La chasse au trésor de la petite bibli



Note de préparation

Chers aventuriers, chères aventurières de bibliothèque,

Bienvenue dans la chasse au trésor de la petite bibli!

Parents, choisissez un trésor (soit les images proposées ici en fin de document, soit le livre, soit tout autre trésor de votre choix et cachez-le dans un endroit sûr). Imprimez les lettres en fin de fichier et découpez-les.Imprimez les énigmes suivantes, et dispersez-les à des endroits stratégiques. Il y a 15 énigmes à résoudre (vous pouvez les utiliser toutes ou en sélectionner certaines). Associez-y les lettres désignant l'endroit où vous avez caché le trésor. Chaque énigme résolue, permet de démarrer la recherche de la suivante.

Lorsque les aventuriers ont résolu toutes les énigmes et trouvé toutes les lettres, il n'y a plus qu'à les remettre dans le bon ordre pour découvrir le lieu où est caché le trésor !

Lisez ensuite l'introduction aux aventuriers afin de lancer la partie.

Vous pouvez aussi complexifier le jeu si nécessaire (ou par envie), en donnant des contraintes de temps ou de recherche par exemple.

La chasse au trésor de la petite bibli



Chers aventuriers, chères aventurières de bibliothèque,

Bienvenue dans la chasse au trésor de la petite bibli!

Un trésor a été dissimulé dans les environs!

Il vous faudra bravoure et ténacité pour atteindre votre but !
Mais rassurez-vous, vous n'êtes pas ici par hasard !

Vous faites partie de cette aventure car nous savons que vous allez pouvoir relever ce défi, ensemble, avec courage, intelligence et collaboration!

Retrouvez les panneaux d'énigmes et résolvez-les pour obtenir les lettres du code. Une fois toutes les lettres réunies, remettez-les en ordre pour découvrir l'endroit où est caché le trésor !

Bonne aventure !

Énigme 1: Trouve tout ce qui n'est pas juste le dessin de la couverture ! Il y a 4 erreurs !



Énigme 2: Trouve les 4 lettres et reconstitue le mot



Énigme 3 : Trouve 5 différences





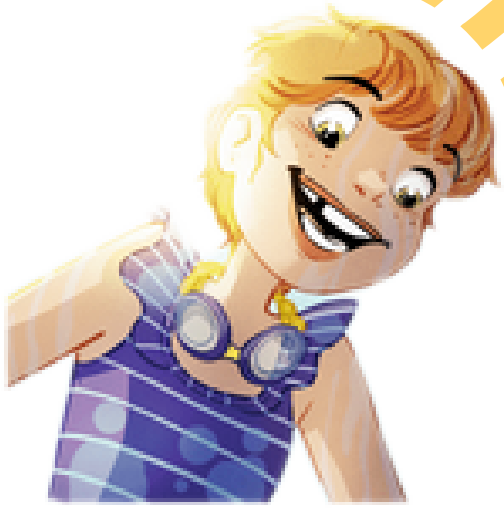
Énigme 4: Trouve deux noms des personnages dans la grille





N	Z	A	Z	U
O	S	N	E	T
L	I	V	N	N
Z	M	T	O	I
E	B	R	L	S
U	A	T	K	T
P	Y	K	A	B

Énigme 5: Aide Louise à rejoindre son ami!





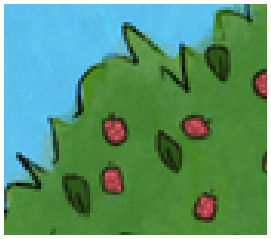
Énigme 6: Complète le texte

La journée est déjà bien avancée, et petit _____ commence à avoir très faim. Il s'arrête alors pour déguster quelques _____ . Elles sont délicieusement sucrées et très juteuses. Le ventre bien rempli, il regarde alors ses _____ . Son pelage blanc est devenu tout _____ à cause du jus des framboises. "Mais évidemment !", s'écrie le petit lapin, et il s'empresse de remplir son _____ de framboises bien mûres.

rose



framboises



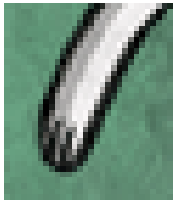
lapin



panier



pattes



Énigme 7: Compte les objets



Nombre de coussins :



Nombre de peluches:



Nombre de poissons:

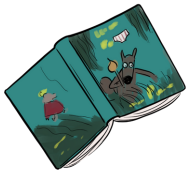
Énigme 8: Déchiffre le code et réalise les calculs

 = 9

 = 1

 = 5

 = 7

 = 10

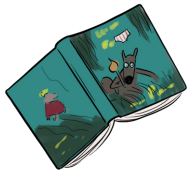
 = 2

 = 6

 +  =

 +  =

 -  =

 -  =

Énigme 9: Retrouve le nom des différents personnages et écris-les



_____



_____



_____



_____



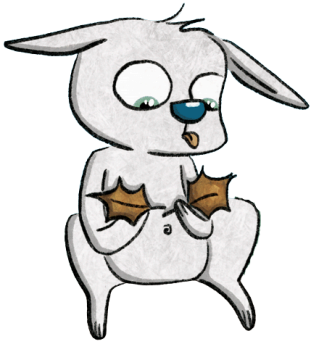
_____

Énigme 10: Relie le personnage à la scène qui correspond à son histoire





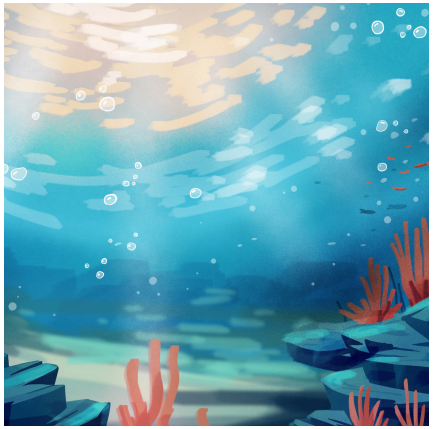












Énigme 11: Relie les images identiques pour reconstituer le mot, le chiffre de la première image correspond à la place de la lettre dans le mot


1

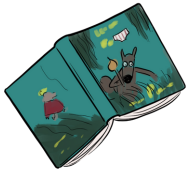

E


A


4


5


7


L

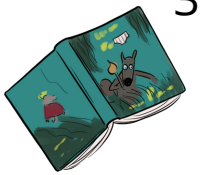

N


C


2


6


R


3


I

_ _ _ _ _ _ _

Énigme 12: Cherche les 3 intrus de l'histoire



Énigme 13: Sudoku



1



2



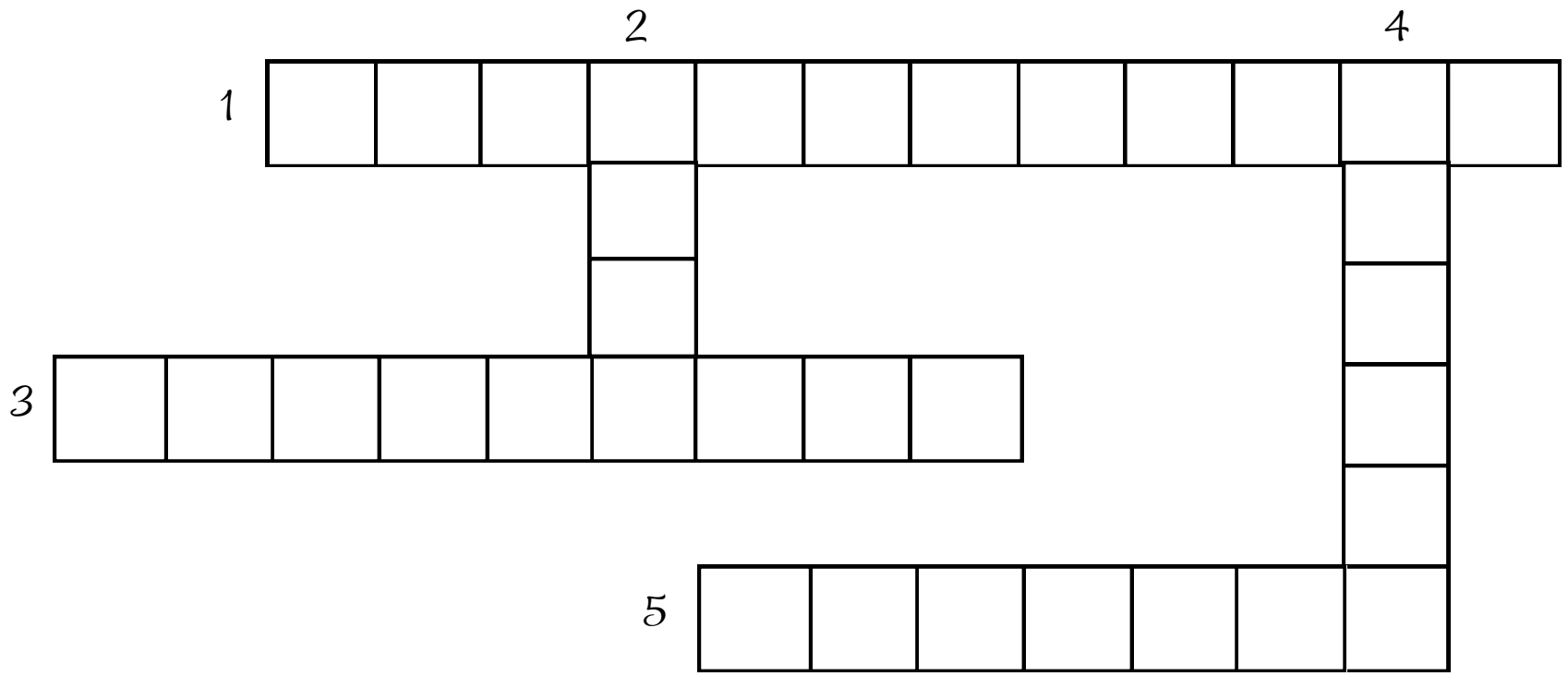
3



4

Énigme 14: Mot croisé



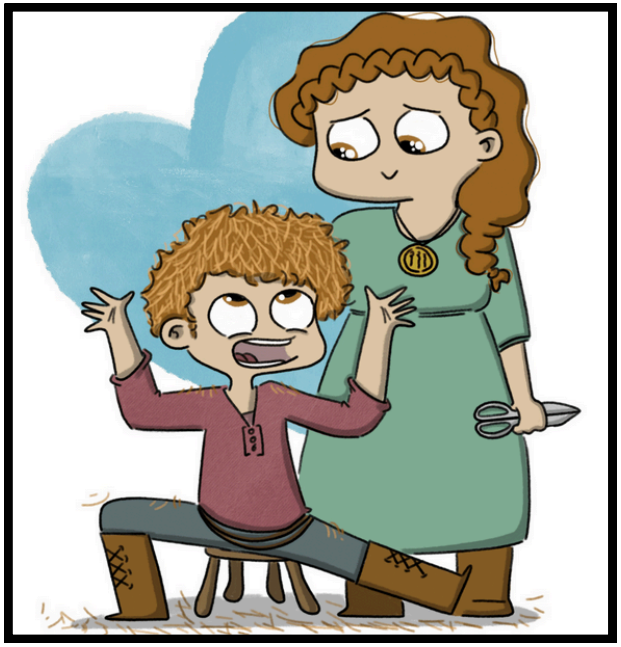
1. Meuble ou bâtiment où les livres sont bien gardés
2. Animal poilu au long cou qui a la réputation de cracher quand il est contrarié
3. Plan, stratégie, comportement réalisé en réponse à un sentiment d'injustice pour obtenir réparation, "faire payer" quelque chose qu'on a subi.
4. Exceptionnel, quelque chose qui n'existe pas en deux exemplaires
5. Bête ou personnage imaginaire qui peut faire peur

Énigme 15: Memory géant

Imprimez ces cartes en deux exemplaires et cachez-les à différents endroits : l'objectif est de retrouver les paires. Quand une carte est trouvée, il faut mémoriser son emplacement, elle ne peut être prise que lorsque sa paire est retrouvée aussi.







Les lettres

A B C D E F G

H I J K L M N

O P Q R S T U

V W X Y Z

Idée de trésor : Les héros de la petite bibli

(ou tout autre coloriage, gouter, jeu, cadeau, livre, ou images)















Idée de trésor : Les héros de la petite bibli

(ou tout autre coloriage, gouter, jeu, cadeau, livre, ou images)















Idée de trésor : Une activité créative

(ou tout autre coloriage, gouter, jeu, cadeau, livre, ou images)

Imprimez ce dessin et proposez à l'enfant de créer une histoire, une scène, un poème, une planche en écrivant, dessinant en s'exprimant comme il le souhaite à partir de cette forêt

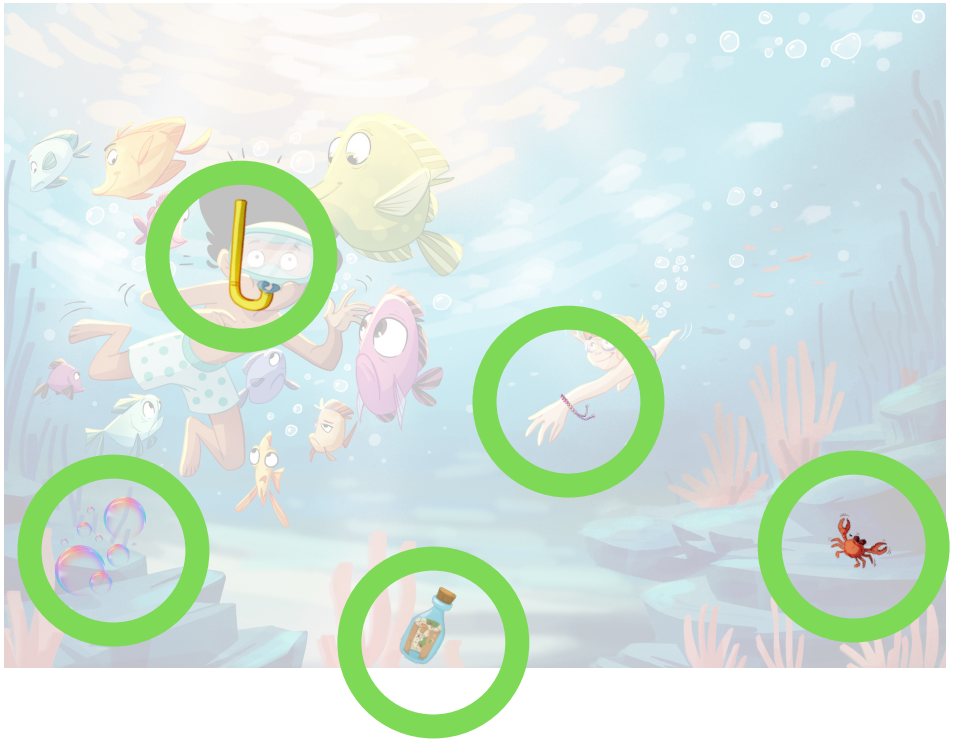


Correctif

Énigme 2: Trouve les 4 lettres et reconstitue le mot



Énigme 3 : Trouve 5 différences





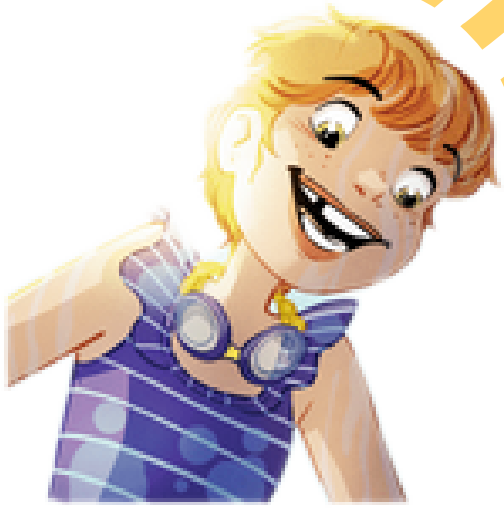
Énigme 4: Trouve deux noms des personnages dans la grille





N	Z	A	Z	U
O	S	N	E	T
L	I	V	N	N
Z	M	T	O	I
E	B	R	L	S
U	A	T	K	T
P	Y	K	A	B

Énigme 5: Aide Louise à rejoindre son ami!





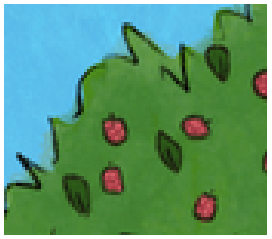
Énigme 6: Complète le texte

La journée est déjà bien avancée, et petit lapin commence à avoir très faim. Il s'arrête alors pour déguster quelques framboises. Elles sont délicieusement sucrées et très juteuses. Le ventre bien rempli, il regarde alors ses pattes. Son pelage blanc est devenu tout rose à cause du jus des framboises. "Mais évidemment !", s'écrie le petit lapin, et il s'empresse de remplir son panier de framboises bien mûres.

rose



framboises



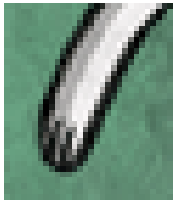
lapin



panier



pattes



Énigme 7: Compte les objets



Nombre de coussins : 9



Nombre de peluches: 9



Nombre de poissons: 10

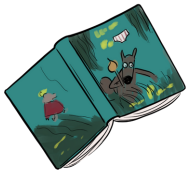
Énigme 8: Déchiffre le code et réalise les calculs

 = 9

 = 1

 = 5

 = 7

 = 10

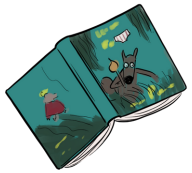
 = 2

 = 6

 +  = 10

 +  = 12

 -  = 4

 -  = 9

Énigme 9: Retrouve le nom des différents personnages et écris-les



Prune _____



Liv _____



Zeno _____



Rima _____



Owen _____

Énigme 10: Relie le personnage à la scène qui correspond à son histoire





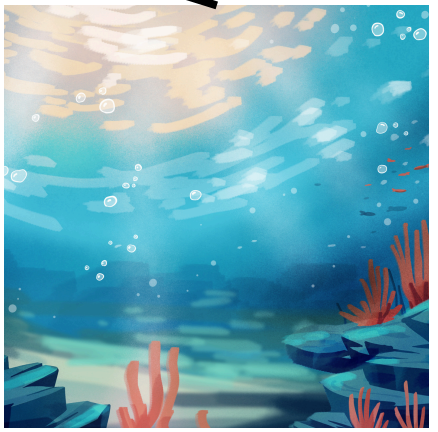




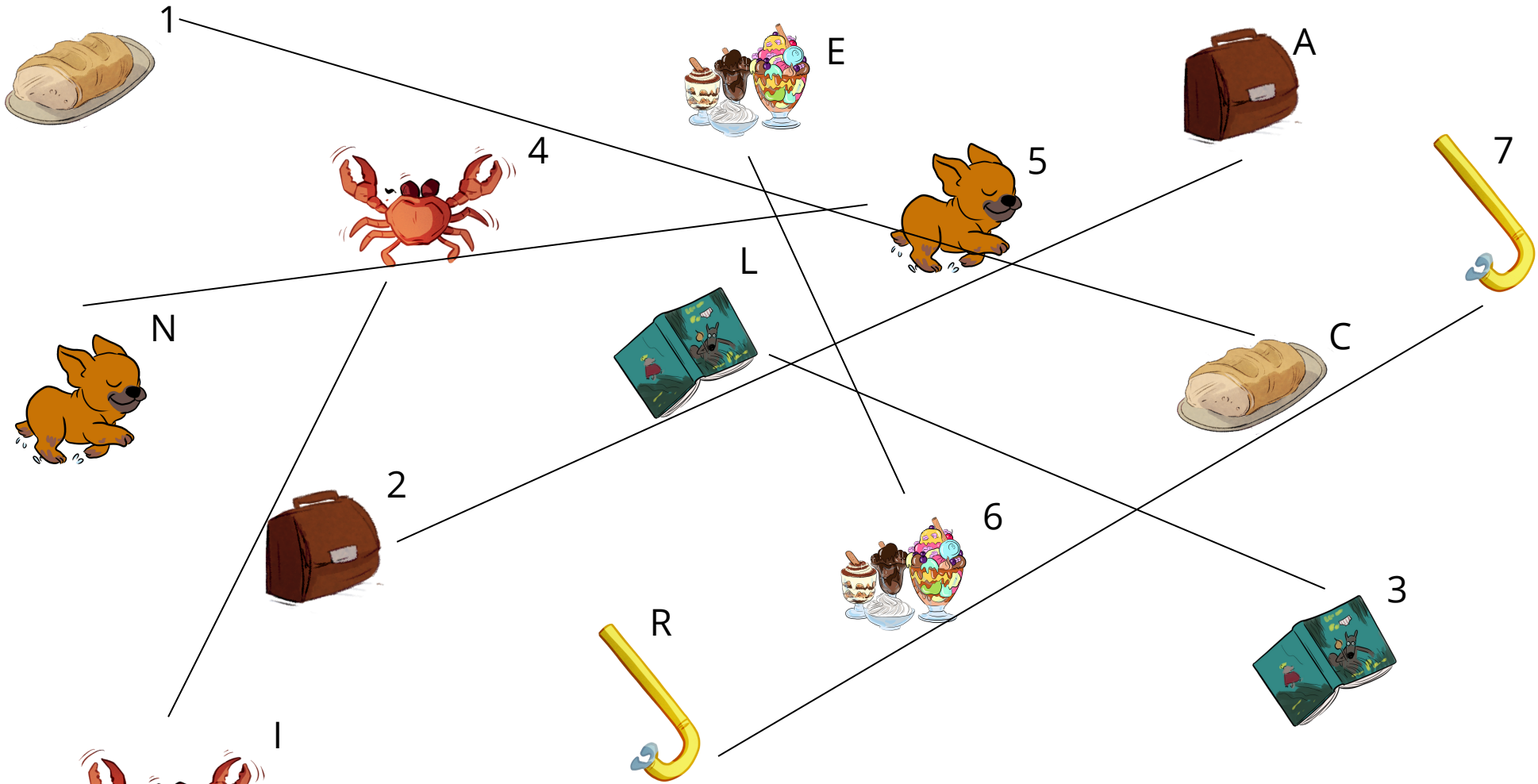








Énigme 11: Relie les images identiques pour reconstituer le mot, le chiffre de la première image correspond à la place de la lettre dans le mot



C A L I N E R

_ _ _ _ _ _ _

Énigme 12: Cherche les 3 intrus de l'histoire



Énigme 13: Sudoku



1



2



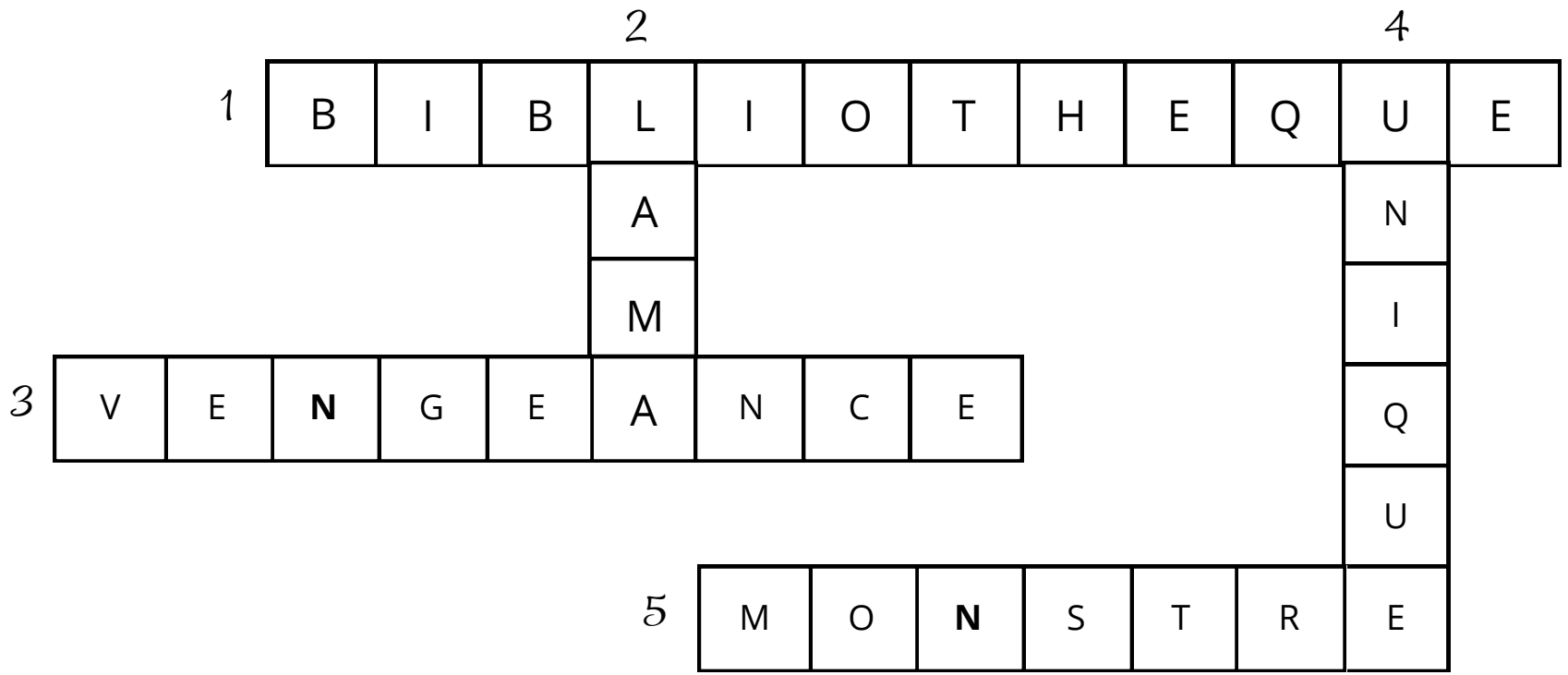
3



4



Énigme 14: Mot croisé



1. Meuble ou bâtiment où les livres sont bien gardés
2. Animal poilu au long cou qui a la réputation de cracher quand il est contrarié
3. Plan, stratégie, comportement réalisé en réponse à un sentiment d'injustice pour obtenir réparation, "faire payer" quelque chose qu'on a subi.
4. Exceptionnel, quelque chose qui n'existe pas en deux exemplaires
5. Bête ou personnage imaginaire qui peut faire peur