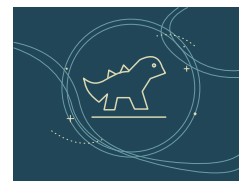


LE CARNET DE L'ADULTE

Le nid des pierres rondes



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

Votre mission commence ici

Dans la vallée imaginaire de Roca, une famille de dinosaures garde un nid de pierres rondes. Une pluie de feuilles a recouvert les repères qui mènent à ce nid. Les enfants aident la gardienne à retrouver le chemin, sans déplacer d'œuf ni rencontrer d'animal réel. Les dessins et les nombres appartiennent à l'histoire ; ce jeu n'est pas une leçon de paléontologie. À chaque poste, on compare des traces, on compte des cailloux fictifs ou on remet une information en ordre.

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 pierres du nid

9 — $7 + 2 = 9$.

Aide : Pars de sept et compte encore deux.

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

02 La bonne empreinte

B — La carte B correspond au critère annoncé.

Aide : Cherche exactement trois pointes.

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

03 Le plus petit rocher

3 — 3 est plus petit que 6 et 8.

Aide : Compare trois avec six et huit.

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

04 Le nom du nid

NID — D I N, lu en sens inverse, donne N I D.

Aide : Commence par N.

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

05 Le sentier calme

B — B longe les herbes décrites comme silencieuses.

Aide : La réponse est donnée par le bruit, pas par la longueur.

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

06 Le double repère

6 — $3 \times 2 = 6$ points.

Aide : Deux plus deux plus deux.

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

CARTES ENFANTS / DÉCOUPER SUR LE CONTOUR

01 Les pierres du nid

Le nid contient 7 pierres rondes. La gardienne en ajoute 2.
Combien en contient-il ensuite ?

NOTRE RÉPONSE

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

02 La bonne empreinte

La trace recherchée possède trois pointes. A en possède deux, B en possède trois et C en possède quatre. Quelle trace convient ?

NOTRE RÉPONSE

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

CARTES ENFANTS / DÉCOUPER SUR LE CONTOUR

03 Le plus petit rocher

Les rochers portent les nombres 8, 3 et 6. Choisis le plus petit nombre.

NOTRE RÉPONSE

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

04 Le nom du nid

Lis les lettres du mot DIN à l'envers.

NOTRE RÉPONSE

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

CARTES ENFANTS / DÉCOUPER SUR LE CONTOUR

05

Le sentier calme

Le sentier A passe près d'une cascade bruyante. B longe des herbes silencieuses. Le message demande le chemin silencieux. Lequel prends-tu ?

NOTRE RÉPONSE

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

06

Le double repère

Une pierre vaut 2 points. Combien valent trois pierres identiques ?

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 nid des pierres rondes

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 nid est retrouvé sans avoir dérangé ses habitants. Les explorateurs dessinent une pierre chacun pour compléter la collection de la gardienne. Le trésor récompense une exploration attentive, pas une capture.