

MODE D'EMPLOI POUR L'ADULTE

La balade à deux cartes

**Je vois le village.
Tu connais la balade.**



À deux, retrouvez une promenade avec des indices. Le guide garde sa carte de son côté ; l'explorateur suit les chemins sur le village.

1 Préparez deux côtés de la table

Imprimez les pages 2 et 3. L'enfant prend le village, l'adulte choisit une carte secrète. Un doigt suffit pour se déplacer. Découper les cartes est facultatif.

2 Décrivez chaque lieu dans l'ordre

Commencez par le premier dessin. Pour la carte A : « Un grand arbre avec beaucoup de feuilles. » Décrivez ensuite chaque lieu. L'enfant cherche et avance sur le chemin. Vous pouvez nommer le lieu si cela aide.

3 Comparez, puis changez de rôle

Montrez la carte et refaites le trajet ensemble. Dès que l'enfant le souhaite, il devient guide. La page 4 permet d'inventer sa propre promenade.

Pour commencer : seulement deux lieux, visibles. Ensuite : trois lieux cachés, puis quatre. Une hésitation ? On décrit autrement. Aucun score, aucune course.

CÔTÉ EXPLORATEUR

Voici ton village.

Écoute l'indice, puis avance avec ton doigt.



le grand chêne



l'étang



le moulin



les fleurs



le pont



la cabane perchée



la maison champignon



le pommier



la petite maison

Les chemins relient les lieux voisins. On peut refaire la balade ensemble.

CÔTÉ GUIDE

Garde le chemin secret.

Lis les images de gauche à droite. Le premier dessin est le départ.

A

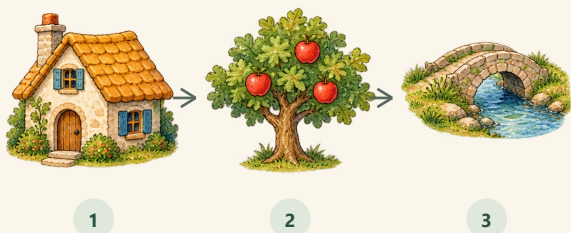
CARTE SECRÈTE

**B**

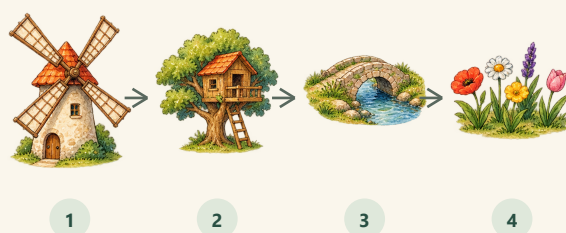
CARTE SECRÈTE

**C**

CARTE SECRÈTE

**D**

CARTE SECRÈTE

**E**

CARTE SECRÈTE

**F**

CARTE SECRÈTE



Ces six promenades suivent les chemins du village. Choisissez-en une seule si cela suffit.

PROLONGEMENT FACULTATIF

Invente la prochaine balade.

Un adulte découpe les neuf cartes. Choisis des lieux voisins sur le village.



le grand chêne



l'étang



le moulin



les fleurs



le pont



la cabane perchée



la maison champignon



le pommier



la petite maison

Pose ici 2, 3 ou 4 cartes, puis fais deviner.

1

2

3

4