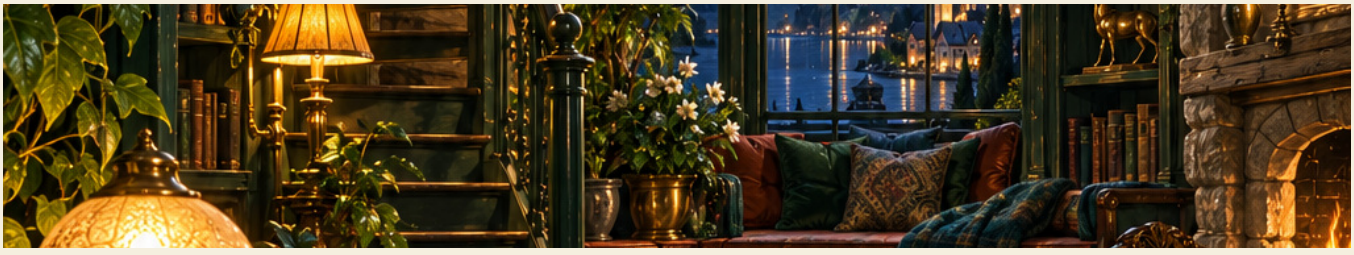

MystMind Academy
Suisse Romande 5P Français Lecture
La Bibliothèque des Murmures
Un livre précieux. Une place vide. Un drôle de murmure.
8-9 ANS / 6 MISSIONS
Découvre. Résous. Comprends.
EXTRAIT GRATUIT / FRANÇAIS



Ton extrait gratuit

PREMIÈRE MISSION COMPLÈTE

Découvre le début de l’aventure et cherche les réponses de la mission 1. Les aides et les réponses de cette mission sont incluses après les questions. La suite de l’histoire se trouve dans le livret complet.





Un livre que personne ne veut perdre

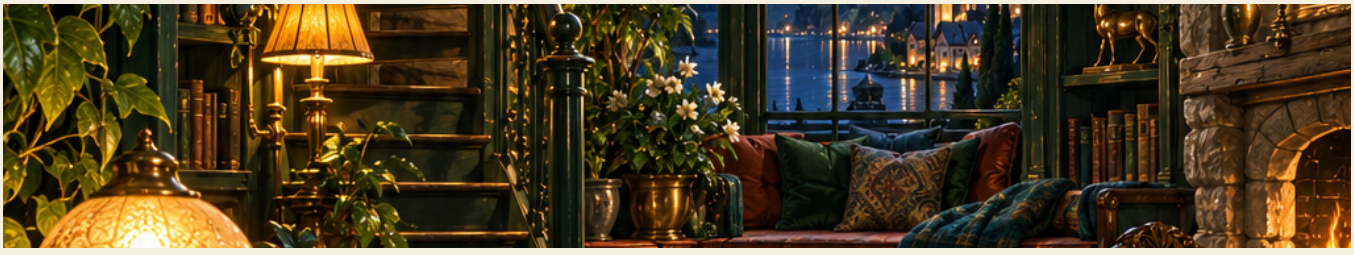
L'AVENTURE COMMENCE

À Valombre, un village entouré de bois, la bibliothèque occupe une ancienne maison près de la place. Chaque mercredi, Nadir, le bibliothécaire, y lit une histoire aux enfants. Ils s'installent entre les étagères et attendent la suite avec impatience.

Leur livre préféré raconte le voyage d'un renard dans le Grand Bois. Une habitante l'a écrit et illustré il y a longtemps. Dans ses dessins, on reconnaît le pont, le moulin et les chemins du village. Il n'existe qu'un seul exemplaire de ce grand livre bleu. Certains parents écoutaient déjà cette histoire quand ils étaient petits.

Mercredi dernier, Nadir a arrêté de lire au moment où le renard arrivait au bord d'une rivière. Le renard pourra-t-il la traverser pour retrouver sa famille ? Pour connaître la suite, les enfants ont demandé à Nadir de reprendre la lecture ce vendredi, à dix-sept heures. Mila a promis d'y retrouver son petit frère. Mais, en arrivant avec son ami Tao, elle ne trouve pas le livre à sa place. Et, au fond du couloir, quelqu'un semble murmurer derrière la porte de l'atelier…

> **TON RÔLE**
>
> Aide Mila et Tao à comprendre ce qui se passe. Où est le livre bleu ? D'où vient le bruit de l'atelier ? Lis les indices et vérifie tes idées. Les enfants pourront-ils écouter la suite de leur histoire ce soir ?





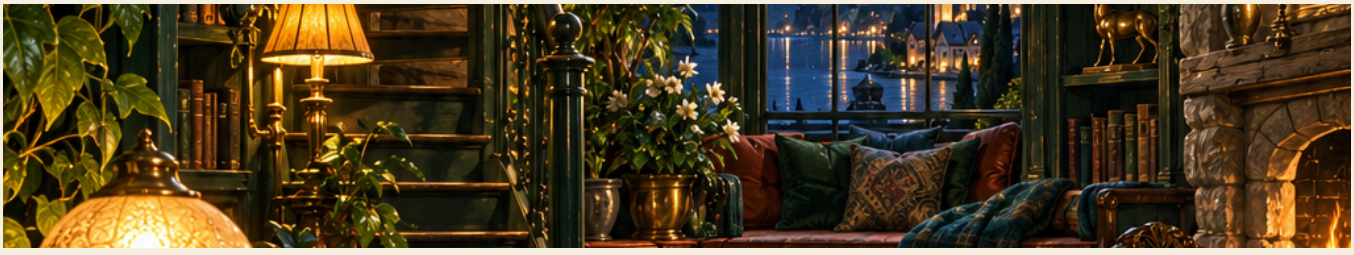
Des indices pour comprendre

À TOI DE LIRE

Lis la première scène. Les repères **A1**, **A2** et **A3** t'aident à retrouver un passage. Tu vas cocher, relier et expliquer ton idée en quelques mots.

> **UN EXEMPLE**
>
> Si le texte dit « Le manteau est mouillé », tu sais que le manteau est mouillé. Tu peux penser qu'il a plu. Mais ce n'est encore qu'une idée : quelqu'un a aussi pu renverser de l'eau. Pour savoir, il faut chercher un autre indice.

Relis le passage qui t'aide à répondre. Tu peux d'abord expliquer ta réponse à voix haute. Les aides et les corrigés de la mission 1 suivent les questions. Ils ne donnent pas la fin de l'aventure.





La place vide

MISSION 01 · LIRE LA SCÈNE

A1

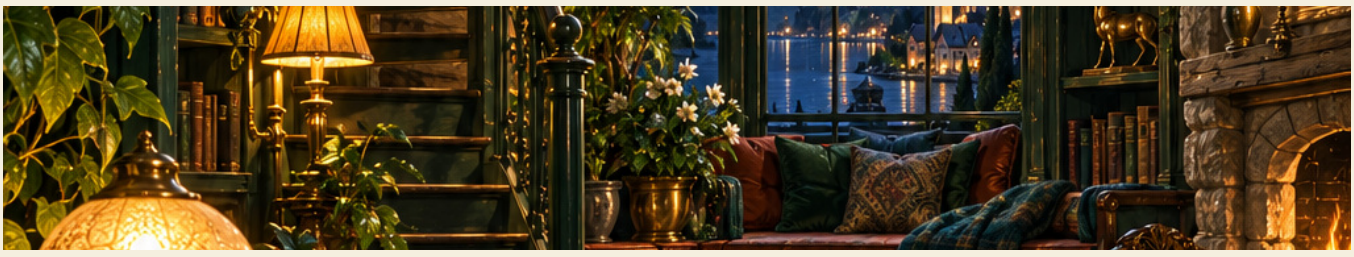
À seize heures trente, Mila et Tao entrèrent dans la bibliothèque. Nadir disposait des chaises pour la lecture de dix-sept heures. Mila alla au rayon des aventures, là où le livre bleu était habituellement rangé. Elle voulait montrer à Tao le dessin du renard au bord de la rivière.

A2

À la place du livre, il n'y avait qu'un carton : « Le livre a été retiré. » Mila fronça les sourcils. « Quelqu'un l'a emprunté ? Mon frère va être déçu… » Tao relut le message. « Le carton ne dit pas qu'on l'a emprunté. Demandons à Nadir. »

A3

Le bibliothécaire les rejoignit. « Le livre est dans l'atelier. Personne ne l'a emprunté. Nous nous occupons de le réparer pour la lecture de ce soir. Venez, je vais vous montrer pourquoi. » Au fond du couloir, un bruit de frottement se fit entendre derrière la porte de l'atelier. « Frrt, frrt… » Mila tendit l'oreille. On aurait dit une voix très basse. Qui pouvait bien chuchoter là-dedans ?





Ce que le carton dit vraiment

MISSION 01 · COCHER ET VÉRIFIER

1A · Où commence la scène ? Coche UNE réponse.

☐ Dans la bibliothèque de Valombre.

☐ Dans l'atelier de l'école.

☐ Sur une place de marché.

1B · Relie chaque repère à l'information correspondante.

A1	○	○	Un carton remplace le livre sur le rayon.
A2	○	○	Nadir précise que le livre est dans l'atelier.
A3	○	○	La lecture commencera à dix-sept heures.

1C · Que dit le carton, sans rien ajouter ? Coche UNE réponse.

☐ Le livre a été retiré.

☐ Un lecteur a emprunté le livre.

☐ Le livre a été volé.

1D · D'où pourrait venir le bruit ? Propose UNE idée, puis dis ce que tu demanderais ou regarderais pour la vérifier. Tu n'as pas encore besoin de connaître l'explication.



Aides et réponses de la mission 1

GUIDE ADULTE · EXTRAIT

Mission 1 · Premier indice

Relis le carton sans rien ajouter. Pour le bruit, distingue ce qui est décrit dans la scène de ce que Mila imagine.

Mission 1 · Aide supplémentaire

Le carton dit seulement que le livre a été retiré. Nadir précise qu'il est dans l'atelier. Pour le bruit, propose une idée et une manière de la vérifier : regarder dans l'atelier ou poser une question, par exemple.

1A

Dans la bibliothèque de Valombre : première réponse. La scène commence en **A1**.

1B

A1 → « La lecture commencera à dix-sept heures. » **A2** → « Un carton remplace le livre sur le rayon. » **A3** → « Nadir précise que le livre est dans l'atelier. »

1C

« Le livre a été retiré » : première réponse. Le carton ne dit ni qu'il a été emprunté ni qu'il a été volé.

1D

Plusieurs idées sont possibles : une personne qui chuchote, un objet qui frotte ou se déplace, par exemple. L'enfant propose aussi une vérification adaptée : observer l'atelier, demander à Nadir ce qui fait ce bruit… Ne pas exiger la cause finale à ce stade. Une hypothèse n'est pas encore un fait.



Sources et utilisation

RÉFÉRENCES ADULTE

CIIP - PER Langues, cycle 2, version 3.0 (août 2024), L1 21

https://per.ciip.ch/api/files/272
PDF officiel actuel, version 3.0 d'août 2024, consulté le 21 octobre 2026 (pages PDF 24-35). Progressions communes 5e-6e distinctes des attentes de fin de cycle ; pas de certification externe.

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.

