

La lanterne sous les feuilles

Une aventure pour Alex

Âge : 6-8 | Français | Six énigmes



Lire cette histoire à voix haute

Milo le petit loir prépare un pique-nique dans la forêt. Une rafale emporte sa lanterne en papier. Sans sa lumière, ses amis ne trouveront pas la clairière. Suis six indices pour aider Milo à la retrouver.

Cet aperçu n'est pas un jeu complet. Un adulte doit préparer tout le parcours avant de jouer.

1. Un ruban dans le vent

Alex, Milo ramasse le ruban de sa lanterne. Le vent a laissé un premier indice.

Remue tes orteils. Quel vêtement doux mets-tu avant ta chaussure ?

Cherche cet objet. La carte suivante s'y trouve ; la dernière réponse mène au trésor.

Les codes utilisent A-Z, sans espaces ni accents.

2. Le hérisson jardinier

Le hérisson a vu passer une lumière. Il vous donne un message avant de reprendre son arrosage.

Remets les lettres dans l'ordre. Vérifie ton mot avec la devinette.

R Y N C A O

Fais semblant de dessiner. Quel objet trace une ligne grise que tu peux gommer ?

Cherche cet objet. La carte suivante s'y trouve ; la dernière réponse mène au trésor.

Les codes utilisent A-Z, sans espaces ni accents.