

L'agenda de la chasse



En un coup d'œil

Univers	Detective
Âge	6–8 ans
Où	maison et jardin
Étapes	Huit — plus le trésor
Durée	environ 29 min seul, 50 min à cinq
Préparation	15 minutes, seul, avant l'arrivée des enfants
Matériel	ce document imprimé, des ciseaux, un trésor et sa boîte
Pages	21 — vous n'êtes pas obligé de toutes les imprimer

Ce que les enfants exercent

- déduction et vocabulaire
- observation et repérage
- jeux de sons et de mots
- motricité et maîtrise de soi
- lecture d'images
- 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

#	PAGE	QUI
1	Cette page — l'agenda et le sommaire	ADULTE
2	Fiche de l'animateur — ce qu'il faut, la durée réelle, le déroulé	ADULTE
3	Le parcours — le tableau détaillé, étape par étape	ADULTE
4	Sécurité et rangement — à lire une fois avant de cacher quoi que ce soit	ADULTE
5	Réponses et indices — les solutions et les indices par étape	ADULTE SEUL
6	Invitations — quatre par feuille, à découper et à distribuer	ENFANTS
7	Bienvenue détectives — à lire à voix haute au départ	ENFANTS
8–11	Les huit cartes d'énigme — le parcours lui-même, à découper	ENFANTS
12	Les trois épreuves bonus — à glisser si le groupe est petit ou si ça va trop vite	ENFANTS
13–14	Les cartes d'indice — trois par étape, à donner une par une	ADULTE
15	Maquillages et déguisements — optionnel, cinq minutes chacun	ADULTE
16	Décors — optionnel, avec le temps de préparation	ADULTE
17	Le tableau des indices — à scotcher au mur, les enfants cochent ce qui est trouvé	ENFANTS
18	Les diplômes — un par enfant, à remplir à la fin	ENFANTS
19	Le jeu entier sur une page — si vous ne voulez imprimer qu'une feuille	ADULTE
20	Version « papier libre » — pour recopier à la main, sans imprimante	ADULTE
21	Fiche de retour — ce qui a marché, ce qui a coincé	ADULTE

Enquête à la maison

6-8 ANS

8 ÉTAPES

MAISON ET JARDIN

DURÉE VARIABLE — VOIR CI-DESSOUS

Ce qu'il vous faut

- Ce document imprimé — version sobre, noir et blanc
- Une paire de ciseaux
- Un « trésor » : bonbons, petits jouets, ou le goûter
- Une boîte ou un sac pour le contenir
- 15 minutes de préparation, seul
- Un stylo, pour la fiche de retour page 21

Combien de temps ça dure vraiment

La durée dépend surtout du **nombre d'enfants** : un enfant seul va vite, un groupe débat, se déplace et se disperse. Formule vérifiée en conditions réelles :

$$\text{durée} \approx (\text{nombre d'étapes} \times \text{minutes par étape} \times \text{facteur groupe}) + 10 \text{ min}$$

ÂGE	MINI/ÉTAPE	ENFANTS	FACTEUR
3-5 ans	3	1	× 0,6
6-8 ans	4	2-3	× 0,8
9-10 ans	4,5	4-6	× 1,0
11-12 ans	5	7-10	× 1,25

Un enfant de 7 ans, seul, 8 étapes : $8 \times 4 \times 0,6 + 10 \approx 29$ min. Cinq enfants : $8 \times 4 \times 1,25 + 10 \approx 50$ min.

SI C'EST TROP COURT — LES RALLONGES

À utiliser dès que vous jouez avec moins de quatre enfants. Chacune ajoute 4 à 8 minutes.

- **Les trois épreuves bonus** — page 12, à découper et à glisser entre deux étapes.
- **Le costume et le décor** — pages 15 et 16. Cinq minutes de préparation ajoutent facilement dix minutes de jeu.

SI ÇA BLOQUE

Réponses et indices progressifs **page 5**, réservée aux adultes. Les cartes d'indice à donner en main propre sont pages 13 et 14. Attendez trois minutes avant le premier.

Le parcours, vos cachettes, vos lettres



Une ligne par étape : où poser la carte, ce qu'on y trouve, et la lettre qu'elle porte s'il y en a une.

ÉT.	TYPE D'ÉPREUVE	OÙ POSER LA CARTE	RÉPONSE	LETTRE
1	Devinette	Remise en main propre au départ	Sous le canapé	—
2	Observation du lieu	sous le canapé	Pot d'une plante d'intérieur	—
3	Rébus	dans le pot d'une plante d'intérieur	Sous le tapis	—
4	Épreuve physique	sous le tapis	Gobelet à brosses à dents	—
5	Devinette illustrée	dans le gobelet à brosses à dents	Dans le réfrigérateur	—
6	Observation du lieu	dans le réfrigérateur	Siège de la balançoire	—
7	Rébus	sous le siège de la balançoire	Casque de vélo	—
8	Assemblage final	sous le casque de vélo	sous le robot télécommandé	—

Sécurité & rangement

Les six règles

- **Montrez le périmètre** avant le départ : Toute la maison et le jardin, sans sortir par la porte d'entrée.
- **Un adulte pour quatre enfants**, et jamais un enfant seul hors de la maison.
- **Point de ralliement** : la table de la cuisine. 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 la page 20 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.

CE QUE LE DÉCOR ET LE COSTUME AJOUTENT — PAGES 15 ET 16

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. Enfin, testez tout maquillage au pli du coude un quart d'heure avant. **Règle courte**. Raison. **Ne pas courir dans les couloirs**. Risque de chute.

LE GAGE, EN DEUX LIGNES

Les cartes d'indice se paient d'un petit gage. Il se **propose**, il ne s'impose pas, et il **disparaît** dès qu'un enfant est vraiment bloqué. Règle complète page 5.

AVANT — POSER

- ☐ Carte 1 — remise en main propre au départ
- ☐ Carte 2 — sous le canapé
- ☐ Carte 3 — dans le pot d'une plante d'intérieur
- ☐ Carte 4 — sous le tapis
- ☐ Carte 5 — dans le gobelet à brosse à dents
- ☐ Carte 6 — dans le réfrigérateur
- ☐ Carte 7 — sous le siège de la balançoire
- ☐ Carte 8 — sous le casque de vélo
- ☐ Trésor dans sous le robot télécommandé
- ☐ Page 5 (réponses) gardée par l'adulte

APRÈS — RÉCUPÉRER

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

- ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8
- ☐ Remettre les coussins en place
- ☐ Ranger les objets dans leur pièce d'origine
- ☐ Rien n'est resté dehors

Réponses & indices



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
1	Sous le canapé	1. Je suis dans le salon. 2. Je suis bleu et on s'assoit dessus. 3. C'est le canapé bleu à 3 places.
2	Pot d'une plante d'intérieur	1. C'est près de la télévision. 2. Le pot est rouge et il y a une fleur blanche dedans. 3. C'est le pot rouge de l'orchidée blanche sur le meuble de la télévision.
3	Sous le tapis	1. C'est dans le salon. 2. C'est bleu et blanc. 3. C'est le tapis entre la télévision et le canapé.
4	Gobelet à brosses à dents	1. C'est près du lavabo. 2. Le gobelet est vert. 3. C'est le gobelet vert avec 2 brosses à dents blanches à l'intérieur.
5	Dans le réfrigérateur	1. C'est dans la cuisine. 2. C'est blanc et très froid. 3. C'est le 2ème étage du frigo blanc de la cuisine.
6	Siège de la balançoire	1. C'est dans le jardin. 2. Les sièges sont verts. 3. C'est le 2ème siège en partant du toboggan.
7	Casque de vélo	1. C'est dans le garage. 2. C'est bleu et posé sur un vélo. 3. C'est le casque bleu posé sur le 3ème vélo depuis la porte de garage.
8	sous le robot télécommandé	1. C'est dans la chambre enfant bleue. 2. C'est blanc et télécommandé. 3. C'est sous le robot blanc.

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. 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.

LA RÈGLE DU GAGE — À LIRE UNE FOIS

Les cartes d'indice des pages 13 et 14 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.

Invitations



MISSION SPÉCIALE

Enquête à la maison

Une affaire douce et tendre vous attend.

Rendez-vous le _____ à _____ h

Chez _____

Réponse avant le _____

MISSION SPÉCIALE

Enquête à la maison

Une affaire douce et tendre vous attend.

Rendez-vous le _____ à _____ h

Chez _____

Réponse avant le _____



MISSION SPÉCIALE

Enquête à la maison

Une affaire douce et tendre vous attend.

Rendez-vous le _____ à _____ h

Chez _____

Réponse avant le _____

MISSION SPÉCIALE

Enquête à la maison

Une affaire douce et tendre vous attend.

Rendez-vous le _____ à _____ h

Chez _____

Réponse avant le _____

Quatre invitations par feuille — imprimez cette page autant de fois que nécessaire.

Bienvenue détectives



“

Cher petit détective, une affaire très importante t'attend aujourd'hui.

Le trésor a été caché quelque part dans la maison et le jardin.

Reste toujours avec ton équipe et reviens à la table de la cuisine si tu as un doute.

Prends ton temps, observe bien et surtout amuse-toi !

”



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 8 en double.

Je suis grand et bleu, toute la famille s'assoit sur moi.
Viens me chercher !



Regarde le pot rouge de l'orchidée blanche sur le
meuble de la télévision.



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



+

- - -

- - -

- - - - -

Dis les deux sons à voix haute, bout à bout.

Marche comme un détective prudent jusqu'au gobelet vert avec 2 brosses à dents blanches à l'intérieur.



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



+



+



Ces trois objets réunis désignent un endroit de la maison.

Compte les sièges en partant du toboggan.



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



+

Dis les deux sons à voix haute, bout à bout.

C'est la dernière étape ! Cherche sous le robot blanc dans la chambre bleue.



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

La loupe magique

Trouve dans la pièce trois objets qui commencent par la même lettre que ton prénom. Montre-les à l'adulte.



Si vous réussissez : Un indice gratuit sur l'étape suivante.

3 MIN

MATÉRIEL : RIEN

ÉPREUVE BONUS

Pas de détective

Marche sur la pointe des pieds jusqu'à la porte la plus proche sans faire aucun bruit.



Si vous réussissez : Vous pouvez sauter la prochaine épreuve bonus.

2 MIN

MATÉRIEL : RIEN

ÉPREUVE BONUS

Le regard d'aigle

Comptez ensemble combien de choses bleues vous voyez dans la pièce actuelle.



Si vous réussissez : Le prochain indice que vous auriez dû acheter, offert.

4 MIN

MATÉRIEL : RIEN

Cartes d'indice 1/2

Découpez et rangez par étape — l'ordre est déjà celui du parcours. **Donnez-les une par une, en main propre, sans commentaire.** Recevoir un papier de l'inspecteur fait partie du jeu ; entendre un adulte donner la réponse, non. Étapes 1 à 4. Chaque carte porte un **gage** : c'est le prix de l'indice. La règle d'usage est page 5 — lisez-la une fois avant de vous en servir.

ÉTAPE 1 indice 1 / 3 Je suis dans le salon. LE PRIX DE L'INDICE Fais semblant d'utiliser une loupe pour examiner trois objets du salon.	ÉTAPE 1 indice 2 / 3 Je suis bleu et on s'assoit dessus. LE PRIX DE L'INDICE Marche sur la pointe des pieds jusqu'à la fenêtre en comptant jusqu'à cinq.	ÉTAPE 1 indice 3 / 3 C'est le canapé bleu à 3 places. 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 près de la télévision. LE PRIX DE L'INDICE Trouve trois objets bleus dans la pièce.	ÉTAPE 2 indice 2 / 3 Le pot est rouge et il y a une fleur blanche dedans. LE PRIX DE L'INDICE Fais un clin d'œil à ton équipier le plus proche.	ÉTAPE 2 indice 3 / 3 C'est le pot rouge de l'orchidée blanche sur le meuble de la télévision. 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 le salon. LE PRIX DE L'INDICE Imite le bruit d'un pas de détective sur la pointe des pieds.	ÉTAPE 3 indice 2 / 3 C'est bleu et blanc. LE PRIX DE L'INDICE Trouve dans la pièce un objet qui commence par la lettre T.	ÉTAPE 3 indice 3 / 3 C'est le tapis entre la télévision et le canapé. LE PRIX DE L'INDICE Gratuit. C'est le dernier indice : on ne fait plus payer un enfant qui est déjà bloqué.
ÉTAPE 4 indice 1 / 3 C'est près du lavabo. LE PRIX DE L'INDICE Fais trois grands pas en silence.	ÉTAPE 4 indice 2 / 3 Le gobelet est vert. LE PRIX DE L'INDICE Sourire à ton reflet dans le miroir.	ÉTAPE 4 indice 3 / 3 C'est le gobelet vert avec 2 brosses à dents blanches à l'intérieur. 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 2/2

Étapes 5 à 8. Rappel : le gage se **propose**, il ne s'impose pas, et il disparaît sans commentaire dès qu'un enfant est vraiment bloqué. Le troisième indice d'une étape est toujours gratuit. Règle complète page 5.

ÉTAPE 5 indice 1 / 3 C'est dans la cuisine. — ◆ — LE PRIX DE L'INDICE Fais le tour de la table en marchant comme un pingouin.	ÉTAPE 5 indice 2 / 3 C'est blanc et très froid. — ◆ — LE PRIX DE L'INDICE Trouve trois objets qui commencent par la lettre P.	ÉTAPE 5 indice 3 / 3 C'est le 2ème étage du frigo blanc de la cuisine. — ◆ — 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 le jardin. — ◆ — LE PRIX DE L'INDICE Saute trois fois sur place en douceur.	ÉTAPE 6 indice 2 / 3 Les sièges sont verts. — ◆ — LE PRIX DE L'INDICE Regarde autour de toi et nomme deux choses vertes.	ÉTAPE 6 indice 3 / 3 C'est le 2ème siège en partant du toboggan. — ◆ — 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 le garage. — ◆ — LE PRIX DE L'INDICE Fais semblant de pédaler doucement sur place.	ÉTAPE 7 indice 2 / 3 C'est bleu et posé sur un vélo. — ◆ — LE PRIX DE L'INDICE Trouve un objet qui commence par la lettre V.	ÉTAPE 7 indice 3 / 3 C'est le casque bleu posé sur le 3ème vélo depuis la porte de garage. — ◆ — LE PRIX DE L'INDICE Gratuit. C'est le dernier indice : on ne fait plus payer un enfant qui est déjà bloqué.
ÉTAPE 8 indice 1 / 3 C'est dans la chambre enfant bleue. — ◆ — LE PRIX DE L'INDICE Fais un grand sourire à toute l'équipe.	ÉTAPE 8 indice 2 / 3 C'est blanc et télécommandé. — ◆ — LE PRIX DE L'INDICE Dis « Bravo détectives ! » tous ensemble.	ÉTAPE 8 indice 3 / 3 C'est sous le robot blanc. — ◆ — LE PRIX DE L'INDICE Gratuit. C'est le dernier indice : on ne fait plus payer un enfant qui est déjà bloqué.

Maquillages & déguisements

Volontairement sommaire, et volontairement sans achat. Trois minutes par enfant suffisent : une casquette et deux traits de crayon font plus d'effet qu'un costume complet, parce que l'enfant se déguise **lui-même** — et c'est ça qui compte.

Maquillages

Moustache discrète

Dessine autour de la bouche, jamais sur les lèvres. Test au pli du coude obligatoire.

Matériel — crayon à maquillage marron

Taches de rousseur

Petits points sur les joues. Test au pli du coude obligatoire.

Matériel — crayon à maquillage orange

Sourcils épais

Au-dessus des sourcils. Test au pli du coude obligatoire.

Matériel — crayon à maquillage noir

TROIS PRÉCAUTIONS, VRAIMENT

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.

Déguisements

Chapeau de détective

Un seul suffit pour tout le groupe.

Matériel — une casquette ou un chapeau en tissu

Lunettes d'enquêteur

À porter autour des yeux, jamais sur le nez.

Matériel — deux cercles de papier attachés avec du ruban

Badge officiel

À épingler sur le vêtement.

Matériel — un morceau de carton avec un dessin

Sac à indices

Pour transporter les cartes.

Matériel — un petit sac en tissu

LE MINIMUM QUI MARCHE

Si vous n'avez que cinq minutes : **une casquette par enfant**, et rien d'autre. C'est ce qui distingue les enquêteurs du reste de la maison, et c'est tout ce que demande le jeu. Le reste est du plaisir en plus, pas une condition.

Décors

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.

Bureau d'enquête

5 MIN

Matériel — une table, deux chaises, une lampe de poche
Les enfants s'y retrouvent pour lire les indices ensemble.
Attention — Vérifie que la lampe de poche fonctionne.

Panneau indices

3 MIN

Matériel — feuilles blanches et ruban adhésif
Permet d'afficher les indices bonus.
Attention — Colle seulement sur des surfaces faciles à nettoyer.

Chaise témoin

1 MIN

Matériel — une chaise avec un coussin
Endroit où l'enfant attend son tour sans bouger.
Attention — Rien à signaler.

Rideau de scène

4 MIN

Matériel — un drap clair tendu sur une corde
Cache la dernière cachette et crée un effet de surprise.
Attention — Le drap ne doit pas toucher le sol.

Coin loupe

2 MIN

Matériel — un cercle de papier découpé en forme de loupe
Les enfants l'utilisent pendant les gages.
Attention — Découpe réservée à l'adulte.

LE DÉCOR MINIMUM — TROIS MINUTES

Éteins une lampe dans le salon et tends un drap blanc sur le canapé pour créer un petit coin enquête. Trois minutes, aucun achat.
Trois gestes, aucun achat, et la pièce a changé de nature. Tout le reste de cette page 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.

Le tableau des indices

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

1

2

3

4

5

6

7

8

TRÉSOR

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

L'ÉQUIPE



BUREAU DES DÉTECTIVES



Brevet de Chercheur de Trésor

décerné avec les félicitations du Inspecteur Lumine à

_____ pour avoir résolu l'enquête avec courage et douceur dans toute la maison et le jardin

Fait le _____

✂

BUREAU DES DÉTECTIVES



Brevet de Chercheur de Trésor

décerné avec les félicitations du Inspecteur Lumine à

_____ pour avoir résolu l'enquête avec courage et douceur dans toute la maison et le jardin

Fait le _____

Le jeu entier sur une page



Découpez les huit bandes. Elles remplacent les cartes des pages 8 à 11. Moins joli, exactement aussi jouable. Les réponses restent page 5.



1 • Je suis grand et bleu, toute la famille s'assoit sur moi.

2 • Regarde le pot rouge de l'orchidée blanche sur le meuble de la télévision.

3 • Dis les deux sons à voix haute, bout à bout.

4 • Marche jusqu'au gobelet vert avec 2 brosses à dents blanches à l'intérieur.

5 • L'association de ces objets te donne un indice.

6 • Compte les sièges en partant du toboggan.

7 • Dis les deux sons à voix haute, bout à bout.

8 • Cherche sous le robot blanc dans la chambre bleue.

ANTISÈCHE

1 sous le canapé · 2 pot d'une plante d'intérieur · 3 sous le tapis · 4 gobelet à brosses à dents · 5 dans le réfrigérateur · 6 siège de la balançoire · 7 casque de vélo · 8 sous le robot télécommandé. **Huit cartes posées, huit cartes reprises.**

Version « papier libre »

Huit phrases courtes, calibrées pour être recopiées en moins de trente secondes chacune sur un post-it ou le dos d'une enveloppe. Comptez neuf minutes pour les huit. N'oubliez pas d'ajouter la lettre et son numéro dans un coin.

N°	À RECOPIER, MOT POUR MOT	OÙ LE POSER
1	« Je suis grand et bleu, toute la famille s'assoit sur moi. »	Remise en main propre au départ
2	« Regarde le pot rouge de l'orchidée blanche sur le meuble de la télévision. »	sous le canapé
3	« Dis les deux sons à voix haute, bout à bout. »	dans le pot d'une plante d'intérieur
4	« Marche jusqu'au gobelet vert avec 2 brosses à dents blanches à l'intérieur. »	sous le tapis
5	« L'association de ces objets te donne un indice. »	dans le gobelet à brosses à dents
6	« Compte les sièges en partant du toboggan. »	dans le réfrigérateur
7	« Dis les deux sons à voix haute, bout à bout. »	sous le siège de la balançoire
8	« Cherche sous le robot blanc dans la chambre bleue. »	sous le casque de vélo

ENCORE PLUS SIMPLE : LE MODE ORAL

Zéro papier. Vous lisez la phrase à voix haute, les enfants cherchent, vous lisez la suivante. On perd l'objet à trouver, on gagne de pouvoir démarrer maintenant. Recommandé pour les 3–5 ans, qui ne lisent pas de toute façon.

LE MODE « UNE SEULE FEUILLE »

Vous n'imprimez que la page 19 et vous découpez huit bandes. Une feuille, une minute de découpe, environ quatre pour cent de l'encre du kit complet. C'est le compromis recommandé par défaut.

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, ou tapez directement iciletresor.fr/avis.html dans votre navigateur. 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