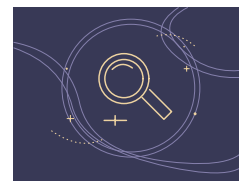


LE CARNET DE L'ADULTE

Le dossier de la clé bleue



8-12 ANS / 45 MIN DE JEU PROPOSÉES / 2 À 6 ENFANTS

Votre mission commence ici

Le musée des Petites Merveilles devait ouvrir une boîte de souvenirs. Sa clé bleue a été rangée dans une autre salle, mais personne ne se rappelle laquelle. Les visiteurs ont laissé six notes. Il ne s'agit pas d'accuser quelqu'un : les enfants enquêtent sur un rangement oublié. Ils comparent les horaires, décodent un billet et éliminent les hypothèses incompatibles. L'adulte tient le rôle de documentaliste et remet les messages au fil des cachettes. Toutes les informations utiles sont dans le dossier.

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 Le registre horaire

$17:25 - 18 \text{ h moins } 35 \text{ minutes}$ donne $17 \text{ h } 25$.

Aide : Retire d'abord trente minutes, puis cinq.

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

02 La boîte compatible

$C - C$ est carrée et grande. A n'est pas carrée ; B est petite.

Aide : Il faut respecter les deux conditions.

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

03 Le billet décalé

$CLE - D \rightarrow C, M \rightarrow L, F \rightarrow E : CLE$.

Aide : D devient C .

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

04 Les carnets

$30 - 18 \div 3 = 6 ; 5 \times 6 = 30$ jetons.

Aide : Trouve d'abord le prix d'un carnet.

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

05 L'ordre des salles

$IMAGES - Cartes \rightarrow images \rightarrow sons$: les images sont au milieu.

Aide : Écris la chaîne complète.

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

06 Le code final

$54 - 9 - 5 = 4$: le code est 54.

Aide : Le chiffre manquant ajouté à cinq doit donner neuf.

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

CARTES ENFANTS / DÉCOUPER SUR LE CONTOUR

01 Le registre horaire

Le musée ferme à 18 h. La clé a été rangée 35 minutes avant la fermeture. À quelle heure a-t-elle été rangée ?

NOTRE RÉPONSE

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

02 La boîte compatible

A est grande et ronde. B est petite et carrée. C est grande et carrée. La note demande une boîte carrée mais pas petite. Laquelle convient ?

NOTRE RÉPONSE

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

CARTES ENFANTS / DÉCOUPER SUR LE CONTOUR

03

Le billet décalé

Chaque lettre a été remplacée par la suivante dans l'alphabet.
Pour décoder, recule d'une lettre : « DMF ».

NOTRE RÉPONSE

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

04

Les carnets

Trois carnets coûtent ensemble 18 jetons. Ils ont tous le même prix. Combien coûtent cinq carnets ?

NOTRE RÉPONSE

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

CARTES ENFANTS / DÉCOUPER SUR LE CONTOUR

05 L'ordre des salles

La salle des cartes vient avant celle des images. Celle des images vient avant celle des sons. Quelle salle est au milieu ?

NOTRE RÉPONSE

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

06 Le code final

Le code a deux chiffres. Leur somme vaut 9. Le chiffre des dizaines vaut 5. Quel est le code ?

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 dossier de la clé bleue

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

La clé a été retrouvée dans la bonne boîte. Le musée inscrit votre équipe dans son registre des enquêteurs attentifs. Avant le trésor, demandez aux enfants quel indice leur a permis d'abandonner une mauvaise piste.