Le jeu de piste du gardien : premières énigmes dès 7 ans

Dès 7 ans • 12 à 40 joueurs • 1 h 30 • Site délimité

FICHE ANIMATEUR • VERSION APPROFONDIE

Une première piste d'énigmes dès 7 ans, de l'accueil à la table finale en passant par un banc, un arbre et un point d'eau accessible. Les enveloppes, aides et corrigés sont fournis ; le parcours s'adapte aux lieux réels.

Ce dossier contient la conduite de l'activité puis les supports. Les pages « adulte » et les corrigés ne sont pas à distribuer aux enfants. Les supports sont utilisables en noir et blanc.

Objectif, préparation et durée

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE
Suivre une suite d'indices et vérifier collectivement une hypothèse. À observer : l'équipe explique pourquoi elle choisit le lieu suivant.

AVANT L'ARRIVÉE DES ENFANTS
Préparation adulte : 30 min. Marcher le parcours et chronométrer les déplacements. Ordre : accueil → banc → arbre → robinet ou fontaine accessible → table finale. Placer à chaque lieu l'énigme du suivant, pas celle qui vient d'y conduire. Les panneaux permettent une version en salle. Faire vérifier la chaîne par un autre adulte ou la parcourir avec le corrigé.

REPÈRE DE TEMPS
10 min de départ ; environ 50 min de parcours, incluant les déplacements et quatre défis de 5 min ; 20 min de récit collectif ; 10 min de rangement. Si le site est petit, prévoir une séance plus courte plutôt que d'allonger artificiellement l'attente.

Matériel et impressions

5 enveloppes par équipe, cartes énigmes et message final du kit, 1 crayon et 1 feuille de route par équipe. Prévoir les panneaux Accueil, Banc, Arbre, Point d'eau et Table finale si les lieux nécessitent une désignation.
Supports inclus : télécharger le kit animateur et les supports à imprimer joint à cette fiche. Imprimer uniquement les pages utiles ; les cartes se découpent en recto seul.

Conduite de l'activité

1. Lancer le jeu et vérifier la compréhension. « Une énigme vous indique le prochain lieu. Avant de bouger, mettez-vous d'accord et expliquez votre idée. On reste ensemble et on ne quitte pas les limites. Si vous êtes bloqués, utilisez d'abord l'indice d'aide. »

2. Lancement, 10 min : présentez le gardien et les règles de déplacement. Faites partir les équipes à quelques minutes d'intervalle avec un adulte accompagnateur si nécessaire.

3. À l'accueil, donnez : « J'ai des pieds mais je ne marche pas ; on s'assoit sur moi. » Réponse : le banc.

4. Au banc : « Mes racines me retiennent et mes feuilles bougent au vent. » Réponse : l'arbre. À l'arbre, demandez de ranger les lettres E A U pour trouver EAU, puis de rejoindre le point d'eau désigné.

5. Au point d’eau : « On pose ses assiettes sur moi. » Réponse : la table. À chaque étape, ajoutez un défi de cinq minutes : dessiner le lieu, inventer un nom d’équipe ou reproduire un rythme.

6. Après environ 50 minutes de parcours, rassembler les équipes à la table et lire le message final. Consacrer 20 minutes au récit de l’aventure puis 10 minutes au rangement. Réduire la durée annoncée si le parcours réel est plus court.

7. Rôle de l’animateur et régulation. Faire des départs espacés de 3 min et proposer un dessin de blason aux équipes en attente. À chaque étape, lire l’énigme puis distribuer l’aide seulement après une vraie recherche. Les enveloppes identifiées par équipe évitent de prendre celle des suivants. Au point d’eau, on lit l’indice et on repart : aucune manipulation du robinet n’est nécessaire.

8. Terminer et faire un bilan court. « Comment avez-vous vérifié que votre réponse était la bonne ? » Faire raconter une étape par équipe sans recommencer toute l’enquête.

Adaptations

Faites tout le parcours en un groupe pour les plus jeunes. Pour les grands, codez les noms des lieux avec A = 1, B = 2, etc.

Adapter au groupe : Pour les plus jeunes, avancer tous ensemble avec lecture adulte. Pour les grands, utiliser la variante A=1 du kit ; conserver les mêmes lieux et le même ordre.

Vigilance

Le point d’eau est un robinet ou une fontaine accessible, jamais une berge. Les enveloppes restent consultables pour les équipes suivantes.
Avant de démarrer, vérifier l’espace et le matériel, convenir d’un signal d’arrêt et montrer où se regrouper. Ajuster le dispositif avec l’équipe d’animation et la direction : les effectifs annoncés sur la fiche ne fixent pas un nombre réglementaire d’encadrants.

Cartes et consignes • à utiliser

Découper sur les contours. Imprimer en taille réelle, recto seul.

Enveloppe 1 • À l'accueil « J'ai des pieds mais je ne marche pas ; on s'assoit sur moi, souvent à plusieurs. » Chercher le prochain lieu ensemble.	**Enveloppe 2 • Au banc** « Mes racines me retiennent et mes feuilles bougent au vent. » Avant de partir, dessiner le lieu où vous êtes.
Enveloppe 3 • À l'arbre Remettre les lettres E - A - U dans l'ordre. Rejoindre le point correspondant désigné au départ. Avant de partir, inventer un nom d'équipe.	**Enveloppe 4 • Au point d'eau** « On pose ses assiettes sur moi. » Avant de partir, reproduire ensemble mains - cuisses - mains - pause.
Enveloppe 5 • À la table finale « Vous avez trouvé le chemin en réunissant vos idées. » Préparer ensemble un dessin racontant votre parcours.	**Aides • À garder par l'adulte** 1 : un siège collectif → banc. 2 : un végétal avec un tronc → arbre. 3 : ce qui coule au robinet → EAU. 4 : un meuble pour manger → table.

Feuille de route

Équipe ou prénom : _____

Cocher après le passage. L’essai accompagné compte aussi.

Étape	Passage / remarque
Accueil	[ ]
Banc	[ ]
Arbre	[ ]
Point d’eau	[ ]
Table finale	[ ]

Variante codée et corrigé • adulte

Code A=1, B=2, …, Z=26. Donner aux enfants l’alphabet ci-dessous. Énigmes successives : 2-1-14-3 ; 1-18-2-18-5 ; 5-1-21 ; 20-1-2-12-5. Réponses : BANC, ARBRE, EAU, TABLE.

Lettre	Nombre	Lettre	Nombre
A	1	N	14
B	2	O	15
C	3	P	16
D	4	Q	17
E	5	R	18
F	6	S	19
G	7	T	20
H	8	U	21
I	9	V	22
J	10	W	23
K	11	X	24
L	12	Y	25
M	13	Z	26