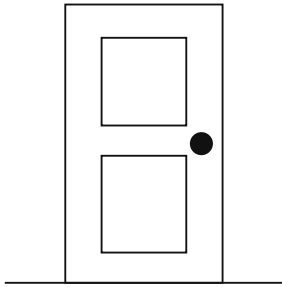


Chasse au trésor · 4 ans

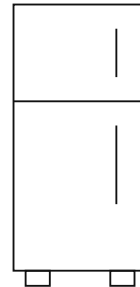
5 pages A4 · 5 cartes en images · 4 ans · 15 à 20 minutes · à imprimer depuis jeux-a-imprimer.fr

1



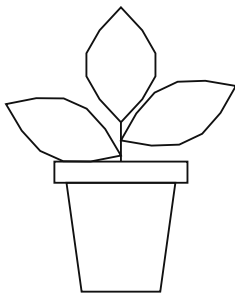
la porte

2



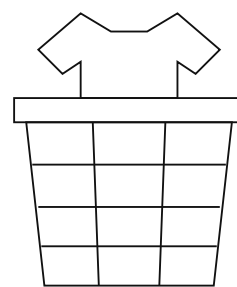
le frigo

3



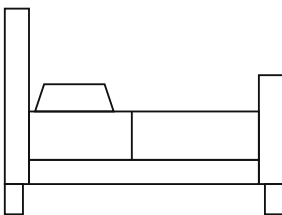
la plante verte

4



le panier à linge

5

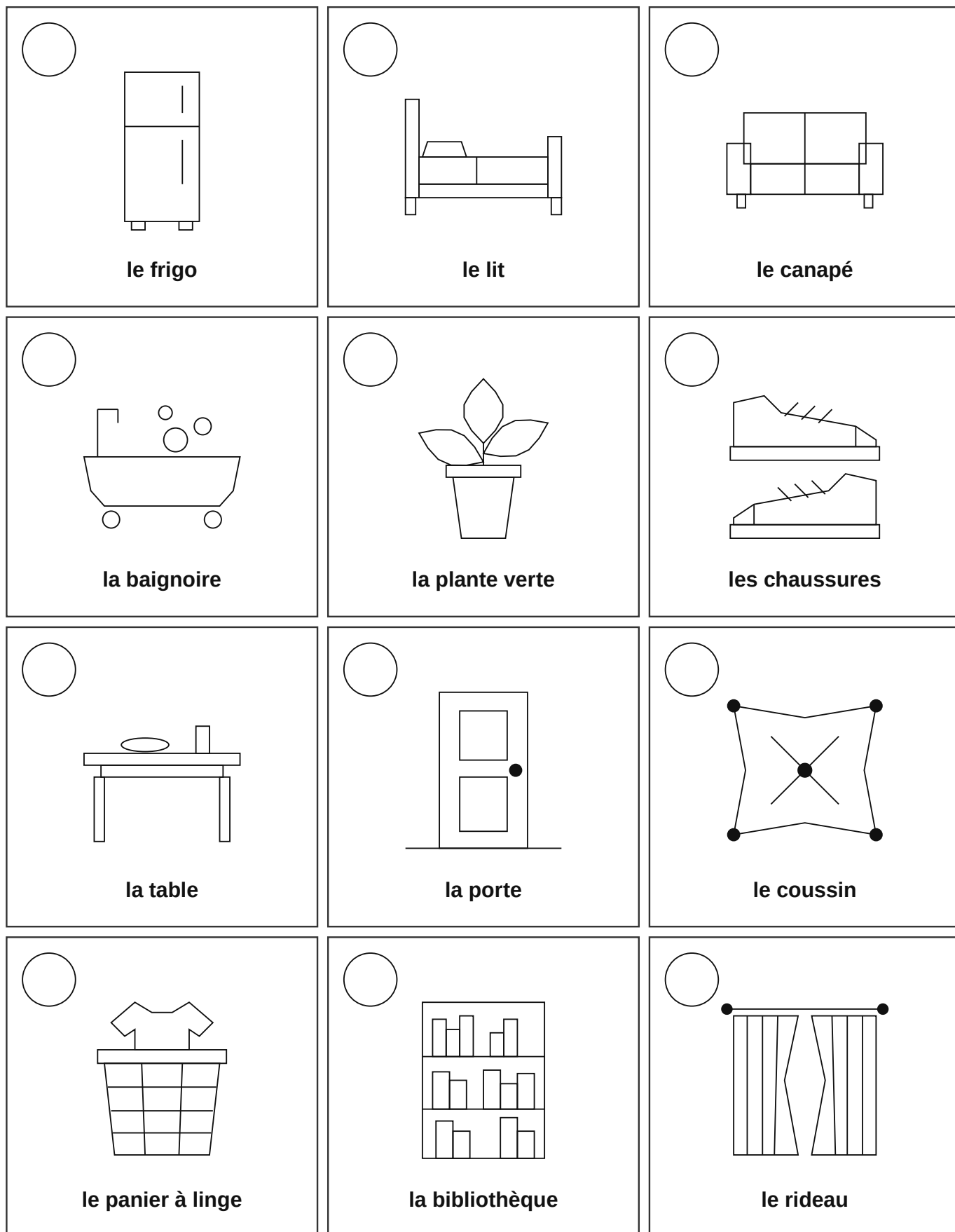


le lit

le trésor est caché ici

Les douze cachettes en images

Pour changer une cachette : découpez, numérotez la pastille, glissez la carte dans le parcours.



Cartes vierges

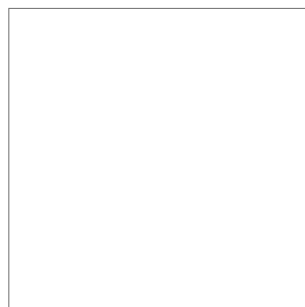
6 cartes à dessiner, pour la cachette que votre maison est seule à avoir.

1



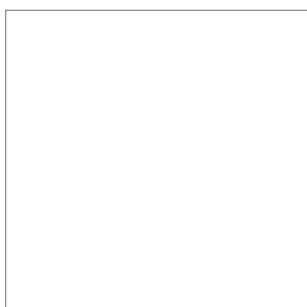
Dessine la cachette

2



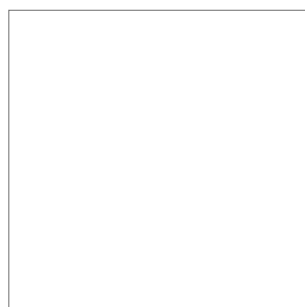
Dessine la cachette

3



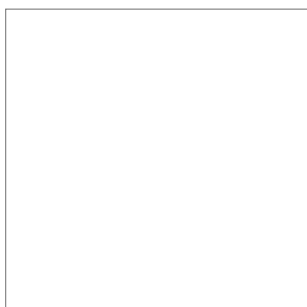
Dessine la cachette

4



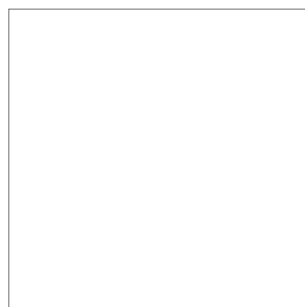
Dessine la cachette

5



Dessine la cachette

6



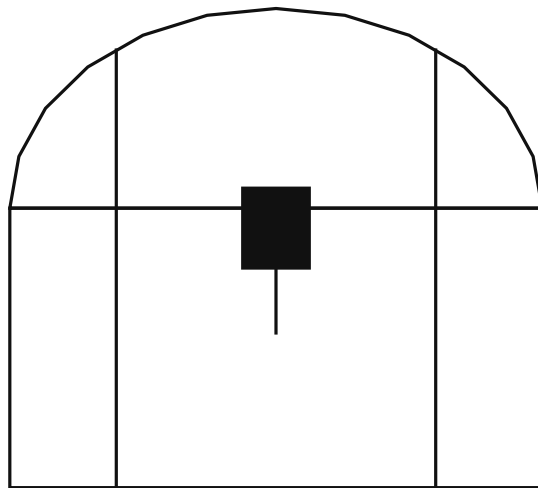
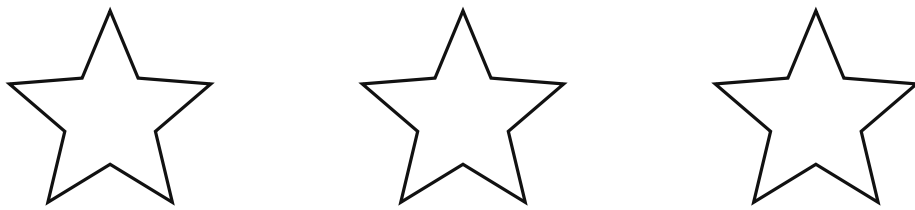
Dessine la cachette

Le diplôme à colorier

Un seul, en grand : au feutre, pendant que le goûter refroidit.

Bravo, tu as trouvé le trésor !

Chercheur de trésor de 4 ans

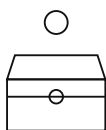


pour _____

le _____

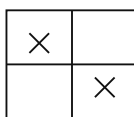
Guide de l'adulte

Les six étapes, le parcours en images, le temps, la sécurité et l'aide permise.



1. Un trésor qui se partage

Un sachet de bonbons ou de gommettes par enfant, ou un goûter dans une boîte : à quatre ans, le trésor doit y être pour chacun. Fermez la boîte avec un élastique.



2. Cinq cachettes à reconnaître

La porte, le frigo, la plante, le panier à linge et le lit. Vérifiez chaque endroit : atteignable debout, sans chaise, sans rien casser en cherchant.



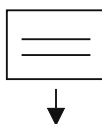
3. Découpez et vérifiez

Découpez les cinq cartes et regardez-les avec lui : s'il nomme chaque image, le jeu marchera. Une cachette qui manque se remplace par une carte de la deuxième feuille.



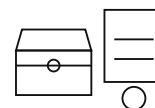
4. Numérotez et cachez

La carte 2 se glisse près de la porte, la 3 dans la porte du frigo, la 4 au pied de la plante, la 5 dans le panier, le trésor sous l'oreiller. La 1 reste dans votre main.



5. Donnez le départ

Remettez la carte 1 et laissez-le chercher seul : à quatre ans il sait nommer l'image et se diriger. Ne soufflez qu'après une minute, par un simple « tu chauffes ».



6. Le diplôme, puis le goûter

Le diplôme se colore avant de manger : trois étoiles à remplir et un coffre à repasser au feutre. C'est le moment calme qui clôt la partie.

Le parcours, dans l'ordre

1



la porte

2



le frigo

3



la plante verte

4



le panier à linge

5



le lit



le trésor, dans la dernière

Combien de temps

Quinze à vingt minutes de chasse, cinq de préparation. Cinq cartes, c'est le plus qu'un enfant de quatre ans suive sans perdre le fil.

Sécurité

La carte du frigo se glisse dans la porte : jamais de chocolat ni de produit frais en guise de trésor. Tout reste à portée de main, sans escabeau.

L'aide permise

Un seul indice parlé par carte, quand il tourne en rond : « regarde où l'on met les vêtements sales ». Jamais le nom de la cachette.