

Le Mystère du bruit inconnu

Un drôle de tintement. Des images à observer. Un mystère à raconter.

4-5 ANS / 6 MISSIONS

Découvre. Résous. Comprends.

EXTRAIT GRATUIT / FRANÇAIS



Ton extrait gratuit

PREMIÈRE MISSION COMPLÈTE

Écoute le début de l’aventure avec un adulte, puis joue avec les images de la mission 1. Ses aides et ses réponses sont incluses après les activités. La suite de l’histoire se trouve dans le livret complet.





Un bruit pendant l’histoire

L’AVENTURE COMMENCE

À l’école de Clairbois, Mina a installé un tapis et des coussins près de la fenêtre qui donne sur le jardin. C’est le coin écoute de sa classe. Les plus grands de l’école ont préparé une surprise pour ce coin. Personne dans la classe ne l’a encore vue.

Ce matin, Mina, la maîtresse, lit une histoire. Noa et Lina sont assis avec les autres enfants. Soudain : « Tin, tin, tin ! » Puis plus rien. Un instant après, le petit bruit revient. Noa regarde autour de lui. Personne ne joue. Qui fait donc ce bruit ?

> **TON RÔLE**
>
> Aide Noa et Lina à trouver d’où vient le petit bruit. Écoute l’histoire, observe les images et dis ce que tu remarques. Un adulte lit avec toi ; tu n’as pas besoin de savoir lire.





Des mots pour chercher ensemble

AVEC UN ADULTE

L’adulte lit une mission et ses consignes. Ensuite, tu joues avec les images. Tu peux montrer du doigt, entourer, relier ou répondre à voix haute. Les aides et les réponses de cette mission se trouvent à la fin de cet extrait.

> **PRENDS LE TEMPS**
>
> Si tu ne connais pas un mot, demande à l’adulte de te l’expliquer avec l’image. Tu peux essayer de le redire. Les réponses et les aides sont dans le guide adulte.





Tout près de la fenêtre

MISSION 01 · ÉCOUTER L'HISTOIRE

A1

Mina ferme son livre pour écouter. Noa montre le tambour de la classe. « Ce n'est pas moi », dit Lina. Ses mains sont posées sur ses genoux. Le tambour aussi reste immobile : il ne bouge pas.

A2

Le bruit revient. « Je l'entends tout près de la fenêtre », dit Noa. Mina s'approche avec les enfants. La porte est fermée. La fenêtre est ouverte sur le jardin.





Regarde autour de Noa

MISSION 01 · MONTRER, PARLER ET JOUER

1A · Noa a entendu le bruit près de la fenêtre. Montre LA fenêtre sur l'image.



1B · Montre puis nomme TROIS choses que tu reconnais dans cette classe. Tu peux dire un mot ou une petite phrase.

> **À DIRE**
>
> Je vois…





Aides et réponses de la mission 1

GUIDE ADULTE

Mission 1 · Premier indice

Noa dit près de quel endroit il entend le bruit. Regarde les ouvertures de la classe.

Mission 1 · Aide supplémentaire

L'adulte peut nommer la porte et la fenêtre, puis laisser l'enfant montrer la fenêtre. Pour **1B**, partir d'un objet que l'enfant connaît déjà.

1A

La fenêtre ouverte qui donne sur le jardin. Si le mot est nouveau, l'adulte la montre, puis demande à l'enfant de la retrouver. Aucun déchiffrage n'est attendu.

1B

Réponse ouverte : trois éléments réellement visibles, par exemple une fenêtre, une porte, une table, un livre, un coussin, un panier ou un tambour. Accepter les mots connus de l'enfant, puis reformuler naturellement : « Oui, c'est un coussin. » Ne pas imposer une phrase complète.





Sources et utilisation

RÉFÉRENCES ADULTE

CIIP - Plan d’études romand, Langues, cycle 1, version 3.0 (août 2024)

https://per.ciip.ch/api/files/271
L1 13-14 : vocabulaire oral courant, découverte de mots, compréhension et reformulation d’une histoire entendue. Progression commune aux 1re-2e années.

République et canton de Genève - Bienvenue à l’école primaire, édition 2026

https://www.ge.ch/document/14756/telecharger
Âges habituels à Genève : 1P, 4-5 ans ; 2P, 5-6 ans. Le rythme d’apprentissage varie selon l’enfant.

Utilisation

©2026 MystMind. Un foyer ou un enseignant nommé avec ses propres élèves. Copies autorisées pour ces apprenants ; partage des fichiers, revente et mise en ligne publique interdits. Des outils d’IA ont été utilisés pour les illustrations et certaines étapes du travail. L’illustration de couverture et les décors servent à l’ambiance. Les schémas et dessins des activités donnent les informations utiles pour résoudre les énigmes. Les plans du récit ne servent pas à se déplacer dans un lieu réel.

