

Le message d'ouverture



“

Sorciers en herbe, le défi commence !

Restez dans le périmètre de la maison et du jardin.

Le maître des sortilèges vous attend au bout du fil rouge.

”



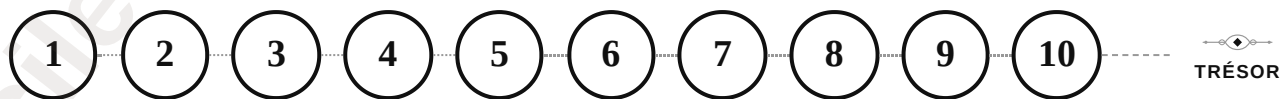
NOTE POUR L'ANIMATEUR

Remettez la carte n° 1 à ce moment précis, jamais avant. Le rituel compte autant que le contenu : les enfants doivent voir la carte apparaître. Avec plusieurs équipes, lisez une fois pour tout le monde et imprimez la page 3 en double.

Le tableau de chasse

Cette feuille se scotche au mur, à hauteur d'enfant, et elle y reste du début à la fin. Elle ne dit rien de ce qui est caché : elle garde la trace de ce qui est trouvé.

OÙ ON EN EST



Coche un numéro chaque fois qu'une étape est trouvée.

LE MOT FINAL

Chaque jeton porte **une lettre** et **un numéro**. Écris la lettre dans la case qui porte le même numéro — l'ordre des cases n'est pas l'ordre du parcours, et c'est fait exprès. Quelques lettres sont déjà écrites : elles ne se cherchent pas, elles aident à deviner le reste.

1	2	3	4	5	6	7	8	9
				o				

« Ici dort ce qui est caché »

L'ÉQUIPE



Déchiffre ce message : il te donne un indice sur la prochaine cachette.

◆ + ≈

- - -

○	≈	◆	△	✦	+
M	T	P	S	F	O

L'association de ces objets doit te donner un indice pour trouver la prochaine cachette.



+

- - -

- - -

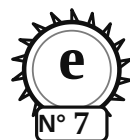
Ces deux objets réunis désignent la cachette.



Barre les lettres en trop : le mot qui reste te donne un indice sur la prochaine cachette.

S P S O S R S T S E S

Barre tous les S, le mot qui reste indique la cachette.



Fais le geste du sorcier dans la boîte à café de maman pour déverrouiller la prochaine cachette.



Je suis douce et colorée, un oiseau bleu m'habite. Où me caches-tu ?



Barre les lettres en trop : le mot qui reste te donne un indice sur la prochaine cachette.

N G N O N B N E N L N E N T N

Barre tous les N, le mot qui reste indique la cachette.



Dis les deux sons à voix haute, bout à bout : ils te mènent quelque part.



+

- - - -

- - - -

- - - -

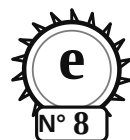
Dis les deux sons à voix haute, ils désignent la cachette.



Je protège les enfants du soleil et de la pluie, et je glisse quand on joue.



Fais le pas du sorcier dans l'abri de jardin, sur la tondeuse pour atteindre la prochaine cachette.



Assemble les lettres dans l'ordre des numéros pour découvrir le mot secret et trouver le trésor !



Les épreuves bonus

Trois cartes à découper, à garder dans votre poche et à sortir quand le groupe est petit, quand ça va trop vite, ou quand un enfant décroche. Chacune ajoute quatre à huit minutes. Elles ne font pas partie du parcours : on peut en jouer zéro, deux ou six.

ÉPREUVE BONUS

Sortilège de silence

Restez tous silencieux pendant trente secondes. Si vous réussissez, vous gagnez un indice gratuit sur l'étape suivante.



Si vous réussissez : un indice gratuit sur l'étape suivante

1 MIN

MATÉRIEL : RIEN

ÉPREUVE BONUS

Danse du balai

Imitez tous ensemble le vol sur un balai magique pendant une minute. Si vous réussissez, vous avez le droit de sauter la prochaine épreuve bonus.



Si vous réussissez : le droit de sauter la prochaine épreuve bonus

2 MIN

MATÉRIEL : RIEN

ÉPREUVE BONUS

Formule magique

Inventez chacun une formule magique courte et dites-la à voix haute. Si vous réussissez, un indice gratuit sur l'étape suivante.



Si vous réussissez : un indice gratuit sur l'étape suivante

3 MIN

MATÉRIEL : RIEN

Cartes d'indice 1/3

Découpez chaque carte le long des pointillés et rangez les trois cartes de chaque étape ensemble — l'ordre est déjà celui du parcours. **Donnez-les une par une, en main propre, sans commentaire.** Recevoir un papier du meneur de jeu fait partie du jeu ; entendre un adulte donner la réponse, non. Étapes 1 à 4. Chaque carte porte un **gage**, le prix de l'indice (le troisième est gratuit). Règle : le Guide, page 6 — à lire une fois.

ÉTAPE 1	ÉTAPE 1 indice 1 / 3 ●○○ Cherche quelque chose qui contient de la terre. LE PRIX DE L'INDICE Lève ta baguette imaginaire et lance un sortilège de silence pendant dix secondes.	ÉTAPE 1 indice 2 / 3 ●●○ C'est près d'une grande vitre. LE PRIX DE L'INDICE Fais trois pas de sorcier en avant puis trois pas en arrière.	ÉTAPE 1 indice 3 / 3 ●●● C'est le pot des orchidées près de la baie vitrée. LE PRIX DE L'INDICE Gratuit. C'est le dernier indice : on ne fait plus payer un enfant qui est déjà bloqué.
	ÉTAPE 2 indice 1 / 3 ●○○ C'est dans la pièce où l'on mange. LE PRIX DE L'INDICE Prononce une formule magique inventée à voix haute.	ÉTAPE 2 indice 2 / 3 ●●○ Quelque chose que maman utilise le matin. LE PRIX DE L'INDICE Transforme-toi en chauve-souris et bats des bras cinq fois.	ÉTAPE 2 indice 3 / 3 ●●● C'est sous la boîte de céréales de maman. LE PRIX DE L'INDICE Gratuit. C'est le dernier indice : on ne fait plus payer un enfant qui est déjà bloqué.
	ÉTAPE 3 indice 1 / 3 ●○○ C'est dans la cuisine. LE PRIX DE L'INDICE Trouve trois objets rouges dans la pièce et nomme-les.	ÉTAPE 3 indice 2 / 3 ●●○ Quelque chose qui garde le froid. LE PRIX DE L'INDICE Marche comme un sorcier invisible pendant vingt secondes.	ÉTAPE 3 indice 3 / 3 ●●● C'est accroché sur la porte du réfrigérateur. LE PRIX DE L'INDICE Gratuit. C'est le dernier indice : on ne fait plus payer un enfant qui est déjà bloqué.
ÉTAPE 4	ÉTAPE 4 indice 1 / 3 ●○○ C'est encore dans la cuisine. LE PRIX DE L'INDICE Lève les bras comme des ailes de dragon et tourne sur toi-même.	ÉTAPE 4 indice 2 / 3 ●●○ Quelque chose que l'on boit le matin. LE PRIX DE L'INDICE Fais semblant de voler comme un balai magique.	ÉTAPE 4 indice 3 / 3 ●●● C'est dans la boîte à café de maman. LE PRIX DE L'INDICE Gratuit. C'est le dernier indice : on ne fait plus payer un enfant qui est déjà bloqué.

Cartes d'indice 2/3

Étapes 5 à 7 — suite des cartes d'indice.

ÉTAPE 5	ÉTAPE 5 indice 1 / 3 ●○○ C'est dans une chambre. LE PRIX DE L'INDICE Chante une note magique très aiguë.	ÉTAPE 5 indice 2 / 3 ●●○ Quelque chose qui réconforte les enfants. LE PRIX DE L'INDICE Fais trois sauts de grenouille.	ÉTAPE 5 indice 3 / 3 ●●● C'est sous la peluche perroquet bleu. LE PRIX DE L'INDICE Gratuit. C'est le dernier indice : on ne fait plus payer un enfant qui est déjà bloqué.
	ÉTAPE 6 indice 1 / 3 ●○○ C'est dans la pièce de l'eau. LE PRIX DE L'INDICE Imité le cri d'une chouette trois fois.	ÉTAPE 6 indice 2 / 3 ●●○ Quelque chose pour se laver les dents. LE PRIX DE L'INDICE Fais le tour de la pièce en marchant à reculons.	ÉTAPE 6 indice 3 / 3 ●●● C'est le gobelet rose sur l'évier de la salle de bain. LE PRIX DE L'INDICE Gratuit. C'est le dernier indice : on ne fait plus payer un enfant qui est déjà bloqué.
	ÉTAPE 7 indice 1 / 3 ●○○ C'est dans la salle de bains. LE PRIX DE L'INDICE Fais le bruit d'une potion qui bouillonne.	ÉTAPE 7 indice 2 / 3 ●●○ Quelque chose qui protège le sol. LE PRIX DE L'INDICE Transforme-toi en statue pendant dix secondes.	ÉTAPE 7 indice 3 / 3 ●●● C'est le tapis bleu à côté de la baignoire. LE PRIX DE L'INDICE Gratuit. C'est le dernier indice : on ne fait plus payer un enfant qui est déjà bloqué.

Cartes d'indice 3/3

Étapes 8 à 10. Le gage se **propose**, il ne s'impose pas ; le troisième indice est gratuit. Règle : le Guide, page 6.

ÉTAPE 8	ÉTAPE 8 indice 1 / 3 ●○○ C'est dehors dans le jardin. LE PRIX DE L'INDICE Lève ta baguette et prononce « Lumos ! » trois fois.	ÉTAPE 8 indice 2 / 3 ●●○ Un endroit où les enfants aiment jouer. LE PRIX DE L'INDICE Marche comme si tu volais sur un balai.	ÉTAPE 8 indice 3 / 3 ●●● C'est à l'intérieur de la cabane des enfants (celle qui a un toboggan). LE PRIX DE L'INDICE Gratuit. C'est le dernier indice : on ne fait plus payer un enfant qui est déjà bloqué.
	ÉTAPE 9 indice 1 / 3 ●○○ C'est encore dans le jardin. LE PRIX DE L'INDICE Fais trois tours sur toi-même en chantant une formule.	ÉTAPE 9 indice 2 / 3 ●●○ Un endroit où l'on range les outils. LE PRIX DE L'INDICE Imité le vol d'une chouette pendant dix secondes.	ÉTAPE 9 indice 3 / 3 ●●● C'est dans l'abri de jardin, sur la tondeuse. LE PRIX DE L'INDICE Gratuit. C'est le dernier indice : on ne fait plus payer un enfant qui est déjà bloqué.
	ÉTAPE 10 indice 1 / 3 ●○○ C'est devant la maison. LE PRIX DE L'INDICE Faites trois fois le tour de la table à pas de loup, sans un bruit.	ÉTAPE 10 indice 2 / 3 ●●○ Quelque chose que l'on foule en arrivant. LE PRIX DE L'INDICE Fais une danse de sorcier victorieuse.	ÉTAPE 10 indice 3 / 3 ●●● C'est le paillason marron devant la porte d'entrée. LE PRIX DE L'INDICE Gratuit. C'est le dernier indice : on ne fait plus payer un enfant qui est déjà bloqué.

CONFRÉRIE DES APPRENTIS SORCIERS



Brevet de Chercheur de Trésor

décerné avec les félicitations du Maître des Sortilèges à

pour avoir relevé tous les défis et découvert le trésor d'Halloween

Fait le _____

Chasse au trésor personnalisée par iciletresor.fr

CONFRÉRIE DES APPRENTIS SORCIERS



Brevet de Chercheur de Trésor

décerné avec les félicitations du Maître des Sortilèges à

pour avoir relevé tous les défis et découvert le trésor d'Halloween

Fait le _____

Chasse au trésor personnalisée par iciletresor.fr