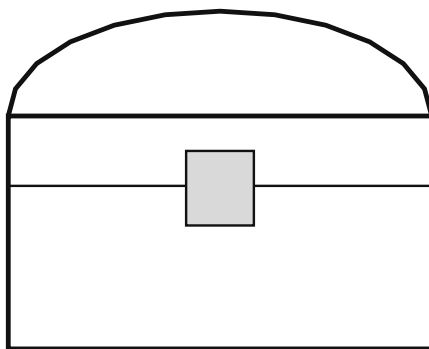


Escape game d'Halloween · maternelle

12 pages A4 · 4 jeux, un dé chacun · de 4 à 6 ans · 20 à 30 minutes · à imprimer depuis jeux-a-imprimer.fr

Mission : le coffre de la sorcière

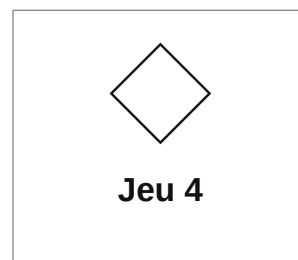
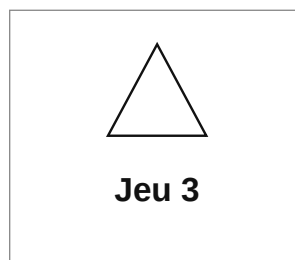
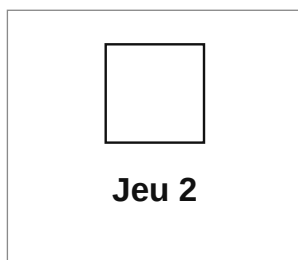


La sorcière a rangé tous les bonbons dans son coffre et l'a fermé avec un cadenas. Joue aux quatre jeux : chacun te donne un nombre de points. Mets les nombres dans les cases du cadenas, et le coffre s'ouvre.

Comment jouer

1. Un grand lit chaque jeu avec toi.
2. Chaque jeu donne un nombre de points : dessine-les dans la case du bas.
3. Recopie les points sur le cadenas, dans la case du même dessin.
4. Les quatre cases remplies, va voir l'adulte : le coffre s'ouvre !

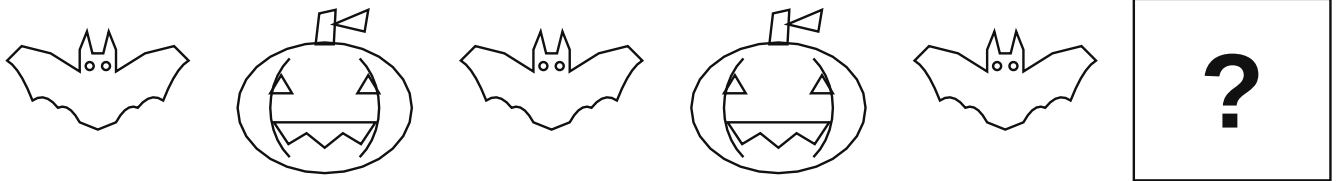
Les quatre jeux



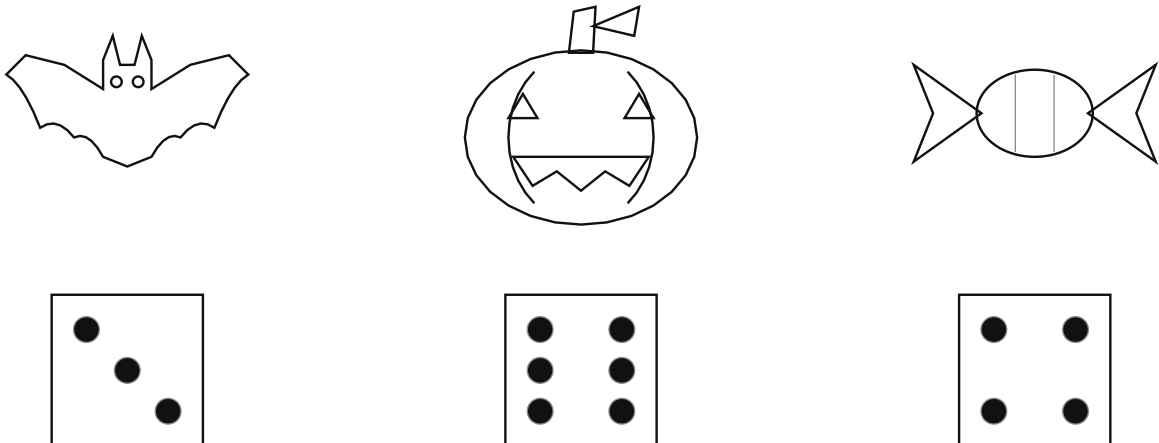
Jeu 1 - La suite du manoir

Quel dessin vient après ? Compte les points sous la bonne réponse.

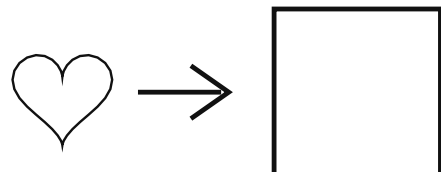
Dis la rangée à voix haute, un dessin après l'autre. Quel dessin vient à la place du point d'interrogation ? Entoure-le parmi les trois du bas, puis compte les points de son dé.



Les réponses possibles



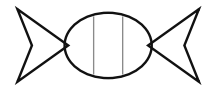
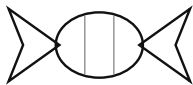
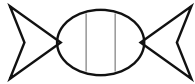
Ton nombre de points
à mettre sur le cadenas



Jeu 2 - Les bonbons à compter

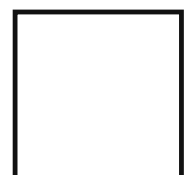
Compte les bonbons. Leur nombre ouvre une case du cadenas.

Montre chaque bonbon du doigt et compte à voix haute. Barre-le quand il est compté.



Ton nombre de points

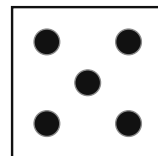
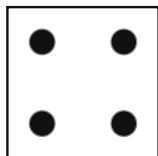
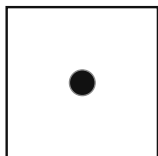
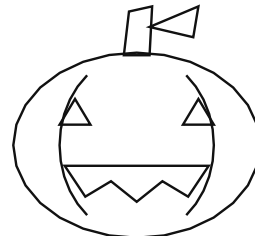
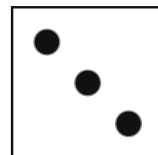
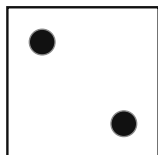
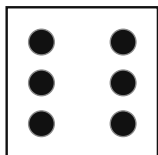
à mettre sur le cadenas



Jeu 3 · L'intrus de la sorcière

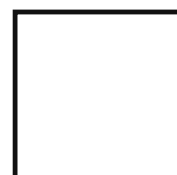
Trouve le dessin qui n'est pas comme les autres. Compte ses points.

Cinq dessins sont pareils, un seul est différent. Entoure-le, puis compte les points du dé qui est sous lui.



Ton nombre de points

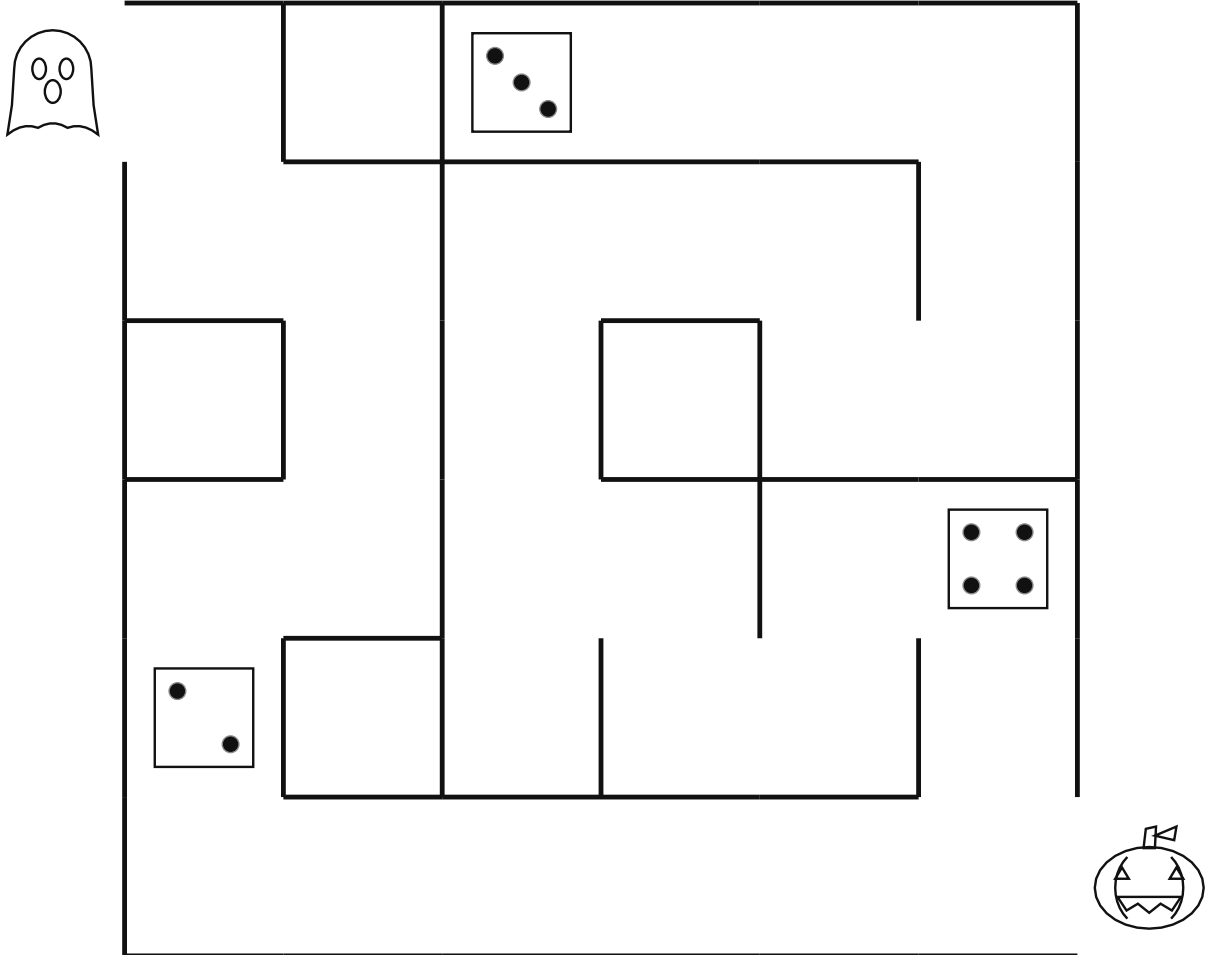
à mettre sur le cadenas



Jeu 4 - Le chemin du fantôme

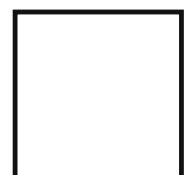
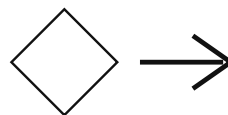
Trace le chemin jusqu'à la citrouille. Compte les points que tu croises.

Pars du fantôme et va jusqu'à la citrouille sans passer à travers les murs.
Sur ton chemin, tu passes sur un dé : compte ses points.



Ton nombre de points

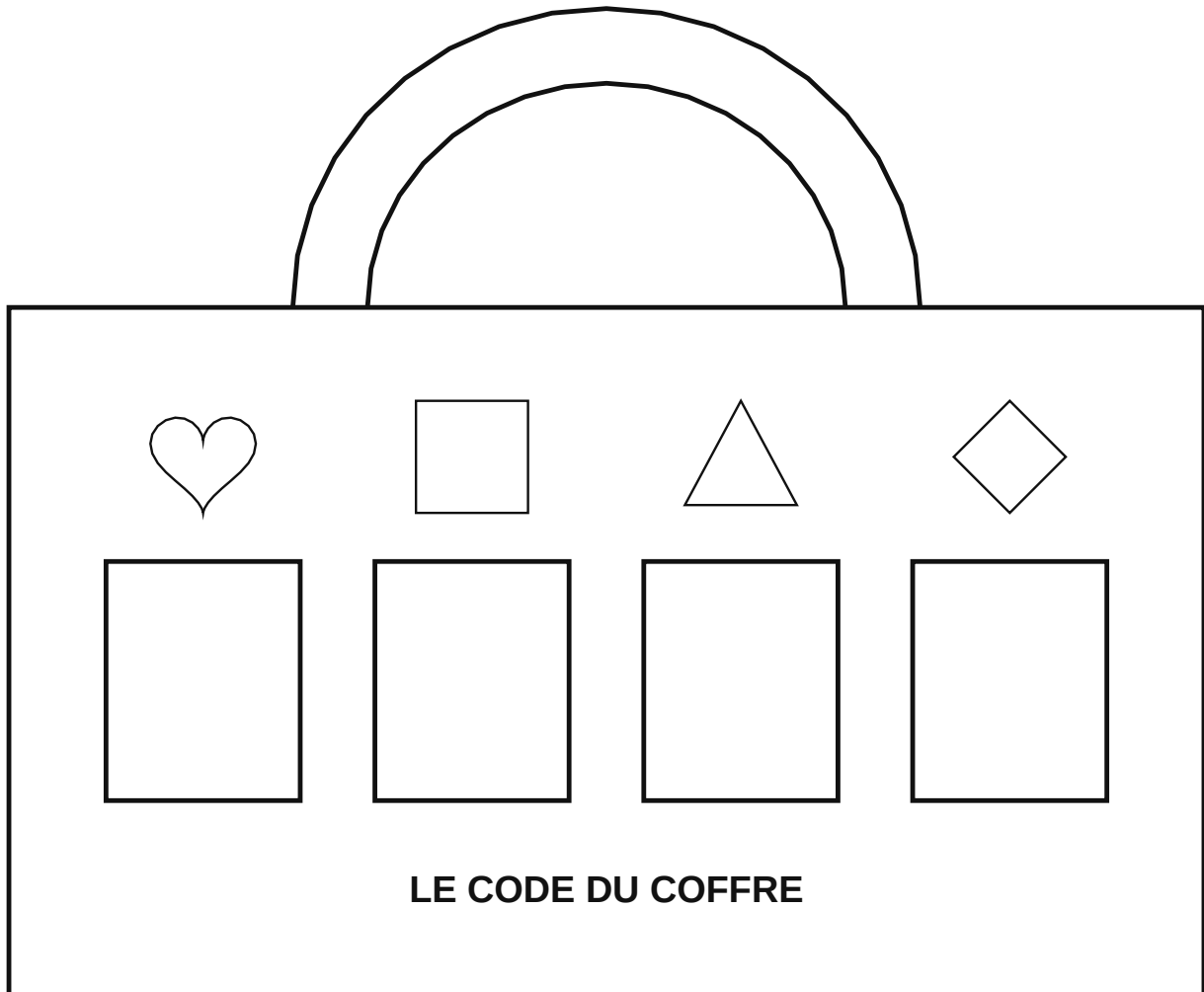
à mettre sur le cadenas



Le cadenas du coffre

Les quatre nombres de points, chacun dans sa case.

Dans chaque case, dessine les points du jeu qui porte le même dessin.



Les quatre cases sont remplies ? Montre-les à l'adulte : si les points sont justes, le coffre s'ouvre.

Les détectives de la mission :

Guide de l'organisateur

Pour l'adulte : préparation, déroulé et coups de pouce.

Le code du coffre

à ne pas montrer aux enfants

6 3 5 2

Avant la partie

- Imprimez les 6 premières pages pour les joueurs ; gardez ce guide et les solutions pour vous.
- Cachez les bonbons de la sorcière dans une boîte fermée par un cadenas à 4 chiffres réglé sur 6352. Sans cadenas, une enveloppe scellée d'un autocollant fait l'affaire : elle ne s'ouvre qu'au code annoncé.
- Posez les quatre jeux sur une table, chacun avec un crayon. Prévoyez un adulte pour lire les consignes.

Pendant la partie

- Lisez la mission à voix haute. Comptez 20 à 30 minutes, et restez à côté pour relancer.
- Chaque jeu donne un nombre de points. Le dessin en bas de la feuille dit dans quelle case du cadenas le dessiner.

Les coups de pouce, jeu par jeu



1. La suite du manoir : faites dire la rangée à voix haute en tapant dans les mains : la suite s'entend.



2. Les bonbons à compter : proposez de barrer chaque dessin compté : on ne le compte plus deux fois.



3. L'intrus de la sorcière : faites poser le doigt sur chaque dessin et dire s'il est pareil que le premier.



4. Le chemin du fantôme : faites partir l'enfant de la sortie : à rebours, le bon chemin se trouve plus vite.

Les solutions

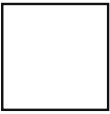
Pour l'adulte : la réponse de chaque énigme et le code.



Jeu 1 · La suite du manoir

La rangée alterne chauve-souris et citrouille : vient ensuite la citrouille, dont le dé montre 6 points.

6



Jeu 2 · Les bonbons à compter

Il y a 3 bonbons sur la feuille.

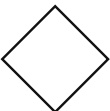
3



Jeu 3 · L'intrus de la sorcière

L'intrus est la citrouille : son dé montre 5 points.

5



Jeu 4 · Le chemin du fantôme

Le bon chemin passe sur un seul dé, celui de 2 points.
Les 2 autres dés sont hors du chemin.

2

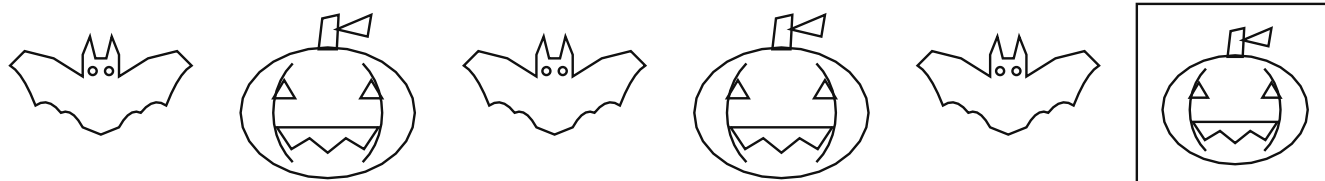
Le code du coffre

6 3 5 2

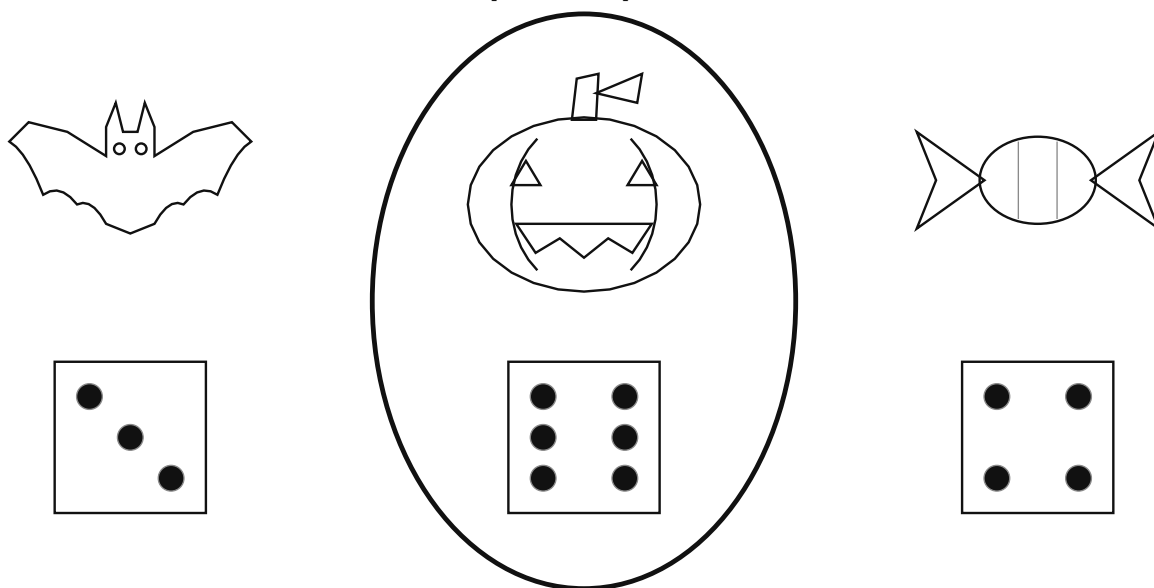
Corrigé - jeu 1

La suite du manoir : la réponse est 6.

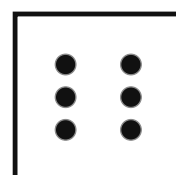
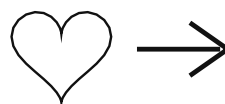
Dis la rangée à voix haute, un dessin après l'autre. Quel dessin vient à la place du point d'interrogation ? Entoure-le parmi les trois du bas, puis compte les points de son dé.



Les réponses possibles



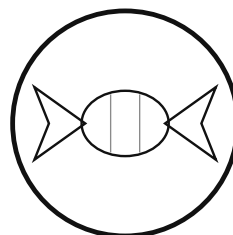
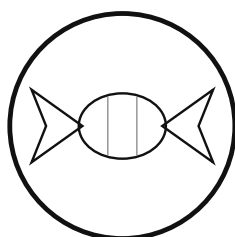
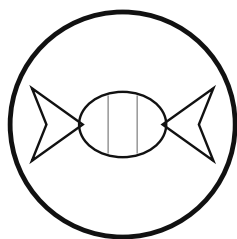
Ton nombre de points
à mettre sur le cadenas



Corrigé - jeu 2

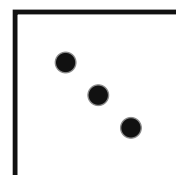
Les bonbons à compter : la réponse est 3.

Montre chaque bonbon du doigt et compte à voix haute. Barre-le quand il est compté.



Ton nombre de points

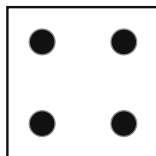
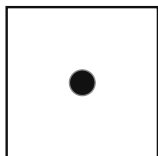
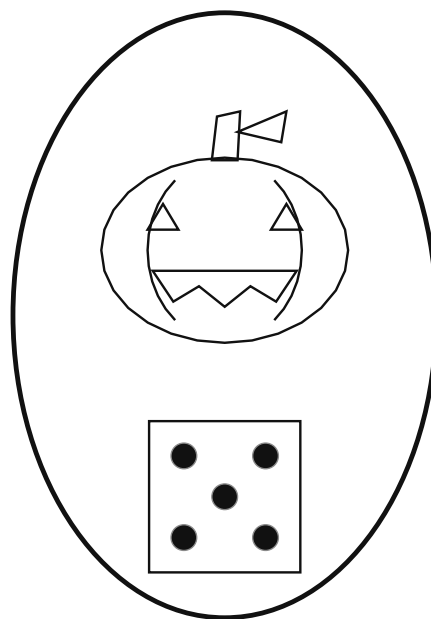
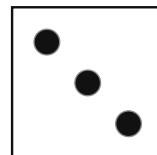
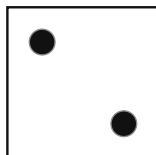
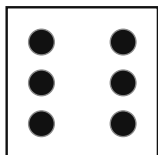
à mettre sur le cadenas



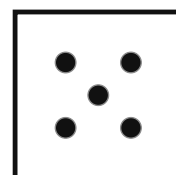
Corrigé - jeu 3

L'intrus de la sorcière : la réponse est 5.

Cinq dessins sont pareils, un seul est différent. Entoure-le, puis compte les points du dé qui est sous lui.



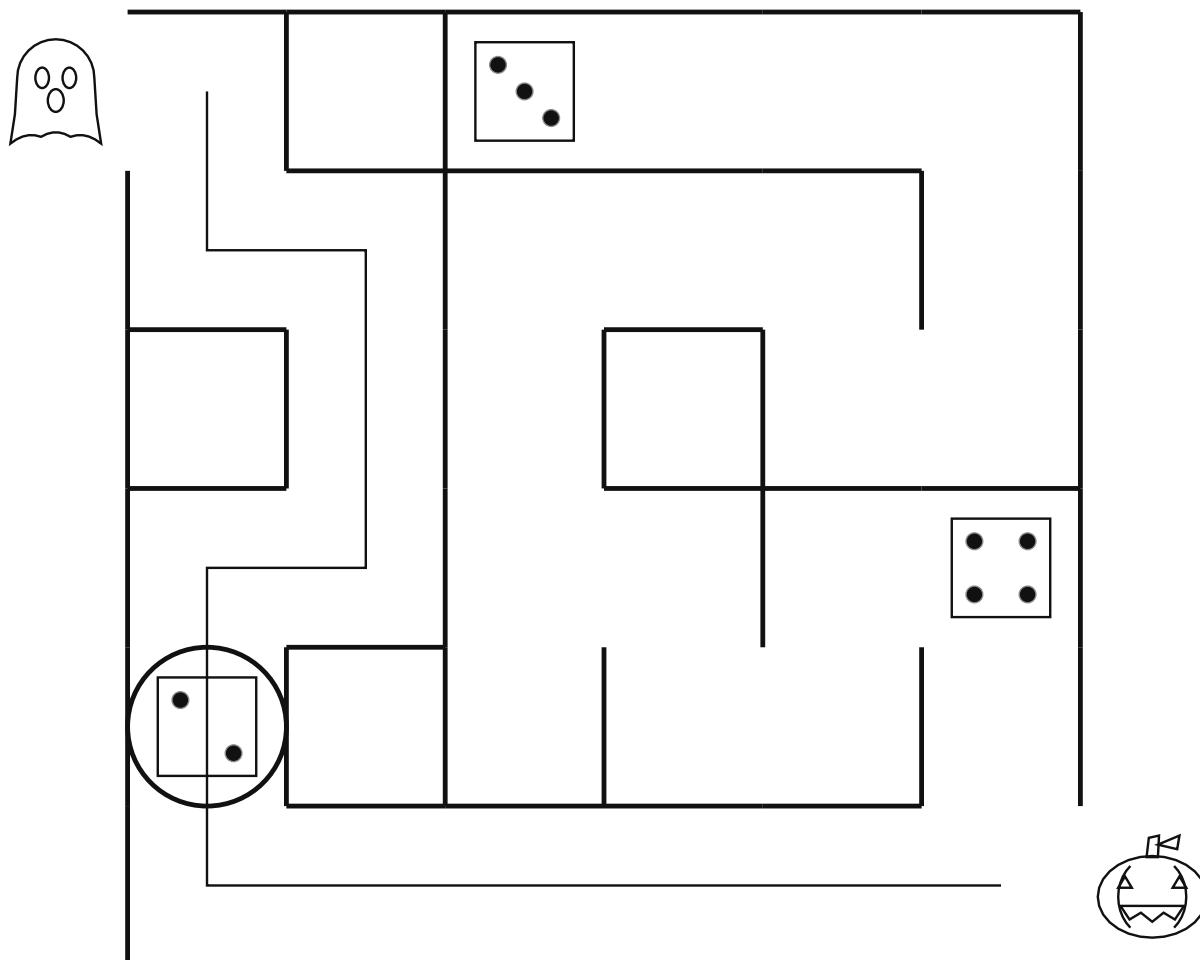
Ton nombre de points
à mettre sur le cadenas



Corrigé - jeu 4

Le chemin du fantôme : la réponse est 2.

**Pars du fantôme et va jusqu'à la citrouille sans passer à travers les murs.
Sur ton chemin, tu passes sur un dé : compte ses points.**



Ton nombre de points

à mettre sur le cadenas

