



Cher.e.s libraires,
Nous mettons à votre disposition
une animation gratuite et adaptable,
en librairie ou en festival,
autour de l'univers

LES MONDES PERDUS

d'Isabelle Lémaux-Piedfert et Aucha.
Vous pouvez ajouter autant d'énigmes
et de cachettes que vous le souhaitez!
À vos ciseaux!



La chasse au trésor

RÈGLES DU JEU :

Le but de la chasse au trésor est de trouver les valises cachées dans la librairie - leurs emplacements étant indiqués sur la carte - et de répondre aux énigmes posées, afin de recevoir son diplôme d'enquêteur.rice.

Durée de jeu : 45 minutes environ

Temps de préparation et mise en place : 2h environ

Matériel nécessaire : Une imprimante, de la colle, du papier et des crayons.

Vous pouvez également prévoir un petit cadeau pour les enfants (goodies, pièces en chocolat, bonbons, etc.)

Nombre d'enfants : 25 enfants maximum

PRÉPARATION

Commencez par imprimer le plan de la librairie ou structure accueillante (ou dessinez-la sur le modèle fourni) et déterminez le nombre de valises que vous souhaitez cacher, en les numérotant et en les plaçant sur le plan. L'idéal est de faire des cartes différentes pour les groupes d'enfants, afin qu'ils n'aillent pas tous vers le même coffre en premier.

Si une autrice est présente, indiquez le « stand de dédicace » avec un numéro sur le plan. Imprimez ensuite tous les papiers (nous vous conseillons d'imprimer 5 énigmes par valise) et les diplômes selon le nombre de participants. Commencez par découper et monter les valises, puis découpez les énigmes. Cachez les énigmes dans les valises, puis les valises dans les pièces, selon le plan préalablement établi. Mettez à disposition des enfants du papier et des crayons.

PENDANT LE JEU

Créez des groupes de 5 enfants maximum. Chaque groupe aura son représentant (soit un libraire/festivalier, soit un parent avec les réponses). Vous pouvez également prévoir un adulte supplémentaire qui pourra passer dans les groupes.

Commencez par lire la feuille commençant par « Aïe Aïe Aïe »

N'hésitez pas à proposer aux enfants des bonbons comme petites récompenses.

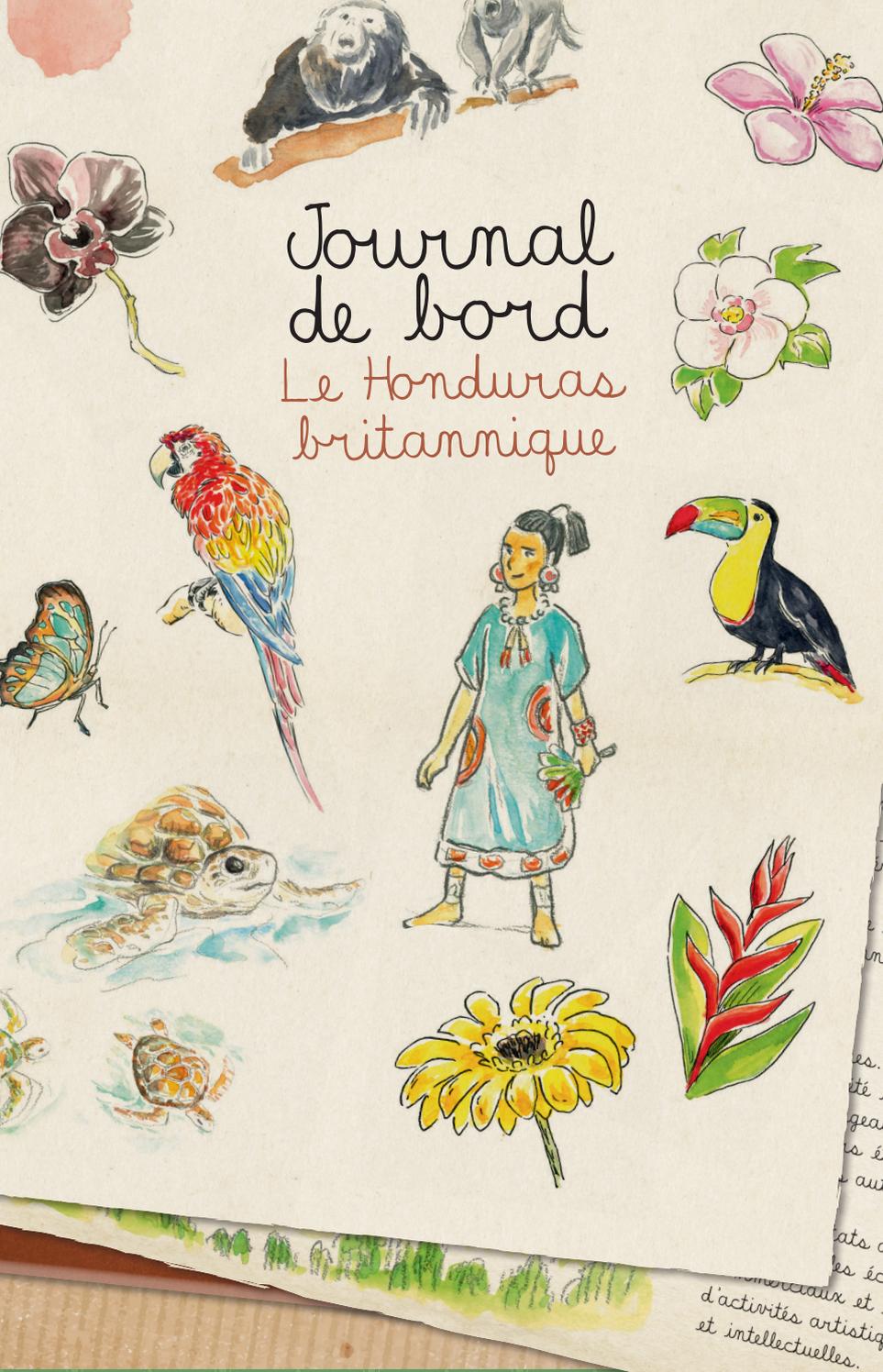
Une fois le jeu terminé, vous pouvez leur donner des cadeaux (goodies, pièces en chocolat, etc.) et leur remettre leur certificat de moussaillon.

Et surtout, amusez-vous !



Journal de bord

Le Honduras britannique



La recette de Tikal
est, chaud des Mayas
les fèves de cacao
aient de créer le ch
ent de monnaie d'éc

cacao viennent d'un ar
es cabosses, les fruits
de cacao.
fermentation pour deven
illées et broyées pour ob
viendra ensuite du choco

août 1920
discute longuement
s, Gabor et Balam.
la tellement plus
qu'au musée.
souvent les Mayas
es et les Incas,
vivaient pas au
au même moment.
que la civilisation
plus de 1800 ans
viron 1500 ap. J.C.).
toutes les autres
rique centrale!

racontent
nant.

es.
té maya était
geaient pas et
s étaient au
autres.

ats abritaient
es échanges
mmerciaux et nombre
d'activités artistiques
et intellectuelles.



Aïe Aïe Aïe !

Votre professeur.e n'a pas beaucoup apprécié votre dernier exposé sur la croissance des pommes de terre. Il ou elle veut du lourd, du sensationnel et commence à douter de vos capacités d'enquête. Ça, vous ne pouvez pas l'accepter !

Heureusement, la chance vous sourit : à l'occasion d'un vide-greniers, vous avez découvert un magnifique trésor : le journal d'Amy, une très célèbre archéologue du XX^e siècle.

Dedans, elle y a glissé une carte avec des indications.

Si vous parvenez à résoudre toutes les énigmes qu'elle a laissées derrière elle, vous pourrez enfin prouver à votre professeur que vous êtes digne de recevoir le diplôme d'enquêteur/enquêtrice que vous convoitez depuis si longtemps !

Plus une seconde à perdre, l'investigation n'attend pas !



La valise à découper



La carte à dessiner



1. Labyrinthe



2. Trouve l'intrus



3. Devine l'animal



4. Message chiffré

Indice :

1 = A et 2 = B

1.13.25 1 20.18.15.21.22.5

12.5 3.18.1.14.5 4.5

12.21.2.1.1.14.20.21.14

1.21 8.15.14.4.21.18.1.19

2.18.9.20.1.14.14.9.17.21.5



5. Rébus



10



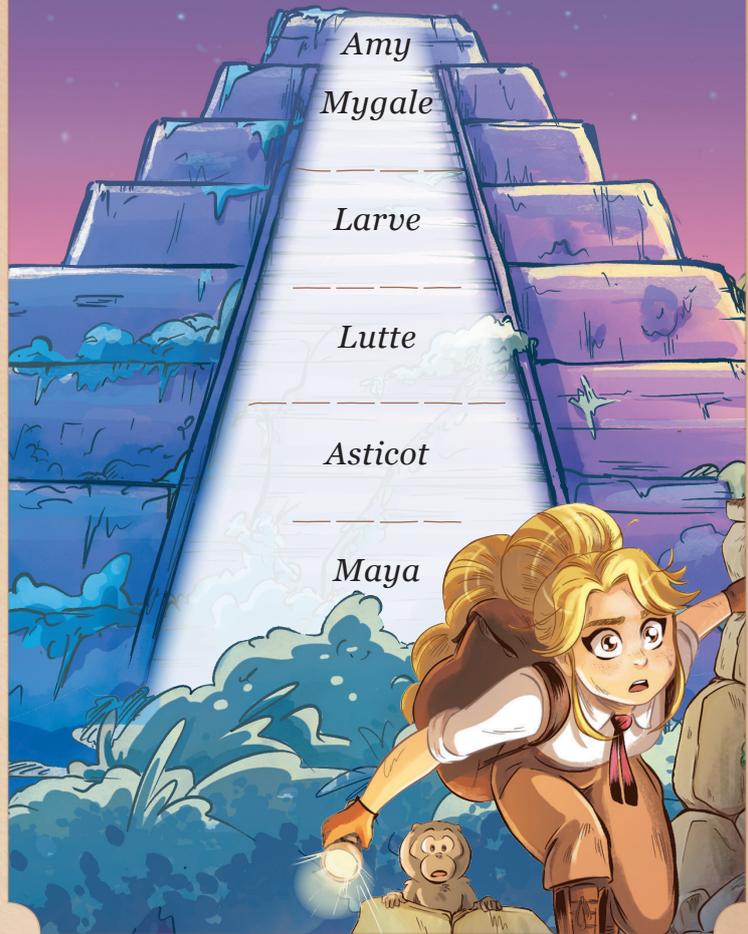
il
elle
...?



2



6. Marabout de ficelle



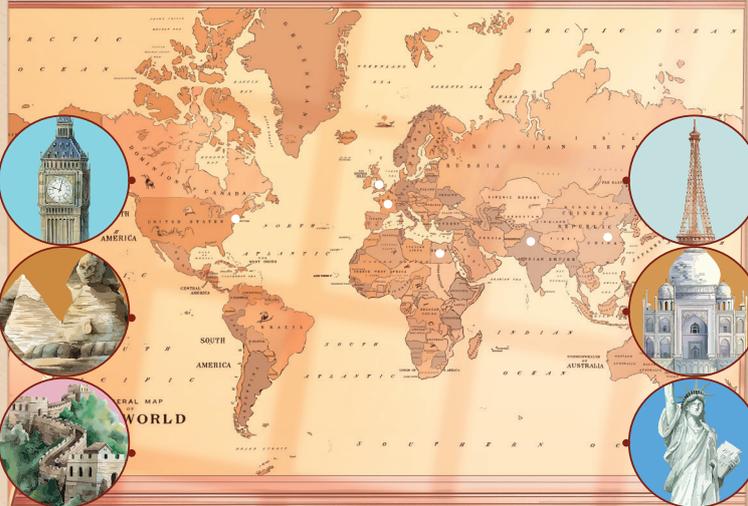
7. Opération codée



Indices :



8. Relie les monuments à leurs pays





LES MONDES PERDUS

Le certificat

Décerné à

*Pour ses recherches et la résolution des énigmes laissées par Amy,
une des plus grandes exploratrices du XX^e siècle.
Toutes nos félicitations, jeune enquêteur.trice.*

DUPUIS

