

chasse0tresor

Lineus le Magicien 4-5 ans





Page 3	Déroulement du Jeu
Page 4	Options ludiques
Page 5	Préparation
Page 6	Les cachettes
Page 7	Feuille d'organisation
Page 8	Histoire de départ
Pages 9-14	Les énigmes
Page 15	La formule
Page 16	Dénouement
Page 17	Cartes défis
Page 18	Invitations
Page 19	Diplôme

Sachez tout d'abord que vous êtes l'organisateur et l'animateur du jeu. Vous serez donc présent tout au long de l'activité pour lancer l'intrigue puis guider les enfants dans leur aventure.

L'histoire de départ

Le jeu débute par la lecture de l'histoire de départ. Elle permet aux enfants de découvrir ce que l'on attend d'eux. Pour progresser dans le jeu, les enfants vont devoir partir à la recherche des différentes énigmes, que vous aurez cachées au préalable.

Les cachettes

Pendant la phase de préparation du jeu, prévoyez une cachette pour chaque énigme. Notez les cachettes sur votre feuille d'organisation puis choisissez comment les annoncer aux enfants, en variant toutes ces possibilités :

- Vous pouvez utiliser une phrase simple : "Votre prochaine énigme vous attend près de la balançoire." (parfait pour les plus petits).
- Vous pouvez piocher parmi une de nos phrases devinettes toutes prêtes et détaillées page 6. (A réserver aux plus de 7 ans).
- Vous pouvez aussi photographier la zone où est cachée l'énigme. Vous montrerez ensuite la photo aux enfants depuis une tablette, un ordinateur, une TV, un smartphone ou imprimée sur papier.

Les énigmes

Les énigmes sont donc le fil conducteur du jeu. Chaque énigme demande aux enfants une réflexion ou la réalisation d'une action. Après chaque énigme terminée, les enfants reviennent vous voir. Une bonne réponse leur permet de passer à la recherche de l'énigme suivante. Si les enfants sont en difficulté pour comprendre une énigme, aidez-les afin de ne pas les pénaliser. Pour les enfants qui ne savent pas encore bien lire, c'est vous qui leur lirez l'énoncé de l'énigme. Vous les accompagnerez également dans la résolution de celle-ci.

La fin du jeu

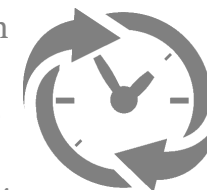
Le jeu prend fin quand les enfants ont résolu la toute dernière énigme et pris connaissance du dénouement de l'histoire. C'est à ce moment-là que vous pouvez leur distribuer nos diplômes (à imprimer). Vous pouvez également prévoir de leur offrir des petits cadeaux (livres, petits jouets, objets fabriqués par vos soins comme des couronnes ou des baguettes par exemple) ou des sachets de bonbons, comme récompense. Vous pouvez les cacher dans une boîte ou un carton qui feront office de trésor.



Option défis (facultatif)

Afin d'intégrer dans l'activité des petits jeux, vous pouvez choisir de jouer avec les défis (vous trouverez les cartes défis à découper en fin de document).

Cette option entraîne un **changement dans la règle du jeu**. Après la lecture de l'histoire de départ, les enfants partent normalement à la recherche de la première énigme. Une fois celle-ci résolue, ils reviennent vous voir. **C'est à partir de là**, que vous allez leur lire une carte défi (tirée au sort par les enfants ou choisie par vous). Les enfants sont désormais obligés de réussir le défi proposé pour pouvoir continuer à progresser dans le jeu. Une fois le défi accompli, vous les dirigez alors vers leur prochaine cachette, avec une phrase cachette ou une photo (voir paragraphe des cachettes page 3). Faites recommencer le défi, tant qu'il n'est pas réussi.



Vous aurez donc besoin d'un nombre de cartes défis équivalent au nombre total d'énigmes moins une (car la première énigme n'en a pas besoin). Par exemple, s'il y a 7 énigmes cachées dans le jeu, vous aurez alors besoin de choisir 6 cartes défis. S'il y a 6 énigmes, il vous faut 5 cartes défis. S'il y a 8 énigmes, il vous faut 7 cartes défis... etc

Jouer avec plusieurs équipes (facultatif)

Pour jouer avec deux équipes, imprimez deux fois chaque énigme, deux fois la feuille d'organisation ainsi que les autres documents destinés aux enfants (feuille de route, codes, formules magiques, cartes défis...).



Une marque sur les feuilles vous permettra de différencier les documents des deux équipes. Vous pouvez également donner un nom à chaque équipe en rapport avec le thème du jeu.

Pour éviter de voir les deux équipes chercher en même temps les mêmes cachettes, il faut décaler les départs (voir tableau : E1=Enigme 1 ; EQ A = Equipe A ; C1 = Cachette 1). La première case C1 (en rouge) signifie que l'énigme 1 de l'équipe A (EQ A) sera cachée dans la cachette 1 de votre feuille d'organisation. La case C5 (en violet) signifie que l'énigme 1 de l'équipe B (EQ B) sera cachée dans la cachette 5 de votre feuille... etc.

	E1	E2	E3	E4	E5	E6	E7	E8
EQ A	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8
EQ B	C5	C6	C7	C8	C1	C2	C3	C4

Dans une configuration à deux équipes, servez-vous de la colonne points du tableau d'organisation pour noter les points obtenus par chaque équipe. Une énigme réussie rapporte 10 points. Une erreur enlève 5 points. En cas d'égalité de points à la fin du jeu, la première équipe qui a terminé l'aventure remporte le jeu. Avec des enfants de moins de 8 ans, nous préconisons de jouer avec une seule équipe.

Matériel nécessaire

- Pour organiser ce jeu, vous aurez besoin d'une **imprimante** avec du papier (simple, cartonné ou photo) pour imprimer les pages de ce document ; de **ciseaux** pour découper certaines énigmes et nos cartes de jeu ; un peu de **scotch** pour cacher certaines énigmes dans des endroits insolites (sous une table par exemple) ; des feutres ou des crayons à papier pour résoudre certaines énigmes.
- Si vous jouez avec les défis (voir page 4), il vous faudra également du matériel spécifique pour organiser certains jeux : ballon, corde à sauter, balle, papier, feutres, ciseaux, foulard, chronomètre...



Tout est prêt quand...

- Les **invitations** ont été imprimées, remplies et distribuées à tous les invités.
- Vous avez décidé de jouer **avec ou sans les défis, à une ou deux équipes** (voir page 4). Si vous avez choisi de jouer avec les défis, découpez les cartes puis préparez le matériel et les parcours nécessaires à leur déroulement.
- Tous les documents nécessaires au jeu ont été **imprimés** (en un ou plusieurs exemplaires selon les jeux ou le nombre d'équipes) : la feuille d'organisation, l'histoire de départ, les énigmes, le dénouement, les diplômes, les cartes défi ou autres documents...
- Les **cachettes** des énigmes ont été choisies et notées sur votre feuille d'organisation (voir paragraphe des cachettes page 3).
- Toutes les **énigmes** ont été cachées avant l'arrivée des invités et en cachette de votre enfant.
- Au **départ** du jeu, l'organisateur doit avoir avec lui la feuille d'organisation et les deux feuilles sur fond gris : l'histoire de départ et celle du dénouement. Plus éventuellement d'autres documents selon certains jeux.



Conseils

- L'idéal lors d'un anniversaire, c'est d'organiser le jeu peu après l'arrivée des enfants ou juste avant le goûter.
- Faites participer les enfants à tour de rôle dans la résolution des énigmes. Attention aux enfants timides qui auront peut-être un peu de mal à trouver leur place dans le jeu. Proposez-leur souvent de participer.
- Des déguisements peuvent être un plus pour imprégner encore davantage les enfants du thème du jeu.
- Pour économiser de l'encre et du papier, vous n'êtes pas obligé d'imprimer toutes les pages de ce document.



Tuyau arrosage	Je sais me faufilet comme un serpent et cracher de l'eau	Coussin	Accessoire mou qui sert d'arme lors de batailles
Boite aux lettres	Le courrier passe dans mon ventre	Tiroir	Rangement coulissant
Toboggan	Savez-vous qu'on m'appelle aussi glissoire	Portemanteau	Mobile ou mural, ils s'accrochent à moi
Arbre	Mes nombreux bras accueillent oiseaux et écureuils	Chaise	Mes quatre pattes servent à vous reposer
Balançoire	Avec moi, les enfants essaient de s'approcher des nuages	Table	J'ai quatre pieds, mais je ne suis pas un animal
Parasol	Sous ma protection, le soleil brule moins fort	Sous le tapis	On lui marche dessus, mais cherchez plutôt dessous
Pot de fleurs	De toutes les formes, j'accueille plantes et fleurs	Aquarium	Mes habitants parlent la langue des bulles
Sous une pierre	Enlevez cette pierre pour me découvrir	Sous un lit	Bien caché, j'écoute le ronfleur
Trou dans le mur	Ce petit trou dans le mur me sert de cachette	Livre	Mes feuilles ne changent jamais de couleur
Fenêtre	Permet à la lumière de rentrer dans la maison	Balai	Je suis poilu et certains me font même voler dans le ciel
Portail	Ouvert, fermé, je laisse passer les gens	Piano	Noires et blanches, à enfoncer mélodieusement
Porte	Muette, je m'ouvre et je me ferme comme une bouche	Baignoire	Dans la salle de bain, mon nom contient une couleur
Brouette	Outil du bricoleur ou du jardinier à une roue	Frigo	Il fait un peu moins froid chez moi que chez mon gros cousin
Robinet d'eau	Si on ne m'arrêtait pas, j'inonderais la terre entière	Paillason	Chaussures, piétinez-moi !
Potager	Ils poussent chez moi, avant d'être ramassés puis mangés	Radiateur	Froid quand il fait chaud, mais chaud quand il fait froid
Roue de voiture	Sauvez-moi avant qu'on ne me roule dessus	Télévision	La couleur fut une de mes grandes innovations
Cabane	C'est une maison pour enfants	Chaussure	On marche toujours par deux
Haie/Grillage	Je peux séparer des voisins ou de la route	Téléphone	Au bout du fil
Boite enterrée	On m'a enterré ! Creusez pour me retrouver	Sous le clavier	Objet moderne à touches
Accroché à ...	Levez vos yeux pour me trouver	Caché sous ...	Trouvez-moi, on m'a recouvert

Confiez l'énigme à un adulte présent. Expliquez aux enfants qu'un personnage présent leur remettra leur énigme en échange d'un mot de passe inventé par vos soins.

Cachez l'énigme dans un ballon de baudruche, puis gonflez-le. Mélangez-le ensuite avec d'autres ballons, que les enfants devront alors faire éclater pour découvrir l'énigme.

	Cachettes	Photo	Texte à lire	Réponses
Enigme n°1				Fleur à colorier (prévoir des feutres)
Enigme n°2				Fraise (on n'a pas besoin d'enlever sa peau pour la manger)
Enigme n°3				Toile d'araignée
Enigme n°4				Salive de Dragon
Enigme n°5				Larme de chauve souris
Enigme n°6				Pince de crabe
Formule	A donner après l'énigme 6			

Bonjour, je m'appelle Lineus et je vais vous raconter la drôle d'histoire que je suis en train de vivre. Je me suis réveillé ce matin avec la troublante sensation que quelque chose n'était pas comme d'habitude. C'est au moment de faire couler l'eau pour prendre ma douche que j'ai réalisé ce que c'était. En général, un magicien n'a pas besoin de ses mains pour ouvrir les robinets d'eau, car quelques mots d'une formule magique suffisent à cela. Mais la formule magique qui sert à ouvrir les robinets n'a rien ouvert du tout ce matin. Ni la formule pour se sécher les cheveux, ni celle pour se servir un café. Je suis désormais incapable de lancer le moindre sort, ce qui est assez gênant pour un magicien, vous en conviendrez.

Nous ne sommes plus qu'à deux jours du grand concours de magie d'Alunira et quelqu'un de mal intentionné veut semble-t-il m'empêcher de remporter une nouvelle fois le titre de grand magicien.

En cherchant dans mon grimoire magique, j'ai découvert la formule d'une potion qui pourrait me rendre mes pouvoirs magiques. Malheureusement, le livre est très ancien et je ne parviens plus à déchiffrer le nom des ingrédients utilisés pour fabriquer la potion. Le seul moyen pour retrouver leur nom est de retrouver Alnio, le farfadet qui vit dans la forêt d'Alunira.

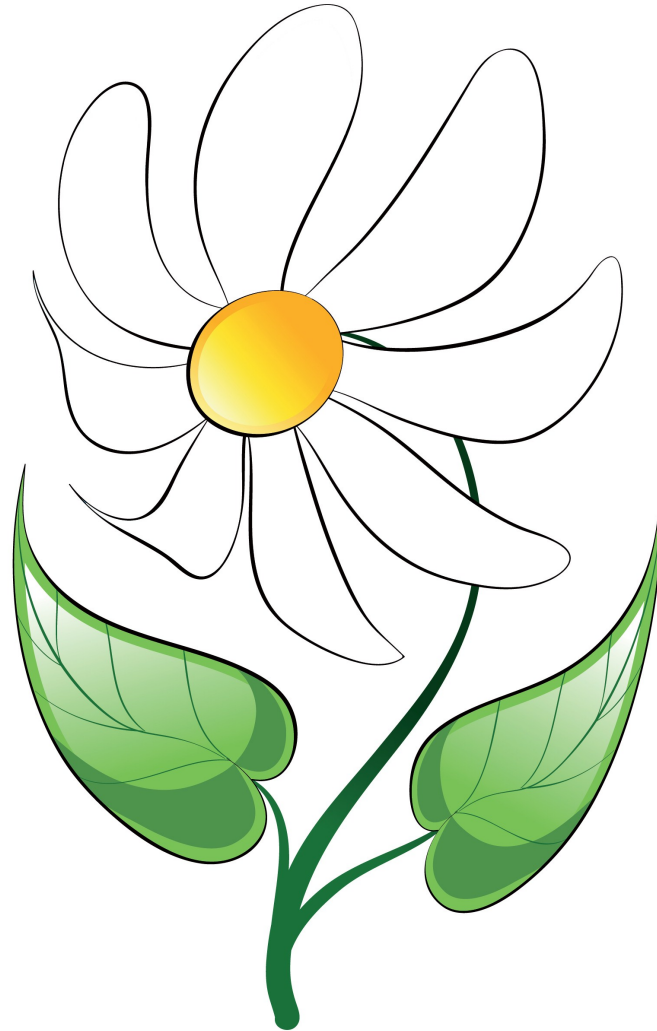
J'aurais besoin de votre aide dans cette aventure, car je suis trop vieux pour assurer seul un tel voyage.

Il faudra faire attention, car comme tous les farfadets, Alnio est très joueur et il ne vous donnera le nom de ces ingrédients que si vous parvenez à résoudre les énigmes qu'il vous proposera. Vous trouverez la première de ses énigmes près de...

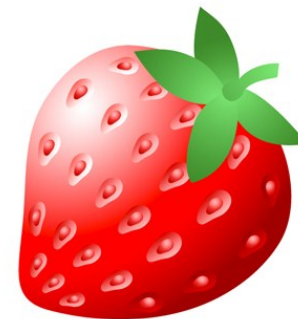
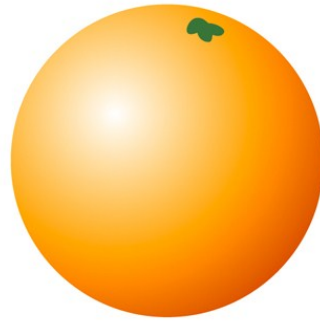
LINEUS



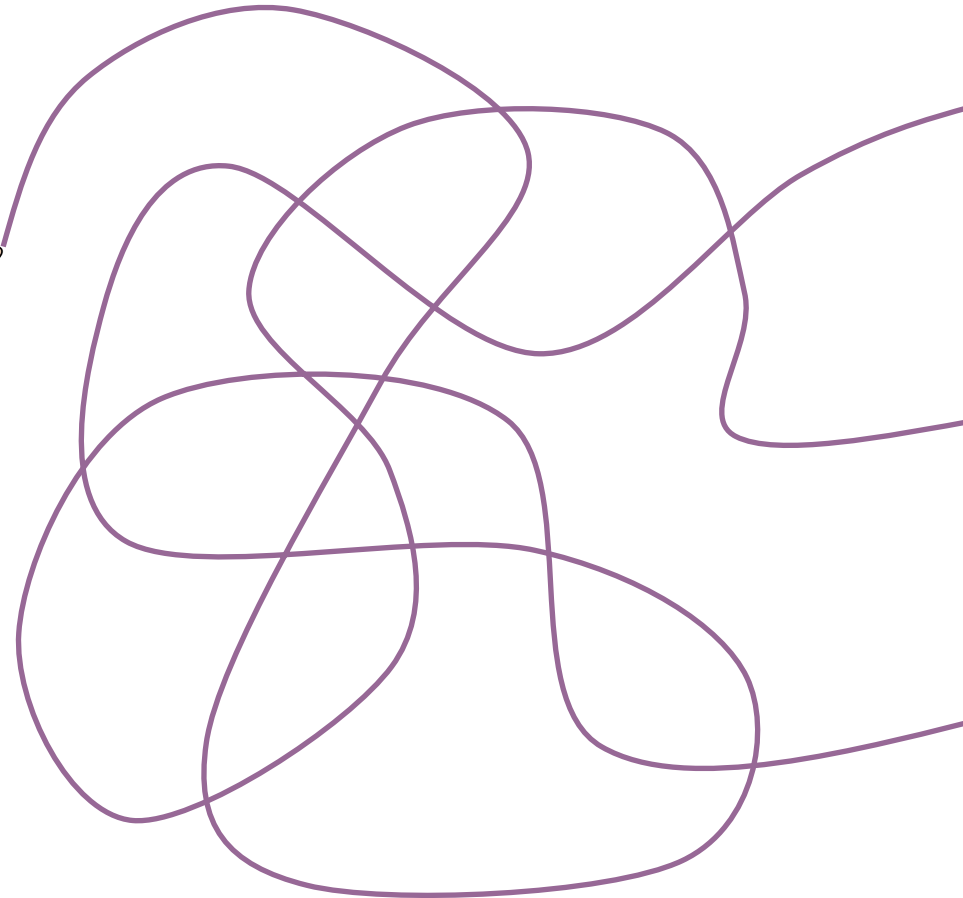
Histoire de départ



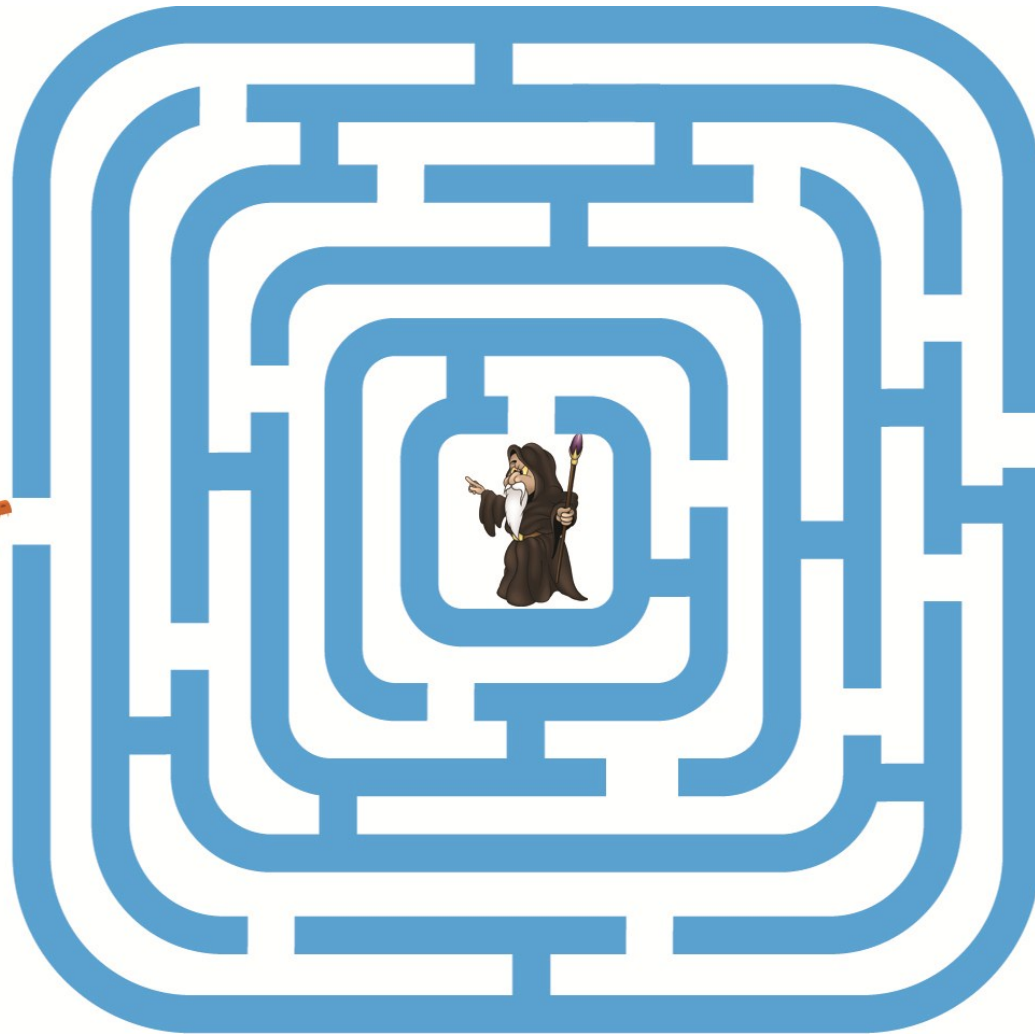
Bonjour les enfants ! On m'a prévenu de votre arrivée ici. Je suis content de vous voir. Voici le premier ingrédient à ramener à Lineus. Mais pour que la magie fonctionne, il faut que vous coloriez chacun votre tour un des pétales de cette fleur. Attention, deux pétales de la même couleur ne peuvent pas se retrouver côte à côte.



Trouver le fruit intrus parmi ces quatre fruits appétissants.
Lineus aura besoin de son jus pour le mettre dans la potion.



Suivez le chemin montré par le doigt du magicien pour découvrir une créature.
Lineus aura besoin de sa maison tout à l'heure pour la mettre dans la potion.




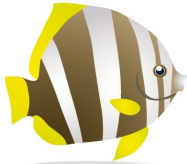


Pour constituer la potion, il faut aussi de la salive d'un animal imaginaire.
Aidez Lineus à sortir de ce labyrinthe pour découvrir de quelle créature il s'agit.



Pour composer la potion, il faut également une larme d'un animal. Retrouvez les deux ombres qui sont absolument identiques pour savoir de quel animal il s'agit.



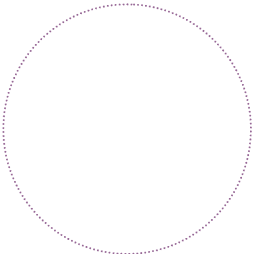
			
			
			



Bravo ! Il ne vous reste plus qu'un ingrédient à découvrir pour terminer la potion. Déplacez de case en case notre magicien dans le tableau, en suivant le chemin indiqué par les flèches orangées (une flèche déplace le magicien d'une seule case).

Pour préparer une potion qui permettra à un magicien de retrouver tous ses pouvoirs magiques, il faut faire bouillir en même temps dans une marmite six ingrédients bien précis :

Les deux premiers ingrédients sont une  aux pétales multicolores et du jus de 

Les deux suivants sont une  d'araignée et de la salive de 

Enfin, les deux derniers sont une larme de  et une pince d'un 

Voici la page abîmée du grimoire magique de Lineus.
Dessinez dans chaque cercle les ingrédients retrouvés lors de votre aventure.

Merci pour tout ! Grâce à cette potion, j'ai retrouvé tous mes pouvoirs magiques. J'ai découvert après analyse qu'un des chocolats mangés hier soir avait été ensorcelé par un de mes concurrents.

Je suis prêt désormais à partir pour le grand concours de magie d'Alunira. Personne ne pourra m'empêcher de le remporter une nouvelle fois cette année.

Pour vous remercier du rôle que vous avez joué dans cette histoire, j'ai souhaité vous offrir un diplôme et une partie du trésor que j'ai accumulé depuis plusieurs années.

Vous le trouverez près de....



Dénouement

<p style="text-align: center;">◀ Défi ▶</p> <p>Un incendie provoqué par un Dragon est en train de ravager une grande partie de la Forêt d'Alunira. Il faut que vous preniez de la hauteur pour ne pas vous faire bruler les pieds. Je vais compter à voix haute jusqu'à 20. Vous remporterez ce défi de hauteur, si au moment où je me retourne, vous avez tous trouvé un moyen de ne plus toucher le sol avec vos pieds.</p> 	<p style="text-align: center;">◀ Défi ▶</p> <p>Les alentours ne semblent pas très rassurants. Il faut que vous réussissiez un défi langage avec le corps pour communiquer entre vous sans faire de bruit. Je vais désigner quelqu'un dans votre équipe. Je vais lui glisser à l'oreille le nom d'un animal qu'il va devoir vous faire deviner en le mimant avec son corps. Il n'a pas le droit de parler. Le défi sera réussi, quand un de vous aura trouvé de quel animal il s'agit.</p> 	<p style="text-align: center;">◀ Défi ▶</p> <p>On entend le souffle inquiétant d'une créature qui s'approche. Il va falloir vous cacher rapidement en réussissant un défi d'invisibilité. Je vais me retourner puis je vais compter à voix haute jusqu'à dix. Vous remporterez le défi et éviterez de croiser la créature, si au moment où je me retourne, vous vous êtes tous cachés et je ne vois plus le moindre d'entre vous.</p> 	<p style="text-align: center;">◀ Défi ▶</p> <p>Le pont sur lequel vous venez de monter ne semble pas très stable et menace de s'écrouler. Il va vous falloir réussir un défi de vitesse pour atteindre rapidement l'autre berge. A mon top départ, vous vous élançerez tous pour terminer le plus vite possible, le parcours que je vais vous montrer. Si au moins trois d'entre vous terminent le parcours dans le temps donné, alors ce défi sera remporté par votre équipe.</p> 
<p style="text-align: center;">◀ Défi ▶</p> <p>Un Géant est endormi non loin de là. Il va falloir réussir un défi de discrétion afin qu'il ne vous voie pas. Allongez-vous et atteignez l'endroit que je vais vous indiquer en rampant. Si toute votre équipe réussit à ramper sans se lever et sans faire de bruit, le défi sera gagné et le Géant ne se sera pas rendu compte de votre présence.</p> 	<p style="text-align: center;">◀ Défi ▶</p> <p>Pour devenir un bon magicien, il faut être capable de savoir bien viser pour envoyer un sort. Prenez une balle ou un ballon puis essayez chacun votre tour de faire tomber ou toucher la cible que je vais vous montrer. C'est un défi de précision qu'il faut réussir ici. Quand tout le monde aura touché la cible, ce défi sera remporté.</p> 	<p style="text-align: center;">◀ Défi ▶</p> <p>La nuit vient de tomber, c'est impossible d'avancer. Il va vous falloir réussir un défi vision de nuit pour pouvoir continuer votre route. Je vais bander les yeux d'un enfant, puis placer un objet à quelques mètres de lui, qu'il va devoir ensuite essayer de ramasser. Les autres peuvent le guider avec la voix. Si l'objet est attrapé, alors le défi est remporté par votre équipe.</p> 	<p style="text-align: center;">◀ Défi ▶</p> <p>Ce défi va permettre de voir si vous possédez des pouvoirs spéciaux d'observation. Vous allez tous vous retourner le temps que je cache un objet. Je vais ensuite dire à voix haute le nom de cet objet. Si l'un d'entre vous parvient à le retrouver, alors ce défi sera gagné.</p> 



Je t'invite à mon anniversaire qui aura lieu le

.....
deh..... àh.....

Voici mon adresse

Nom & Prénom

.....

.....

Merci de me confirmer ta présence avant le

par téléphone

ou par email



www.chasse-tresor.net



Je t'invite à mon anniversaire qui aura lieu le

.....
deh..... àh.....

Voici mon adresse

Nom & Prénom

.....

.....

Merci de me confirmer ta présence avant le

par téléphone

ou par email



www.chasse-tresor.net



Je t'invite à mon anniversaire qui aura lieu le

.....
deh..... àh.....

Voici mon adresse

Nom & Prénom

.....

.....

Merci de me confirmer ta présence avant le

par téléphone

ou par email



www.chasse-tresor.net



Je t'invite à mon anniversaire qui aura lieu le

.....
deh..... àh.....

Voici mon adresse

Nom & Prénom

.....

.....

Merci de me confirmer ta présence avant le

par téléphone

ou par email



www.chasse-tresor.net



Diplome

exceptionnel



attribué à

Signature

Toute reproduction ou représentation intégrale ou partielle de ce document, par quelque procédé que ce soit, notamment sa rediffusion sous forme numérique ou imprimée, ou la création de liens hypertextes pointant vers ladite œuvre, fait sans l'autorisation de l'Éditeur ou de l'auteur, est illicite et constitue une contrefaçon, soumettant son auteur et toutes les personnes responsables aux sanctions pénales et civiles prévues par la loi.

Vous êtes libre d'utiliser ce document pour vos besoins personnels et non commerciaux : vous pouvez stocker ce PDF sur votre ordinateur et l'imprimer pour vos besoins propres.

Vous n'avez pas le droit de modifier ce document, ni d'en extraire tout ou partie du texte pour l'insérer dans un autre document, sauf si ce document est à votre usage personnel et exclusif et que vous ne le diffusiez pas à d'autres personnes.

Vous n'êtes pas autorisé à distribuer gratuitement ce document par quelque moyen que ce soit.

Vous n'avez pas le droit de l'installer sur un site internet en vue de sa diffusion, ou de l'envoyer par email ou tout autre procédé électronique à d'autres personnes.

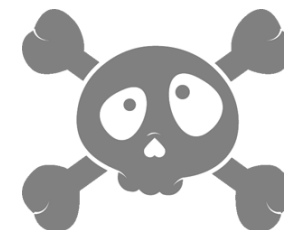
Ce document ne peut être distribué que par son auteur ou par l'éditeur, et ne peut être téléchargé que depuis un site internet appartenant à son auteur ou habilité à le faire, après accord explicite de celui-ci.

Vous n'êtes pas autorisés à revendre ce document.

Vous n'avez pas le droit d'utiliser les images d'illustration de ce document.

Les images de ce document sont sous copyright © Shutterstock.com

*Si vous découvrez une erreur dans ce document, vous avez le droit d'en demander son remboursement intégral par un simple email adressé à **contact@chasse-tresor.net***





Sur notre site internet www.chasse-tresor.net, retrouvez des chasses aux trésors, des enquêtes policières et des jeux à imprimer pour les anniversaires. Animez les fêtes de vos enfants grâce à nos aventures ludiques, éducatives et originales.



N'hésitez pas à devenir fan de nos jeux sur vos réseaux sociaux préférés !

