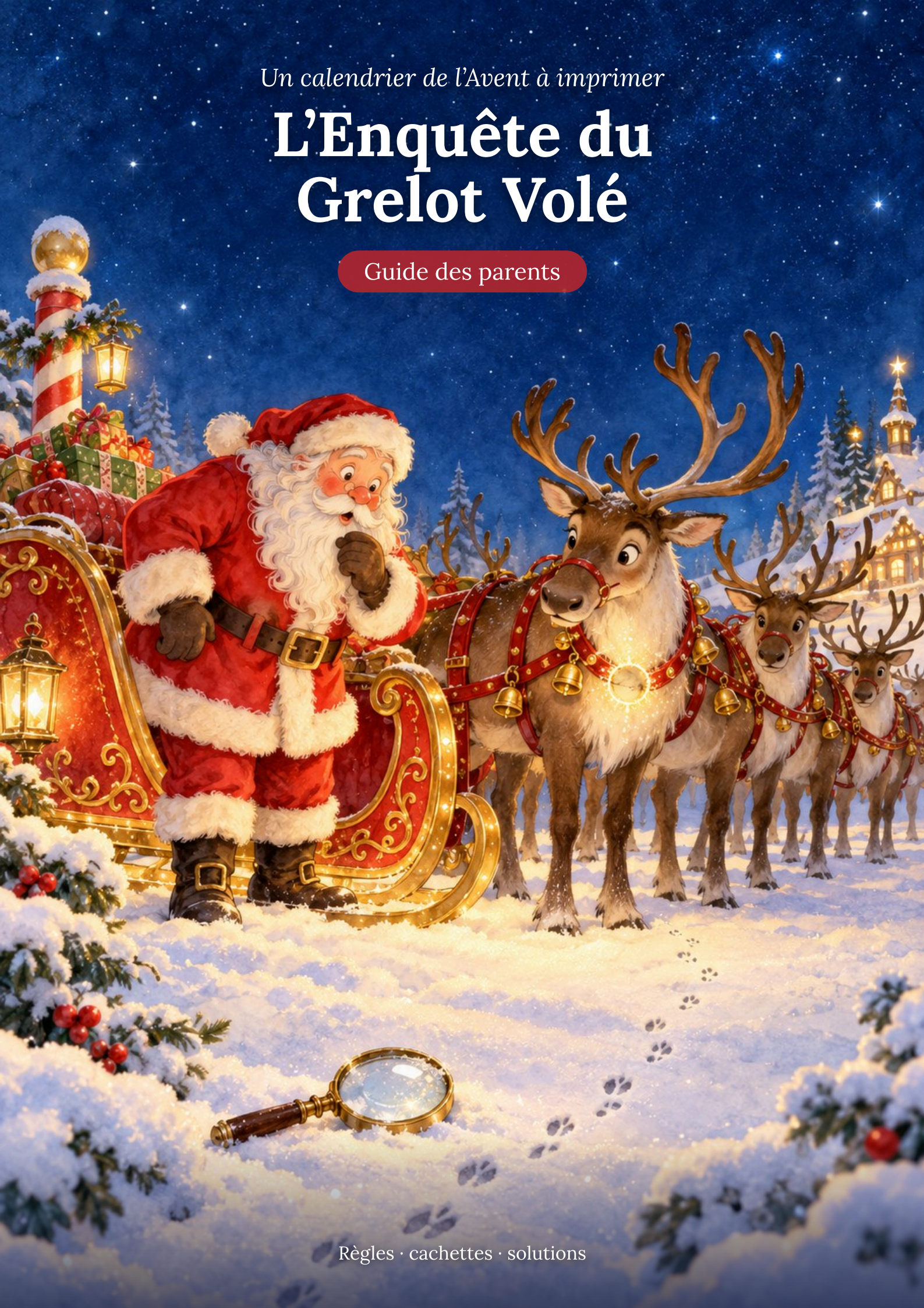
Un calendrier de l'Avent à imprimer

L'Enquête du Grelot Volé

Guide des parents



Règles · cachettes · solutions

GUIDE

Pour les parents

Comment ça marche

L'histoire. Le 1er décembre, le grelot d'or du traîneau a disparu. Le Père Noël nomme votre enfant détective officiel. Vingt-quatre lutins sont soupçonnés ; chaque jour, une devinette en innocente un, que l'enfant barre sur sa fiche. Le 24, l'enfant découvre le coupable (P'tit Flocon, qui voulait seulement faire briller le grelot) et retrouve le grelot sous le sapin.

Le rituel de chaque jour

1. **Pendant que votre enfant est à l'école**, imprimez les pages du jour, glissez-les dans une enveloppe et cachez-la à l'endroit indiqué dans le tableau ci-après.
2. Posez aussi la **carte de la cachette** sur sa table de chevet (6 cartes à découper au début de chaque semaine). **Le soir, en rentrant de l'école**, il lit la devinette (avec vous s'il ne lit pas encore) et part chercher son enveloppe.
3. Il fait les deux jeux du jour (15 à 20 minutes), puis vous lisez l'**indice** ensemble. Le coin des émotions et la météo des émotions sont parfaits juste avant le coucher.
4. Chaque jour, la devinette « Qui est innocent ? » lui fait **barrer un lutin** sur sa fiche des 24 suspects (la réponse est écrite à l'envers en bas de l'indice). Il colorie aussi sa **météo des émotions**.
5. L'encadré violet « **Le coin des émotions** » se fait à deux : 2 minutes pour parler de ce que ressent le personnage, puis de ce que ressent votre enfant.
6. **Le jour 2**, votre enfant écrit sa **lettre au Père Noël** ; une fois qu'il dort, faites-la « partir » avec Rudolf.
7. **Le week-end**, à la fin de chaque semaine, un **jeu de plateau** à jouer en famille : la course des rennes, le loto de Noël, le mémory des lutins, puis les traîneaux et les glissades. Les pions et le dé à découper sont à la fin de la semaine 1.

Le **1er décembre, pendant la journée**, posez la première enveloppe sur la table où vous mangez et la carte n°1 sur la table de chevet.

Le matériel

- 24 enveloppes (ou petits sachets), des crayons de couleur, des ciseaux et de la colle
- Un petit miroir (jour 17) et les ingrédients des cookies (jour 18)
- **Un vrai petit grelot doré** à cacher sous le sapin le 24 : c'est le moment le plus magique !

Les astuces

- À 4-6 ans, votre enfant a besoin de vous pour lire le mot du Père Noël, les consignes et les indices : les jeux, eux, se font en images, sans lecture.
- Si une cachette n'existe pas chez vous, remplacez-la simplement.
- La fiche des suspects va sur le frigo ; **le mur des suspects** (24 grandes cartes) se colle au mur de la chambre avec de la pâte à fixe : chaque soir, on décolle l'innocent.
- Pour le badge, le puzzle et le mémory, coller sur du carton léger rend le jeu bien plus solide.

Les 24 cachettes

Chaque enveloppe se cache là où mène la carte de la cachette du même jour.

Jour	Le jeu	Où cacher l'enveloppe	Lutin innocenté
1	Lettre + « Qui est qui ? » + badge + fiche	sur la table où l'on mange (les 6 pages du jour 1)	Plume
2	Labyrinthe + lettre au Père Noël	sous l'oreiller	Carotte
3	Différences	dans une chaussure	Tournevis
4	Coloriage magique	dans le frigo	Paillette
5	Relie les points (1-10)	au pied du sapin	Ficelle
6	La bonne ombre	dans le panier à linge	Comète
7	Coloriage secret (la lune)	dans la baignoire (vide !)	Bouquin
8	Horloge de minuit	dans la boîte de céréales	Roupillon
9	Cherche et trouve	sous la table	Câlinou
10	Puzzle à découper	dans un livre	Pinceau
11	Suite logique	dans le coffre à jouets	Biscotte
12	On compte	dans une poche de manteau	Praline
13	Tout ce qui brille	sous le tapis	Mélodie
14	Loupe + message minuscule	derrière le rideau	Grelotte
15	Mémory à découper	près de la porte d'entrée	Galopin
16	Rien de cassé ?	dans un bonnet	Patatras
17	Message miroir	près du miroir	Neige
18	Recette des cookies	dans le saladier	Chocolat
19	Coloriage du traîneau	sous un coussin du canapé	Ruban
20	Labyrinthe (fausse piste)	dans une botte	Zigzag
21	Relie les points (1-15)	sous le lit	Sapinette
22	Puzzle portrait	dans le verre à dents	Gui
23	Coloriage secret (le sapin)	près de la télécommande	Hop-là
24	Grand final	sous le sapin (avec le vrai grelot doré)	Coupable : P'tit Flocon

Les indices à la maison

Facultatif mais magique : chaque soir, en cachant l'enveloppe, ajoutez un petit indice qui rappelle le lutin innocenté du jour. L'enfant fait le lien avec la devinette.

Jour	Lutin	L'indice à placer
1	Plume	Glissez une plume (ou un joli stylo) dans l'enveloppe.
2	Carotte	Posez une carotte à côté de l'enveloppe : « Carotte est passé par là ! »
3	Tournevis	Laissez un petit outil (tournevis, clé) près de l'enveloppe.
4	Paillette	Saupoudrez quelques paillettes autour de l'enveloppe.
5	Ficelle	Nouez un ruban doré autour de l'enveloppe.
6	Comète	Collez une petite étoile sur l'enveloppe.
7	Bouquin	Cachez l'enveloppe entre deux livres.
8	Roupillon	Laissez un doudou « endormi » à côté de l'enveloppe.
9	Câlinou	Posez l'enveloppe sur un coussin.
10	Pinceau	Ajoutez une petite tache de peinture (ou de feutre) sur l'enveloppe.
11	Biscotte	Faites une petite trace de farine près de l'enveloppe.
12	Praline	Laissez un sucre d'orge (ou un bonbon) avec l'enveloppe.
13	Mélodie	Mettez une musique de Noël au moment où l'enfant cherche.
14	Grelotte	Enroulez l'enveloppe dans un plaid.
15	Galopin	Dessinez deux longues traces de skis sur l'enveloppe.
16	Patatras	Posez une paire de lunettes près de l'enveloppe.
17	Neige	Collez un flocon en papier sur l'enveloppe.
18	Chocolat	Servez un chocolat chaud au goûter, l'enveloppe à côté de la tasse.
19	Ruban	Collez un gros nœud cadeau sur l'enveloppe.
20	Zigzag	Accrochez une petite clochette à l'enveloppe.
21	Sapinette	Posez une pomme de pin à côté de l'enveloppe.
22	Gui	Glissez une petite branche verte dans l'enveloppe.
23	Hop-là	Laissez trois balles (ou trois clémentines) à côté de l'enveloppe.

Le 24 : le vrai grelot doré sous le sapin, avec un bout de laine rayée rouge et blanc… la signature de P'tit Flocon !

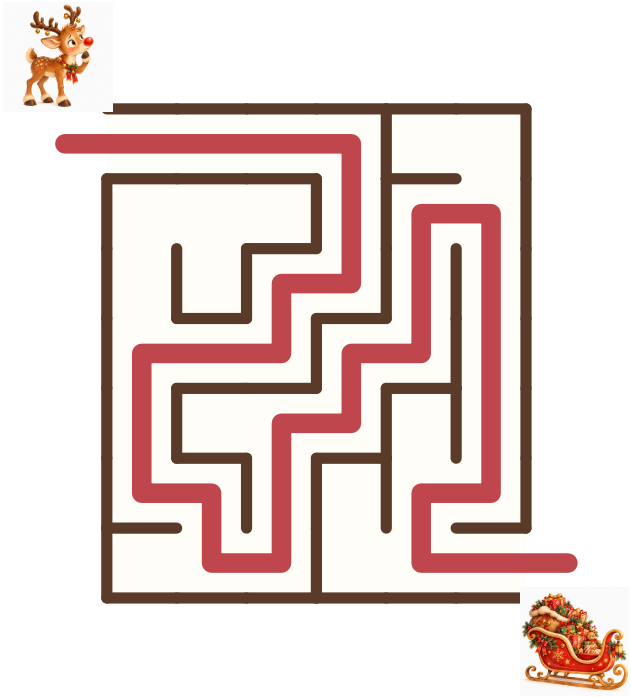
Le coin des émotions

Chaque jour, un encadré violet invite votre enfant à deviner ce que ressent un personnage, puis à faire le lien avec sa propre vie (« Et toi ? ») et parfois une petite mission du cœur. Il n'y a pas de mauvaise réponse : l'important est d'en parler. Voici l'émotion attendue et une piste pour prolonger l'échange.

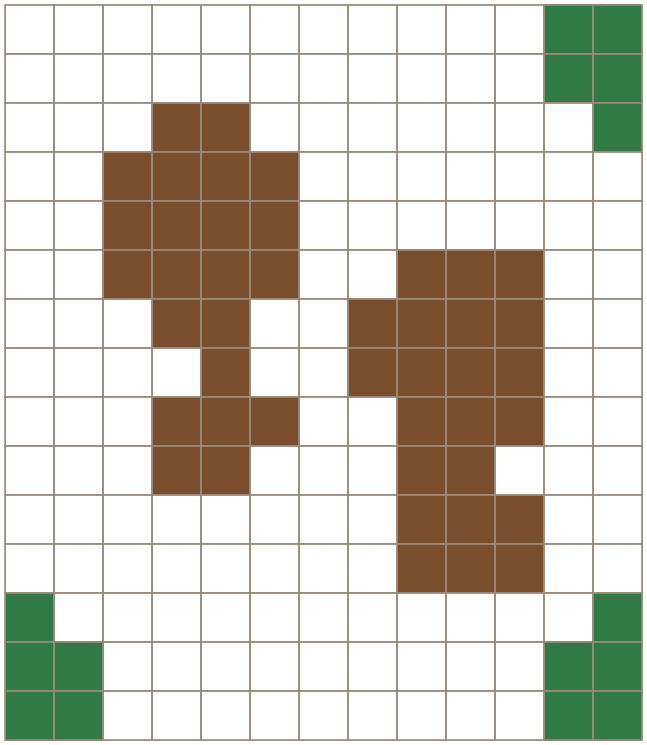
Jour	Émotion	Pour en parler avec votre enfant
1	inquiétude	Nommer l'émotion sans la juger : « Le Père Noël est inquiet, c'est normal quand on perd quelque chose d'important. »
2	peur	Chercher avec l'enfant ses « ressources » : une personne, un objet, une phrase qui rassure.
3	surprise	Montrer qu'une même émotion (la surprise) peut être agréable ou désagréable.
4	tristesse	Accueillir le sentiment d'injustice ; rappeler qu'on peut dire « ce n'est pas moi » calmement.
5	réponse libre	La curiosité est une émotion joyeuse : valoriser les questions de l'enfant.
6	inquiétude	Distinguer un « bon secret » (une surprise) d'un secret qui fait mal au ventre et qu'on a le droit de dire.
7	peur	Ne pas minimiser la peur du noir ; installer un petit rituel rassurant du coucher.
8	surprise	Parler des émotions du matin : certains enfants ont besoin de douceur pour démarrer.
9	inquiétude	Les inquiétudes sortent souvent au coucher : prendre 2 minutes pour les écouter.
10	réponse libre	La colère est légitime ; on apprend à la laisser passer sans faire mal (ni aux autres, ni à soi).
11	joie	Valoriser la coopération : « Ensemble, on va plus loin. »
12	joie	Partager ne va pas de soi ; accueillir aussi l'envie de garder certaines choses pour soi.
13	fierté	Nourrir l'estime de soi : nommer avec l'enfant ses réussites, même petites.
14	réponse libre	Apprendre à lire les émotions sur un visage, c'est la base de l'empathie.
15	tristesse	Valoriser ce que l'enfant peut déjà faire seul, à sa taille.
16	gêne	Dédramatiser l'erreur : elle fait partie de l'apprentissage.
17	réponse libre	Jouer avec les expressions aide l'enfant à reconnaître ses émotions de l'intérieur.
18	fierté	Remarquer qu'on peut être fier de ce qu'on fait, même en cachette.
19	réponse libre	Repérer avec l'enfant ses activités « refuge » pour revenir au calme.
20	surprise	Faire la différence entre une blague partagée et une moquerie qui blesse.
21	peur	Rassurer : dire la vérité est courageux, et l'amour ne disparaît pas après une bêtise.
22	gêne	Accueillir la honte avec douceur aide l'enfant à oser parler.
23	réponse libre	Le rituel des « 3 belles choses » apaise et nourrit la gratitude.
24	joie	Faire le lien : comprendre l'émotion derrière un geste permet de pardonner.

Les solutions (1/3)

Jour 2 · Labyrinthe



Jour 4 · Coloriage magique



Deux empreintes de bottes, sans paillettes.

Jour 3 · Les 9 différences

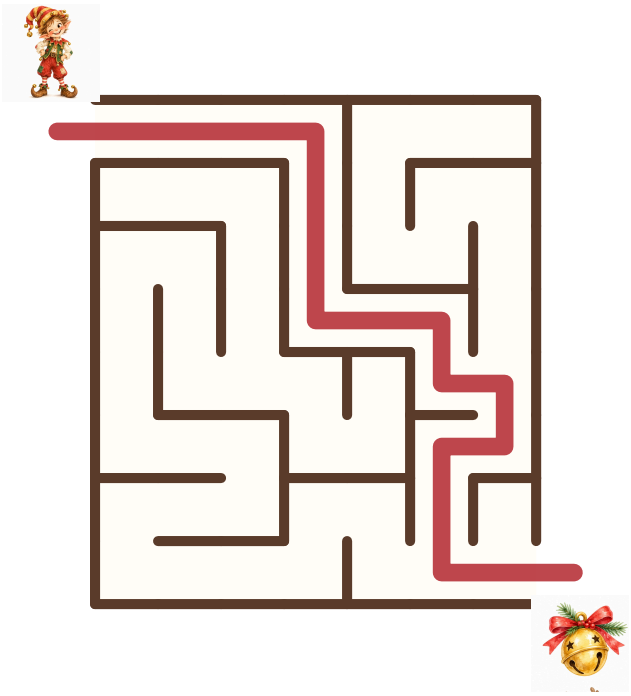


Les solutions (2/3)

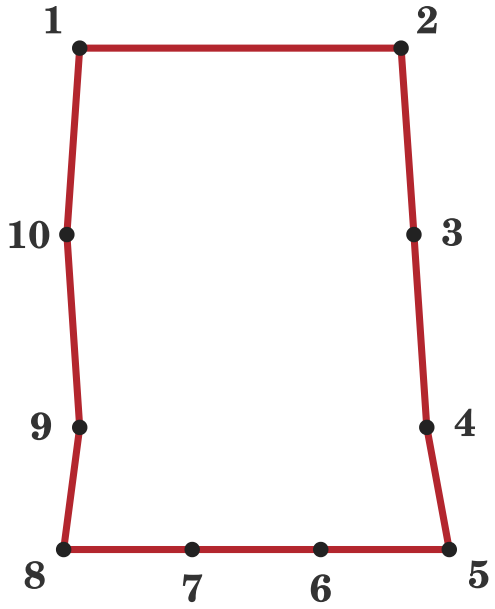
Jour 13 · Tout ce qui brille

Les 6 objets qui brillent : l'étoile, le grelot, le diamant, la bougie, l'étoile filante et les étincelles.

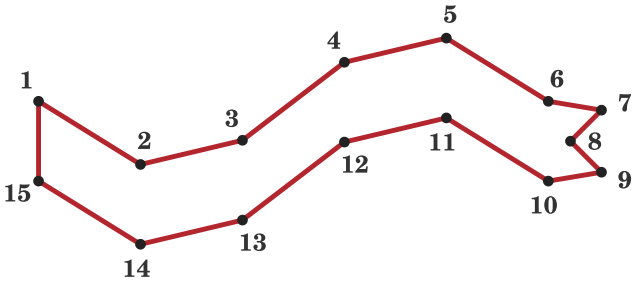
Jour 20 · Labyrinthe



Jour 5 · Relie les points



Jour 21 · Relie les points



Les solutions (3/3)

Jour	Réponse
6	L'ombre de Rudolf est la **B** (A n'a pas de bois, C a une patte en moins, D est à l'envers).
7	Les cases étoilées dessinent une lune : le voleur est venu la nuit.
8	La grande et la petite aiguille sur le 12.
9	Chaussette (en bas à gauche, près des cadeaux), étoile (étagère), bonbon (mur et table), clé (mur), bougie (étagère), livre (étagère et table), tasse (étagère et table), ours (étagère et premier lit).
10 et 22	Puzzles : l'image complète est imprimée sur la page.
11	1re guirlande : verte · 2e : verte · 3e : dorée.
12	7 biscuits · 0 miette autour du traîneau.
14	« Le voleur avait de la laine sur lui. »
15	Les plus petites empreintes sont les toutes petites traces bleutées.
16	Rien n'est cassé : la réponse est 0.
17	LE GRELOT N'EST PAS PERDU, IL EST CACHÉ !
19	Un bout d'écharpe rayée dépasse à gauche du traîneau.
23	Les cases ▲ dessinent un sapin : le grelot est sous le sapin.

Le jour 24

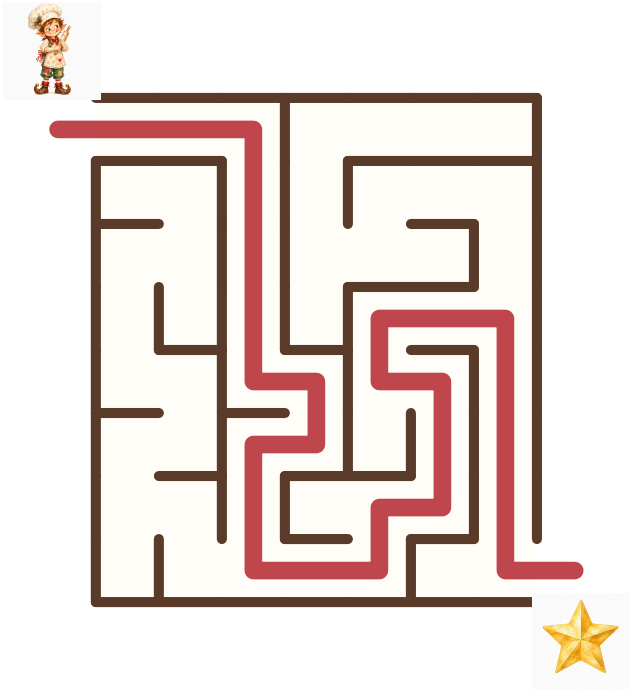
Glissez sous le sapin le vrai grelot doré, la lettre de P'tit Flocon et le diplôme (avec le prénom de votre détective). Le coloriage final peut attendre le lendemain matin.

Les solutions des défis n°2

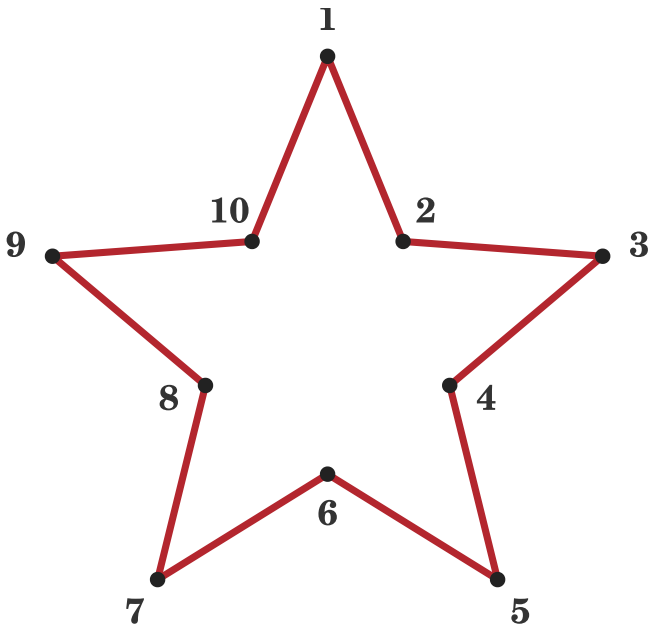
Jour	Réponse
1	Chaque image se relie à son identique.
2	3 carottes · 5 grelots · 2 étoiles · 4 cadeaux → code 3524.
3	Ligne 1 : le 2e sapin · ligne 2 : le 2e renne · ligne 3 : le 3e grelot · ligne 4 : la 3e étoile.
4	Le grelot · l'étoile · le lutin · le sapin.
5	Chemin : A1 → A2 → A3 → B3 → B4 → C4 → D4 → D3 → C3 → C2.
6	Chemin : A1 → B1 → C1 → D1 → D2 → D3 → C3 → B3 → B4 → C4.
7	Le sapin · le renne · le sapin.
8	2, 4, 1, 5 et 3 étoiles coloriées.
9	Droite (5) · gauche (6) · gauche (4) · droite (4).
10	Voir le tracé ci-dessous.
11	Chaque lutin se relie à l'ombre qui a la même forme (bonnet, doudou, lunettes, panier, patins).
12	3 carottes · 4 grelots · 4 étoiles.
13	La grille doit être identique au modèle.
14	Une grande étoile à 5 branches.
15	Les 2 sapins · les 2 lutins · les 2 étoiles.
16	Un sapin vert avec une étoile jaune, des boules rouges et un tronc marron.
17	Les deux images identiques sont la n°2 et la n°5 (1 est à l'envers, 3 a les couleurs changées, 4 est penchée, 6 est toute pâle).
18	La plus longue : la verte (au milieu). La plus courte : la bleue (en bas).
19	Le tracé suit les pointillés : zigzags, vagues puis boucles.
20	Plume → la sucette · Gui → le cadeau · Hop-là → le nounours (suivre les fils).
21	1 étoile, 3 boules, 2 cadeaux et 4 flocons dessinés sur le sapin.
22	Cases vides : ligne 1 → sapin · ligne 2 → sapin · ligne 3 → sapin · ligne 4 → sapin.
23	Chaque objet se relie à l'ombre de même forme.
24	1 P'tit Flocon (au milieu) · 2 Paillette (à droite) · 3 la laine · 4 le visage gêné (à droite).

Les solutions des défis n°2 (suite)

Jour 10 · Le labyrinthe de Biscotte



Jour 14 · L'étoile du Nord



Jour 5 · Le chemin des nombres

1	8	4	7
2	9	10	2
3	4	9	8
10	5	6	7

Les nombres de 1 à 10 se suivent case par case à partir du 1 en haut à gauche.

Les solutions · niveau Petit lutin · 3 ans

Les jours qui ne sont pas dans ce tableau sont des coloriages, des dessins ou des jeux sans réponse unique (ou ils ont la même réponse que le niveau 4-5 ans).

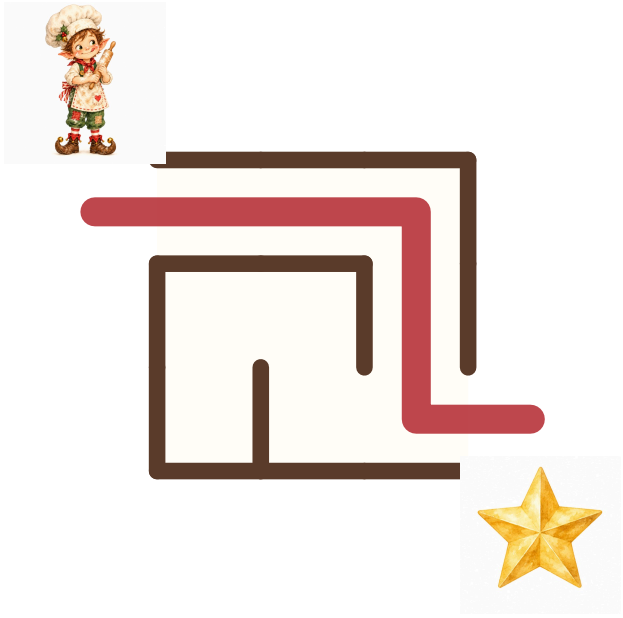
Jour	Jeu du jour	Défi n°2
1	Qui est qui : Praline → la sucette · Roupillon → le doudou · Zigzag → le grelot.	Paires : chaque image avec son identique.
2		1, 3 et 2 ronds coloriés.
3		Le grand sapin (à droite) · le petit renne (à droite) · le grand grelot (à droite).
4		Le grelot · l'étoile · le lutin.
5		Étoiles : en haut à gauche → à droite → descendre au milieu → en bas à droite.
6	La bonne ombre est la B.	6 sapins.
7		La boule rouge · l'étoile · le renne.
8	La nuit : la lune, l'étoile, le lit et la chouette.	1, 3 et 2 étoiles.
9		Droite · gauche · droite.
11	Une boule rouge · une boule dorée.	
12	2, 1 et 3 ronds coloriés.	La 1re et la 3e assiette.
14		Une étoile tracée d'un seul trait.
15		Les 2 sapins · les 2 rennes · les 2 flocons.
17		Le 1er et le 3e (celui du milieu est retourné).
18		La verte (en bas).
20		Plume → le cadeau · Gui → le nounours.
22		La boule → rouge · le sapin → vert · l'étoile → jaune.
24		P'tit Flocon · le grelot (doré) · briller ✨.

Les solutions en images · Petit lutin · 3 ans

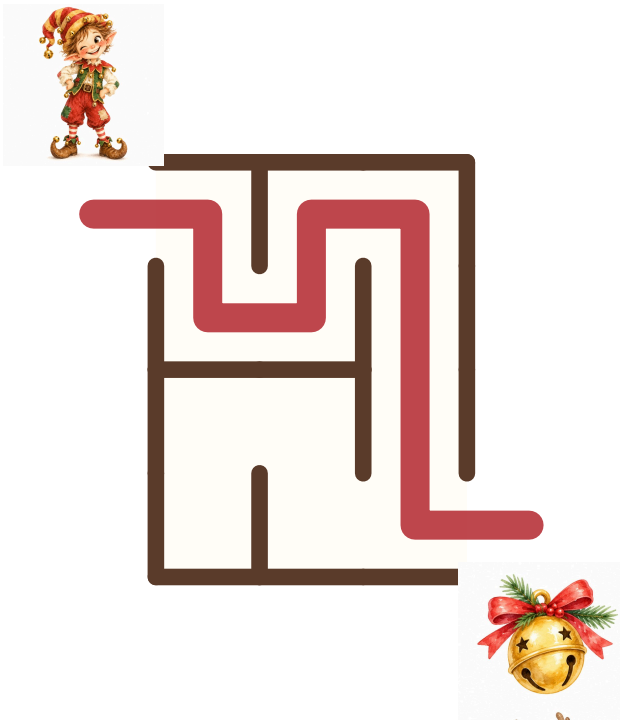
Jour 2 · Labyrinthe



Jour 10 · Labyrinthe de Biscotte



Jour 20 · Piste du grelot



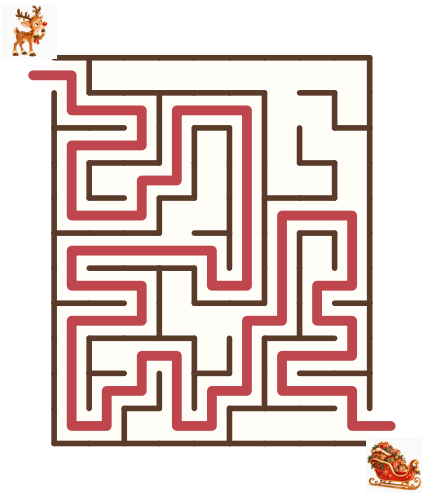
Les solutions · niveau Grand détective · 6 ans

Les jours qui ne sont pas dans ce tableau sont des coloriages, des dessins ou des jeux sans réponse unique (ou ils ont la même réponse que le niveau 4-5 ans).

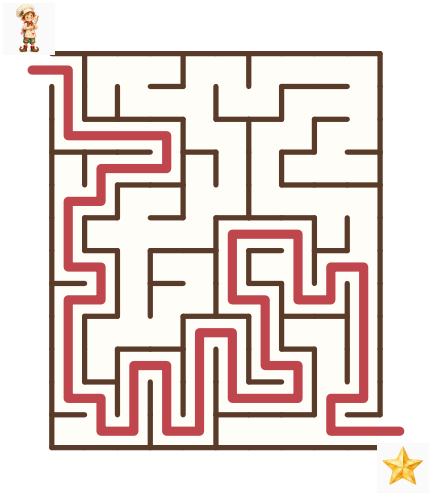
Jour	Jeu du jour	Défi n°2
2		2+1=3 · 3+2=5 · 4+2=6 · 1+6=7 → code 3567.
3		Sapins : 3-1-4-2 · rennes : 2-4-1-3 · grelots : 4-2-3-1.
4		Le 3e renne (tourné de l'autre côté) · le 2e lutin (tourné) · le grelot · le flocon.
5		Les nombres de 1 à 20 se suivent case par case (voir la grille dans les solutions en images).
6	La bonne ombre est la C (A trop fine, B sans bois, D à l'envers, E sans patte, F écrasée).	Le chemin suit grelot → sapin → étoile, 13 cases, de la case jaune à la case verte : A1 → A2 → B2 → B1 → C1 → D1 → E1 → E2 → E3 → E4 → E5 → D5 → D4.
7		1 : grelot puis étoile · 2 : flocon puis renne · 3 : verte puis rouge.
8	3 heures · 6 heures · 9 heures ; minuit : les deux aiguilles sur le 12.	7, 4, 9, 6 et 10 étoiles.
9	Grelot (table en bas à droite), loupe (lutin à lunettes), sucre d'orge (à droite), ours (étagère à gauche), chaussette (en haut à droite), chapeau haut-de-forme (en haut à droite), étoile (en haut à gauche), carotte (table en bas), train (au milieu à gauche), tasse de chocolat (lutine à droite).	7/9 → droite · 8/5 → gauche · 6/6 → égalité · 10/9 → gauche.
11	Dorée · verte · verte · rouge (la 4e se répète en miroir : verte, dorée, rouge | rouge, dorée, verte).	
12	7 + 5 = 12 biscuits · 0 miette.	3+4=7 · 5+3=8 · 6–2=4 · 9–4=5.
13	Guirlande (en haut), étoile (fenêtre), boule dorée (sapin à droite), bougie (petite table), lanterne (à droite), grelot (sur le tapis), cadeau doré (en bas à gauche), couronne (au-dessus de la cheminée).	
15		Ligne 1 : les 2 rennes à droite (pas celui retourné) · ligne 2 : les 2 lutins non retournés · ligne 3 : les 2 étoiles.
16	Les nombres dépendent de l'image : comptez avec l'enfant. Jouets cassés : 0.	
17	Le dessin complété forme un sapin symétrique.	
18	12 cookies ÷ 3 lutins = 4 cookies chacun.	Les motifs se répètent : rouge-blanc · rouge-blanc-vert · rouge-rouge-blanc-vert · jaune-vert-vert-rouge.
20	On arrive sur le grelot (en bas à droite).	Plume → la sucette · Gui → le cadeau · Hop-là → le train · Neige → le nounours.
21		1 + 5 + 3 + 2 + 6 = 17 décorations.
22		Grille complète : grelot sapin etoile renne / etoile renne grelot sapin / sapin grelot renne etoile / renne etoile sapin grelot.
24		P'tit Flocon · Paillette · la laine · minuit · sous le sapin · gêné.

Les solutions en images · Grand détective · 6 ans

Jour 2 · Labyrinthe



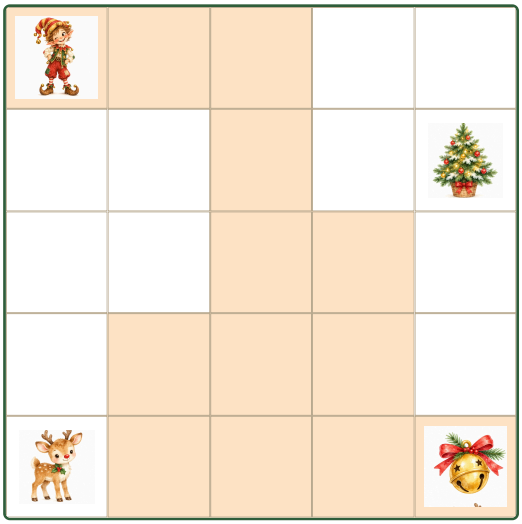
Jour 10 · Labyrinthe de Biscotte



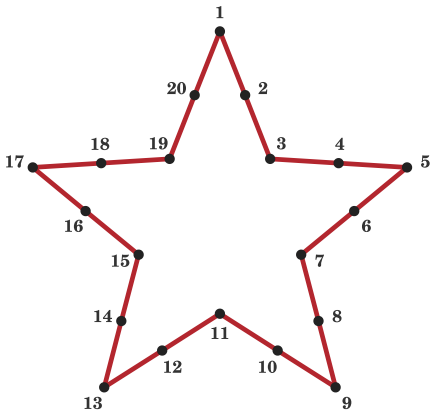
Jour 5 · Chemin des nombres

1	4	17	16	5
2	19	18	15	14
3	20	7	8	13
4	5	6	9	12
17	19	3	10	11

Jour 20 · Piste codée



Jour 14 · Étoile (1 à 20)



Jour 21 · Écharpe (1 à 25)

