

LE CARNET DE L'ADULTE

Le grimoire des portes douces



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

Votre mission commence ici

À l'atelier des Portes Douces, les apprentis fabriquent des passages imaginaires vers des lieux rassurants : une bibliothèque de coussins, une forêt de papier, une salle de goûter. Ce matin, le grimoire a mélangé les clés de ses six portes. Il faut remettre les bons mots et les bonnes quantités en face de chaque serrure. Personne n'est enfermé et aucune potion ne se boit. Les enfants réparent ensemble le livre, une page après l'autre, avant de découvrir le cadeau laissé par la gardienne.

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 recette de papier

5 — 2 + 3 = 5 dessins.

Aide : Additionne les deux familles de dessins.

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

02 La clé des débuts

LUNE — L, U, N, É donnent LUNE quand on retire l'accent de la dernière initiale.

Aide : Écris les quatre premières lettres dans le même ordre.

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

03 Les livres du rayon

5 — 2 + 3 = 5. Il n'est pas nécessaire de voir les couleurs.

Aide : Le bleu vaut deux, le vert trois.

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

04 La porte autorisée

B — La porte B est la seule qui ne porte ni étoile ni soleil.

Aide : Barre les deux symboles interdits.

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

05 La formule rangée

SERRURE — SER puis RURE forment SERRURE.

Aide : Le mot commence par SER.

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

06 Le dernier sort

9 — 7 + 2 = 9.

Aide : Ajoute deux à sept.

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

CARTES ENFANTS / DÉCOUPER SUR LE CONTOUR

01 La recette de papier

La recette demande 2 étoiles dessinées et 3 lunes dessinées.
Combien de dessins faut-il en tout ?

NOTRE RÉPONSE

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

02 La clé des débuts

Prends la première lettre de chaque mot : Livre, Une, Nuage,
Étoile. Quel mot apparaît ?

NOTRE RÉPONSE

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

CARTES ENFANTS / DÉCOUPER SUR LE CONTOUR

03 Les livres du rayon

Le livre rouge vaut 1, le bleu vaut 2 et le vert vaut 3. Les couleurs sont écrites. Quelle est la valeur de bleu + vert ?

NOTRE RÉPONSE

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

04 La porte autorisée

Porte A : une étoile. Porte B : une lune. Porte C : un soleil. La gardienne interdit l'étoile et le soleil. Quelle porte reste ouverte ?

NOTRE RÉPONSE

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

CARTES ENFANTS / DÉCOUPER SUR LE CONTOUR

05 La formule rangée

Remets ces syllabes dans l'ordre pour nommer le mécanisme dans lequel on introduit une clé : « RURE — SER ».

NOTRE RÉPONSE

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

06 Le dernier sort

La suite est 1, 3, 5, 7. En ajoutant toujours 2, quel nombre vient après ?

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 grimoire des portes douces

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 portes du grimoire retrouvent leurs noms. La gardienne félicite les apprentis d'avoir demandé de l'aide quand ils en avaient besoin. Le trésor est l'invitation à inventer une septième porte sur une feuille.