin, un panier vide, une serviette et une boîte à trésor. Le jeu reste lisible en noir et blanc. Les pages 3 à 5 contiennent les cartes enfants ; la page 2 reste avec l'adulte.

Gardez la carte 1 en main. Placez la 2 sur la chaise, la 3 près du livre, la 4 sous le coussin, la 5 dans le panier et la 6 sous la serviette. Conservez la boîte à trésor auprès de vous. Les cinq objets peuvent être transportés dans un autre espace autorisé.

La règle qui fait avancer l'histoire

Lisez la carte, laissez l'équipe chercher, puis vérifiez sa réponse. En cas de blocage, donnez l'aide avant la solution. Après chaque validation, lisez l'indice de déplacement de la page 2. Les réponses aux énigmes ne sont pas les cachettes : seule la phrase de déplacement change si vous remplacez un repère.

Le groupe reste avec l'adulte, dans une zone définie. Pas de recherche dans les appareils, les produits, près de l'eau ou en hauteur. Ne bloquez aucune porte. La mission se termine ensemble, sans course ni classement.

À GARDER AVEC L'ADULTE

La feuille de route

Remettez la carte 1 au départ. Après chaque réponse, lisez la destination indiquée. Une formulation équivalente peut être acceptée.

01 Les drapeaux

$6 - 2 + 2 + 2 = 6$.

Aide : Compte deux pour chaque tour.

Puis : Cherchez la carte 2 sur la chaise stable choisie par l'adulte. Personne ne monte dessus.

02 La devise cachée

AIDE — A I D E forment AIDE.

Aide : Quatre mots donnent quatre lettres.

Puis : La carte 3 attend près du livre fermé préparé pour cette mission.

03 Le chemin des marches

$10 - 8 + 2 = 10$.

Aide : Chaque marche ajoute deux.

Puis : Soulevez seulement le coussin choisi : la carte 4 est dessous. Remettez-le en place.

04 Le bon messenger

LINA — L'ordre est Lina, Tom, Zoé.

Aide : Lina est avant Tom, lui-même avant Zoé.

Puis : Le panier vide du parcours contient la carte 5. Cherchez ensemble avec l'adulte.

05 La clé inutile

Entrer avec l'adulte — Aucune clé n'est nécessaire pour une porte déjà ouverte.

Aide : Relis l'état de la porte.

Puis : La carte 6 attend sous la serviette posée sur un support bas.

06 Le mot du château

TEAU — CHÂ + TEAU donnent CHÂTEAU.

Aide : Le mot nomme le lieu de l'aventure.

Puis : Revenez auprès de l'adulte. L'équipe peut ouvrir la boîte à trésor !

CARTES ENFANTS / DÉCOUPER SUR LE CONTOUR

01 Les drapeaux

Trois tours portent chacune deux drapeaux. Combien de drapeaux flottent au total ?

NOTRE RÉPONSE

Annoncez votre réponse à l'adulte pour connaître le prochain repère.

02 La devise cachée

Prends les premières lettres de : Amis, Idées, Douceur, Ensemble.

NOTRE RÉPONSE

Annoncez votre réponse à l'adulte pour connaître le prochain repère.

CARTES ENFANTS / DÉCOUPER SUR LE CONTOUR

03 Le chemin des marches

Les marches portent 2, 4, 6, 8. Si la règle reste la même, quel nombre porte la suivante ?

NOTRE RÉPONSE

Annoncez votre réponse à l'adulte pour connaître le prochain repère.

04 Le bon messager

Lina porte le message avant Tom. Tom le porte avant Zoé. Qui passe en premier ?

NOTRE RÉPONSE

Annoncez votre réponse à l'adulte pour connaître le prochain repère.

CARTES ENFANTS / DÉCOUPER SUR LE CONTOUR

05 La clé inutile

La porte est déjà ouverte. Faut-il chercher une clé ou entrer avec l'adulte ?

Propositions : Chercher une clé / Entrer avec l'adulte

NOTRE RÉPONSE

Annoncez votre réponse à l'adulte pour connaître le prochain repère.

06 Le mot du château

Complète le mot avec la syllabe manquante : CHÂ — Choisis TEAU ou BON.

Propositions : TEAU / BON

NOTRE RÉPONSE

Annoncez votre réponse à l'adulte pour connaître le prochain repère.

LE PASSEPORT DE VOTRE ÉQUIPE

Six étapes. Une aventure ensemble.

Cochez ou coloriez un cercle après chaque carte. Tous les enfants participent à la même mission.



DIPLOME COLLECTIF

L'équipe des grands explorateurs

a mené à bien la mission

Le blason du château ouvert

NOM DE L'ÉQUIPE

Pour ses idées, son écoute et son entraide, chaque membre de l'équipe a contribué à la découverte du trésor.

DATE : _____

L'ADULTE : _____

LE DERNIER MESSAGE À LIRE

Le blason est complet. Les portes du château restent ouvertes pour accueillir tous les invités.

L'équipe choisit sa devise : une phrase courte qui rappelle une action d'entraide vécue pendant le jeu.