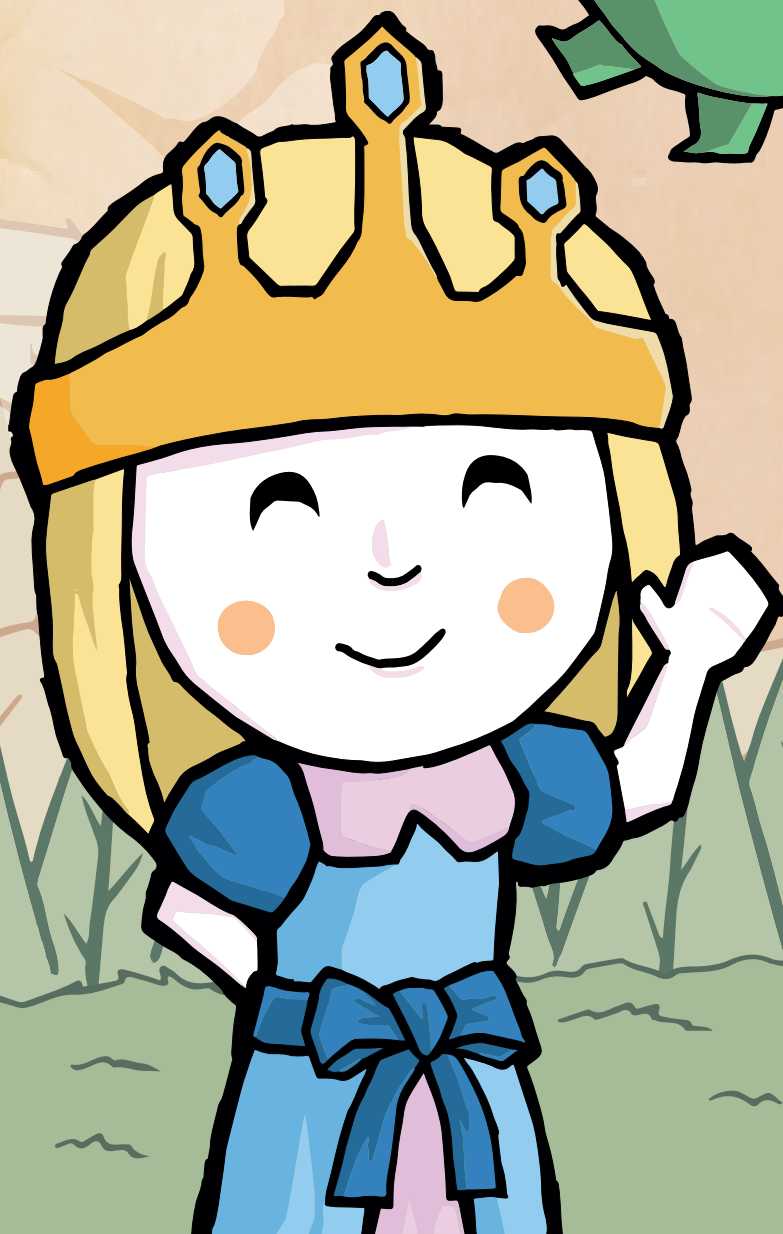


TA FABULEUSE QUÊTE



Camille Masson

TA FABULEUSE QUÊTE

 Temps estimé de préparation : 20 min

AVANT DE VOUS LANCER

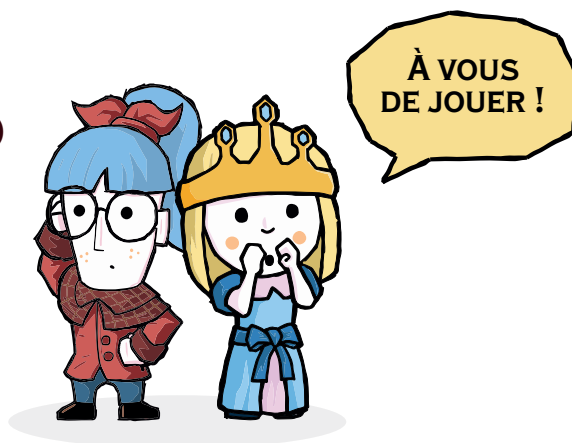
Avant d'imprimer le kit, nous vous invitons à lire la règle du jeu (p. 1, 2, 3), cela vous indiquera quelles pages il est nécessaire d'imprimer (une seule des pages numérotées entre 8 et 12 sont à imprimer selon votre choix, et une seule des 2 dernières pages est à imprimer).

CONTENU DU KIT

- La règle du jeu (p. 1-3)
- Le guide du maître du jeu (p. 4)
- Le patron du coffre à découper (p. 7)
- 5 cartes lieux à coller aux portes (p. 5, 6)
- 5 visuels des lieux à découper pour former un puzzle (p. 8-12)
- 3 clés de couleurs différentes : une bleue, une rouge, une jaune (p. 13)
- 14 cartes défi (p. 14-19)
- Un diplôme pour un joueur (p. 20) et pour une joueuse (p. 21)

MATÉRIEL NÉCESSAIRE EN COMPLÉMENT DU KIT

- 3 tasses
- Un gobelet
- Une pièce de monnaie
- Des allumettes
- Une petite balle
- Une bille
- Un stylo
- Des bonbons ou une petite surprise à glisser dans le coffre



LA RÈGLE DU JEU



BUT DU JEU

- Découvrir où sont cachées les trois clés qui permettront d'ouvrir le coffre dissimulé de Monsieur Pikpik. C'est dans ce coffre que se trouve le trésor !
- Pour dénicher chaque clé, il faudra relever des défis de toutes sortes !



JOUEURS

- Un adulte (le-a maître-sse du jeu)
- Au moins un enfant (tranche d'âge recommandée : de 5 à 9 ans)



MISE EN PLACE DU JEU

Le-a maître-sse du jeu prépare la partie sans que l'enfant ne le-a voie.
Le jeu se déroule dans cinq pièces de la maison :

Pièce n° 1 : celle du trésor

Pièce n° 2 : celle de l'indice

Pièce n° 3 : celle de la clé bleue

Pièce n° 4 : celle de la clé rouge

Pièce n° 5 : celle de la clé jaune



1- Découpez les 5 cartes lieux (p. 5, 6) et collez-les sur les portes de 5 pièces de la maison de votre choix.

2- Imprimez le patron du coffre au trésor (p. 7), pliez en suivant les traits et collez-le sur les espaces indiqués. Glissez les bonbons ou la surprise dedans, puis cachez la boîte dans la pièce n°1.

3- Imprimez le visuel correspondant à la pièce n°1 (p. 8-12) selon le choix que vous avez fait dans l'étape 1. **Découpez-le** en autant de morceaux que vous le souhaitez afin de former un puzzle, puis cachez ces morceaux en vrac dans la pièce n° 2.

4- Imprimez et découpez les trois clés (p. 13) et **cachez-les** dans les pièces n° 3, 4 et 5.

5- Imprimez et découpez les cartes défis (p. 14-19) et le **diplôme** (p. 20, 21). Une présentation des cartes défi est donnée p. 3.

6- Remplissez votre guide de jeu (p. 4) pour suivre le déroulement de la partie :

- Notez les pièces dans lesquelles vous avez caché le trésor (pièce n° 1), l'indice (pièce n° 2), et les clés (pièces n° 3, 4 et 5).
- Sélectionnez les 3 **cartes devinette** (p. 15) correspondant aux pièces n° 3, 4 et 5.
- Préparez les 3 **cartes agilité** (p. 14) et notez-les dans le guide.
- Sélectionnez une **carte jeu** (p. 17-19) et une **carte adresse** (p. 16) qui vous semblent du niveau de difficulté le plus adapté à l'enfant.
- Notez-les dans le guide et préparez le matériel dont vous aurez besoin en fonction des consignes des cartes choisies.

➔ DÉROULEMENT DU JEU



1- Lisez à voix haute l'introduction à l'enfant.

« Oh non ! Monsieur Pikpik, l'adorable bébé dragon de la princesse Flora est si tête en l'air !

Il a perdu le coffre dans lequel il garde ses gralunes, ses bonbons préférés, ainsi que les trois clés qui permettent de l'ouvrir.

Il est sûr d'une chose : tous ces objets sont cachés chez toi ! Peux-tu l'aider à les retrouver ? »



2- L'enfant doit commencer par trouver les trois clés.

- Pour chaque lieu à deviner, vous devez lui lancer un **défi agilité** puis une **devinette**, en fonction de son niveau.
- Il doit réussir le **défi d'agilité** pour avoir accès à la **devinette**.

*Par exemple, si la clé bleue se cache dans la forêt et que l'enfant est petit, vous pouvez choisir la **carte agilité SAUTE** et lui lancer le défi de niveau 1 sur cette même carte.*

*La **carte devinette** sera la carte CHARADE.*

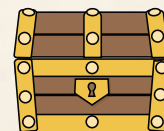
3- Lorsque l'enfant a résolu la **devinette**, il peut alors entrer dans la pièce correspondante et la fouiller, en se référant aux images des lieux que vous avez collées sur chaque porte.

4- Lorsqu'il a trouvé la première clé, procédez de la même manière pour retrouver les deux autres clés.



5- L'enfant a les trois clés en sa possession ? Il est temps de lui faire deviner le lieu où se cache l'indice. Proposez-lui d'abord une **carte jeu**, puis une **carte adresse** (que vous aurez choisies au préalable en fonction du niveau qui vous semble convenir). *Par exemple, si l'enfant a 9 ans, vous pouvez lui proposer le **jeu QUESTION D'OMBRE** puis la **carte adresse CASSE-TÊTE**.*

6- S'il réussit l'épreuve des deux cartes (**carte jeu** et **carte adresse**), vous pouvez lui révéler l'emplacement du dernier indice, que vous aurez noté sur votre guide. L'enfant doit maintenant fouiller la pièce pour trouver les pièces du puzzle, qu'il devra ensuite assembler pour découvrir où se cache le trésor.



7- Il peut enfin se rendre dans la pièce n°1 et chercher le coffre. Grâce aux trois clés, il peut enfin ouvrir le coffre. Bravo, c'est gagné !

8- Vous pouvez lire à voix haute la conclusion de l'histoire, et donner le diplôme à l'enfant.

« Monsieur Pikpik te remercie ! Grâce à toi, il peut se régaler de gralunes. C'est qu'il avait très faim ! Et comme il est très gentil, il partage son goûter avec toi ! Pour te remercier de ton courage, il t'offre ce diplôme officiel, signé par Flora et Colette. »



PRÉSENTATION DES CARTES DÉFI ET SOLUTIONS

Il y a 4 types de cartes défi : les **cartes devinette**, les **cartes agilité**, les **cartes adresse**, et les **cartes jeu**.



Les cartes agilité (p. 14)

- Lisez-les à voix haute à l'enfant.
- Choisissez le niveau de difficulté en fonction de son niveau.
- **CARTE SAUTE !**
Pour le niveau 2, placez un repère plus ou moins loin de l'enfant qu'il devra atteindre en sautant.
- **CARTE DEBOUT !**
Le niveau 2 peut être adapté en fonction de l'âge de l'enfant.
- **CARTE ATTRAPE !**
Pour le niveau 1, courez pour que l'enfant vous attrape.
Pour le niveau 2, l'enfant devra lancer la balle en l'air 10 fois de suite sans la faire tomber.

Les cartes devinette (p. 15)

- Lisez-les à voix haute à l'enfant.
- Parfois, deux niveaux de difficulté sont proposés en fonction de l'âge de l'enfant.
- Il peut écrire sa réponse directement dessus.

Solutions :

CARTE RÉBUS = Marécages
CARTE C'EST CODÉ = Volcan
CARTE MÉLI-MÉLO = Île aux Sirènes
CARTE CHARADE = Forêt
CARTE LES INTRUS = Château

Les cartes adresse (p. 16)

Vous devez préparer le matériel dont vous avez besoin pour le défi que vous avez choisi.

Niveau 1 - DANS LE MILLE

- Placez un gobelet plus ou moins loin de l'enfant.
- Il doit essayer de lancer la pièce dedans.

Niveau 2 - ŒIL DE LYNX

- Préparez trois tasses.
- Placez la balle sous l'une d'elles et mélangez-les afin que l'enfant retrouve la balle.

Niveau 3 - CASSE-TÊTE

- Formez le motif de la pelle avec 4 allumettes (comme indiqué sur le visuel).
- Placez la bille dans la pelle.
- L'enfant doit reformer la pelle en sortant la bille, sans toucher à la bille, le tout en ne bougeant que deux allumettes.

Les cartes jeu (p. 17-19)

Après avoir lu la consigne avec l'enfant, laissez-le finir le jeu seul.

Solutions :

CARTE LE BON CHEMIN : chemin n°3
CARTE QUESTION D'OMBRES : ombre n°3
CARTE OUVRE L'ŒIL : les bijoux de la couronne, les joues de Flora, les cornes de Monsieur Pikipik, le nœud de Colette, la robe de Flora.

GUIDE DU MAÎTRE DU JEU

RÉSERVÉ À L'ADULTE

PIÈCE 1 - J'AI CACHÉ LE TRÉSOR DANS :

- Forêt
- Marécages
- Île aux Sirènes
- Château
- Volcan

Pièce de la maison correspondante :

.....

PIÈCE 2 - J'AI CACHÉ LA DERNIER INDICE DANS :

- Forêt
- Marécages
- Île aux Sirènes
- Château
- Volcan

Pièce de la maison correspondante :

.....

Carte jeu que j'ai choisie :

.....

Carte adresse que j'ai choisie :

.....

PIÈCE 3 - J'AI CACHÉ LA CLÉ BLEUE DANS :

- Forêt
- Marécages
- Île aux Sirènes
- Château
- Volcan

Pièce de la maison correspondante :

.....

Carte agilité que j'ai choisie :

.....

Carte devinette que j'ai choisie :

.....

PIÈCE 4 - J'AI CACHÉ LA CLÉ ROUGE DANS :

- Forêt
- Marécages
- Île aux Sirènes
- Château
- Volcan

Pièce de la maison correspondante :

.....

Carte agilité que j'ai choisie :

.....

Carte devinette que j'ai choisie :

.....

PIÈCE 5 - J'AI CACHÉ LA CLÉ JAUNE DANS :

- Forêt
- Marécages
- Île aux Sirènes
- Château
- Volcan

Pièce de la maison correspondante :

.....

Carte agilité que j'ai choisie :

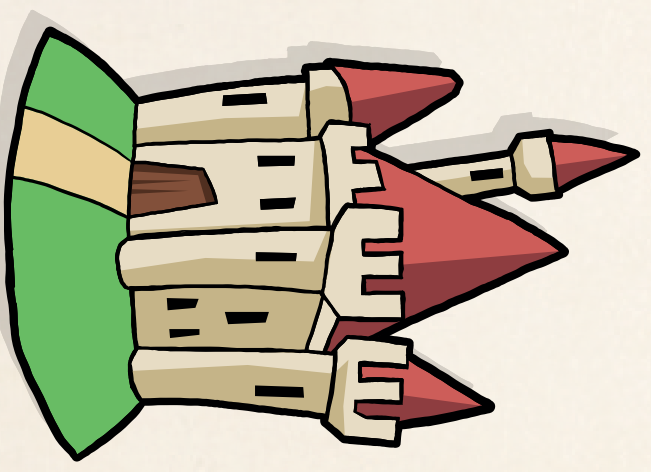
.....

Carte devinette que j'ai choisie :

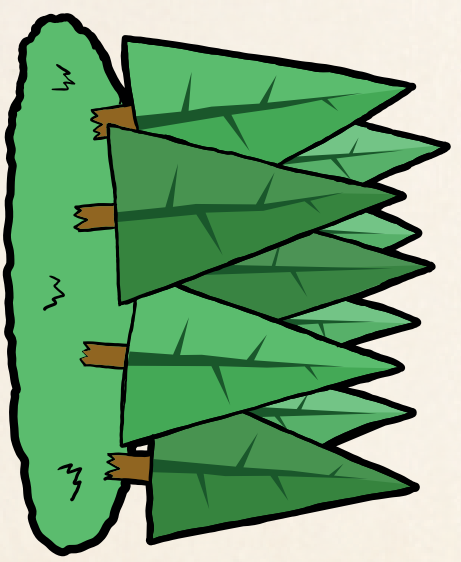
.....

LES CARTES LIEUX





CHÂTEAU

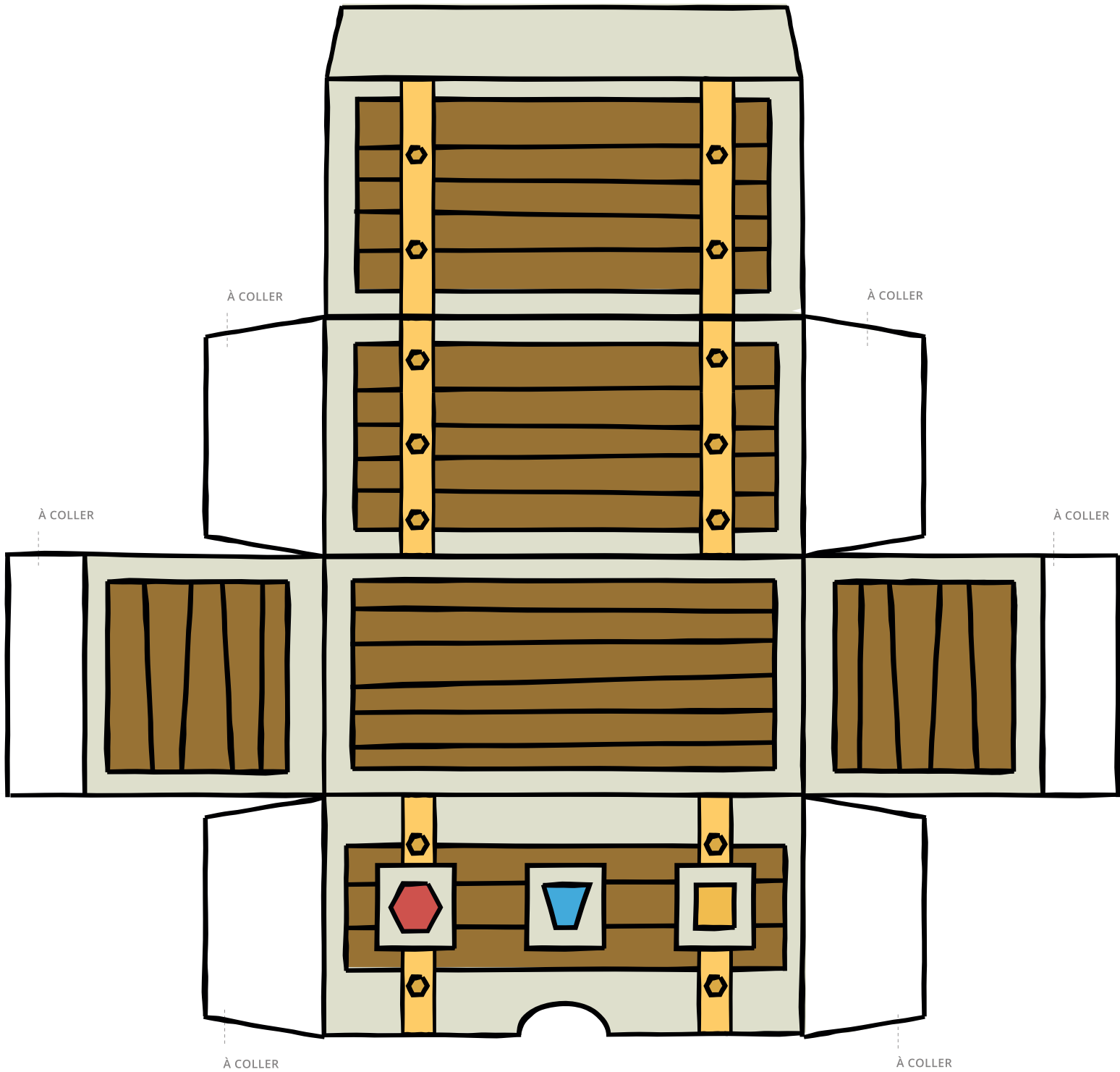


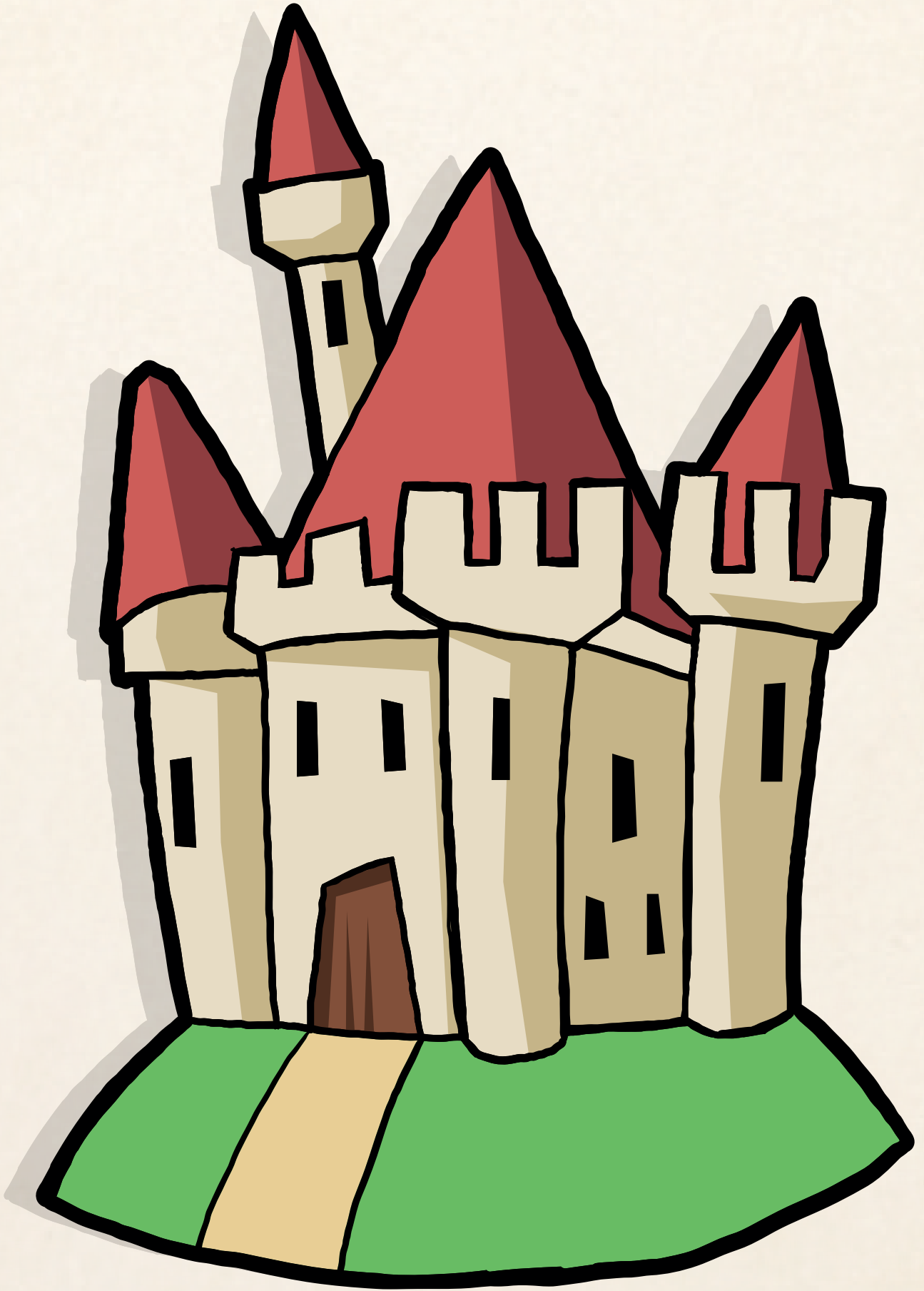
FORÊT



MARÉCAGES

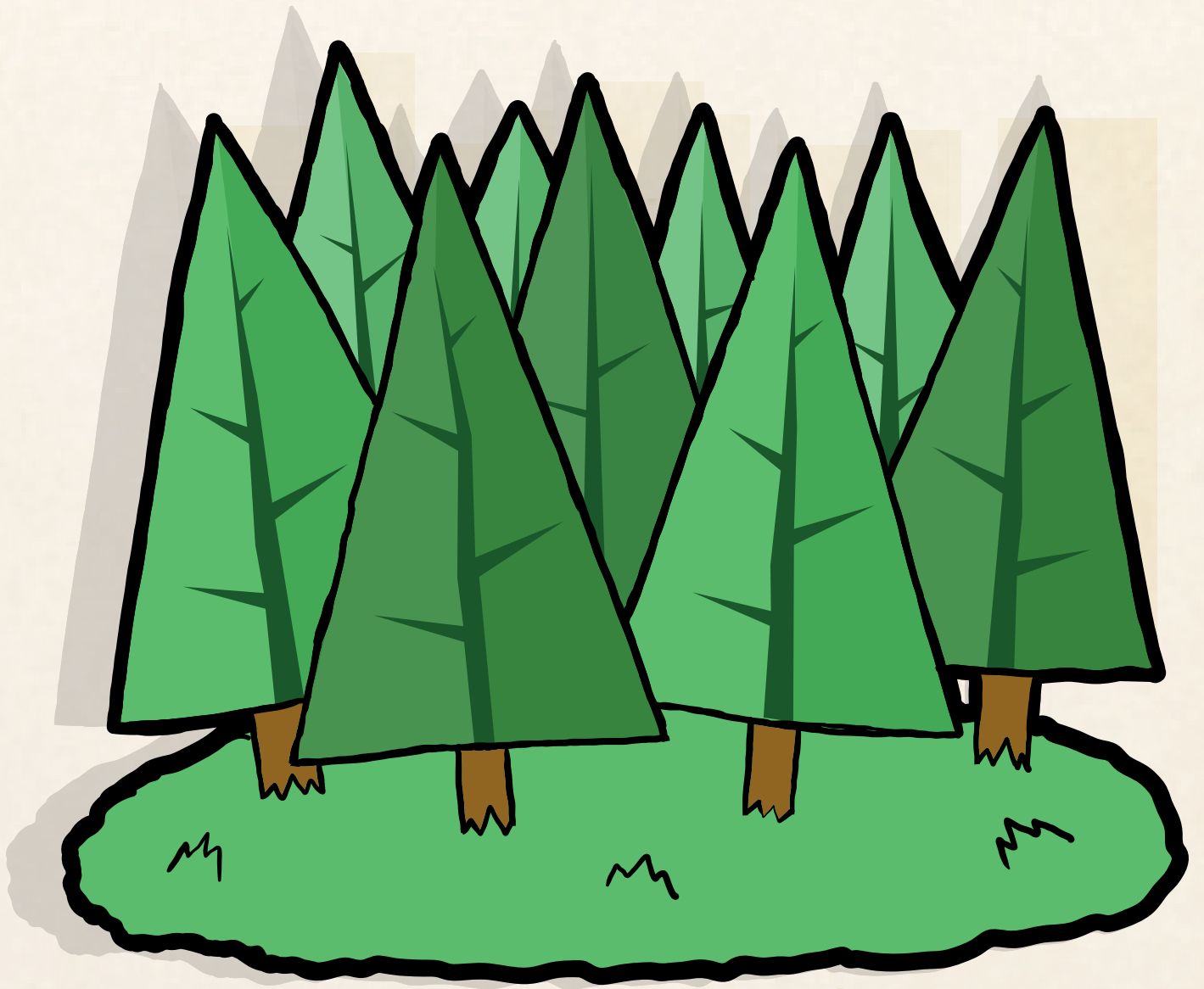
LE COFFRE

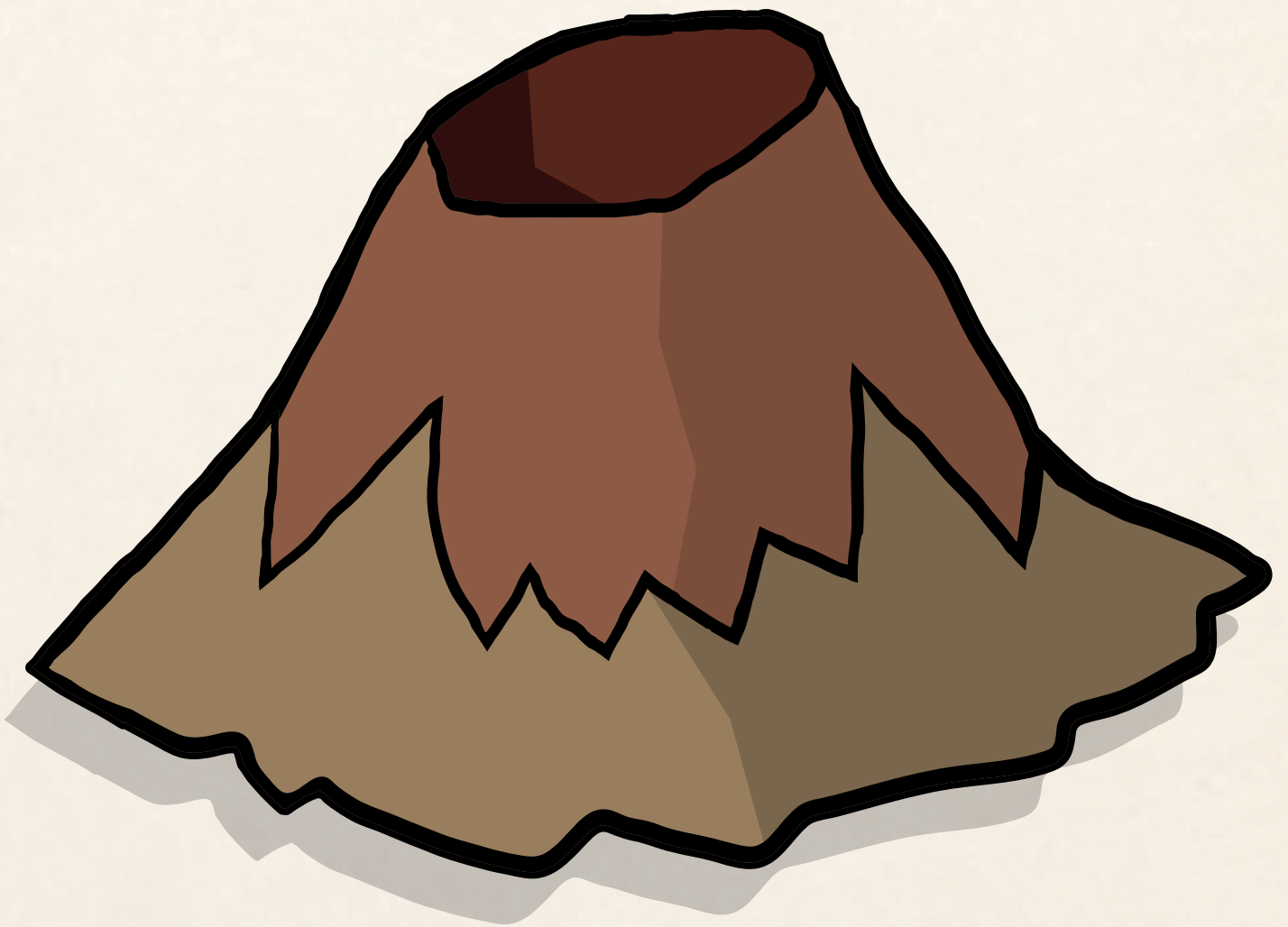




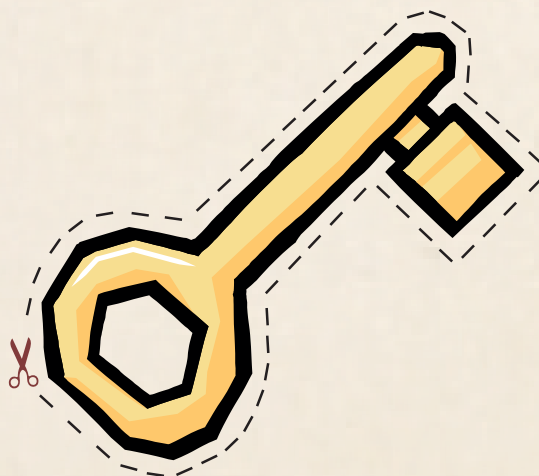
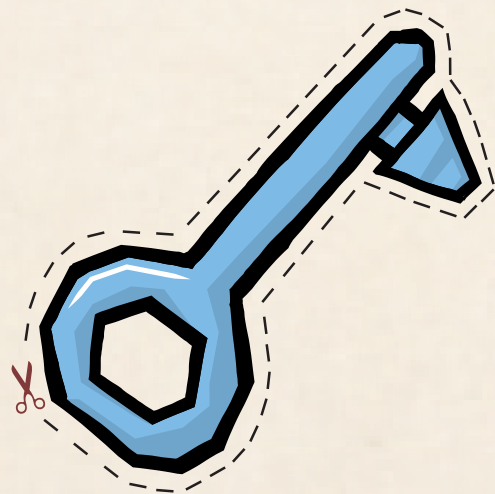
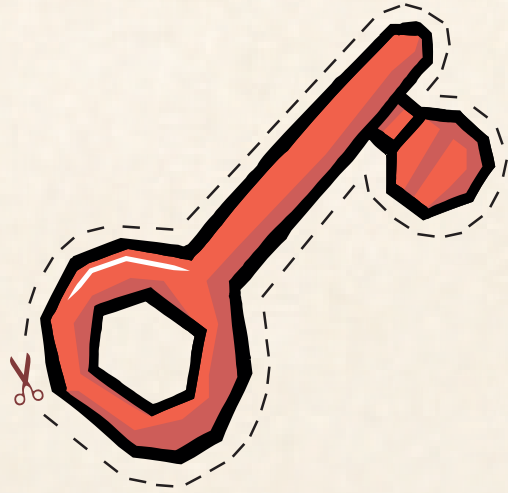


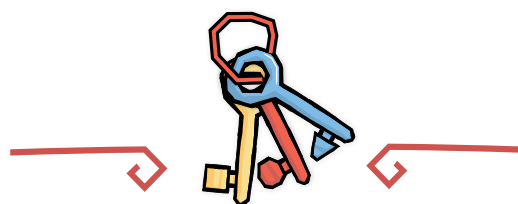






LES CLÉS





LES CARTES AGILITÉ

SAUTE !

Niveau 1
Sautille sur une jambe
pendant 10 secondes
sans t'arrêter.



Niveau 2
Saute le plus loin
possible.

DEBOUT !

Niveau 1
Assieds-toi par terre
et relève-toi
sans les mains.



Niveau 2
Ferme les yeux, tourne
5 fois sur toi même,
assieds-toi
par terre et relève-toi
sans les mains.

ATTRAPE !

Niveau 1
Attrape-moi si tu peux !



Niveau 2
Lance et attrape la
balle 10 fois de suite sans
la faire tomber.



LES CARTES DEVINETTE

RÉBUS

La princesse Flora est timide mais elle aime dessiner. Déchiffre son rébus pour découvrir où est cachée la clé.



C'EST CODÉ

La clé est cachée dans le lieu le plus haut du royaume ! Pour le décrypter, sers-toi du code secret.

OLVNAC



MÉLI-MÉLO

Monsieur Pikpik a mélangé les lettres de ce lieu. Quel coquin ! Remets-les dans le bon ordre pour savoir où se cache la clé.

LEÎ UAX
NIÈSRSE

CHARADE

L'ogre Al te révèle où se cache la clé... en te proposant une charade ! Sauras-tu la résoudre ?

MON PREMIER
n'est pas faible

MON SECOND
entoure de nombreux jardins

QUI SUIS-JE ?

LES INTRUS

Tu as trouvé le journal secret de Colette !
Raye les lettres en double pour découvrir où se cache la clé.
Attention, les mêmes lettres ayant des accents sont considérées différentes de celles qui n'en ont pas.

IBC OVHZÂIB
DOZTEVDAU

LES CARTES ADRESSE

DANS LE MILLE

Niveau 1

L'ogre Al te lance un défi : lancer la pièce dans le gobelet. Si tu réussis, il te révélera où se cache l'indice.



ŒIL DE LYNX

Niveau 2

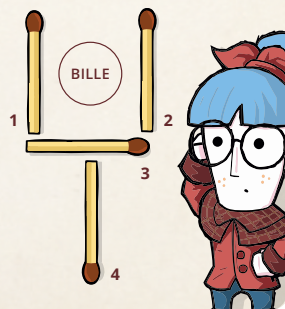
La princesse Flora a caché sa balle préférée sous une des trois tasses. Suis-la bien du regard et retrouve-la ! Si tu réussis, elle te révélera où se cache l'indice.



CASSE-TÊTE

Niveau 3

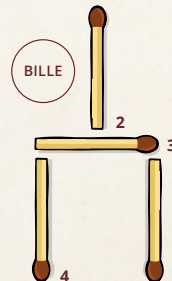
Colette te lance un défi : essaie de reformer la pelle afin que la bille se retrouve à l'extérieur. Tu ne peux bouger que deux allumettes, et tu ne peux pas toucher à la bille ! Si tu réussis, elle te révélera où se cache l'indice.



CASSE-TÊTE

SOLUTION

- 1- Déplace l'allumette n°3 vers la droite.
- 2- Puis déplace l'allumette n°1 comme sur le schéma.
- 3- Et voilà ! En ne bougeant que deux allumettes, la bille est à l'extérieur.

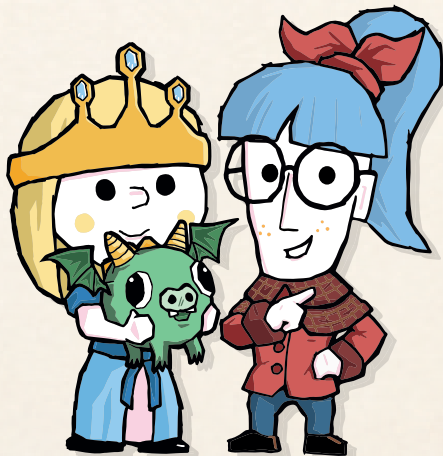


LES CARTES JEU

OUVRE L'ŒIL

Niveau 1

Sauras-tu retrouver les 5 différences entre ces deux images ?



LES CARTES JEU

LE BON CHEMIN

Niveau 2

Trouve la route qui permettra
à Monsieur Pikpik de rejoindre le château.

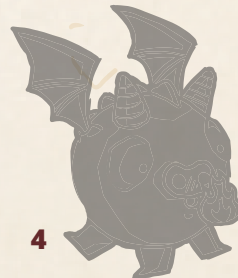
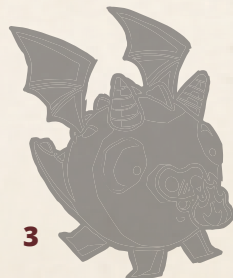
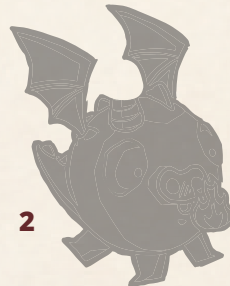


LES CARTES JEU

QUESTION D'OMBRES

Niveau 3

Retrouve l'ombre de Monsieur Pikpik.



DIPLÔME

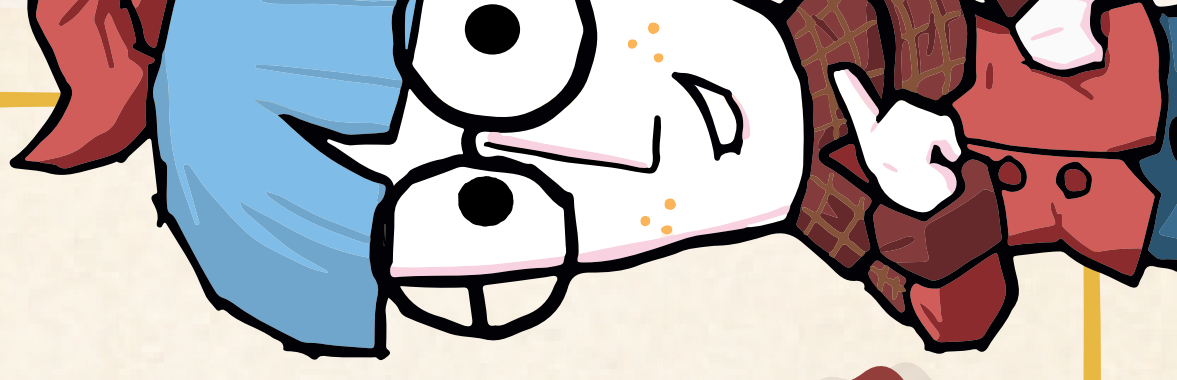


NOM :

PRÉNOM :

est nommé par Flora et Colette :

MEILLEUR
ENQUÊTEUR
DU ROYAUME



DIPLÔME



NOM :

PRÉNOM :

est nommée par Flora et Colette :

**MEILLEURE
ENQUÊTRICE
DU ROYAUME**

