MystMind Academy

Suisse Romande 4P Français Lecture

Le Cerf-volant au fil d'or

Une histoire à suivre. Des indices à comprendre. Des jeux pour apprendre.



7-8 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.



L’aventure commence

L’AVENTURE COMMENCE

Dans une heure, les cerfs-volants s’envoleront ensemble pour ouvrir la Fête du Vent. Cette année, chacun a peint son arbre préféré. Des familles arrivent au grand pré avec leurs bobines et leurs paniers de goûter.

Jules a choisi le saule près duquel ses amis se retrouvent après l’école. Avec Alix, il a passé deux samedis à fabriquer son cerf-volant. Alix a cousu une petite pièce dorée sur sa queue en tissu. Aujourd’hui, ils vont le faire voler pour la première fois.

Jules et Alix ont laissé leur bobine de ficelle au stand voisin. Avant d’aller la chercher, Jules pose son cerf-volant à l’abri du vent, près de la table des décors. Quand les deux enfants reviennent, il a disparu. Ils regardent sous la table, puis derrière les caisses. Rien.



L’aventure commence / suite

L’AVENTURE COMMENCE

Au-delà des arbres, une longue queue claire apparaît dans le ciel. Quelqu’un aurait-il fait voler leur cerf-volant avant eux ? Jules serre sa bobine. Il faut le retrouver avant le grand départ !

TON RÔLE

Accompagne Jules et Alix. Compare les images et les témoignages. Tu les aideras à retrouver leur cerf-volant et à comprendre ce qui lui est arrivé avant l’envol de la fête.





Pour suivre l'aventure

COMMENT JOUER

Lis le passage d'une mission, puis ses activités. Lis ensuite la suite indiquée **T1**, **T2** et ainsi de suite. Tu peux revenir aux textes et aux images aussi souvent que tu en as besoin.

TON LIVRET

Tu peux lire seul ou avec un adulte. Les aides et les réponses expliquées se trouvent dans la partie adulte, après l'aventure. Dans le dossier enseignant, utilise « Textes et récit » avec « Activités » ; le troisième fichier contient le guide.





Le coin des décors

MISSION 01 · LE RÉCIT

A1

Noémie rejoint les enfants. Elle aide à organiser la fête et leur a montré comment fabriquer leur cerf-volant. « Vous cherchez celui avec le saule ? » demande-t-elle. Jules hoche la tête. « Je l'avais posé ici pendant que nous allions chercher la bobine. »

A2

Alix sort la photographie prise un peu plus tôt. On y reconnaît le saule peint, avec ses longues branches. Une petite pièce de tissu doré est cousue sur le côté gauche de la queue. Elle a la forme d'un triangle.





Le coin des décors / suite

MISSION 01 · LE RÉCIT

A3

Sur la photographie, près de la table, deux grands panneaux de toile cachent les caisses de matériel. Reliés par un côté, ils peuvent se refermer : c'est un paravent. Celui de la fête a des roulettes et un petit plancher de bois, bien visible sur la photo. Jules regarde le coin où il avait posé son cerf-volant. Le paravent n'y est plus non plus.

À toi de chercher · Mission 1

1A · Pourquoi Jules a-t-il peint un saule sur son cerf-volant ? Coche UNE réponse.

- ☐ C'est l'arbre près duquel ses amis se retrouvent.
- ☐ C'est le nom de la colline.
- ☐ Il veut cacher la pièce dorée.



À toi de chercher

MISSION 01 · À TOI DE JOUER

1B · Observe ce gros plan du cerf-volant. Entoure les DEUX détails qui aideront à le reconnaître : le motif de l'arbre et la pièce cousue sur la queue.



1C · Que veulent retrouver Jules et Alix ? Écris quelques mots.





Aides et réponses de la mission 1

GUIDE ADULTE

Mission 1 · Un premier indice

Dans l'introduction, cherche ce que le saule représente pour Jules. Retrouve ensuite les deux détails qui distinguent son cerf-volant.

Mission 1 · Un peu plus d'aide

Le saule et le triangle doré aideront à comparer les objets. La bobine n'est pas perdue.

1A

Cocher la première proposition : le saule est l'arbre du rendez-vous avec ses amis. Ce contexte est donné dans l'introduction.

1B

Entourer le saule peint et la pièce triangulaire dorée sur le côté gauche de la queue. Accepter des entourages approximatifs dont l'intention est claire. La couleur dorée seule ne suffira pas ensuite à identifier tout le cerf-volant.

1C

Le cerf-volant de Jules. Accepter une réponse équivalente qui nomme clairement l'objet, avec ou sans sa description. Il ne s'agit pas de retrouver la bobine : Jules la tient déjà.





Sources et utilisation

RÉFÉRENCES ADULTE

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

https://per.ciip.ch/api/files/271
Français 4P : comprendre un récit, retrouver les personnages et leurs actions, suivre les reprises simples et la chronologie, relier des informations puis rédiger un court message. Entraînement choisi de L1 11-12, progression 3e-4e du PER ; les aides peuvent être adaptées au rythme de lecture de l’enfant. Ce livret ne couvre pas tout le programme annuel.

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.

