Commencer ici

Tout ce qu'il faut savoir avant de commencer tient sur cette page.

Vos trois fichiers

FICHIER	À QUOI IL SERT	IMPRIMER ?	PAGES
Le Guide ce document	Tout ce que l'adulte doit savoir : préparer, poser, animer, réponses et indices, idées de mise en scène. Sur papier, les pages les plus utiles sont « Le parcours » (page 3) et « Réponses et indices » (pages 7 et 8).	facultatif	9
À imprimer	Le matériel, dans l'ordre où on s'en sert : accroche, tableau de chasse, cartes d'énigme, trois épreuves bonus, cartes d'indice, diplômes. Deux versions aux mêmes pages, **n'en imprimez qu'une** : **colorée** (fond parchemin — jet d'encre correct et papier 120 g recommandés) ou **économe** (noir et blanc).	oui	12
Sans imprimante	Seulement si vous ne pouvez pas imprimer : le jeu entier sur une page, ou une version à recopier à la main (et un mode oral).	non	2

En un coup d'œil

Univers	Sorcier
Âge	6–8 ans
Où	maison et jardin
Étapes	Dix — plus le trésor
Durée	de 34 min pour un enfant seul jusqu'à 60 min à dix enfants (détail page 2)
Préparation	15 minutes, seul, avant l'arrivée des enfants
Matériel	les pages « À imprimer », des ciseaux, du ruban adhésif (pour le tableau de chasse), un trésor et sa boîte, un stylo pour la fiche de retour

Ce que les enfants exercent

logique et patience · lecture d'images · lecture et orthographe · motricité et maîtrise de soi · déduction et vocabulaire · jeux de sons et de mots · mémoire et synthèse · coopération et tour de parole.

Déduit des énigmes de ce parcours-ci : chaque étape travaille autre chose, pour qu'aucun enfant ne reste sur le côté plus de deux minutes.

Le sommaire

LE GUIDE · À LIRE À L'ÉCRAN		
1	**Commencer ici** — cette page	ADULTE
2	**Préparer** — sécurité, durée réelle, rallonges	ADULTE
3	**Le parcours** — une ligne par étape : où poser, réponse, lettre — à cocher	ADULTE SEUL
4–5	**La mise en scène** — décors, costumes, maquillages — optionnel	ADULTE
6	**Pendant la partie** — quand donner un indice, la règle du gage, le mot final	ADULTE SEUL
7–8	**Réponses et indices** — les solutions et les trois indices de chaque étape	ADULTE SEUL
9	**Fiche de retour** — ce qui a marché, ce qui a coincé	ADULTE
À IMPRIMER · UNE SEULE VERSION, COLORÉE OU ÉCONOME		
1	**Le message d'ouverture** — à lire à voix haute au départ	ENFANTS
2	**Le tableau de chasse** — à scotcher au mur, les enfants y notent leurs lettres	ENFANTS
3–7	**Les dix cartes d'énigme** — le parcours lui-même, à découper	ENFANTS
8	**Les trois épreuves bonus** — à glisser si le groupe est petit ou si ça va trop vite	ENFANTS
9–11	**Les cartes d'indice** — trois par étape, à donner une par une	ADULTE
12	**Les diplômes** — un par enfant, à remplir à la fin	ENFANTS
SANS IMPRIMANTE · SI VOUS NE POUVEZ PAS IMPRIMER		
1	**Le jeu entier sur une page** — si vous ne voulez imprimer qu'une feuille	ADULTE
2	**Version « papier libre »** — pour recopier à la main, sans imprimante	ADULTE

icletresor.fr

Préparer

À lire une fois, avant de cacher quoi que ce soit.

Sécurité — les six règles

- **Montrez le périmètre** avant le départ : maison et jardin uniquement
- **Un adulte pour quatre enfants**, et jamais un enfant seul hors du domaine enchanté.
- **Point de ralliement** : la table du salon. Répétez-le deux fois.
- **Aucune étape** en hauteur, près de l'eau, près d'une prise, ni derrière une porte qui ferme à clé.
- **Prévenez que le trésor se partage.** C'est la première source de larmes.
- **Gardez le fichier Sans imprimante, page 2 sous la main** : elle permet de recopier une carte perdue en trente secondes.

SI VOUS JOUEZ DEHORS

Ne posez rien au sol, ne fixez rien à un arbre ni à un banc. Utilisez le mode « sans dépôt » : l'adulte porte les cartes et les remet à l'arrivée de chaque étape. Aucun objet abandonné, aucune trace. Au-delà d'une quinzaine d'enfants ou pour un usage régulier d'un espace public, prévenez la mairie par écrit.

DÉCOR, COSTUME, MAQUILLAGE

Précautions réunies en une seule fois, page 5.

Combien de temps ça dure vraiment

La fourchette annoncée page 1 est une estimation. Trois choses la font varier :

- **L'âge.** Plus les enfants sont grands, plus les énigmes sont élaborées : textes plus longs, plusieurs informations à relier, parfois deux opérations à la suite. Chaque carte demande donc plus de réflexion. Pour ce jeu, comptez environ 4 min par étape.
- **Le nombre de cachettes.** Chaque cachette est une étape de plus : leurs durées s'additionnent. Ajoutez une dizaine de minutes pour le départ et le trésor final.
- **Le nombre d'enfants.** Chacun veut lire la carte, chercher, proposer sa réponse ; il faut se mettre d'accord, se déplacer ensemble et attendre son tour. Plus le groupe est grand, plus chaque étape dure. Un enfant seul va vite.

SI C'EST TROP COURT — LES RALLONGES

À utiliser dès que vous jouez avec moins de quatre enfants. Chacune allonge le jeu de quelques minutes.

- **Les huit lettres** — déjà incluses : les cartes 2 à 9 portent une lettre numérotée à assembler à la fin (voir page 6).
- **Les trois épreuves bonus** — le fichier À imprimer, page 8, à découper et à glisser entre deux étapes.
- **La mise en scène** — pages 4 et 5. Un peu de préparation allonge d'autant le jeu.

icietresor.fr

Le parcours : poser, jouer, récupérer

Une ligne par étape. Cochez « posée » en cachant chaque carte, « reprise » en les récupérant. **Cette page contient les réponses** : gardez-la hors de vue des enfants.

ÉT.	TYPE D'ÉPREUVE	OÙ POSER LA CARTE	RÉPONSE	LETTRE	POSÉE	REPRISE
1	Code à symboles	Remise en main propre au départ	Pot d'une plante d'intérieur	—	☐	☐
2	Devinette illustrée	sous le pot des orchidées près de la baie vitrée	Boîte de céréales	n (9)	☐	☐
3	Jeu de lettres	sous la boîte de céréales de maman	Sur la porte du réfrigérateur	e (7)	☐	☐
4	Épreuve physique	accroché sur la porte du réfrigérateur	Boîte à thé ou à café	a (2)	☐	☐
5	Devinette	dans la boîte à café de maman	Sous une peluche	H (1)	☐	☐
6	Jeu de lettres	sous la peluche perroquet bleu	Gobelet à brosses à dents	l (3)	☐	☐
7	Rébus	le gobelet rose sur l'évier de la salle de bain	Sous le tapis de bain	l (4)	☐	☐
8	Devinette	sous le tapis bleu à côté de la baignoire	Cabane de jardin pour enfants	w (6)	☐	☐
9	Épreuve physique	à l'intérieur de la cabane des enfants (celle qui a un toboggan)	Abri de jardin	e (8)	☐	☐
10	Assemblage final	dans l'abri de jardin, sur la tondeuse	Sous le paillasson d'entrée	—	☐	☐

AVANT — POSER

- ☐ Trésor dans sous le paillasson d'entrée
- ☐ Pages 7 et 8 (réponses et indices) gardées par l'adulte

APRÈS — RÉCUPÉRER

Dix cartes posées, dix cartes reprises. Rien ne reste dans un pot de fleurs, une boîte aux lettres ou dehors.

- ☐ Rien n'est resté dehors

icietresor.fr

OPTIONNEL · AVEC CE QUE VOUS AVEZ DÉJÀ

La mise en scène : le décor

Cinq décors, du plus rapide au plus long. Chacun porte son matériel, son temps de montage et ce à quoi il sert vraiment — parce qu'un décor qui ne change rien au jeu est du temps perdu, et qu'il vaut mieux en monter deux bien placés que sept à la hâte.

SI VOUS NE FAITES QU'UNE CHOSE — LE DÉCOR MINIMUM, TROIS MINUTES

Éteignez une lampe et allumez une lampe de poche ou guirlande LED. Dites que c'est la lumière des sorts.

Trois gestes, aucun achat, et la pièce a changé de nature. Tout le reste est facultatif : si vous manquez de temps, faites ces trois-là et rien d'autre — c'est le meilleur rapport effet / minutes de tout le kit.

Cercle magique — 2 MIN

Matériel — une corde formant un cercle

Point de départ pour chaque étape.

▲ **Attention** — Aucun nœud serré.

Table des potions — 3 MIN

Matériel — une nappe sombre et trois verres

Les enfants déposent leurs indices sur la table pour marquer leur progression.

▲ **Attention** — Aucune flamme, seulement une lampe à pile.

Portail des sorts — 4 MIN

Matériel — un drap noir tendu entre deux chaises

Les enfants passent dessous en entrant dans une nouvelle zone.

▲ **Attention** — Le drap ne doit pas toucher le sol.

Coffre aux trésors — 4 MIN

Matériel — une boîte décorée

Contient le trésor final.

▲ **Attention** — Aucun cadenas.

Bâton des sorts — 5 MIN

Matériel — une baguette en carton

Les enfants pointent la cachette découverte.

▲ **Attention** — Découpe par l'adulte.

icietresor.fr

La mise en scène : costumes et maquillages

LA PIÈCE UNIQUE — CINQ MINUTES PAR ENFANT

Volontairement sommaire, et volontairement sans achat. Si vous n'avez que cinq minutes : **une cape nouée par enfant** et deux traits de crayon, et rien d'autre — ça fait plus d'effet qu'un costume complet, parce que l'enfant se déguise **lui-même**, et c'est ça qui compte. C'est ce qui distingue les apprentis du reste de la maison, et c'est tout ce que demande le jeu. Le reste est du plaisir en plus, pas une condition.

Déguisements

Cape de sorcier

Pièce unique qui suffit.

Matériel — un grand drap noué aux épaules

Chapeau pointu

Découpe par l'adulte.

Matériel — feuille de papier roulée

Baguette

Chaque enfant en reçoit une.

Matériel — bâtonnet peint

Médaille magique

Récompense à la fin.

Matériel — rond en carton suspendu

Maquillages

Étoiles autour des yeux

Test au pli du coude obligatoire.

Matériel — maquillage à l'eau

Lunes sur les joues

Test au pli du coude obligatoire.

Matériel — maquillage à l'eau

Rayures sur le front

Test au pli du coude obligatoire.

Matériel — maquillage à l'eau

PRÉCAUTIONS — DÉCOR, COSTUME, MAQUILLAGE

Aucune flamme, jamais : toute lumière d'ambiance est une LED ou un bocal avec une guirlande à piles, pas une bougie. **Aucun fil** qui traverse un passage. **Les découpes sont faites par l'adulte**, jamais par un enfant, et rien de rigide ne dépasse quarante centimètres, coins arrondis. Aucune flamme près de la cape. La baguette reste à moins de 40 cm.

1. Essayez le produit au pli du coude la veille, ou au moins un quart d'heure avant : une rougeur qui apparaît là n'apparaîtra pas sur le visage. **2.** Rien autour des yeux ni sur les lèvres, et jamais de feutre non lavable sur la peau. **3.** Démaquillez le soir même à l'eau tiède et au savon doux — la peinture qui passe la nuit est la cause la plus fréquente d'irritation.

icietresor.fr

RÉSERVÉ AUX ADULTES

Pendant la partie

Si ça bloque, tout se trouve ici. Les trois indices de chaque étape sont dans « Réponses et indices » (pages 7 et 8) et sur les cartes d'indice (le fichier À imprimer, pages 9 à 11).

QUAND DONNER UN INDICE

- **Trois minutes** sans progrès : indice 1.
- **Deux minutes** de plus : indice 2. Encore deux minutes : indice 3, puis montrez du regard.
- Un enfant bloqué **plus de cinq minutes** décroche et ne revient pas : n'attendez pas davantage.

Les indices vont du plus vague au plus explicite, et le troisième donne presque la réponse sans jamais la nommer : l'enfant garde le sentiment d'avoir trouvé lui-même, seul critère qui compte. Les cartes se donnent **une par une, en main propre, sans commentaire**.

LA RÈGLE DU GAGE — À LIRE UNE FOIS

Les cartes d'indice (le fichier À imprimer, pages 9 à 11) portent chacune un **gage** : le prix de l'indice. Ce n'est pas une punition, c'est un **échange** — l'enfant ne subit pas, il paie, et payer quand on choisit de payer est une forme de pouvoir.

Trois conditions, sans lesquelles ça se retourne : le gage se **propose**, jamais ne s'impose — on peut refuser et continuer à chercher ; il est **bref et rigolo**, jamais humiliant, jamais une privation ; et il se fait **avec tout le monde** quand c'est possible.

La soupape, la plus importante : dès qu'un enfant est vraiment bloqué, agacé ou près des larmes, **l'indice devient gratuit** et le gage disparaît sans commentaire. Celui qui a le plus besoin d'aide est précisément celui à qui il ne faut pas la faire payer. Et le **troisième** indice est toujours gratuit — c'est imprimé sur la carte elle-même.

LE FIL ROUGE ET LE MOT FINAL

Les huit lettres des cartes 2 à 9 forment **H a l l o w e e n** — mais **pas dans l'ordre où on les trouve** : c'est le petit numéro qui donne la place. La carte 10 demande ce tri. C'est ce qui donne un but au parcours entier, et non pas seulement à sa dernière étape.

Lettres à collecter, **dans le désordre du parcours** : n (9) · e (7) · a (2) · H (1) · l (3) · l (4) · w (6) · e (8) → remises dans l'ordre des numéros : **Halloween**. Si une carte a été perdue, donnez la lettre manquante de vive voix : le fil rouge est plus important que la carte.

icilletresor.fr

Réponses et indices 1/2

Cette page est pour vous, pas pour eux. Gardez-la pliée dans votre poche : les cartes des enfants ne portent ni la réponse ni les indices.

ÉT.	RÉPONSE	LES TROIS INDICES, À DONNER UN PAR UN (LE TROISIÈME EST GRATUIT)
1	**Pot d'une plante d'intérieur**	1. Cherche quelque chose qui contient de la terre. 2. C'est près d'une grande vitre. 3. C'est le pot des orchidées près de la baie vitrée.
2	**Boîte de céréales**	1. C'est dans la pièce où l'on mange. 2. Quelque chose que maman utilise le matin. 3. C'est sous la boîte de céréales de maman.
3	**Sur la porte du réfrigérateur**	1. C'est dans la cuisine. 2. Quelque chose qui garde le froid. 3. C'est accroché sur la porte du réfrigérateur.
4	**Boîte à thé ou à café**	1. C'est encore dans la cuisine. 2. Quelque chose que l'on boit le matin. 3. C'est dans la boîte à café de maman.
5	**Sous une peluche**	1. C'est dans une chambre. 2. Quelque chose qui réconforte les enfants. 3. C'est sous la peluche perroquet bleu.

icietresor.fr

Réponses et indices 2/2

ÉT.	RÉPONSE	LES TROIS INDICES, À DONNER UN PAR UN (LE TROISIÈME EST GRATUIT)
6	**Gobelet à brosses à dents**	1. C'est dans la pièce de l'eau. 2. Quelque chose pour se laver les dents. 3. C'est le gobelet rose sur l'évier de la salle de bain.
7	**Sous le tapis de bain**	1. C'est dans la salle de bains. 2. Quelque chose qui protège le sol. 3. C'est le tapis bleu à côté de la baignoire.
8	**Cabane de jardin pour enfants**	1. C'est dehors dans le jardin. 2. Un endroit où les enfants aiment jouer. 3. C'est à l'intérieur de la cabane des enfants (celle qui a un toboggan).
9	**Abri de jardin**	1. C'est encore dans le jardin. 2. Un endroit où l'on range les outils. 3. C'est dans l'abri de jardin, sur la tondeuse.
10	**Sous le paillasson d'entrée**	1. C'est devant la maison. 2. Quelque chose que l'on foule en arrivant. 3. C'est le paillasson marron devant la porte d'entrée.

icietresor.fr

VOTRE AVIS EN 90 SECONDES

Fiche de retour

Vos réponses servent à calibrer la durée, la difficulté de chaque type d'épreuve et le contenu du générateur. Quatre-vingt-dix secondes, et vous en apprenez plus à ce projet que dix sondages.

LE PLUS SIMPLE

Scannez ce code avec votre téléphone, ou, si vous lisez ce Guide à l'écran, **cliquez** sur iciletresor.fr/avis.html. La page arrive déjà remplie avec les détails de cette partie.

Rien à imprimer, rien à renvoyer : la page en ligne remplace entièrement cette fiche.

à scanner

iciletresor.fr