

L'AVENTURE DES MOTS

une aventure passionnante pour écrire avec plaisir

Graphick-kids

6 ans et +



L'AVENTURE DES MOTS

Déroulement du jeu

Ce jeu est un jeu d'écriture. Il permet de faire jouer les enfants à écrire et à rendre ainsi l'écriture plaisante et ludique.

Ce jeu peut se jouer seul ou en équipe. En équipe on peut choisir de tous faire les 12 épreuves ou de se les répartir.

Le jeu se joue sur la carte au trésor (page 3).

Le départ se fait depuis l'aventurier, on lit l'histoire, l'enfant (ou les enfants) avance jusqu'à la case 1 et suit les instructions de la carte correspondante.

Pour résoudre l'énigme, il se sert de la page d'écriture page 7 (en imprimer autant que de participants)

Une fois l'énigme résolue, on passe à la case 2 et ainsi de suite, jusqu'à la cité perdue et au trésor.

Lorsque le trésor est atteint, remettre le diplôme à l'enfant (en imprimer autant que de participants)

Vous pouvez aussi remettre une récompense de votre choix qui servira de trésor.



Matériel nécessaire

ciseaux
colle
crayon
et c'est tout, tout est fourni



Pions à découper



L'histoire à raconter en début de partie

à découper et à lire ou faire lire par l'enfant

Petit aventurier, le professeur Planton t'a parlé d'un fabuleux trésor caché en pleine jungle.

Tu as très peu d'indices pour commencer ton aventure, tu sais seulement que tu dois entrer sur des terres anciennes pour chercher les indices qui mèneront ton exploration jusqu'au trésor.

C'est parti, ton avion a atterri, et le guide t'a mené aux terres anciennes, mais il refuse de te suivre plus loin.

Sois courageux et fais attention aux dangers de la jungle.



Le rocher sacré

1



La carte de la jungle

2



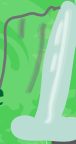
Le pont aux crocodiles

3



La cascade interdite

5



Le temple maudit

4



La jungle mystérieuse

7



La grotte cachée

6



la forêt dense

10



Le village indigène

9



La rivière dangereuse

11



La tribu sauvage

8



Les rapides de la mort

12



La cité perdue



Graphick-kids



1 Le rocher sacré



Tu trouves le rocher sacré dont t'a parlé le professeur Planton. Il porte de drôles de signes et une direction.

Note la direction sur ton carnet.



3 Le pont des crocodiles



En route pour la cité perdue ! C'est là bas que se cache le trésor. Mais pour y arriver, il faut d'abord traverser le pont des crocodiles. Traverse le pont sans tomber, attrape les lettres accrochées au pont et écris le mot trouvé.



2 La carte de la jungle



Tu trouves un arbre avec un trou bizarre dans le tronc Tu y plonges ta main et tu trouves la carte de la jungle. Ton aventure peut enfin commencer. Pour trouver ta destination finale, ajoute les voyelles qui ont été effacées sur la carte.

l _ c _ t _ p _ r d _ _

la cité perdue



4 Le temple maudit



Ouf tu as traversé le pont sain et sauf !

Tu arrives au temple maudit tu dois entrer chercher le prochain indice.

Tu arrives à la salle du trone et tu trouves une énigme à résoudre.

on me sent quand il pleut
on me voit dans un lac
on me touche quand on se baigne
on m'entend dans une cascade
on me goûte dans un verre
Qui suis-je ?

l'eau



Découper les cartes selon leur contour et les plier au centre.
Coller les deux parties entre elles.



5 La cascade interdite

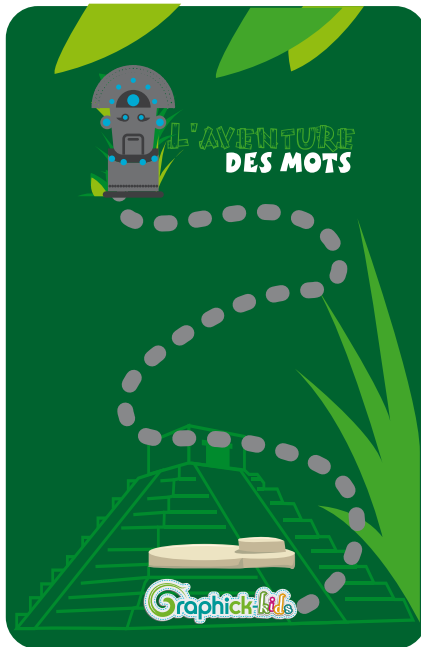
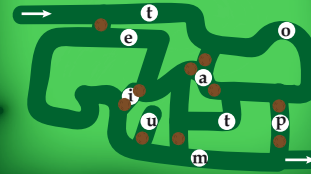
L'eau était l'indice, tu fonces à la cascade interdite indiquée sur ta carte.

Il faut traverser la cascade mais ça semble dangereux. Dans les anciennes traditions, les eaux sont magiques, peut être qu'une formule magique... Réfléchis à une formule et écris la.



7 La jungle mystérieuse

ça y est, le chemin bleu te mènes à la sortie et tu ressors dans la jungle mystérieuse. Tu y es attaqué par des singes qui lancent des noix de coco. Evite les noix de coco, ramasse les lettres sans passer sur une noix et écris le mot.



6 La grotte cachée

Bravo, la cascade s'écarte et il y a une grotte, tu entres. Tu traverses la grotte mais c'est un vrai labyrinthe. Les chemins sont colorés mais tu ne sais pas lequel prendre. Pour trouver la sortie, regarde bien les murs, il y a un indice effacé. Ecris le !

le chemin bleu



8 La tribu sauvage

Tu dois trouver un totem mais tu ne sais pas où chercher. Soudain, tu te fais capturer par une tribu sauvage. Tu as très peur de ce qu'ils vont faire de toi mais en fait ils sont très amicaux. Ils te donnent même un nom indien. Imagine ton nom indien et écris le.



Découper les cartes selon leur contour et les plier au centre.
Coller les deux parties entre elles.



9 Le village indigène



Les indigènes te conduisent à leur village pour t'offrir un repas et là... un totem !
Ce totem représente la nature et plus précisément un endroit sacré mais c'est écrit en signes indigènes.
Trouves la traduction et écris la

↑	=o
M	=ê
⊙	=f
⊙	=t
e	=r



11 La rivière dangereuse



Tu sors de la forêt et tu atteins une rivière. Il y a un canot, tu le prends. Attention à toi, un danger te menace, trouve lequel ! Dans chaque colonne une seule syllabe est bonne. Les 3 syllabes forme le mot que tu dois écrire.

_____	pi	du
_____	ra	bo
_____	_____	des
_____	la	lo
_____	_____	sse



10 La forêt dense



La forêt dense... tu y entres mais c'est un vrai parcours pour la traverser.
Un seul chemin possible.
50 pas à droite
30 pas devant
20 pas à gauche
12 pas à droite

écris en toutes lettres le nombre de pas que tu dois faire



12 Les rapides de la mort



Oh non, des rapides ! Tant pis tu dois sauter... trop tard, tu tombes au fond de l'eau et... Tu vois enfin ta destination. La cité perdue est sous l'eau. un peu de nage et ce sera bon. Trouves 3 mots de matériel pour nager ou aller sous l'eau et écris les.
Tu atteindras ainsi la cité perdue et son trésor.



Découper les cartes selon leur contour et les plier au centre.
Coller les deux parties entre elles.

Résous les énigmes en écrivant les réponses sur cette feuille

Les points sont là pour t'indiquer les épreuves où il y a plusieurs mots à écrire

1	Le rocher sacré	8	La tribu sauvage
2	La carte de la jungle	9	Le village indigène
3	Le pont des crocodiles	10	La forêt dense
4	Le temple maudit	11	La rivière dangereuse
5	La grotte cachée	12	Les rapides de la mort
6	La cascade interdite		
7	La jungle mystérieuse		

LE PARCHEMIN DE L'EXPLORATEUR

Bravo, tu t'es servi de ton crayon comme d'une véritable lasso. Tu as traversé des forêts hostiles, rencontré des peuples indigènes et découvert des territoires inconnus. Tu as montré que tu étais un enfant malin et courageux pour arriver au bout d'une telle aventure. Le véritable trésor est la découverte de la cité perdue, que personne d'autre que toi n'a trouvée. Cependant, sur l'arche d'entrée, il est précisé que le premier aventurier qui franchira la cité repartira avec la statuette sacrée et le parchemin de l'explorateur. Ce parchemin confirme que tu es un vrai aventurier.

Parchemin remis à : _____

pour son courage, sa persévérance et son maniement du crayon

Ce parchemin certifie que tu es le premier aventurier à avoir découvert la cité perdue

Tu peux désormais partir pour d'autres aventures.

Rédigé dans la cité perdue le _____

