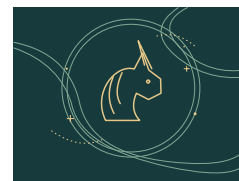


LE CARNET DE L'ADULTE

Les rubans de la clairière



4-6 ANS / 25 MIN DE JEU PROPOSÉES / 2 À 6 ENFANTS

Votre mission commence ici

La licorne Plume prépare un passage secret vers la clairière des fêtes. Pour l'ouvrir, elle a besoin de six rubans imaginaires. Chaque ruban se gagne avec une petite découverte : repérer un détail, compléter un ordre ou écouter un message. Les fées ne demandent pas de savoir lire ; l'adulte prête sa voix à Plume. Le groupe avance ensemble, sans concours de vitesse. Les rubans peuvent être dessinés dans le passeport plutôt que fabriqués ou attachés aux enfants.

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 La corne de Plume

1 — Il suffit de reprendre l'information donnée, sans connaître d'histoire de licorne.

Aide : La consigne dit « une corne ».

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

02 Les rubans offerts

4 — Deux plus deux font quatre.

Aide : Deux doigts sur une main, deux sur l'autre.

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

03 Le mot de la clairière

Chaussette — La chaussette est le vêtement de la liste.

Aide : On le porte au pied.

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

04 La fleur du haut

A — La fleur A est en haut.

Aide : Le haut est du côté du ciel dans le dessin.

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

05 La danse des fées

Mains sur les genoux — La suite reprend le geste des mains sur les genoux.

Aide : Les deux gestes alternent.

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

06 La porte de fête

Bonjour — Dans cette histoire, « bonjour » est le mot qui ouvre la porte.

Aide : On le dit pour accueillir quelqu'un.

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

CARTES ENFANTS / DÉCOUPER SUR LE CONTOUR

01 La corne de Plume

Dans notre dessin imaginaire, Plume a une corne sur le front.
Combien en a-t-elle ?

Propositions : 1 / 2 / 3

NOTRE RÉPONSE

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

02 Les rubans offerts

Une fée apporte deux rubans, puis une autre en apporte deux.
Combien de rubans ont-elles apportés ?

Propositions : 3 / 4 / 5

NOTRE RÉPONSE

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

CARTES ENFANTS / DÉCOUPER SUR LE CONTOUR

03 Le mot de la clairière

Écoute ces mots : fleur, arbre, chaussette. Lequel est un vêtement ?

Propositions : Fleur / Arbre / Chaussette

NOTRE RÉPONSE

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

04 La fleur du haut

Deux fleurs sont dessinées : A tout en haut de la feuille, B tout en bas. La fée cherche celle du haut. Laquelle prend-elle ?

Propositions : A / B

NOTRE RÉPONSE

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

CARTES ENFANTS / DÉCOUPER SUR LE CONTOUR

05 La danse des fées

Les gestes sont : bras en l'air, mains sur les genoux, bras en l'air. Quel geste vient ensuite ?

Propositions : Mains sur les genoux / Bras croisés

NOTRE RÉPONSE

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

06 La porte de fête

La porte s'ouvre seulement avec le mot le plus doux : bonjour ou va-t'en ?

Propositions : Bonjour / Va-t'en

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

Les rubans de la clairière

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

Les six rubans dessinent maintenant un chemin jusqu'au trésor. Plume annonce que le vrai pouvoir de l'équipe était de chercher ensemble. Chaque enfant choisit le nom d'une clairière imaginaire.