

LE CARNET DE L'ADULTE

Le passage des trois symboles



9-12 ANS / 45 MIN DE JEU PROPOSÉES / 2 À 6 ENFANTS

Votre mission commence ici

Dans un musée imaginaire, une maquette de pyramide abrite un carnet d'exploration. Son créateur a inventé un alphabet de symboles pour protéger la surprise finale. Les enfants deviennent les restaurateurs de la maquette. Ils ne déchiffrent pas de véritables hiéroglyphes : les clés et les règles sont entièrement fournies. Six postes les invitent à calculer, lire une grille et croiser des critères. L'objectif n'est pas de piller un tombeau, mais de rendre le carnet accessible à tous les visiteurs.

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 trois symboles

$13 - 3 \times 4 + 1 = 12 + 1 = 13$.

Aide : La multiplication se fait avant l'addition.

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

02 Le papyrus chiffré

PORTE — 16=P, 15=O, 18=R, 20=T, 5=E.

Aide : 16 correspond à P.

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

03 Le poids des blocs

$5 - 5 \times 4 = 20$; $6 \times 4 = 24$, ce qui dépasse 22.

Aide : Compare le poids de cinq et de six blocs.

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

04 La dalle de passage

$B4 - B2 \rightarrow C2 \rightarrow C4 \rightarrow B4$.

Aide : Suis chaque déplacement séparément.

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

05 La vitrine exacte

C — C contient le carré demandé et aucun cercle.

Aide : Élimine toutes celles qui ont un cercle.

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

06 Les nombres gravés

$48 - 24 \times 2 = 48$.

Aide : Multiplie vingt-quatre par deux.

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

CARTES ENFANTS / DÉCOUPER SUR LE CONTOUR

01 Les trois symboles

Dans ce code inventé, triangle = 3, carré = 4 et cercle = 1.
Calcule triangle × carré + cercle.

NOTRE RÉPONSE

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

02 Le papyrus chiffré

Avec 1=A jusqu'à 26=Z, décode 16-15-18-20-5.

NOTRE RÉPONSE

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

CARTES ENFANTS / DÉCOUPER SUR LE CONTOUR

03 Le poids des blocs

Un bloc pèse 4 unités. Une étagère supporte au maximum 22 unités. Combien de blocs entiers peut-on y poser sans dépasser cette limite ?

NOTRE RÉPONSE

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

04 La dalle de passage

Colonnes A à D de gauche à droite ; lignes 1 à 4 de bas en haut. Pars de B2, avance d'une case à droite, de deux vers le haut, puis d'une à gauche. Où arrives-tu ?

NOTRE RÉPONSE

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

CARTES ENFANTS / DÉCOUPER SUR LE CONTOUR

05

La vitrine exacte

A porte un triangle et un cercle. B porte un carré et un cercle. C porte un carré et un triangle. Il faut un carré sans cercle. Quelle vitrine choisir ?

NOTRE RÉPONSE

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

06

Les nombres gravés

Le carnet indique 3, 6, 12, 24. La règle est de doubler à chaque étape. Quel nombre vient ensuite ?

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 passage des trois symboles

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 passage de la maquette est compris et le carnet peut être exposé. Les restaurateurs signent collectivement leur diplôme. Le trésor se trouve dans une boîte de musée bien réelle, préparée par l'adulte.