

Chers parents,

Votre enfant va participer à une chasse au trésor au Moyen Âge. Pour cela, nous avons besoin de votre aide, pour préparer le matériel, et animer l'aventure. Voici comment procéder.

Préparation : 30 min
Chasse au trésor : 1h15

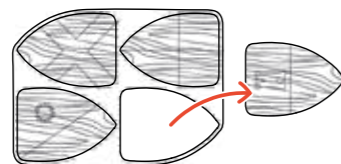
Préparation du matériel

1 Découpez les différentes parties de ce guide en suivant les pointillés.

2 Détachez les éléments ci-dessous :



Les personnages



Les boucliers écus de bois

3 Regroupez les éléments comme indiqué dans le tableau ci-dessous. Les éléments de la colonne « Départ » sont à donner à votre enfant, en début de chasse au trésor. Cachez ceux des colonnes 1 à 5 dans la pièce indiquée. Si besoin, adaptez le choix des pièces à la configuration de votre logement.

DÉPART	1 - TOILETTES	2 - CHAMBRE	3 - CUISINE	4 - DOUCHE	5 - SALON
La notice rose	La notice jaune	La notice bleue	La notice verte	La notice violette	La notice fuchsia

4 Semez les écus sur le chemin entre les cachettes des étapes 1 à 4. Votre enfant devra les avoir tous trouvés et ramassés avant d'arriver à la douche.

A. ASSEMBLE LE BLASON

- Détache le blason et évide les trous.
- Colle ces mousses brillantes sur les zones rayées.
- Puis celles en forme de trèfle, sur les pendentifs.
- Passes le fil dans les trous du blason. Ajoute 2 perles de chaque côté.
- Ajoute un pendentif, puis une perle de chaque côté.
- Termine ton collier par un nœud. Porte ton collier autour du cou pour que les habitants te reconnaissent!

Oh ! Je vois des boucliers dépasser de ta charrette. Tu as retrouvé les écus ! Moi, c'est Jade, je suis peintre. Bienvenue dans mon atelier ! Les écus sont des boucliers décorés du blason du chevalier. Grâce à ce dessin, on sait qui est le chevalier, même quand il porte son casque. Vite, aide-moi à peindre les écus pour qu'ils soient prêts à temps. Parmi eux, il y a celui de Jean. Tu vas le reconnaître : il est bleu et rouge avec une pointe d'or.

PEINS LES ÉCUS

- Prépare une assiette et un verre d'eau.
- Mouille ton pinceau. Avec, peins l'écu, une partie après l'autre.
- Waouh ! Les couleurs apparaissent.

Bien le bonjour l'ami ! Je vois que tu portes le blason du Seigneur autour de ton cou. Je suis Godwin, le palefrenier : je m'occupe des écuries et des chevaux du royaume. J'ai justement le cheval de Jean avec moi. Il est prêt à être monté, et à l'emporter dans d'incroyables aventures. Tout glorieux chevalier se doit d'avoir une bonne monture. Le temps presse, amène-lui vite son cheval. Pas question d'être en retard au château.

Nom d'une petite enclume ! Mais tu as déjà le cheval de Jean avec toi. Tant mieux. Je suis Édith, et tu es dans ma forge. C'est ici que je fabrique les épées et les armures des chevaliers du château. Je viens de terminer celles de Jean. Ça lui permettra d'être protégé et de se défendre. Charge tout sur le cheval et galopez vite jusqu'au château.

Salut à toi ! Te voilà bien chargé, l'ami. Je suis Agnès la marchande. Je suis en plein travaux des champs. C'est ici que nous produisons la nourriture qui est mangée au château. Le Seigneur m'a missionnée pour lui fournir tout ce qu'il faut pour le banquet de ce soir. J'ai préparé 3 beaux poulets, du pain, et des légumes bien frais. Prends cette charrette et presse-toi : les cuisinières du château attendent !

Bonjour à toi ! Je suis le seigneur de ce château. Jean m'a parlé de tes exploits. Des exploits dignes d'un vrai chevalier. Voilà un magnifique heaume pour te récompenser ainsi que ton blason de chevalier. Es-tu prêt pour être à ton tour adoué ?

Colle le seigneur sur ta carte

A. CONSTRUIS TON HEAUME DE CHEVALIER

- Marque les plis et évide les trous de ces pièces.
- Colle ces mousses brillantes sur les marques du bas de la pièce A.
- Superpose le trou 2 sur le 1, et glisses-y une attache parisienne.
- Enfile les pattes de l'attache dans les trous 3, 4, 5 et 6. Ouvre les pattes.
- Ferme le heaume grâce aux languettes.
- Fixe la visière en glissant une attache dans les 2 trous jaunes, et une dans les 2 rouges.
- Insère la languette X de la pièce C dans la fente X de la pièce A.
- Insère le reste des languettes dans les fentes.
- Place le grand trou sur le petit et fixe avec une attache.
- Torde le bout du fil pour le bloquer dans les mousses.
- Appuie bien fort pour que les mousses tiennent.
- Fais glisser la plume sur le fil en le faisant passer dans les trous.
- Courbe un peu la plume pour lui donner une belle forme.
- Colle ces autocollants sur les languettes, et sur les pattes des attaches de la visière.

BRAVO!

B. INVENTE TON BLASON

1 Détache ces éléments.

2 Colorie pour créer les couleurs de ton blason en t'aidant des indications au dos de la carte.

3 Ajoute de jolis motifs brillants.

4 Retourne et colle des mousses sur les zones rayées.

5 Colle au dos du blason de ton collier.

6 Invente et écris ta propre devise de blason.

7 Colle des mousses sur les zones rayées au dos de ta devise.

8 Colle ta devise sur ton blason. Décore les pendentifs ronds avec des motifs brillants.

LE SAIS-TU ?
L'héraldique est un système de symboles et de dessins qui était utilisé à l'époque pour identifier les personnes, les familles et les villes, un peu comme les logos que nous utilisons aujourd'hui.

Une devise est une phrase courte qui décrit les motivations ou les intentions de quelqu'un.
Roya et manger

B. PARS À LA RENCONTRE DES HABITANTS

1 Le 1er habitant que tu dois rencontrer est le palefrenier. Il travaille aux écuries, en zone **jaune**. Trouve cette zone sur la carte.

2 Cherche dans la zone **jaune** un de ces dessins. Il te souffle dans quelle pièce de ta maison tu trouveras le palefrenier.

3 Dans cette pièce, cherche le palefrenier et son message. Suis ses consignes.

4 Ouvre l'œil sur ton chemin, tu pourrais bien y trouver des écus à ramasser. Regarde, ils ressemblent à ça :

4 Peins les 3 autres écus de la même manière.

5 Colle des mousses au dos des écus.

6 Colle les écus au dos de ta carte. Reconnais-tu celui de Jean ?

7 Colle une mousse au dos de la peintre.

8 Colle la peintre sur son ombre et cherche dans la dernière zone le symbole qui te mènera au seigneur pour l'adoubement.

C. FAIS-TOI ADOUBER

Demande à ton parent de jouer le rôle du Seigneur le temps de ta cérémonie d'adoubement.

- Prenez-vous les mains en vous faisant face pour prononcer le serment.
- Le chevalier jure de ne jamais nuire à son seigneur et de lui être fidèle :
« Moi, Morgane, je jure de toujours protéger notre chien et de ne jamais manger le dernier biscuit. »
- Le seigneur jure de protéger et soutenir le chevalier :
« Moi, Dominique, seigneur de cette maison, je jure de toujours t'emmener à l'école et de te dire quand tu es tout barbouillé de chocolat. »
- Le seigneur fait la « collée » au chevalier en lui donnant une tape sur l'épaule. Le chevalier ne doit pas bouger, en signe de courage.
- Le seigneur remet son heaume et son blason au chevalier. Mais aussi un cheval bien équipé (un balai couvert d'un drap, peut ici faire l'affaire).
- Le chevalier change alors de nom pour prendre celui d'un vrai chevalier. Invente ton nom de chevalier : (Prénom) de la/du (fruit ou légume préféré) (origine/lieu de naissance) ex : Morgane de la poire tourangelle.

Envoie-nous des photos de toi avec ton activité à :
photos@pandacraft.com

B - Principe du jeu

Votre enfant doit aider Jean, un écuyer sur le point de devenir chevalier. Il doit aller à la rencontre de différents personnages du royaume pour se procurer tout ce qu'il faut pour l'adoubement de Jean. Pour cela, il sera en possession d'une carte lui permettant de se repérer dans le royaume (en réalité dans votre maison) et d'y trouver, dans un ordre précis, les personnages que vous aurez cachés dans chaque pièce. Ces derniers vont lui donner les instructions nécessaires au bon déroulement de sa mission.

Comment ?

- À chaque étape, votre enfant doit d'abord identifier la pièce de votre maison où sont cachés les prochains indices. Pour cela, il cherche sur la carte, dans la zone de couleur qui lui est indiquée, un objet symbolique d'une pièce de la maison. Il s'y rend et cherche les indices.
- Il colle ensuite sur la carte le personnage trouvé avec ces indices.
- Enfin, il regarde dans la direction pointée par ce personnage pour connaître la zone de couleur suivante. Il y cherche l'objet symbolique lui indiquant la pièce de votre maison où trouver le personnage suivant.
- Et rebelote !

VOTRE RÔLE

- D'abord lire, sur un ton grandiloquent, le message des enveloppes et des personnages croisés dans l'aventure.
- Vérifier que votre enfant suit bien les instructions et colle bien les personnages sur sa carte. C'est important pour que la direction donnée soit la bonne.
- Lui rappeler de collecter les écus que vous avez semés.

CONSEILS

- Optez pour une première cachette très simple pour débiter. Ensuite, vous pouvez augmenter progressivement leur difficulté.
- Aidez votre enfant dans ses recherches avec des indications comme « tu chauffes » ou « tu refroidis ».
- Diffusez cette musique pour baigner dans une ambiance moyenâgeuse.



VOICI UN RÉSUMÉ DU PARCOURS :

ÉTAPE 1 : Vous devez lire le texte de Jean. Votre enfant construit le blason. Puis il comprend, d'après le symbole « toilette », qu'il doit aller dans les toilettes chercher le palefrenier.

ÉTAPE 2 : Du palefrenier (toilettes) à la forgeronne (chambre).

ÉTAPE 3 : De la forgeronne (chambre) à la marchande (cuisine).

ÉTAPE 4 : De la marchande (cuisine) à la peintre (douche). Votre enfant peint les écus et les colle au dos de sa carte.

ÉTAPE 5 : De la peintre (douche) au seigneur (salon). Dans le salon, votre enfant est reçu par le Seigneur, qui le félicite et le fait chevalier. Et qui lui remet un heaume et un blason à personnaliser.