

LE CARNET DE L'ADULTE

Le coffre des Six Marées

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



Votre mission commence ici

La capitaine Alba a retrouvé un coffre sur l'île des Six Marées. Il ne contient ni or volé ni arme, mais les souvenirs d'un équipage disparu en voyage. Son carnet indique six épreuves. Chaque réponse permet de récupérer une marque de navigation et de poursuivre la piste. Les enfants sont les nouveaux cartographes du bord : ils doivent écouter, compter, lire quelques lettres et surtout confronter leurs idées. Alba garde les solutions et accompagne l'équipe entre les cachettes. Le coffre ne s'ouvre qu'après la dernière marque.

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 partage d'Alba

5 — 12 — 3 — 4 = 5. Les pièces sont imaginaires.

Aide : Retire d'abord 3 à 12, puis encore 4.

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

02 Le billet retourné

NAVIRE — E R I V A N, lu de droite à gauche, devient N A V I R E.

Aide : La première lettre de la réponse est N.

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

03 Les voiles

8 — 2, 4, 6, 8 : la règle annoncée est d'ajouter 2.

Aide : Ajoute encore deux au dernier nombre.

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

04 La bonne île

A — Seule A possède un palmier sans roche.

Aide : Élimine d'abord les îles où il y a une roche.

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

05 Les lettres du bord

MER — 13=M, 5=E, 18=R : le mot est MER.

Aide : 13 donne M et 5 donne E.

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

06 Le pavillon final

6 — Le mot contient six lettres. L'accent fait partie de la lettre É.

Aide : Écris T R É S O R.

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

CARTES ENFANTS / DÉCOUPER SUR LE CONTOUR

01 Le partage d'Alba

Alba possède 12 pièces dessinées. Elle en donne 3 au cuisinier et 4 au navigateur. Combien lui en reste-t-il ?

NOTRE RÉPONSE

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

02 Le billet retourné

Lis le mot dans l'autre sens, en commençant par la dernière lettre : « ERIVAN ».

NOTRE RÉPONSE

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

CARTES ENFANTS / DÉCOUPER SUR LE CONTOUR

03 Les voiles

Un petit bateau a 2 voiles. Un moyen en a 4. Le grand en a 6. Si la suite augmente toujours de 2, combien en aurait le suivant ?

NOTRE RÉPONSE

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

04 La bonne île

Trois îles : A possède un palmier ; B possède un palmier et une roche ; C possède seulement une roche. Le carnet dit : « un palmier, mais aucune roche ». Quelle île choisir ?

NOTRE RÉPONSE

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

CARTES ENFANTS / DÉCOUPER SUR LE CONTOUR

05 Les lettres du bord

Avec la clé 1=A, 2=B, 3=C, jusqu'à 26=Z, décode 13-5-18.

NOTRE RÉPONSE

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

06 Le pavillon final

Le coffre attend le nombre de lettres du mot TRÉSOR. Compte les lettres, sans compter l'accent séparément.

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 coffre des Six Marées

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 marques sont réunies : Alba reconnaît votre équipage. Ouvrez le coffre et annoncez son nouveau nom, choisi par tous les enfants. Le carnet n'a plus besoin d'un capitaine solitaire : il appartient à l'équipe.