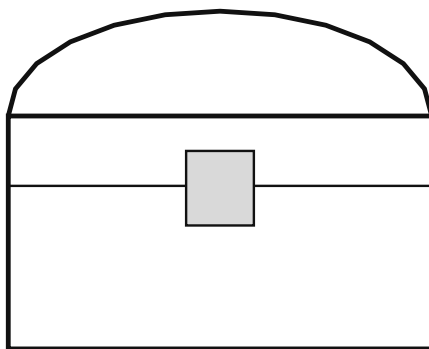


Escape game de Noël · maternelle

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 : ouvrir le coffre des lutins

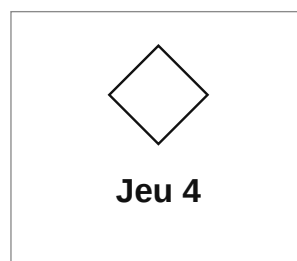
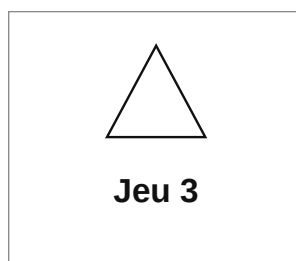


Les lutins ont besoin de toi ! Le coffre des cadeaux est fermé par un cadenas. Joue aux quatre jeux : chacun te donne un nombre de points. Mets les nombres dans les cases du cadenas, et le coffre s'ouvre.

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 !

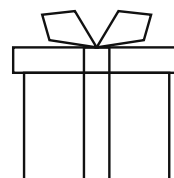
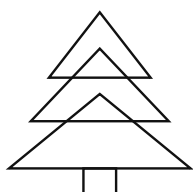
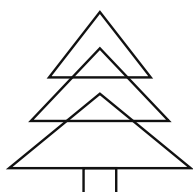
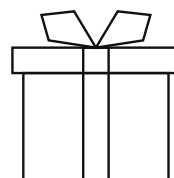
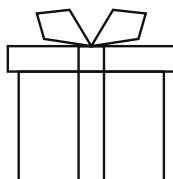
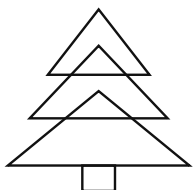
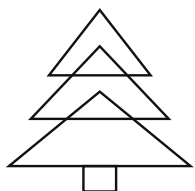
Les quatre jeux



Jeu 1 - Les cadeaux à compter

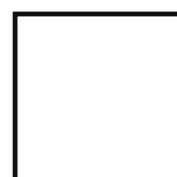
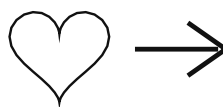
Compte les cadeaux. Leur nombre ouvre une case du cadenas.

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



Ton nombre de points

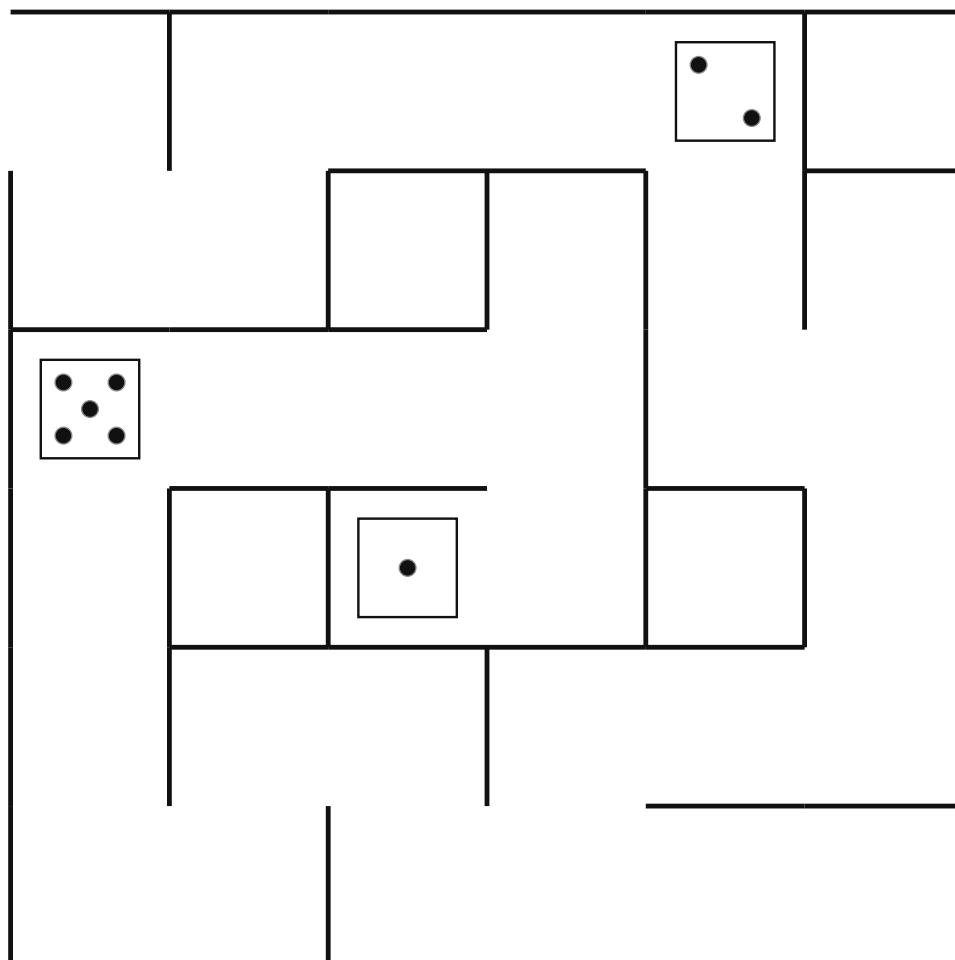
à mettre sur le cadenas



Jeu 2 · Le chemin du bonhomme de neige

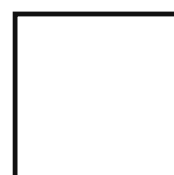
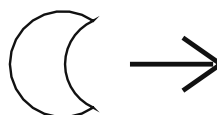
Trace le chemin jusqu'au cadeau. Compte les points que tu croises.

Pars du bonhomme de neige et va jusqu'au cadeau sans passer à travers les murs. Sur ton chemin, tu passes sur un dé : compte ses points.



Ton nombre de points

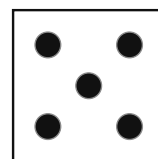
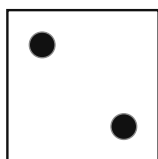
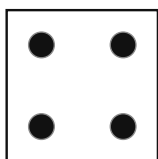
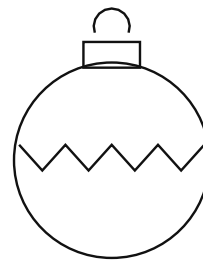
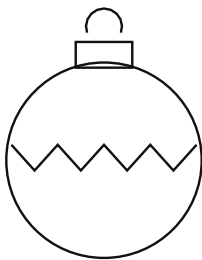
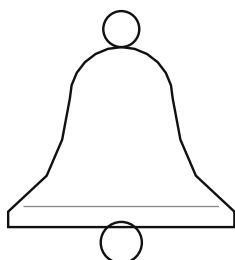
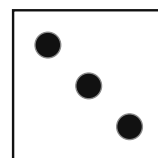
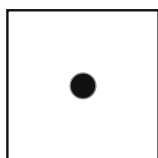
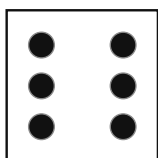
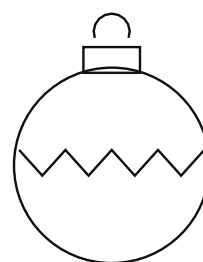
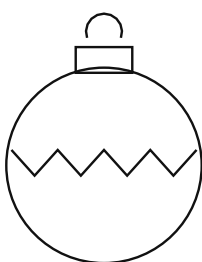
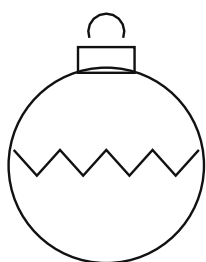
à mettre sur le cadenas



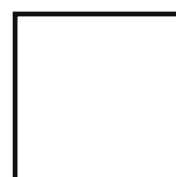
Jeu 3 - L'intrus des lutins

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.



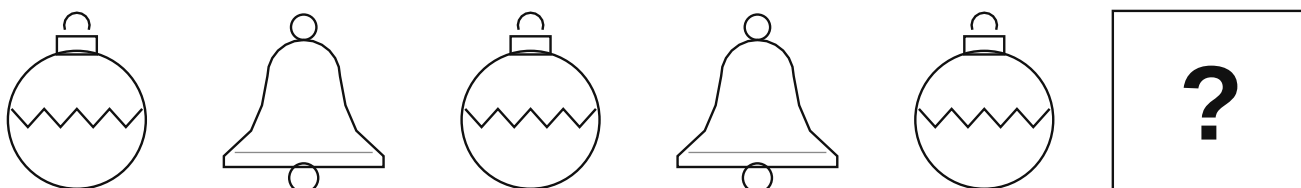
Ton nombre de points
à mettre sur le cadenas



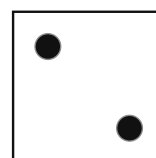
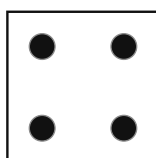
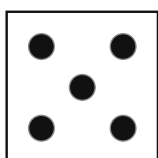
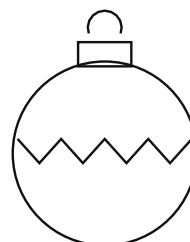
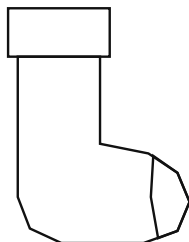
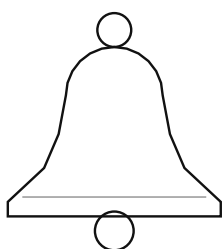
Jeu 4 - La suite des décorations

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.

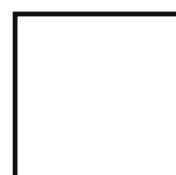
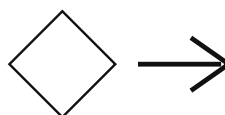


Les réponses possibles



Ton nombre de points

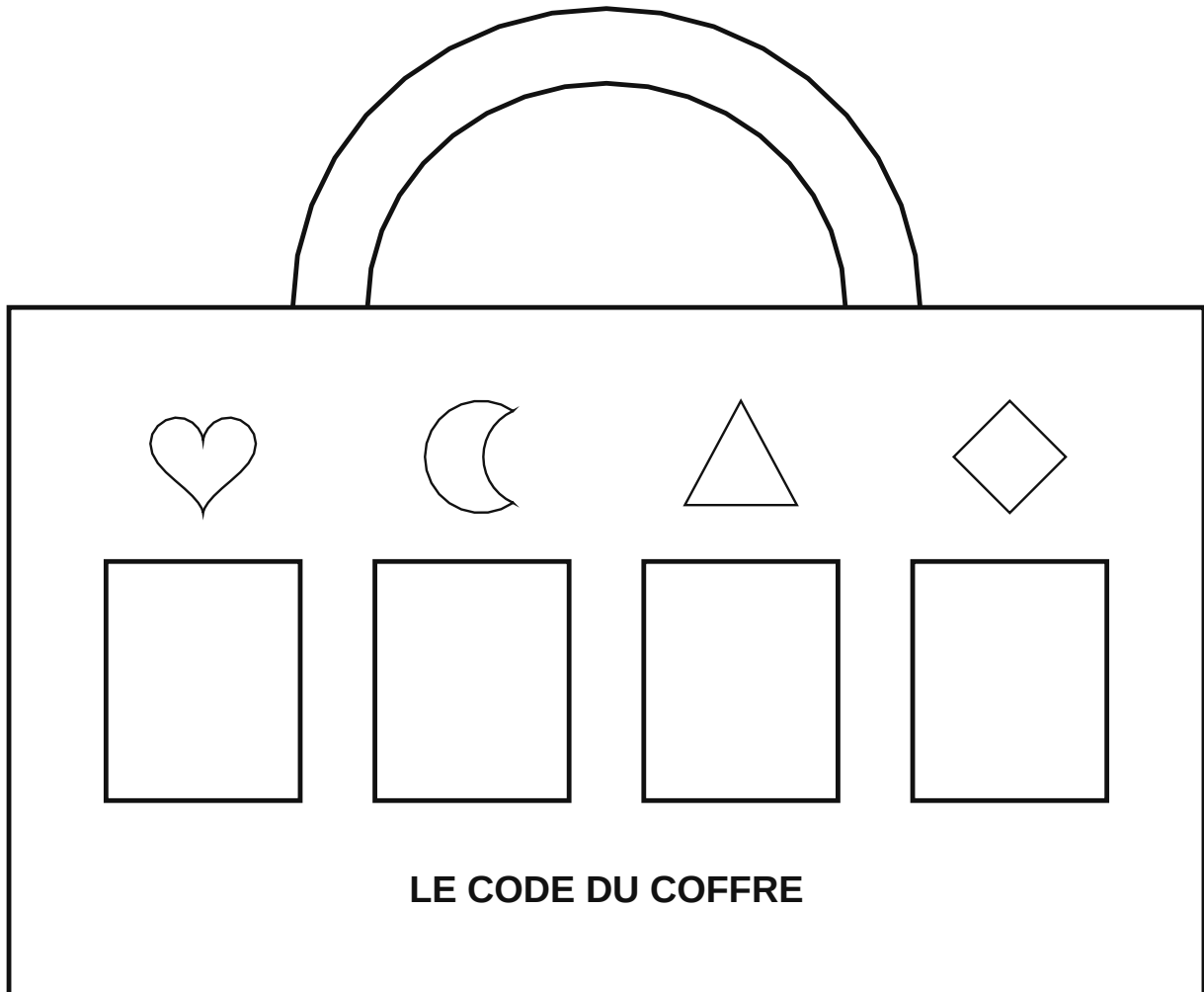
à mettre sur le cadenas



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

3 2 4 5

Avant la partie

- Imprimez les 6 premières pages pour les joueurs ; gardez ce guide et les solutions pour vous.
- Cachez les cadeaux des lutins dans une boîte fermée par un cadenas à 4 chiffres réglé sur 3245. 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. Les cadeaux à compter : proposez de barrer chaque dessin compté : on ne le compte plus deux fois.



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



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



4. La suite des décorations : faites dire la rangée à voix haute en tapant dans les mains : la suite s'entend.

Les solutions

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



Jeu 1 · Les cadeaux à compter

Il y a 3 cadeaux sur la feuille.

3



Jeu 2 · Le chemin du bonhomme de neige

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

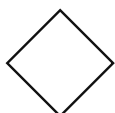
2



Jeu 3 · L'intrus des lutins

L'intrus est la cloche : son dé montre 4 points.

4



Jeu 4 · La suite des décorations

La rangée alterne boule de Noël et cloche : vient ensuite la cloche, dont le dé montre 5 points.

5

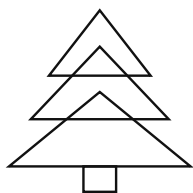
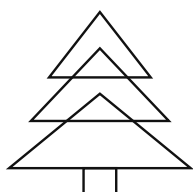
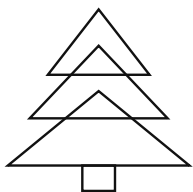
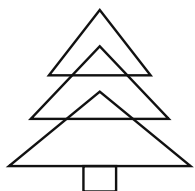
Le code du coffre

3 2 4 5

Corrigé - jeu 1

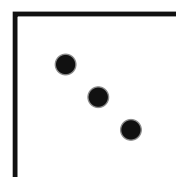
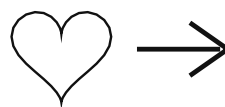
Les cadeaux à compter : la réponse est 3.

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



Ton nombre de points

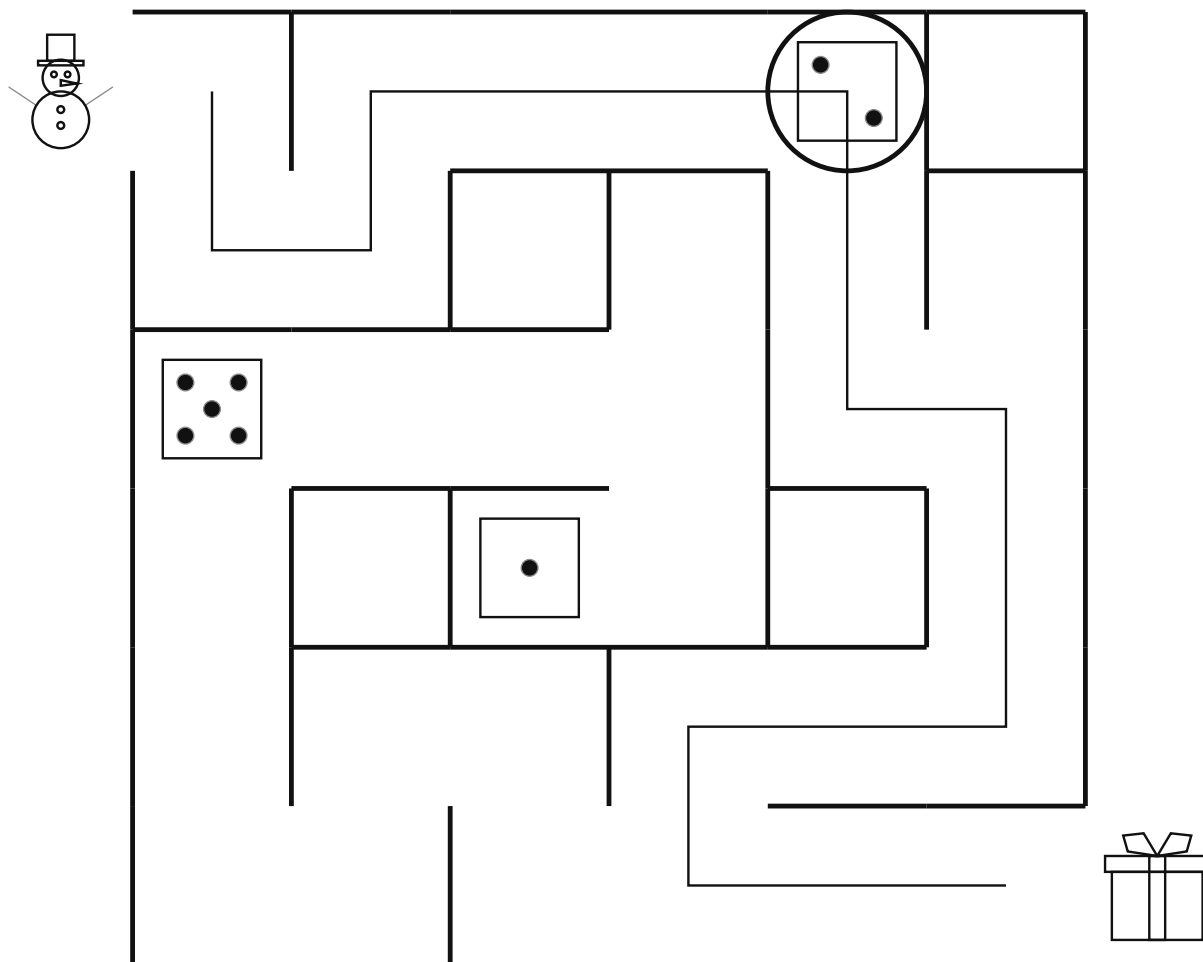
à mettre sur le cadenas



Corrigé - jeu 2

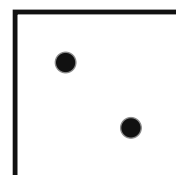
Le chemin du bonhomme de neige : la réponse est 2.

Pars du bonhomme de neige et va jusqu'au cadeau sans passer à travers les murs. Sur ton chemin, tu passes sur un dé : compte ses points.



Ton nombre de points

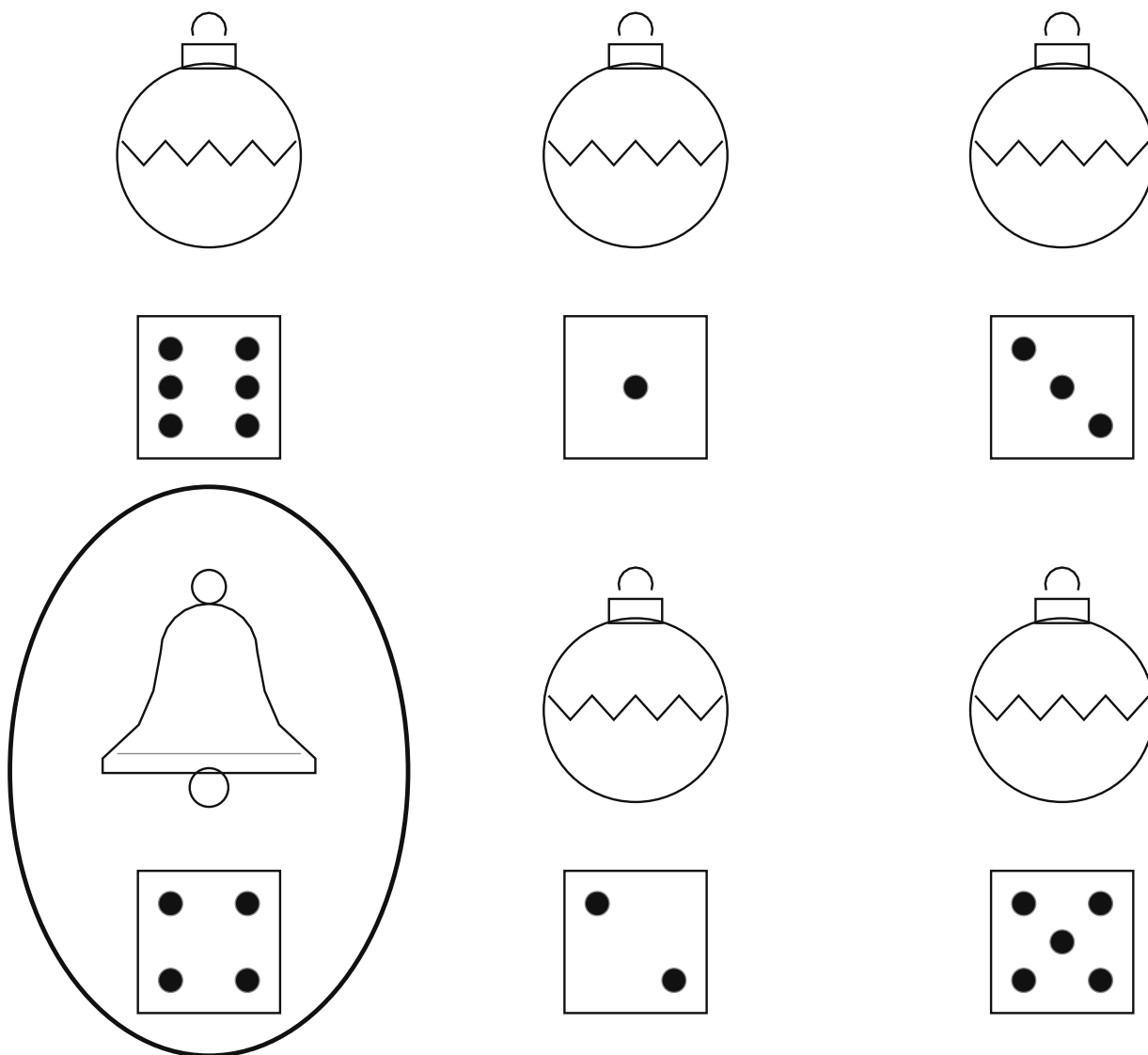
à mettre sur le cadenas



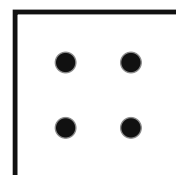
Corrigé - jeu 3

L'intrus des lutins : la réponse est 4.

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



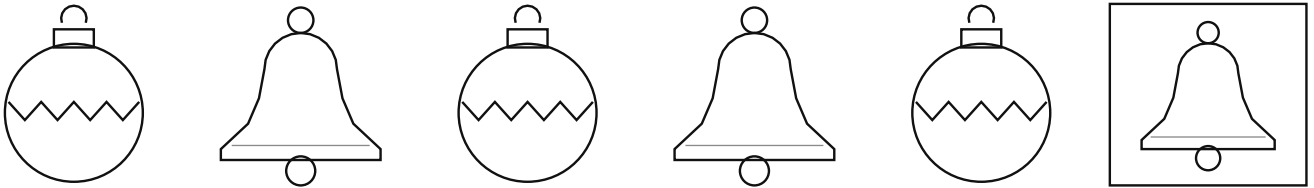
Ton nombre de points
à mettre sur le cadenas



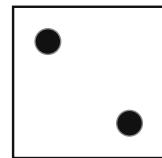
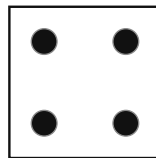
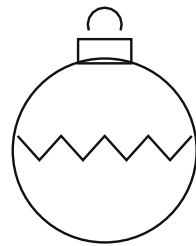
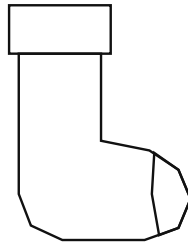
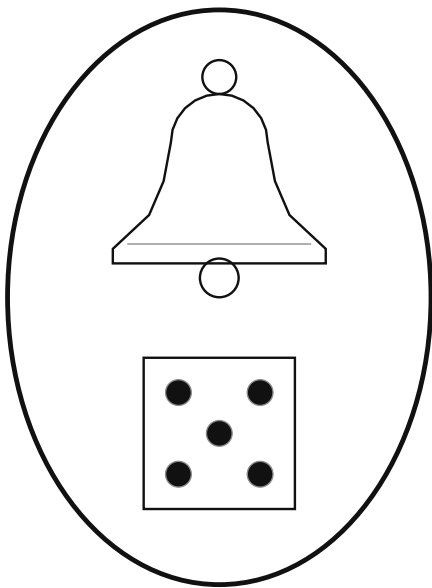
Corrigé - jeu 4

La suite des décorations : la réponse est 5.

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

