Les activités d'Un Jour par An

La carte au trésor

Pour les petits, les plus grands ou même pour jouer en famille ! Nous vous offrons la possibilité de passer des moments avec vos enfants grâce à nos activités clés en main.

Suivez notre actualité et cliquez sur les icônes

un jour par an

La carte au trésor

Voici un jeu d'énigme à faire pour les 7 ans et +. Il faudra assembler les différents éléments, déchiffrer un code et se déplacer sur la carte pour retrouver le trésor.

Matériel :

- Une imprimante
- Un stylo

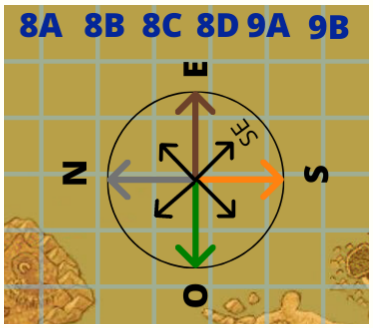
Si vous n'avez pas tout le matériel, rdv en page 4, nous vous donnons différentes alternatives.

Préparation :

Imprimez les différents éléments en page 6 et découpez la petite boussole. Disposez les sur une table avec un stylo.

Etape 1 :

Votre enfant devra commencer par positionner correctement la boussole sur la carte. Il suffira de mettre le Sud-Est (SE) à la bonne place.



Etape 2 :

Grâce à la boussole, votre enfant peut décrypter le message codé.
Il faudra commencer par se placer au bon endroit sur la carte, représentés par des triangles.
A2 représente une ligne horizontale et 5A représente une ligne verticale.
Votre enfant pourra commencer à se déplacer grâce à ce premier point à l'intersection entre ces 2 lignes.
Voir solution page 8.

Trouve l'emplacement du Trésor

▲ A2 - 5A
● 6 - 6 - 1 - 1

▲ D3 - 7C
● 3 - 11 - 6 - 6

▲ E2 - 4A
● 9 - 7 - 3 - 3

Etape 3 :

Pour se déplacer à partir du premier point, il faudra utiliser la boussole en combinaison avec la liste de 4 chiffres.
Le 6 vert indique q'il faut se déplacer de 6 intersections vers l'Ouest. La flèche de la boussole est de la même couleur que le premier chiffre.
Le 6 orange = 6 intersections vers le Sud...

Etape 4 :

La dernière intersection trouvée après avoir réalisé les déplacements (succession de 4 chiffres) permet de situer là où sera le trésor. Pour la première partie le point final est à l'intersection de B3 et 6B. Le trésor devra être entouré des 3 croix, après avoir réalisé les 3 décodages.

Voir solution page 8, le trésor est le carré vert.

Alternatives :

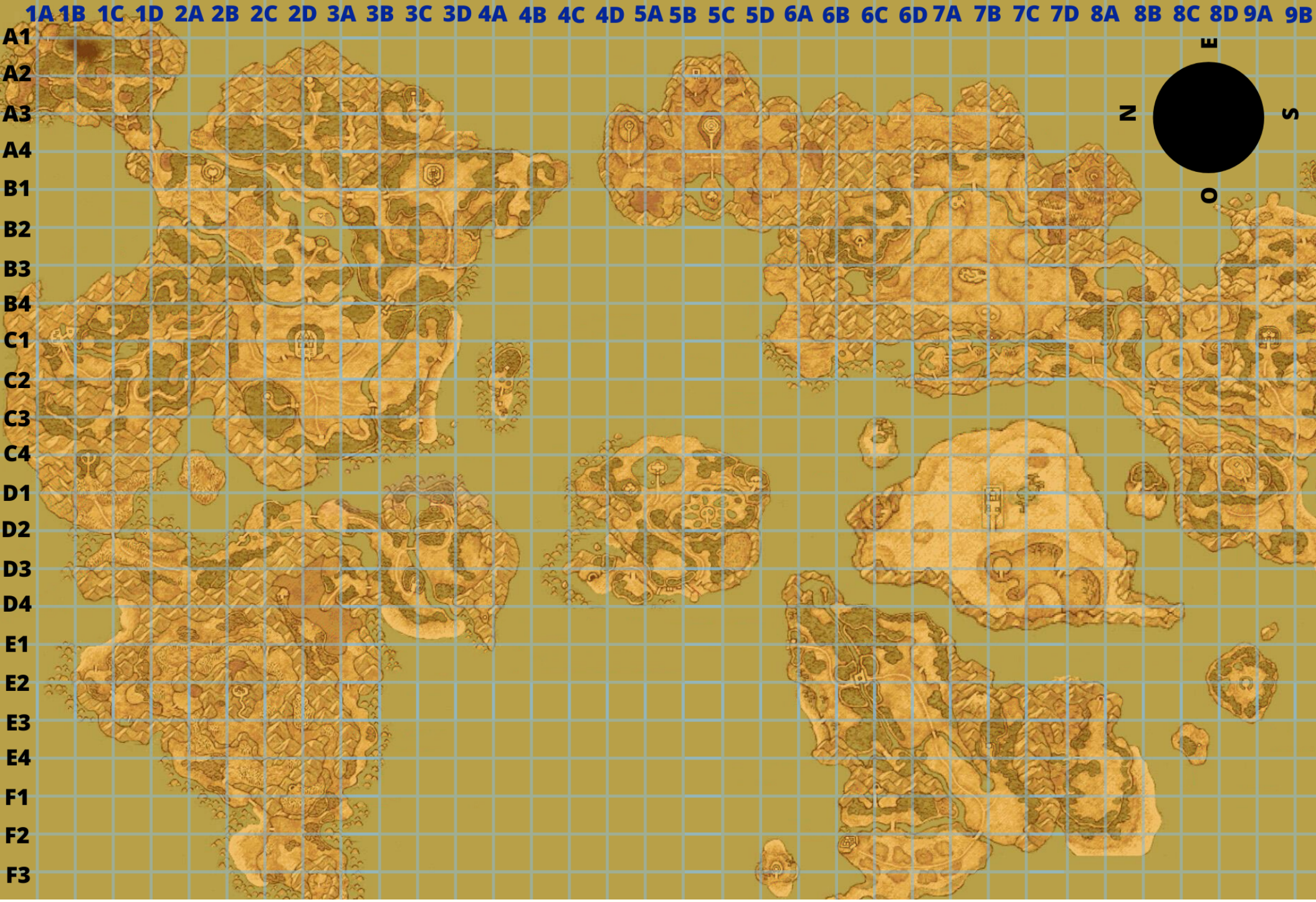
Si vous n'avez pas d'imprimante, utilisez l'écran d'un ordinateur ou d'une tablette avec un feutre Velleda. Facile à effacer.

Petit plus: :

Si vous avez une plastifieuse ou une feuille plastique, glissez la carte à l'intérieur et utilisez un Velleda. Ainsi, si votre enfant fait une erreur il pourra l'effacer facilement.

Vous avez apprécié cette activité ? Abonnez vous à nos pages pour voir les nouveautés.
Cliquez sur les icônes.

un jour par an


1A 1B 1C 1D 2A 2B 2C 2D 3A 3B 3C 3D 4A 4B 4C 4D 5A 5B 5C 5D 6A 6B 6C 6D 7A 7B 7C 7D 8A 8B 8C 8D 9A 9B
A1
A2
A3
A4
B1
B2
B3
B4
C1
C2
C3
C4
D1
D2
D3
D4
E1
E2
E3
E4
F1
F2
F3
E
N
S
O

Trouve l'emplacement du Trésor

A2 - 5A

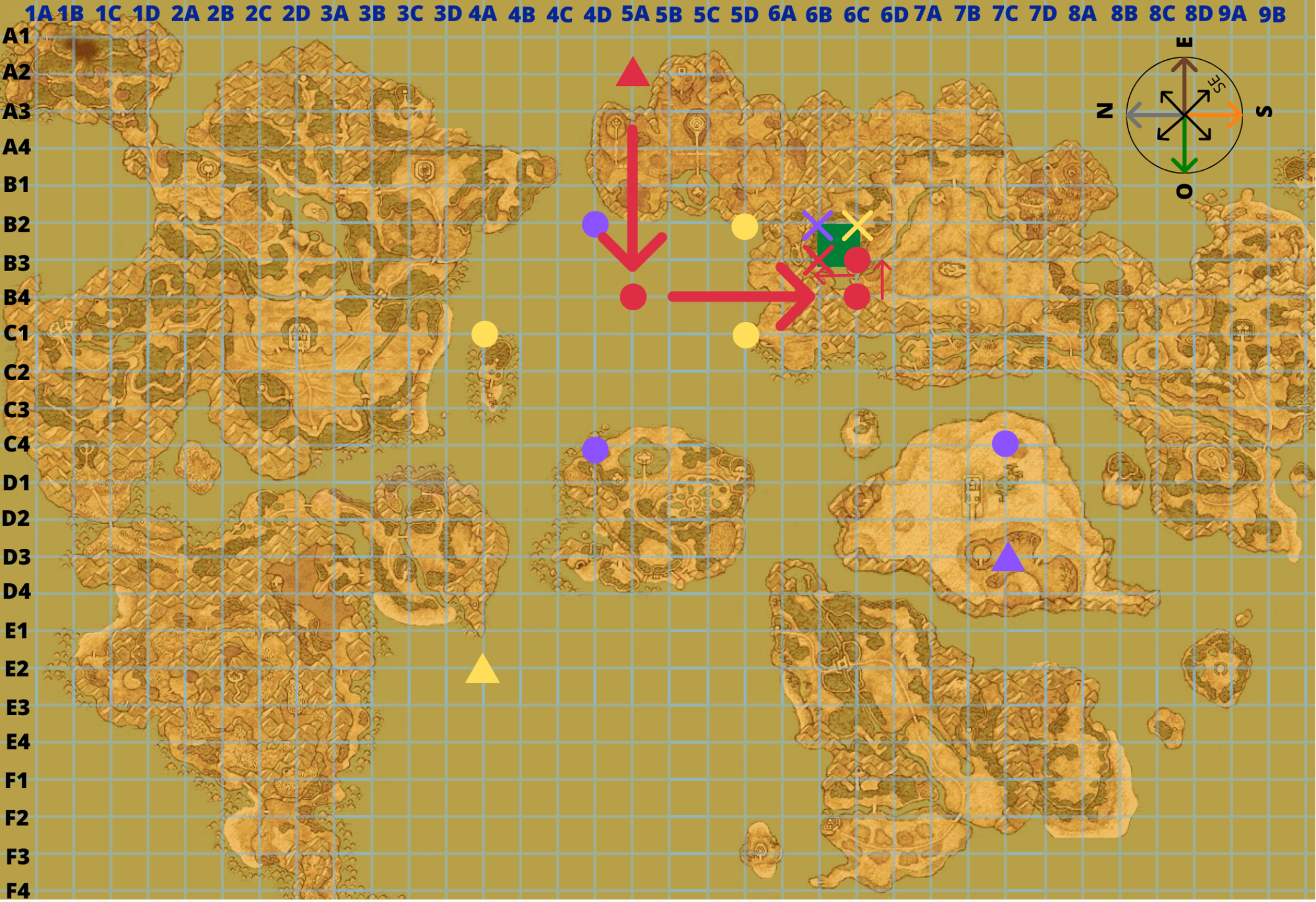
6 - 6 - 1 - 1

D3 - 7C

3 - 11 - 6 - 6

E2 - 4A

9 - 7 - 3 - 3


1A 1B 1C 1D 2A 2B 2C 2D 3A 3B 3C 3D 4A 4B 4C 4D 5A 5B 5C 5D 6A 6B 6C 6D 7A 7B 7C 7D 8A 8B 8C 8D 9A 9B
A1
A2
A3
A4
B1
B2
B3
B4
C1
C2
C3
C4
D1
D2
D3
D4
E1
E2
E3
E4
F1
F2
F3
F4
E
N
S
O
SE