



# LE TROLL MANGEUR DE JOUETS

à partir du CP

4 joueurs



## CONTENU DE LA BOÎTE

UN MINUTEUR ET SON AMBIANCE SONORE

3 PLATEAUX DE JEU

LE LIVRET PÉDAGOGIQUE

DES STICKERS DU TROLL

LES CARTES DU JEU



Jeu d'évasion pédagogique

# L'HISTOIRE

En vacances chez l'oncle Buet, vous avez trouvé un drôle de livre dans la chambre des enfants.

Vous avez découvert et lu la moitié d'une formule magique. Elle va faire apparaître le **Troll mangeur de jouets** dans **30 minutes**.

Il va dévorer tous les jouets de la chambre et peut-être même de la maison !

Il faut retrouver la deuxième moitié de la formule qui contient le moyen d'arrêter le sortilège.



Dans **30 minutes** le Troll sera là, il faut faire vite.



# CRÉDITS

Un jeu de Jérôme Landuyt & Alexandre Bunel



Elaboré sur Canva

Images du livret : Canva (Média magique) & Freepik  
Licence premium

Musique : **Now** par Vexento  
Source: <https://soundcloud.com/vexento/>  
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.fr>  
Téléchargement (13MB): <https://auboutdufil.com/?id=531>



Buet Corp (c) tous droits réservés

# ANNEXES

GRILLE - DERNIÈRE ÉNIGME

R	U	O	B	M	A	T
N	R	O	B	O	T	C
T	O	U	P	I	E	F
E	O	I	R	U	U	V
S	B	O	M	S	S	É
I	I	U	É	A	N	L
R		E	C		C	O

Abracadabra, abracadabri, abracadabru, abracadabro,  
petit troll vienla, vienli, vienlu, vienlo !

Bradacabra, bridacabra, brudacabra, brodacabra,  
petit troll vatenla, vatenli, vatenlu, vatenlo !



# RÈGLES DU JEU



Le jeu se déroule en temps réel.

Les élèves disposent d'un temps limité pour réussir à retrouver et à lire la formule magique.  
=> **30 minutes** (compte à rebours visible par les élèves, le minuteur se trouve page 8).

Ils devront observer les plateaux de jeu, résoudre des énigmes, assembler des puzzles, déchiffrer des phrases, et trouver le moyen d'empêcher le Troll d'arriver.

Il y a **3 plateaux de jeu** (A, B et C) et un paquet de cartes. Chaque verso de carte comporte le nom et l'image d'un jouet.

On ne peut retourner et lire une carte que si :

- l'image de l'objet est entourée sur le plateau
- une combinaison de syllabes indique un nouveau jouet
- une carte nous indique une carte précise à tirer



Certaines cartes se combinent : des syllabes sont écrites : il faut les assembler pour trouver le nom d'un jouet. Une fois le jouet trouvé, il faut prendre la carte dans le paquet. Si le paquet ne contient aucune carte avec ce jouet, c'est que la combinaison n'est pas bonne.

Les cartes qui se combinent ont ce symbole

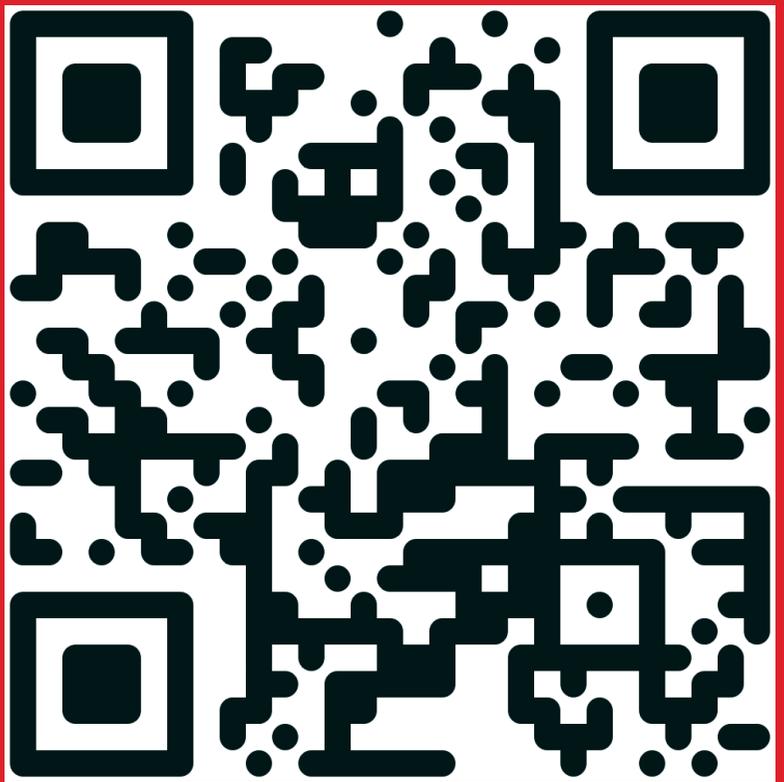


Ainsi, le jouet à retrouver ici dans l'exemple est la toupie (**tu** et **pie**).

En prenant la carte "une toupie", les élèves peuvent lire ce qu'il y a dessus.



Les cartes "ballon" et "dé" sont barrées, cela signifie qu'elles ne serviront plus. Les élèves peuvent les ranger ou les mettre de côté.



[https://dqxy.link/troll\\_corp](https://dqxy.link/troll_corp)



# SOLUTIONS

Il est fortement conseillé de jouer au jeu avant de le proposer à des élèves. Essayez d'anticiper les difficultés et les obstacles qui pourraient mettre les élèves en échec : composition de vos groupes, étayage suffisant, prévision d'indices permettant d'avancer, etc.

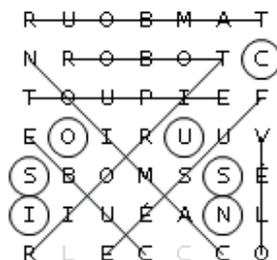


**Carte clé** : il est possible de reconstituer le mot "avion". Et donc tirer la carte "un avion".

**Carte vélo** : le labyrinthe permet de récupérer les syllabes DI - NO - SAU - RE pour constituer le mot dinosaure, et donc tirer la carte "un dinosaure".

**Cartes livres et tambour** : retrouver les mots

Il reste alors les lettres pour faire le mot "coussin".



# RÔLE DE

# L'ENSEIGNANT



Expliquer et expliciter les règles, mettre en situation les élèves et leur expliquer l'objectif de l'activité (évaluation, entraînement...) et les compétences travaillées.

Il lit ou fait lire l'histoire aux participants.

Son rôle est essentiel car il veille au bon déroulement de l'activité.

L'enseignant accompagne, veille au respect des règles, au respect de la prise de parole et d'initiative, il régule les interactions et l'avancée des élèves ; s'ils peinent à trouver les associations ou les réponses aux énigmes, il peut glisser quelques indices ou quelques idées pour permettre aux élèves de ne pas rester coincés.



- L'histoire (page 1) est lue par l'enseignant ou par un élève capable de la lire.
- Les élèves démarrent avec le plateau de jeu A et doivent prendre les cartes des jouets entourés sur l'image : ballon, tigre, dé et crocodile.
- Les autres plateaux de jeu sont laissés de côté, face cachée, ainsi que les cartes.
- La formule magique de départ peut être donnée aux élèves. (ci-dessous et page 9).
- Le compte à rebours est affiché au tableau ou posé sur un support visible durant toute la partie.
- L'enseignant rappelle les règles et le fait que la coopération est la clé de la victoire.

### La formule magique

Abracadabra, abracadabri, abracadabru, abracadabro,  
petit troll vienla, vienli, vienlu, vienlo !



## MATÉRIEL



PILE DE CARTES



DÉFAUSSE



PLATEAU DE JEU



+ Un brouillon, une ardoise, etc...

## COMPÉTENCES TRAVAILLÉES

- Repérer et mémoriser des informations importantes. Les relier entre elles pour leur donner du sens.
- Lire à haute voix.
- Respecter les règles régulant les échanges.
- Établir les correspondances graphophonologiques ; combinatoire (produire des syllabes simples et complexes).
- Savoir mobiliser la compétence de décodage.

