
Guide de l'Organisateur

Chasse au Trésor - Dinosaures

Pour : Samira

Résumé de la Chasse au Trésor

Thème : Dinosaures

Guide : Professeur Rex

Tranche d'âge : 10-12 ans

Participants : 2 enfants (1 organisateur + 1 invité)

Durée estimée : 1h - 1h30 (défis inclus)

Nombre d'étapes : 12 (6 énigmes + 6 défis)

Matériel nécessaire

- Le kit de jeu imprimé (il contient tout : énigmes, défis, lettres, carte au trésor et éléments à découper)
- La carte au trésor découpée en 12 morceaux le long des pointillés
- Les étiquettes de défis découpées (voir pages « Éléments à découper » du kit de jeu)
- Le trésor à cacher (bonbons, petits jouets, etc.)
- Le matériel pour les 6 défis (voir page dédiée)

Préparation (30 min avant)

- ☐ Imprimez le kit de jeu (à partir de la section « Kit de Jeu »)
- ☐ Découpez la carte au trésor le long des pointillés (12 morceaux)
- ☐ Découpez les étiquettes de défis (pages « Éléments à découper » du kit de jeu)
- ☐ Cachez dans chaque cachette un morceau de carte + l'activité suivante :
 - ☐ Dans la bibliothèque : morceau de carte n°1 + Défi 2
 - ☐ Dans le four : morceau de carte n°2 + Énigme 3
 - ☐ Dans le panier à linge : morceau de carte n°3 + Défi 4
 - ☐ Dans une chaussure : morceau de carte n°4 + Énigme 5
 - ☐ Dans le frigo : morceau de carte n°5 + Défi 6
 - ☐ Dans un tiroir : morceau de carte n°6 + Énigme 7
 - ☐ Dans la baignoire : morceau de carte n°7 + Défi 8
 - ☐ Sous l'oreiller : morceau de carte n°8 + Énigme 9
 - ☐ Sous le lit : morceau de carte n°9 + Défi 10
 - ☐ Dans la boîte aux lettres : morceau de carte n°10 + Énigme 11
 - ☐ Dans le micro-ondes : morceau de carte n°11 + Défi 12
 - ☐ Sous le tapis : morceau de carte n°12 + lettre de reconstitution
- ☐ Placez le trésor à l'emplacement indiqué sur la carte avec la lettre de félicitations
- ☐ Préparez le matériel pour les défis (voir page dédiée)
- ☐ Gardez en main la lettre d'introduction + l'énigme 1 pour lancer la chasse

Déroulement de la chasse

1. Lisez la lettre d'introduction aux enfants et donnez-leur la première énigme.
2. Chaque énigme résolue révèle le nom d'une cachette. Pour les défis, c'est vous qui indiquez la cachette une fois le défi réussi.
3. Dans chaque cachette, les enfants trouvent un morceau de carte + l'activité suivante.
4. À la dernière cachette, ils trouvent le dernier morceau + la lettre de reconstitution.
5. Ils reconstituent la carte, trouvent l'emplacement du trésor et découvrent la lettre de félicitations !

Solutions et Récapitulatif

Énigme 1 : L'énigme de Rex

'Réponse : **DANS LA BIBLIOTHÈQUE** (= la cachette suivante)

Défi 2 : Le Défilé Express

'Une fois réussi, dites aux enfants d'aller chercher à : **Dans le panier à linge**

Énigme 3 : Les fils emmêlés de Rex

'Réponse : **DANS LE PANIER À LINGE** (= la cachette suivante)

Défi 4 : Le Goûteur Aveugle

'Une fois réussi, dites aux enfants d'aller chercher à : **Dans le frigo**

Énigme 5 : Le message codé de Rex

'Réponse : **DANS LE FRIGO** (= la cachette suivante)

Défi 6 : Le Sac Mystère

'Une fois réussi, dites aux enfants d'aller chercher à : **Dans la baignoire**

Énigme 7 : Les mots mêlés de Rex

'Réponse : **DANS LA BAIGNOIRE** (= la cachette suivante)

Défi 8 : Le Mime des Objets

'Une fois réussi, dites aux enfants d'aller chercher à : **Sous le lit**

Énigme 9 : Le labyrinthe de Rex

'Réponse : **SOUS LE LIT** (= la cachette suivante)

Défi 10 : L'Explosion Assise

'Une fois réussi, dites aux enfants d'aller chercher à : **Dans le micro-ondes**

Énigme 11 : Les Initiales Cachées de Rex

'Réponse : **DANS LE MICRO-ONDES** (= la cachette suivante)

Défi 12 : La Course en Sac

'Une fois réussi, dites aux enfants d'aller chercher à : **Sous le tapis** (dernier morceau de carte + lettre de reconstitution)

Conseils

- Si les enfants bloquent sur une énigme, donnez-leur un indice (ex : « la réponse commence par... »)
- Encouragez les enfants à chercher ensemble et à s'entraider
- Gardez un œil sur l'heure pour ajuster le rythme
- Pour les défis, validez la réussite en cochant la case prévue sur la feuille de jeu

Préparation des Défis

Cette chasse au trésor inclut 6 défis intercalés entre les énigmes. Pour chaque défi, préparez le matériel à l'avance. Une fois le défi réussi, c'est vous qui indiquez aux enfants la prochaine cachette.

Défi 1 : Le Défilé Express

Habiller un camarade avec des vêtements trop grands le plus vite possible

Matériel nécessaire :

- Vêtements adultes trop grands (par binôme) :
- - 1 chemise ou t-shirt XXL
- - 1 pantalon large ou jupe
- - 1 chapeau ou casquette
- - 1 paire de chaussettes
- - Optionnel : écharpe, gants, lunettes de soleil
- Chronomètre

Préparation :

1. Préparez un lot de vêtements pour chaque binôme
2. Les vêtements doivent être propres et faciles à enfiler
3. Formez des binômes parmi les enfants
4. Définissez qui habille et qui est habillé dans chaque binôme

Défi 2 : Le Goûteur Aveugle

Identifier des aliments les yeux bandés (au goût ou à l'odeur)

Matériel nécessaire :

- Bandeau pour les yeux
- Aliments variés à faire goûter (autant que de participants)
- Petites cuillères ou cure-dents pour présenter les aliments
- Serviettes en papier

Préparation :

1. IMPORTANT : Vérifiez les allergies alimentaires avant le défi !
2. Préparez des aliments avec des goûts/odeurs distinctifs
3. Coupez les aliments en petits morceaux à l'avance
4. Gardez les aliments couverts jusqu'au moment du défi

Exemples / Suggestions :

Banane, Pomme, Chocolat, Fromage, Pain, Carotte, Concombre, Fraise, Orange, Miel, Beurre de cacahuète, Confiture, Yaourt, Chips

Défi 3 : Le Sac Mystère

Reconnaître des objets cachés dans un sac en les touchant sans regarder

Matériel nécessaire :

- Un sac opaque (sac en tissu, taie d'oreiller)
- Objets à deviner (autant que de participants)
- Bandeau optionnel pour plus de mystère

Préparation :

1. Choisissez des objets facilement reconnaissables au toucher
2. Suggestions : balle, cuillère, brosse à dents, peluche, clé, pomme de pin, éponge, crayon
3. Placez tous les objets dans le sac avant l'arrivée des enfants
4. Préparez une liste des objets pour vérifier les réponses

Exemples / Suggestions :

Balle de tennis, Cuillère en bois, Brosse à dents, Petite peluche, Clé, Pomme de pin, Éponge, Crayon, Bouchon de liège, Pince à linge, Gomme, Figurine, Coquillage, Galet

Défi 4 : Le Mime des Objets

Mimer un objet du quotidien pour que les autres devinent

Matériel nécessaire :

- Papiers avec noms d'objets (fournis à découper)
- Un chapeau ou un bol pour piocher
- Optionnel : chronomètre (1 minute par mime)

Préparation :

1. Découpez les papiers avec les noms d'objets (voir feuille à imprimer)
2. Pliez les papiers et mettez-les dans un chapeau ou un bol
3. Expliquez bien les règles : pas de bruit, pas de parole
4. Chaque enfant mime à tour de rôle

Exemples / Suggestions :

Machine à écrire, Sablier, Boussole, Périscope, Métronome, Catapulte, Moulin à vent, Télescope, Pendule, Engrenage, Cerf-volant, Soufflet, Gyroscope, Compas, Sextant, Boulrier, Étau, Balancier, Sémaphore, Métier à tisser, Forge, Pressoir, Cadran solaire, Lanterne, Trébuchet, Monocle, Sifflet d'arbitre, Longue-vue, Machine à bulles, Gramophone

Défi 5 : L'Explosion Assise

Gonfler un ballon et le faire éclater en s'asseyant dessus

Matériel nécessaire :

- Ballons de baudruche (prévoir plusieurs par enfant au cas où)
- Chaises ou surface plane pour s'asseoir
- Optionnel : protections auditives pour les sensibles au bruit

Préparation :

1. Prévoyez au moins 2-3 ballons par enfant (au cas où certains se dégonflent)
2. Attention aux enfants sensibles aux bruits forts
3. Assurez-vous que les chaises sont stables
4. Prévoyez un sac poubelle pour les morceaux de ballons éclatés

Défi 6 : La Course en Sac

Courir en sautant dans un sac jusqu'à la ligne d'arrivée

Matériel nécessaire :

- Sacs solides (sacs de jute, grands sacs poubelle épais, taies d'oreiller)
- Cônes ou repères pour marquer le départ et l'arrivée
- Terrain plat et dégagé (herbe de préférence)

Préparation :

1. Augmentez la distance à 10-15 mètres
2. Ajoutez un parcours aller-retour ou un relais par équipe
3. Chronométrez les passages pour plus de compétition

Kit de Jeu

 À IMPRIMER

Ce kit contient tout ce qu'il faut imprimer : la lettre d'introduction, les énigmes et les défis, les lettres de reconstitution et de félicitations, et les éléments à découper (carte au trésor et étiquettes de défis).

Carte au Trésor — à découper

Découpez les 12 morceaux le long des pointillés. Cachez chaque morceau dans la cachette correspondante (voir checklist de préparation).

! Le morceau avec le coffre doit être caché dans la dernière cachette : Dans une chaussure



Éléments à découper

Découpez les étiquettes le long des pointillés, pliez-les et placez-les dans un chapeau ou un bol pour la pioche.

Le Mime des Objets

Machine à écrire 

Sextant 

Trébuchet 

Machine à bulles 

The background of the page is a colorful illustration of a prehistoric landscape. In the top left, a blue pterosaur flies near a volcano with orange lava. In the top right, an orange pterosaur flies above a Stegosaurus. In the middle right, a purple long-necked dinosaur stands in a pond. In the bottom left, a green T-Rex stands next to a small blue dinosaur emerging from an egg. In the bottom right, an orange Triceratops stands next to a camera on a tripod. A small pink dinosaur is also visible near the pond. The ground is sandy with rocks, and there are green plants and butterflies throughout the scene.

Message de Professeur Rex

Salut Samira !

Je suis Professeur Rex, votre guide dans le monde préhistorique !

Un trésor datant de l'époque des dinosaures attend d'être découvert. Suivez les indices à travers le temps !

Je vois que tu as réuni tes amis pour cette aventure, quelle belle équipe !

Chaque énigme résolue vous rapprochera du trésor légendaire !

Voici votre première énigme ! Résolvez-la pour découvrir la première cachette préhistorique !

Rugissons ensemble vers l'aventure !

Professeur Rex

L'énigme de Rex

Énigme 1/12

Résous cette énigme pour découvrir ta prochaine destination !

*Temple du savoir aux rayonnages garnis
Où les histoires dorment en rangées infinies
Fouille entre les ouvrages avec attention
Un message secret attend sa libération !*

La réponse est :

Trouve le mot secret et cherche à cet endroit le morceau de carte !

Énigme 1

Le Défilé Express

Défi 2/12

Par binôme, habillez votre camarade avec tous les vêtements fournis le plus vite possible !

Règles :

- Un enfant habille, l'autre se fait habiller
- Les vêtements doivent être mis correctement (pas à l'envers)
- En cas d'égalité, le style compte !
- Tous les vêtements du lot doivent être enfilés
- Le binôme le plus rapide est le champion du défilé !

Tableau des binômes :

Binôme	Habilleur	Mannequin	Temps	Terminé
1	Samira	Louis	_:_ min	☐
2			_:_ min	☐



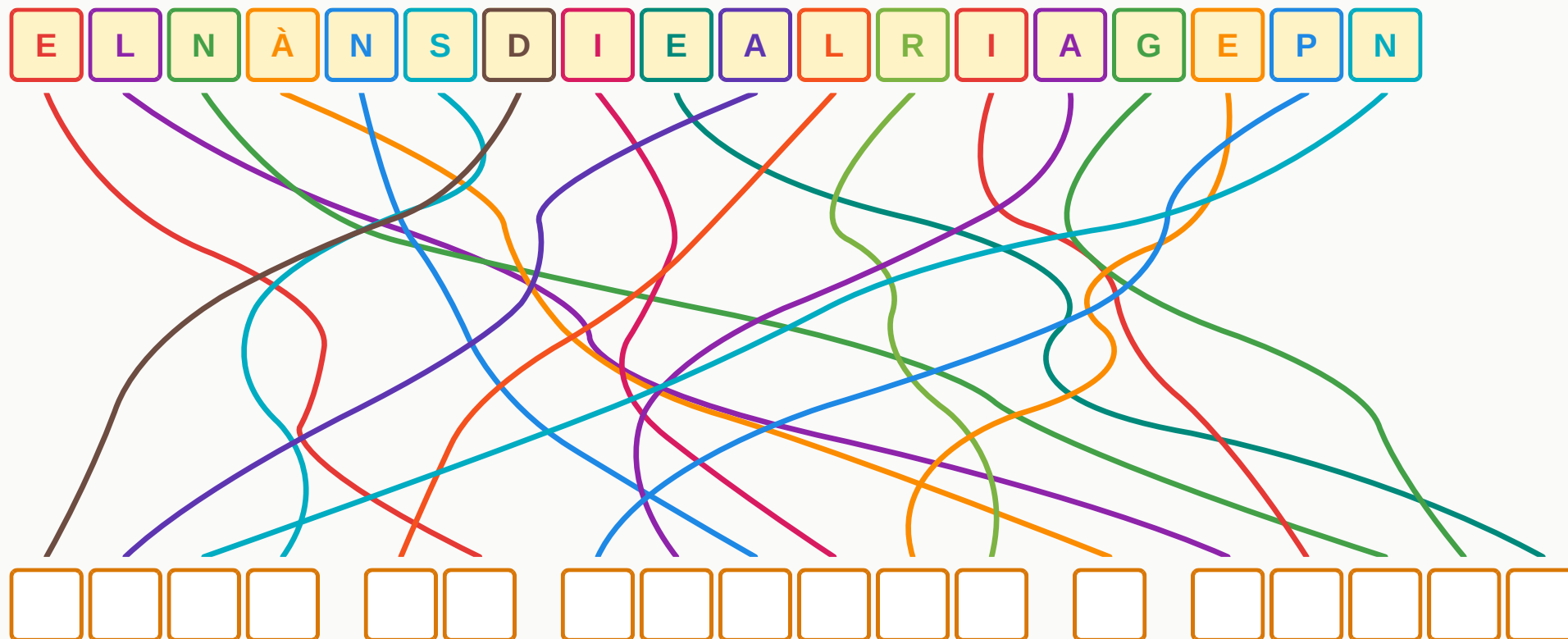
Défi réussi !

L'organisateur coche cette case puis indique aux enfants la prochaine cachette (voir guide).

Les fils emmêlés de Rex

Énigme 3/12

Suis chaque fil pour remettre les lettres dans le bon ordre !



Trouve le mot secret et cherche à cet endroit le morceau de carte !

Le Goûteur Aveugle

Défi 4/12

Les yeux bandés, goûtez ou sentez les aliments présentés et devinez ce que c'est !

Règles :

- Le participant garde les yeux bandés pendant tout le défi
- Une seule réponse par aliment pour garder le suspense
- Le défi est réussi si la moitié des aliments sont devinés
- Il peut goûter OU sentir l'aliment (au choix)
- Les autres encouragent sans donner d'indices

Feuille de réponses — Notez ce que vous pensez avoir goûté :

N°	Réponse de l'enfant (aliment deviné)	Juste	Faux
1		☐	☐
2		☐	☐
3		☐	☐
4		☐	☐
5		☐	☐
6		☐	☐
7		☐	☐
8		☐	☐
9		☐	☐
10		☐	☐

Score : ___ / 10



Défi réussi !

L'organisateur coche cette case puis indique aux enfants la prochaine cachette (voir guide).

Le message codé de Rex

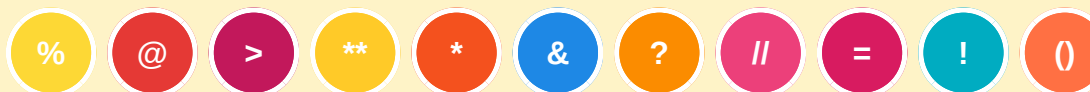
Énigme 5/12

Utilise le tableau de décodage pour découvrir le mot secret !

Tableau de décodage :

A @	B #	C \$	D %	E &	F ?	G !	H +	I =	J -	K ^	L *	M <
N >	O ()	P []	Q {}	R //	S **	T ##	U @@	V &&	W %%	X ++	Y ==	Z ~

Message à décoder :



Ecris les lettres dans les cases :

----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Trouve le mot secret et cherche à cet endroit le morceau de carte !



**Tous les morceaux
de la carte sont réunis !**

Samira, vous y êtes presque !

*Vous avez retrouvé tous les morceaux de la carte
préhistorique !*

*C'est incroyable ce que toi et ton équipe avez
accompli !*

*Reconstituez-la pour découvrir où se cache le trésor
des dinosaures ! ROARRR !*

Rex

Professeur Rex



Félicitations !

Mes chers explorateurs,

*Vous avez voyagé à travers le temps et trouvé le
trésor préhistorique ! Je suis tellement fier de vous !
ROARRR !*

*Quelle expédition incroyable ! Chacun a été un
explorateur formidable !*

*À bientôt pour de nouvelles aventures
préhistoriques !*

Rex

Professeur Rex

Diplômes des Aventuriers

Un diplôme personnalisé pour chaque participant. Remettez-les à la fin de la chasse au trésor pour féliciter tous les aventuriers !

Diplôme

DE CHASSEUR DE TRÉSOR

Prénom : *Samira*

Date : *28 février 2026*

Am



Cartons d'Invitation

1 carton d'invitation personnalisé à imprimer et à distribuer aux invités. Découpez chaque carton le long des bords.



Invitation

Cher Louis !

Samira a besoin de toi pour une expédition préhistorique avec
Le Professeur Rex ! Enfile tes chaussures de marche et viens
relever tous les défis de cette incroyable chasse au trésor.

Rendez-vous le **samedi 28 février 2026**

de **14:00 à 17:00 !**

12 rue du Diplo CAVERNE

Réponse attendue avant le **20 février 2026**

Contact : **Pierre - 06 12 12 12 12**

Créé avec  sur [kidilab.com](https://www.kidilab.com)