

LE CARNET DE L'ADULTE

Le panier du petit fermier



3-5 ANS / 20 MIN DE JEU PROPOSÉES / 2 À 6 ENFANTS

Votre mission commence ici

À la ferme des Nuages, le pique-nique des peluches va commencer. Le petit fermier a rangé son panier si soigneusement qu'il ne le retrouve plus ! Six messages sont restés sur son chemin. Ils parlent d'animaux, de quantités et d'objets familiers. Les enfants visitent une ferme entièrement imaginaire, installée dans la maison ou sur une petite zone du jardin. Aucun aliment, animal réel ou outil de jardinage n'est nécessaire : les mots lus par l'adulte suffisent pour jouer.

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 réveil de la ferme

Le coq — Le cri attendu est celui du coq.

Aide : Il chante au début de la journée.

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

02 Les carottes du panier

2 — Une et une font deux. Il suffit de montrer deux doigts.

Aide : Montre une carotte avec un doigt, puis ajoute un doigt.

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

03 Un panier à remplir

A — Le panier A est vide.

Aide : Vide veut dire qu'il n'y a rien dedans.

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

04 Le chemin du canard

Au-dessous — Sous et au-dessous indiquent ici la même position.

Aide : Le mot « sous » donne la réponse.

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

05 Le goûter imaginaire

Un verre — On choisit le verre. Rien n'est à boire pendant l'épreuve.

Aide : Cherche l'objet prévu pour une boisson.

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

06 Le dernier tour

Canard — Le canard suit le dernier mouton.

Aide : Un mouton, puis un canard : les deux alternent.

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

CARTES ENFANTS / DÉCOUPER SUR LE CONTOUR

01 Le réveil de la ferme

Qui fait « cocorico » dans notre histoire ?

Propositions : Le coq / Le mouton / Le canard

NOTRE RÉPONSE

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

02 Les carottes du panier

Il y a une carotte dessinée. On en dessine une deuxième.
Combien de carottes voit-on maintenant ?

Propositions : 1 / 2 / 3

NOTRE RÉPONSE

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

CARTES ENFANTS / DÉCOUPER SUR LE CONTOUR

03 Un panier à remplir

Le panier A ne contient rien. Le panier B contient une pomme.
Lequel est vide ?

Propositions : A / B

NOTRE RÉPONSE

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

04 Le chemin du canard

Le canard passe sous un petit pont. Dans la consigne, est-il
au-dessus ou au-dessous du pont ?

Propositions : Au-dessus / Au-dessous

NOTRE RÉPONSE

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

CARTES ENFANTS / DÉCOUPER SUR LE CONTOUR

05 Le goûter imaginaire

Pour boire de l'eau, le fermier choisit-il un verre ou une chaussure ?

Propositions : Un verre / Une chaussure

NOTRE RÉPONSE

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

06 Le dernier tour

L'adulte dit « mouton, canard, mouton, canard, mouton ». Quel animal vient ensuite si le même ordre continue ?

Propositions : Canard / Mouton

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 panier du petit fermier

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 panier est retrouvé. Invitez les enfants à installer les peluches autour de lui et à choisir ensemble une place pour chacune. La récompense peut être une courte histoire partagée plutôt qu'une friandise.