
MystMind Academy
Suisse Romande 4P/5P Géographie
Le Secret du Vieux-Pont
Une invitation à retrouver, un village à comprendre
7-9 ANS / 6 MISSIONS
Découvre. Résous. Comprends.
ÉDITION ILLUSTRÉE / FRANÇAIS



Des repères pour lire

LECTURE AIDÉE

LES REPÈRES

Certaines couleurs t'aident à repérer des sons. Les lettres grises ne se prononcent pas dans la phrase. Les petits arcs montrent les syllabes que tu dis à voix haute. Les repères comme **A1** ou **2B** restent en vert.

Exemple : murmures

eau bateau	**an** enfant	**in** sapin
é été	**è** forêt	**on** marron
eu bleu	**ou** roue	**oi** oiseau

Tous les sons ne sont pas colorés. Lis à ton rythme.

Pour souligner un passage, trace un trait droit.



Une nouvelle maison à Valclair

L'AVENTURE COMMENCE

Valclair est un petit village de Suisse romande, 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.





Une nouvelle maison à Valclair / suite

L'AVENTURE COMMENCE

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.



Ce qui reste de l’invitation / suite

LE MYSTÈRE À RÉSOUDRE

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.





La trousse pour comprendre les lieux

DES MOTS QUI AIDENT

Un plan ○	○ Un élément stable qui aide à se situer
Une légende ○	○ Un dessin simplifié d'un lieu vu de dessus
Un repère ○	○ L'explication des signes d'un plan

Ces trois définitions sont données dans un ordre mélangé. Lis-les avec ton adulte, puis relie les mots. Tu pourras les consulter pendant l'aventure.

> **Pour les 5P**
>
> Sur le plan, N indique le nord. Le sud est du côté opposé ; l'est est à droite et l'ouest à gauche quand le nord est en haut. Les défis « Un pas plus loin » sont des prolongements : les 4P peuvent suivre l'histoire sans les résoudre.



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.





Un village entre deux rives / suite

MISSION 1 · DÉCRIRE LE LIEU

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 :





Ce qui relie les habitants / suite

MISSION 1 · COMPRENDRE UN AMÉNAGEMENT

Un pas plus loin · 5P

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 les 5P

un jardin associe des éléments naturels et des aménagements.





Sources et utilisation

RÉFÉRENCES ADULTE

CIIP · PER cycle 1, version 3.0, août 2024

https://per.ciip.ch/api/files/274
Consulté le 21 octobre 2026 : SHS 11-13, espace vécu, description, repères, plans et points de vue.

CIIP · PER cycle 2, version 3.0, août 2024

https://per.ciip.ch/api/files/275
Consulté le 21 octobre 2026 : SHS 21-23, besoins des personnes, organisation de l’espace et représentations.

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.

