MystMind Academy

France
CE1-CE2
Questionner le monde

Le Secret du Vieux-Pont

Une invitation à retrouver, un village à comprendre



7-9 ANS / 6 MISSIONS

Découvre. Résous. Comprends.

EXTRAIT GRATUIT / FRANÇAIS



Une première mission à essayer

EXTRAIT · AVANT DE COMMENCER

Cet extrait contient le début de l’histoire et toute la mission 1. L’aventure complète compte six missions. Utilise un crayon ; tout se résout sur les pages. Les deux indices et les réponses de cette mission sont inclus à la fin.





Une nouvelle maison à Valclair

L'AVENTURE COMMENCE

Valclair est un petit village traversé par une rivière. Sur une rive se trouvent l'école, le marché et la bibliothèque ; sur l'autre, des jardins et un pré qui descend vers le lac. Deux passages relient les rives. Pour Lou, qui vient d'emménager, il reste encore beaucoup de choses à découvrir dans ce village.

Lou aimerait rencontrer les autres enfants, mais elle connaît encore peu les rues. Ce matin, une invitation l'attend : Alma, la bibliothécaire, organise une lecture pour accueillir les nouveaux habitants samedi à 10 heures. Lou se réjouit d'y aller avec sa famille. Ce sera sa première sortie avec ses nouveaux voisins.

Hélas, une goutte d'eau a effacé le nom du lieu de rendez-vous. Lou lit encore : « Cherchez l'ombre, les bancs et le calme. » Une autre phrase demande de venir depuis l'école sans prendre d'escalier. « La lecture aura peut-être lieu à la bibliothèque ? » se demande-t-elle. Mais elle veut vérifier : se tromper de lieu lui ferait manquer les autres familles.





Ce qui reste de l’invitation

LE MYSTÈRE À RÉSOUDRE

> **Bienvenue à Valclair !**
>
> Samedi à 10 h, venez écouter une histoire et rencontrer vos voisins. Nous nous retrouverons au… [nom effacé]. Le lieu offre de l’ombre et des bancs, et sera assez calme pour la lecture. Depuis l’école, choisissez un trajet sans escalier.
> Alma, la bibliothécaire

Lou montre l’invitation à son voisin Sami. Il connaît bien le village et lui prête les documents de la journée d’accueil : un plan, des observations et des dessins. « Regardons-les ensemble. Nous pourrons comparer les lieux, puis trouver un chemin qui évite les marches. » Lou ouvre le dossier : elle n’est plus seule pour chercher.

> **Ton rôle**
>
> Aide Lou à retrouver le rendez-vous et à expliquer le chemin. Tous les documents nécessaires sont imprimés. Tu peux montrer, cocher, relier ou répondre à l’oral ; un adulte peut lire les textes avec toi.





Un village entre deux rives

MISSION 1 · DÉCRIRE LE LIEU

Sami déplie la fiche de Valclair. Avant de suivre un chemin, Lou veut reconnaître les lieux dont les habitants parlent. Elle observe la rivière, la colline et les constructions. Le pont, lui, relie les deux rives : il pourrait être important pour rejoindre le rendez-vous.

> **Fiche du village**
>
> La rivière coule entre les deux rives. La colline s'élève derrière les maisons. Les habitants ont construit une école pour les enfants du village. Ils ont aussi construit un pont pour traverser l'eau. Le pré du lac est un espace herbeux, ouvert au soleil.

1A · Relie chaque élément à sa catégorie. Une catégorie peut être utilisée plusieurs fois. Trace QUATRE traits.

Rivière ○	○ Construction humaine
École ○	○ Élément naturel
Colline ○	○ Construction humaine
Pont ○	○ Élément naturel





Ce qui relie les habitants

MISSION 1 · COMPRENDRE UN AMÉNAGEMENT

1B · Coche UNE raison de construire un pont.

☐ Pour passer d'une rive à l'autre.

☐ Pour empêcher toute visite à la bibliothèque.

☐ Pour transformer une rivière en colline.

1C · Montre ou nomme UN élément naturel et UNE construction de la fiche. Imagine ce qui changerait pour Lou si aucun passage ne traversait la rivière.

Une idée à garder, ou à dire à l'oral :

> **Un pas plus loin**
>
> Un jardin peut contenir des arbres qui poussent et des bancs installés par les habitants. Pourquoi ne faut-il pas ranger tout le jardin dans une seule catégorie sans l'observer ?

Sami pose le plan à côté de la fiche. « Pour trouver un chemin, regardons maintenant où se situent ces lieux. » Lou repère d'abord l'école, point de départ de l'invitation.





Un coup de pouce

GUIDE ADULTE · MISSION 1

Indice 1

Distingue ce qui appartient à la nature et ce qui a été construit.

Indice 2

La rivière et la colline ne sont pas des bâtiments ; le pont aide les habitants à traverser.





Réponses expliquées

GUIDE ADULTE · CORRIGÉS

Réponses · Mission 1

1A

rivière et colline → élément naturel ; école et pont → construction humaine. Les catégories sont répétées à droite : accepter l'un ou l'autre exemplaire équivalent, et vérifier le sens des quatre liens plutôt qu'une position imposée.

1B

première réponse, passer d'une rive à l'autre.

1C

Accepter, par exemple, la rivière ou la colline pour l'élément naturel, et l'école ou le pont pour l'élément construit. Sans passage, Lou ne pourrait pas rejoindre l'autre rive par les chemins décrits ; ne pas imposer l'idée d'une traversée à la nage.

Mission 1 · Pour aller plus loin

un jardin associe des éléments naturels et des aménagements.





Sources et utilisation

RÉFÉRENCES ADULTE

Ministère de l’Éducation nationale - programme du cycle 2, Questionner le monde, BO n° 31 du 30 juillet 2020

https://cache.media.education.gouv.fr/file/31/88/5/ensel714_annexe1_1312885.pdf
Questionner l’espace et le temps : se situer dans l’espace, comprendre les représentations d’un espace et les fonctions des lieux. Programme applicable au CE1 et CE2 en 2026-2027.

Éduscol - ressources pour Questionner l’espace et le temps au cycle 2

https://eduscol.education.gouv.fr/4770/ressources-d-accompagnement-pour-questionner-l-espace-et-le-temps-histoire-geographie-au-cycle-2
Calendrier et accompagnement : en CE1/CE2, le programme de 2020 reste applicable durant l’année 2026-2027. Les repères sont présentés à l’échelle du cycle.

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.

