

JADIS, UN TRÉSOR FUT VOLÉ...



POUR
6 à 8 ans

**DURÉE
ESTIMÉE**
1 heure

ET À PRÉSENT, IL EST PERDU...

Pour le retrouver, il existe un carnet mystérieux rempli d'énigmes. Chacune d'elles est un indice pour te guider jusqu'au emplacement du trésor cache du légendaire pirate Henry Kidd.

Parviendras-tu à résoudre ce kit d'évasion?
C'est parti pour l'aventure, moussaillon!

C'est parti pour l'aventure,
moussaillon!

PRÉPARATION

1 

**MATÉRIEL
REQUIS**



MISSION N° 1

LE CŒUR DE L'ÎLE

Un ancien gardien a caché un artefact magique appelé le Cœur de l'île. Avant de disparaître, il a laissée des épreuves pour tester les futurs héros. Aujourd'hui, c'est à vous de les affronter pour protéger l'équilibre du monde !

Coopérez, choisissez bien vos actions, et surtout, faites confiance à votre équipe...

OBJECTIF

Trouver l'objet magique caché dans la jungle en réussissant 4 épreuves.



ÉPREUVES

Choisissez-en 4 au hasard parmi ces différentes options :



Énigme



Physique



Jeu de rôle



Créatif

LE CAMÉLÉON

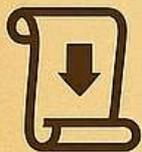


Je peux changer
de rôle une fois
pendant la mission.

Tu peux choisir n'importe quel autre personnage et prendre son pouvoir à tout moment. Utilisable 1 seule fois.

- ◆ Ton rôle : t'adapter aux besoins du groupe.
- ◆ Ton point fort : la surprise !
- ◆ Rappelle-toi : discute avec ton équipe pour choisir le bon moment.

Le Sage



Je peux annuler une mauvaise réponse une fois pendant la mission.

- Ton rôle : réfléchir calmement et aider dans les énigmes.
- Ton point fort : la logique.
- Astuce : garde ton pouvoir pour un moment critique.

LE COSTAUD



Pouvoir : “Je peux remplacer un joueur pendant une épreuve physique.”

Rôle : assurer les défis moteurs.

Point fort : la force et l'équilibre.

Astuce : reste attentif aux besoins des autres

L'EXPLORATEUR



Pouvoir : “Je peux poser une question au meneur pour obtenir un indice.”

Rôle : guider l'équipe dans les moments de doute.

Point fort : la curiosité

Astuce : bien formuler ta question !

L'INVENTEUR



Pouvoir : «Je peux modifier une règle d'un défi.

Rôle : proposer des solutions créatives.

Point fort : l'originalité

Astuce : vérifie que ton changement reste juste pour tous.

LE PONT DU VENT

✂ Défi physique

Coopératif

MISSION

Vous arrivez devant un ravin balayé par les vents. Un vieux pont de cordes est suspendu au-dessus du vide. Un seul d'entre vous doit le traverser... les yeux fermés.



DÉROULEMENT

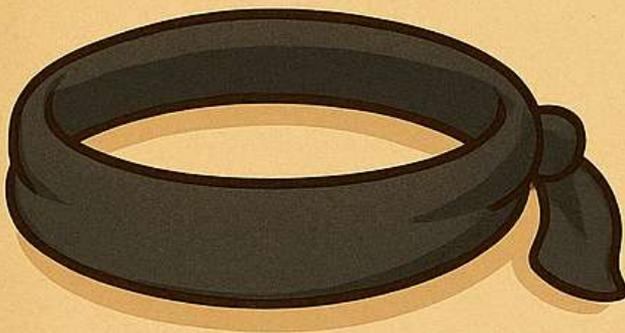
1. Posez des « pierres » au sol : un des joueurs doit aller dessus les yeux bandés.
2. Les autres doivent le guider uniquement à la voix.
3. Votre équipe a 3 essais pour réussir !

💡 **AIDE** : utilisez un pouvoir pour vous aider !

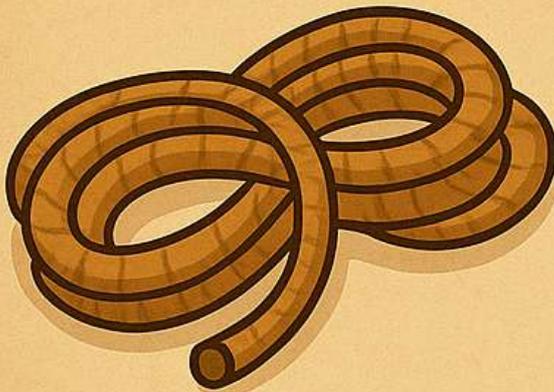
MATÉRIEL



4 à 6 foulards
ou feuilles



1 bandeau
ou écharpe



(Optionnel)
Une corde



LA CLÉ BRISÉE

DÉFI N°2

ÉNIGME

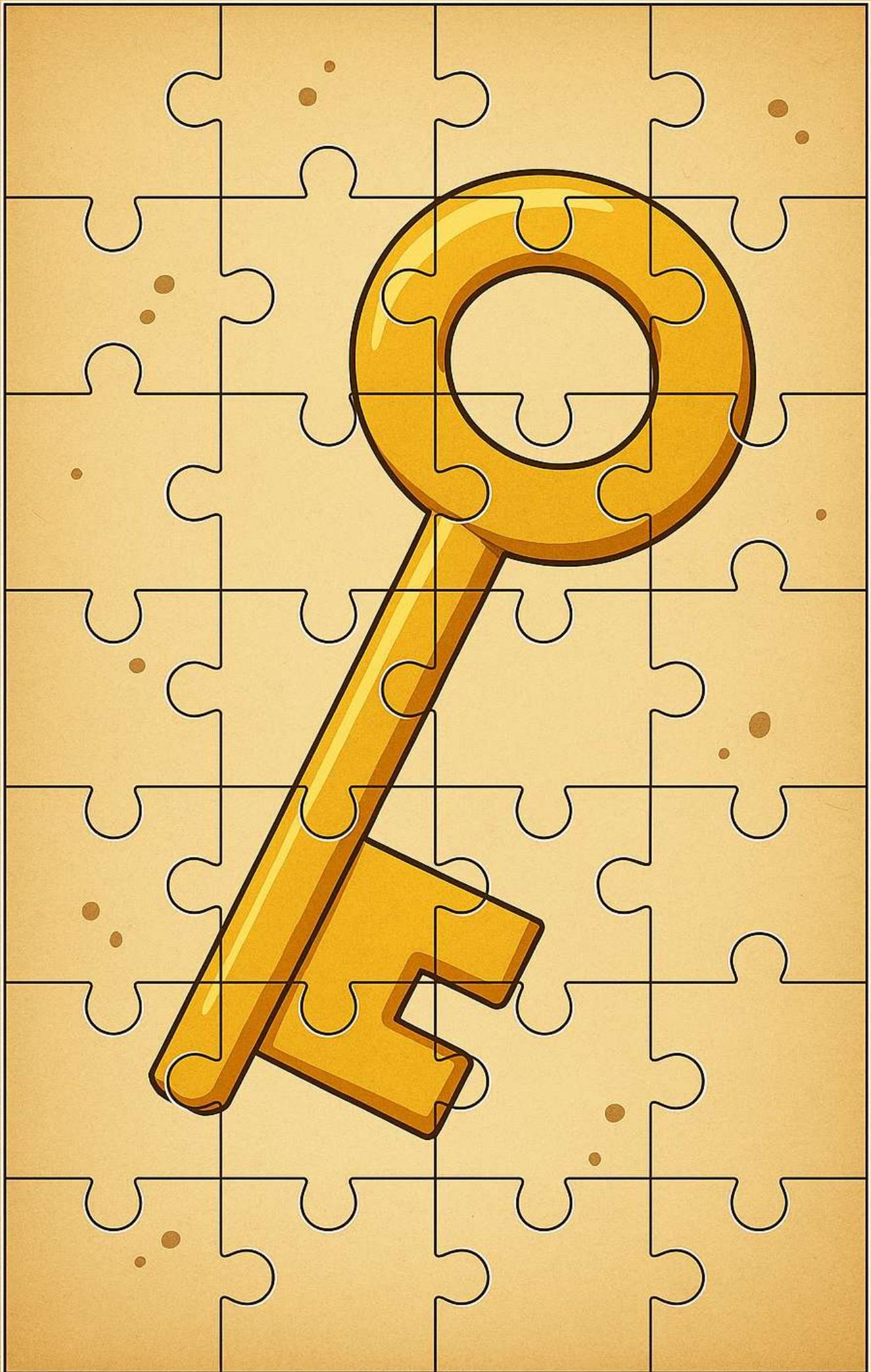
“Le coffre magique est scellé par une clé ancienne... mais la clé est en morceaux ! Seule une bonne observation vous permettra de la reconstruire et d'ouvrir le passage.”

DÉROULEMENT

Reconstituez la clé en assemblant tous les morceaux entre eux.



AIDE: Le Sage peut annuler une tentative incorrecte.



LES PIERRES DU SAVOIR

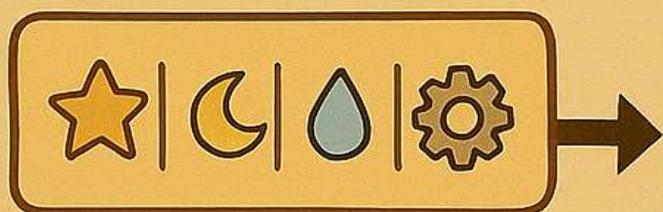


MISSION :

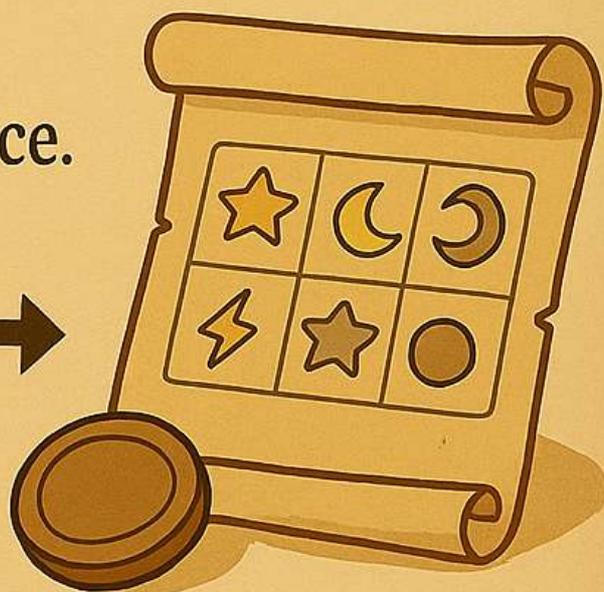
Devant vous se dressent 9 pierres gravées de symboles anciens. Elles s'illuminent selon une séquence précise... retenez-la pour activer l'autel !

DÉROULEMENT :

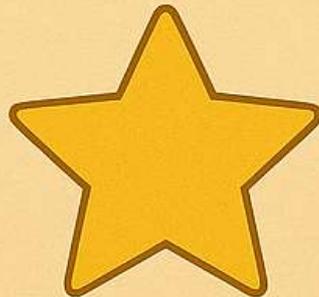
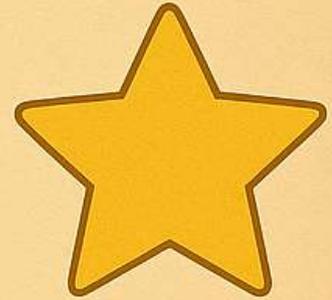
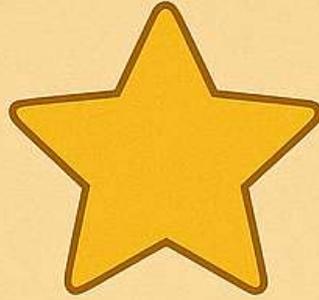
Étudiez bien la séquence.



Posez les jetons dans le même ordre.



AIDE : Le Sage peut relancer brièvement la séquence.



Séquence

NIVEAU 1



Séquence

NIVEAU 2



Séquence

NIVEAU 3



DÉFI N°5

LE GARDIEN ENDORMI

Un vieux gardien dort devant la porte du sanctuaire. Passez sans le réveiller en mimant la bonne posture magique à chaque pas !



DÉROULEMENT

1. Piochez une carte posture et mimez-la sans bouger pendant 5 secondes.
2. Faites un pas en avant, et recommencez avec une nouvelle posture.
3. Si le gardien semble se réveiller, retournez au départ

AIDE POSSIBLE



Le Protecteur peut donner une 2^e chance



DÉFI N°4

LA FIOLE DU SERPENT



Type d'épreuve :
Sensoriel & Devinettes

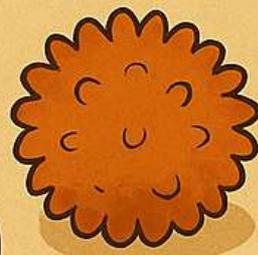
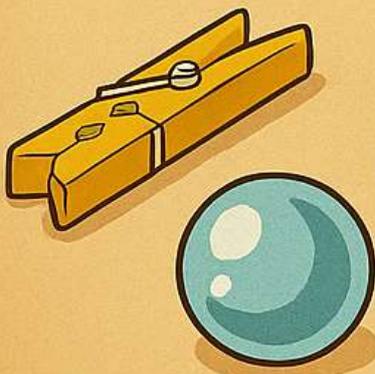
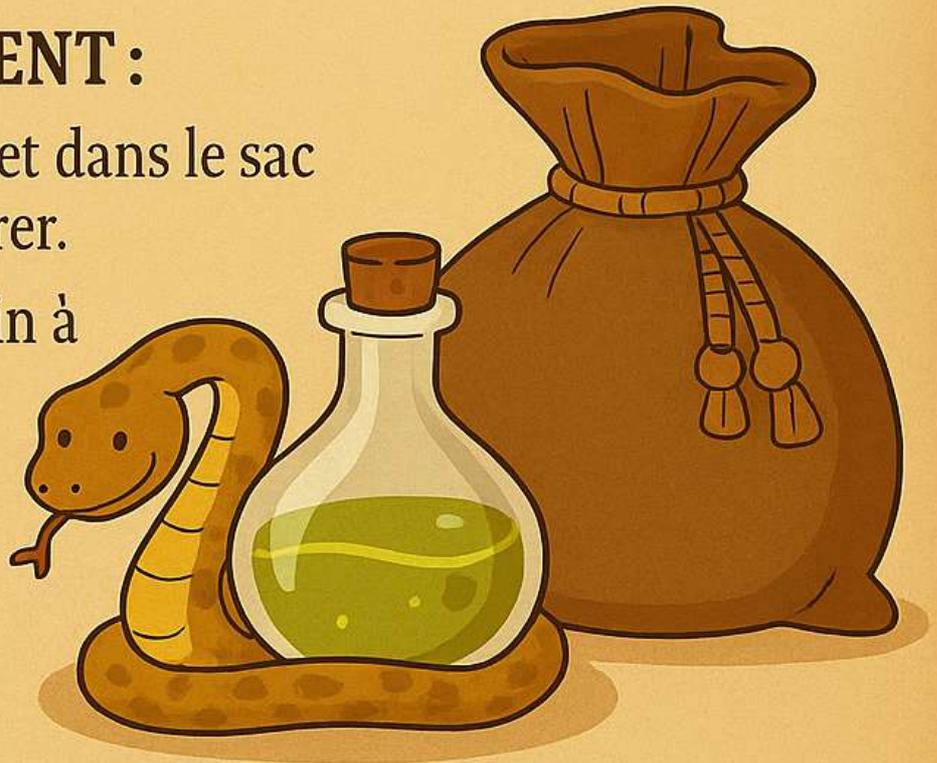


Pour 2 à 6 enfants
Durée : 5 à 10 minutes

'Une fiole énigmatique contient le venin du serpent doré... Un seul moyen de l'obtenir : en découvrir l'ingrédient secret au toucher !

DÉROULEMENT :

1. Placer un objet dans le sac sans le montrer.
2. Passer la main à tour de rôle pour le toucher et poser une question.

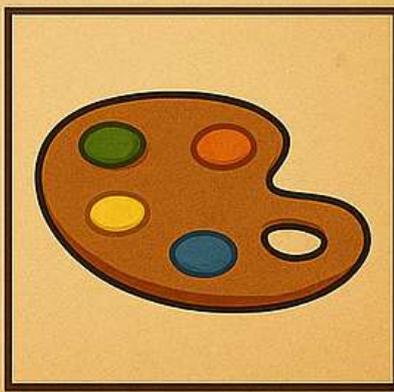
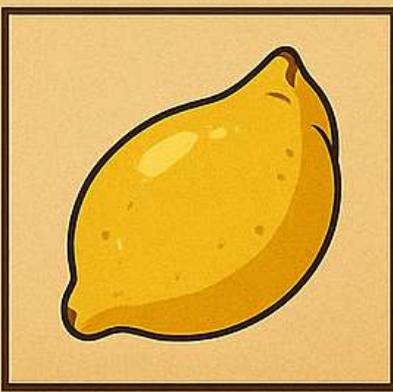
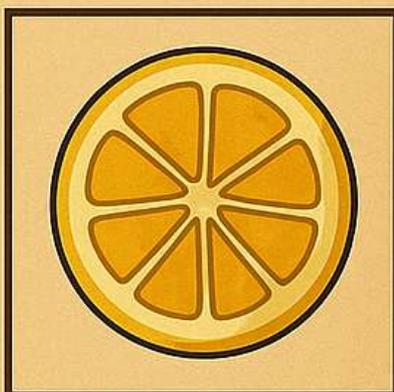
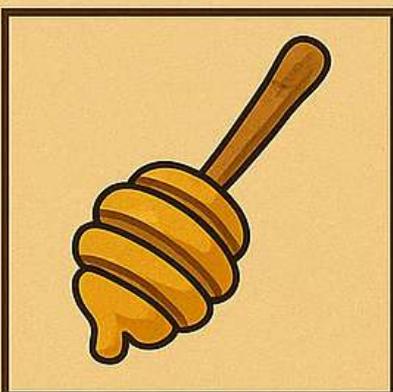
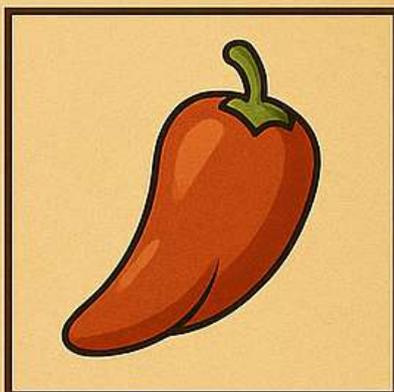
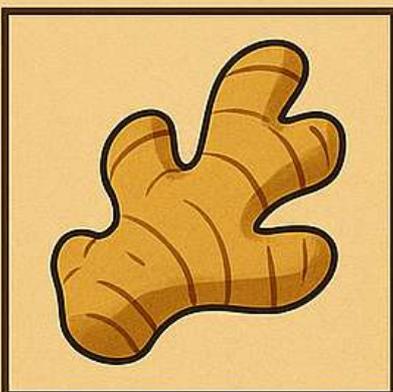
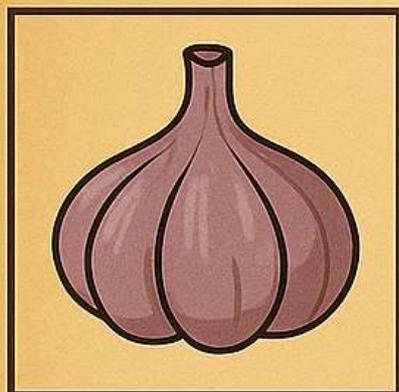


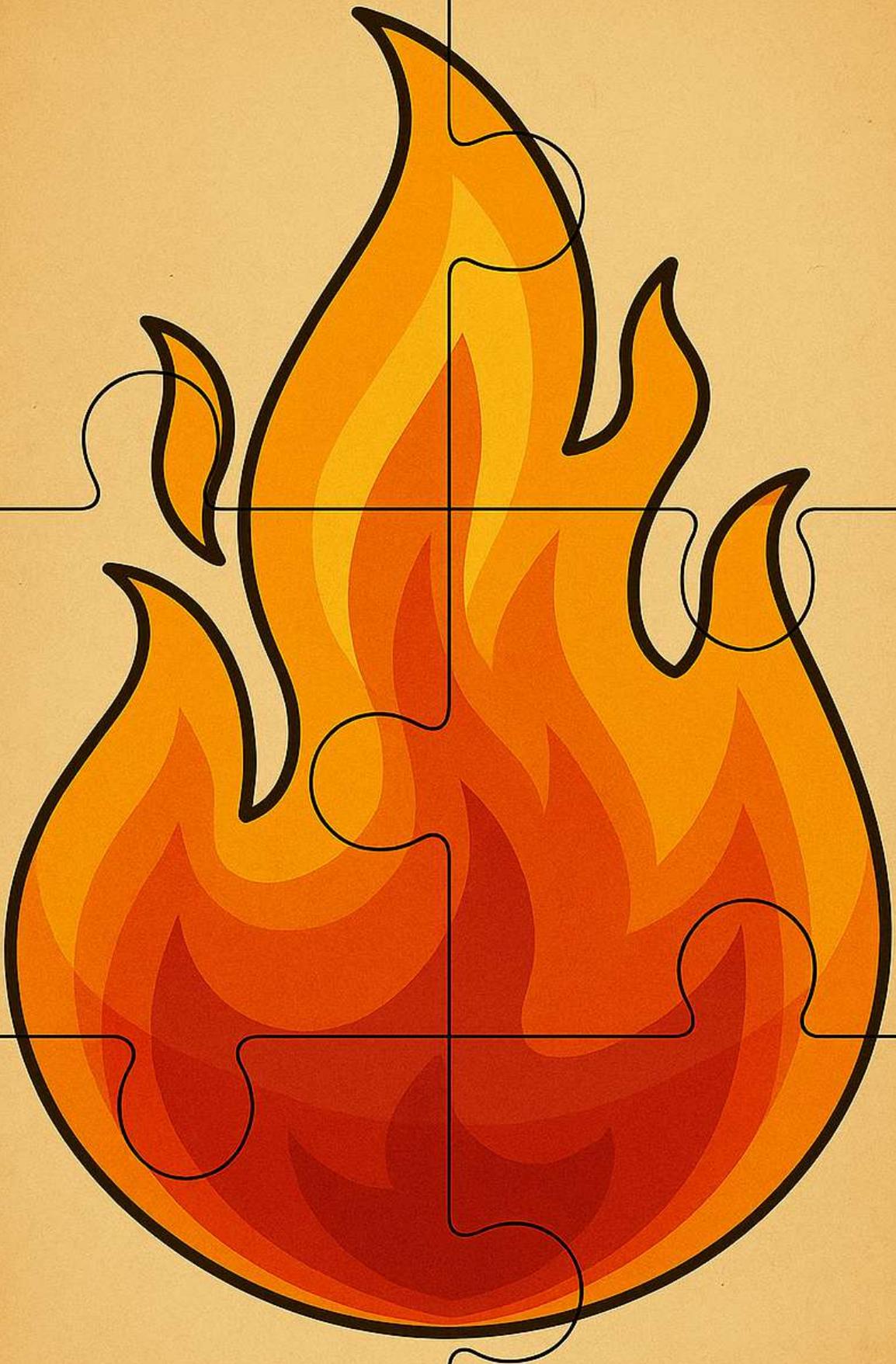
RÉUSSITE :

Une seule tentative :
la bonne réponse
donne la fiole.

RÉUSSITE : Une seule tentative :
la bonne réponse donne la fiole.

OBJETS MYSTÈRES





L'ÉPREUVE DU FEU SACRÉ

Vous êtes presque arrivés... Mais le Cœur de l'île ne s'ouvre qu'aux véritables élus. Pour prouver votre valeur, vous devrez traverser le cercle sacré et reconstituer la flamme d'unité...



DÉROULEMENT

1. Entrez dans le cercle, un par un, en silence.
2. Placez les morceaux de flamme au centre.
3. Quand elle est complète, allumez la lampe : vous avez réussi!

DIPLÔME DE L'AVENTURIER



DÉCERNÉ À



FÉLICITATIONS POUR AVOIR
ACCOMPLI TOUS LES DÉFIS !



☐ Le Cœur de l'île — Missions et Défis Coopératifs (6-8 ans)

Ce guide fournit toutes les explications essentielles pour chaque défi du jeu "Le Cœur de l'île". Idéal pour une animation en famille, à l'école ou pour un anniversaire.

Défi 1 : Le Pont du Vent

Type : Défi moteur + coordination

But du jeu : Un enfant doit traverser un chemin de "pierres" (foulards ou feuilles) les yeux bandés, guidé à la voix par les autres.

Matériel nécessaire :

- 4 à 6 foulards / feuilles pour les pierres
- Un bandeau

Conseils pour l'animateur :

- Trace le chemin avant le début du jeu.
- Demande aux autres enfants de ne pas toucher le joueur aveuglé.
- Encourage des consignes précises : "Un pas à gauche", "avance tout droit", etc.

Réussite : L'enfant atteint la fin sans sortir du chemin. 2 tentatives max.

☐ Défi 2 : La Clé Brisée

Type : Logique visuelle / Puzzle

But du jeu : Reconstituer une grande clé magique à partir de 6 à 8 pièces imprimées.

Matériel :

- Pièces du puzzle de clé (pré-découpées ou à assembler)

Conseils :

- Laisse les enfants manipuler librement.
- Tu peux donner un modèle pour les plus jeunes.

- Si besoin, donner un indice ou autoriser un personnage à aider (Le Sage ou l'Inventeur).

Réussite : Puzzle réalisé en moins de 5 minutes (adaptable).

🔍 Défi 3 : L’Intrus Camouflé

Type : Observation fine

But : Trouver l'intrus dans chaque ligne d'une grille visuelle de symboles.

Matériel :

- Grille imprimée avec 6 lignes de symboles (1 intrus par ligne)
- Crayons ou feutres

Conseils :

- Bien expliquer qu'il faut observer les petits détails (couleurs, formes, orientation)
- On peut utiliser une loupe pour les plus jeunes (aspect "explorateur")

Réussite : 6 intrus trouvés = message décodé ou accès au prochain lieu

👁️ Défi 4 : La Fiole du Serpent

Type : Sensoriel & devinettes

But du jeu : Deviner au toucher l'ingrédient caché dans un sac, sans le voir.

Matériel nécessaire :

- Un sac opaque ou boîte fermée
- 3 à 5 petits objets mystères (ingrédients factices ou réalistes : ail, gingembre, miel, citron, cannelle, etc.)
- Une fiche illustrée "objets mystères" (fournie)

Déroulement :

1. L'animateur cache un objet dans le sac.
2. Chaque enfant passe sa main à tour de rôle pour toucher et poser **une question** (ex : "Est-ce que c'est mou ?")
3. En équipe, ils se concertent pour deviner ce que c'est.

Réussite : Une seule tentative possible. Si la réponse est correcte, ils gagnent la fiole magique.

Astuce : Pour une version plus fun, utiliser un fond sonore ou ajouter un liquide à deviner au nez !

★ Défi 5 : Le Gardien Endormi

Type : Mime & coordination motrice

But : Mimer une posture magique sans faire de bruit pour passer un à un près du "gardien".

Matériel :

- Cartes "postures"
- Bandeau facultatif pour plus de challenge
- Peluche ou décor pour symboliser le gardien

Conseils :

- Demander un silence total à chaque passage
- Tu peux jouer le gardien qui "ronfle" ou "remue"

Réussite : Tous les enfants traversent sans se faire remarquer.

🔥 Défi 6 : L'Épreuve du Feu Sacré

Type : Cérémonie finale

But : Assembler une flamme magique à 6 morceaux autour d'une bougie ou lampe, en entrée solennelle.

Matériel :

- Puzzle de la flamme (6 morceaux)
- Cercle tracé au sol
- Bougie LED ou lampe

Conseils :

- Fais entrer les enfants un par un dans le cercle
- Garde une ambiance calme (musique douce possible)
- Allume la flamme devant tous une fois assemblée

Réussite : La flamme est réunie = mission accomplie !

 **Et pour finir...** Distribue le **Diplôme de l'Aventurier** à chaque enfant en prononçant leur nom à voix haute. Un moment de fierté garanti !