



et la clé perdue!

Le grand jeu des vacances présenté aujourd'hui est un jeu de logique et de réflexion « contre la montre ».

Chaque énigme doit être résolue dans un temps limité.

Les différentes missions sont distribuées dans des enveloppes portant un numéro. On ne peut obtenir l'énigme suivante qu'après avoir résolu celle que l'on a en main.

Pour plonger vos élèves dans l'ambiance du jeu et les laisser s'appropriier la mission qui leur est confiée, lisez ou projetez l'histoire.

**Cette proposition de
jeu peut être
augmentée avec :**

Dossier thématique :
Le monde, le sport et les arts en partage



Octobre 2023





L'histoire



 sont excités en sortant de l'école : c'est bientôt les vacances !

Mais d'abord, les enfants doivent passer chez leur grand-père pour l'aider.

Grand-père est commissaire d'exposition.

Et là, il prépare une exposition de tableaux autour des jeux olympiques.

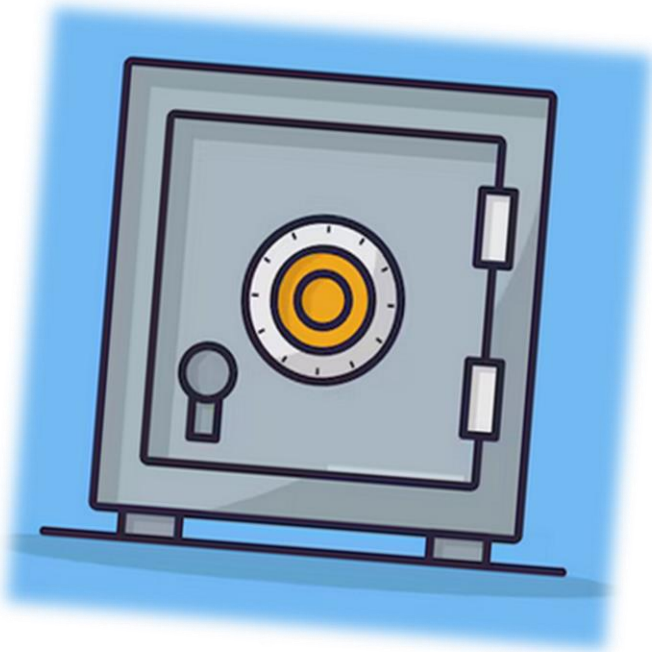
Quand  arrivent chez leur grand-père, ce dernier semble bien embêté.

Il est même sacrément de mauvaise humeur.

En effet, il a perdu les clés de coffre.

Et dans ce coffre se trouvent les tableaux de l'exposition.

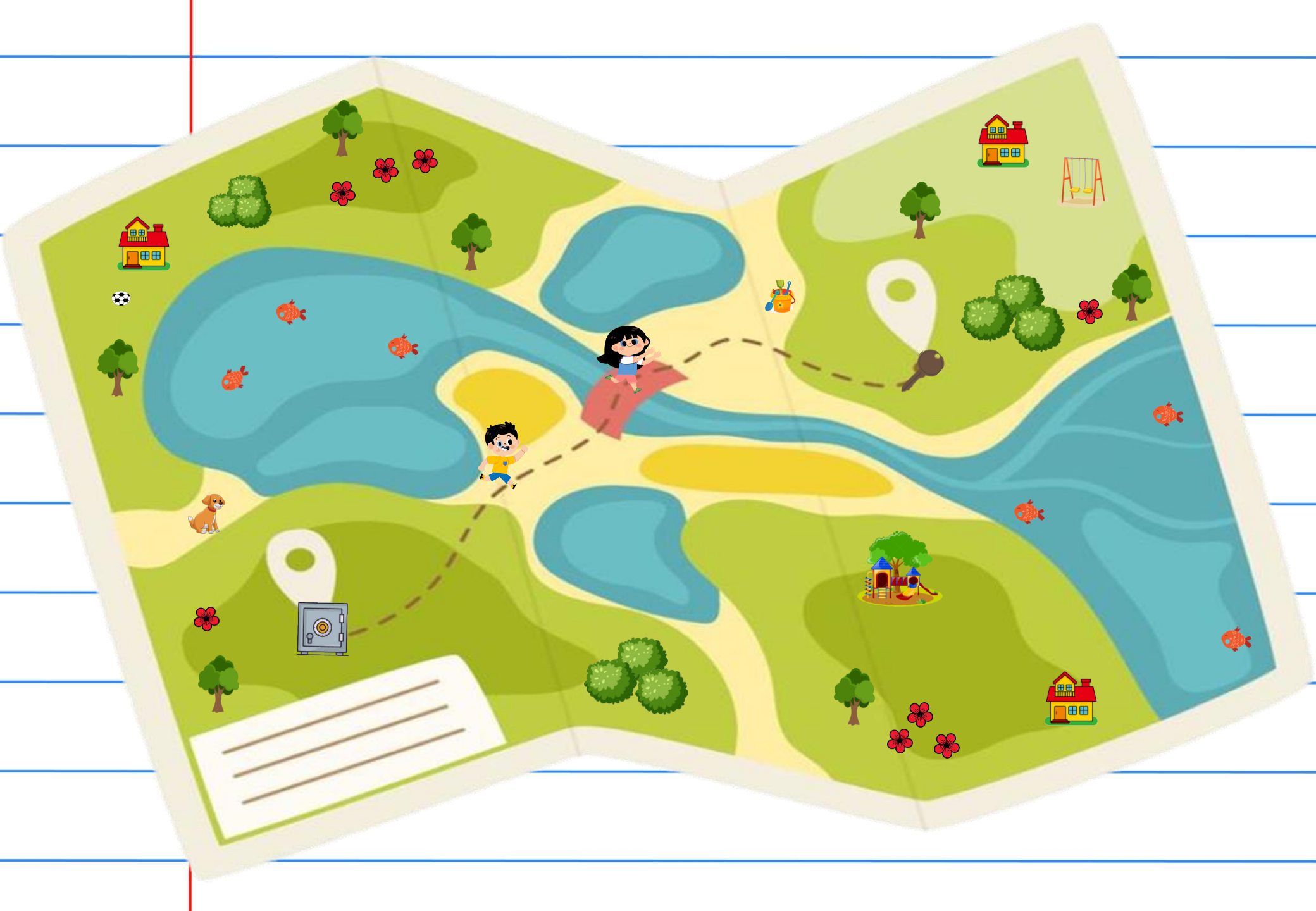




Veux-tu aider  à retrouver la clé du coffre?

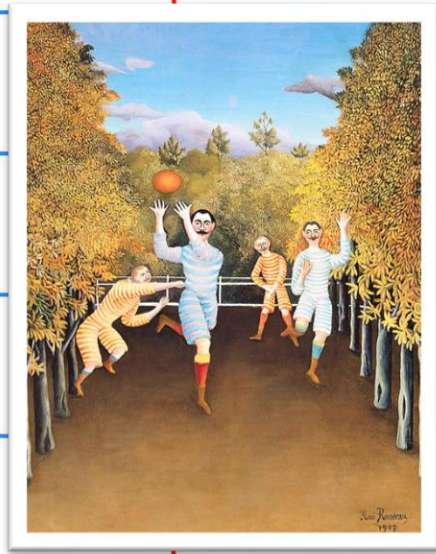
Participe et résous chaque épreuve.

A chaque épreuve gagnée, tu auras un morceau de la carte qui indique où est la clé.

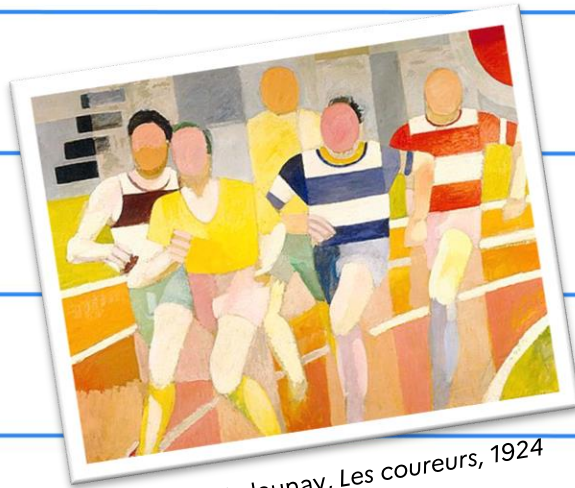




Les tableaux



Henri Rousseau, *Les joueurs de football*, 1908



Robert Delaunay, *Les coureurs*, 1924



Joshua Reynolds, *Colonel Acland et Lord Sydney, les archers* (détail), 1769,



Les Biglins Brothers, *Un enjeu de taille*, 1872



William Smith, *Surf*, 1983



Jean Sala, *La joueuse de tennis*, 1869



Henri Rousseau, *Les joueurs de football*, 1908



Robert Delaunay, *Les coureurs*, 1924



Joshua Reynolds, Colonel Acland et Lord Sydney, *les archers* (détail), 1769,



Les Biglins Brothers, *Un enjeu de taille*, 1872



William Smith, *Surf*, 1983



Jean Sala, *La joueuse de tennis*, 1869



L'organisation du jeu



sudoku	puzzle	illusions	Œil de lynx	labyrinthe
puzzle	illusions	Œil de lynx	labyrinthe	sudoku
illusions	Œil de lynx	labyrinthe	sudoku	puzzle
Œil de lynx	labyrinthe	sudoku	puzzle	illusions
labyrinthe	sudoku	puzzle	illusions	Œil de lynx

Message codé

Les différentes énigmes sont mises dans des enveloppes indiquant le numéro de l'épreuve et l'équipe.

Les épreuves peuvent être plastifiées pour plusieurs utilisations. Attention à bien penser à votre système de validation. A chaque épreuve réussie, le groupe d'élèves reçoit un morceau de la carte.

Chaque énigme propose de multiples niveaux à choisir selon votre classe. Il y a donc possibilité de différencier les épreuves : Le sudoku peut être en niveau 1 et le puzzle en niveau 3 par exemple. Il y a aussi possibilité de mettre dans la même enveloppe deux niveaux d'épreuve lors de cour double.

Les élèves doivent reconstituer la carte pour retrouver la clé du coffre. (bonbons, chocolat ..)

La dernière épreuve est un message codé annonçant un trésor « sucré » !



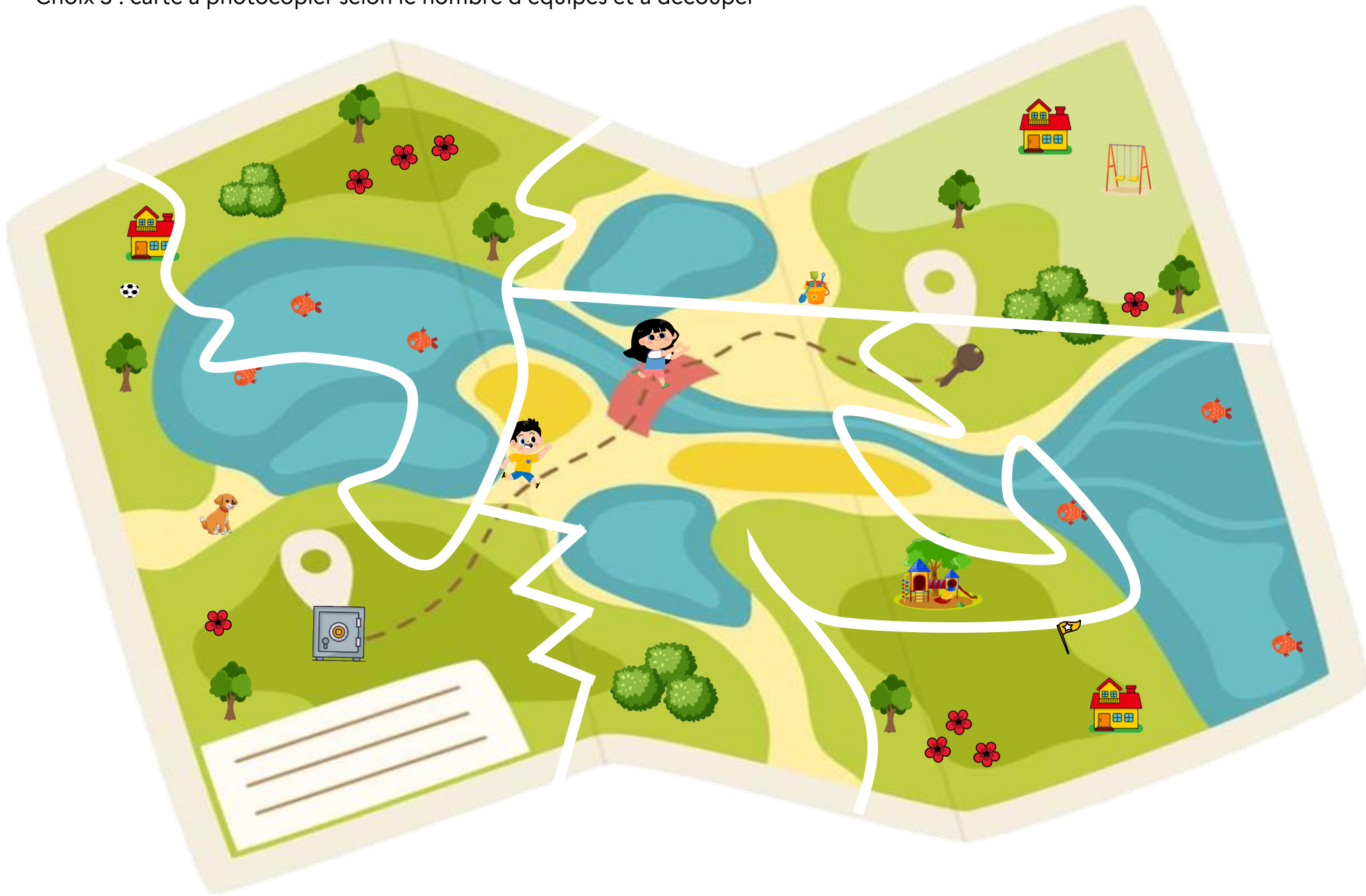
Choix 1 : carte à photocopier selon le nombre d'équipes et à découper



Choix 2 : carte à photocopier selon le nombre d'équipes et à découper

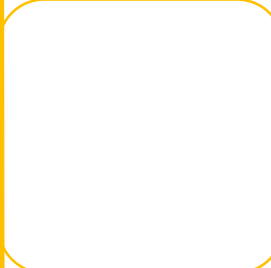


Choix 3 : carte à photocopier selon le nombre d'équipes et à découper



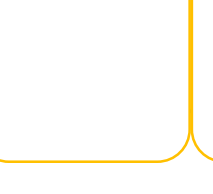
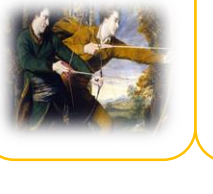
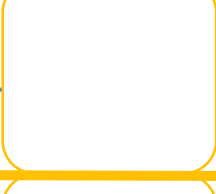


sudoku

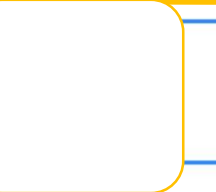
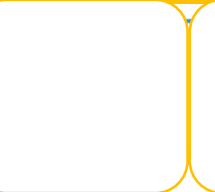




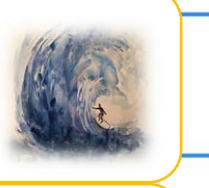






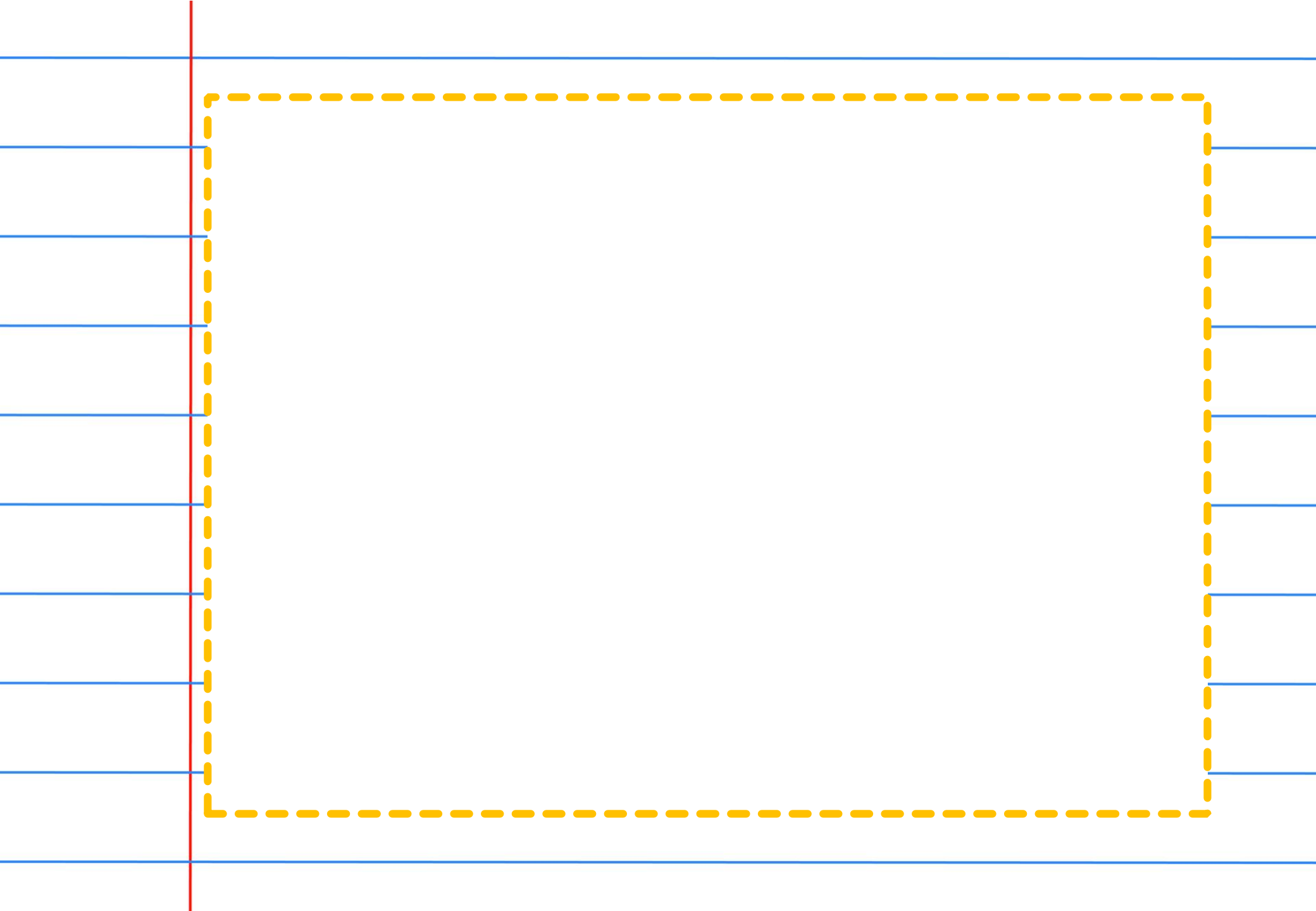








puzzle

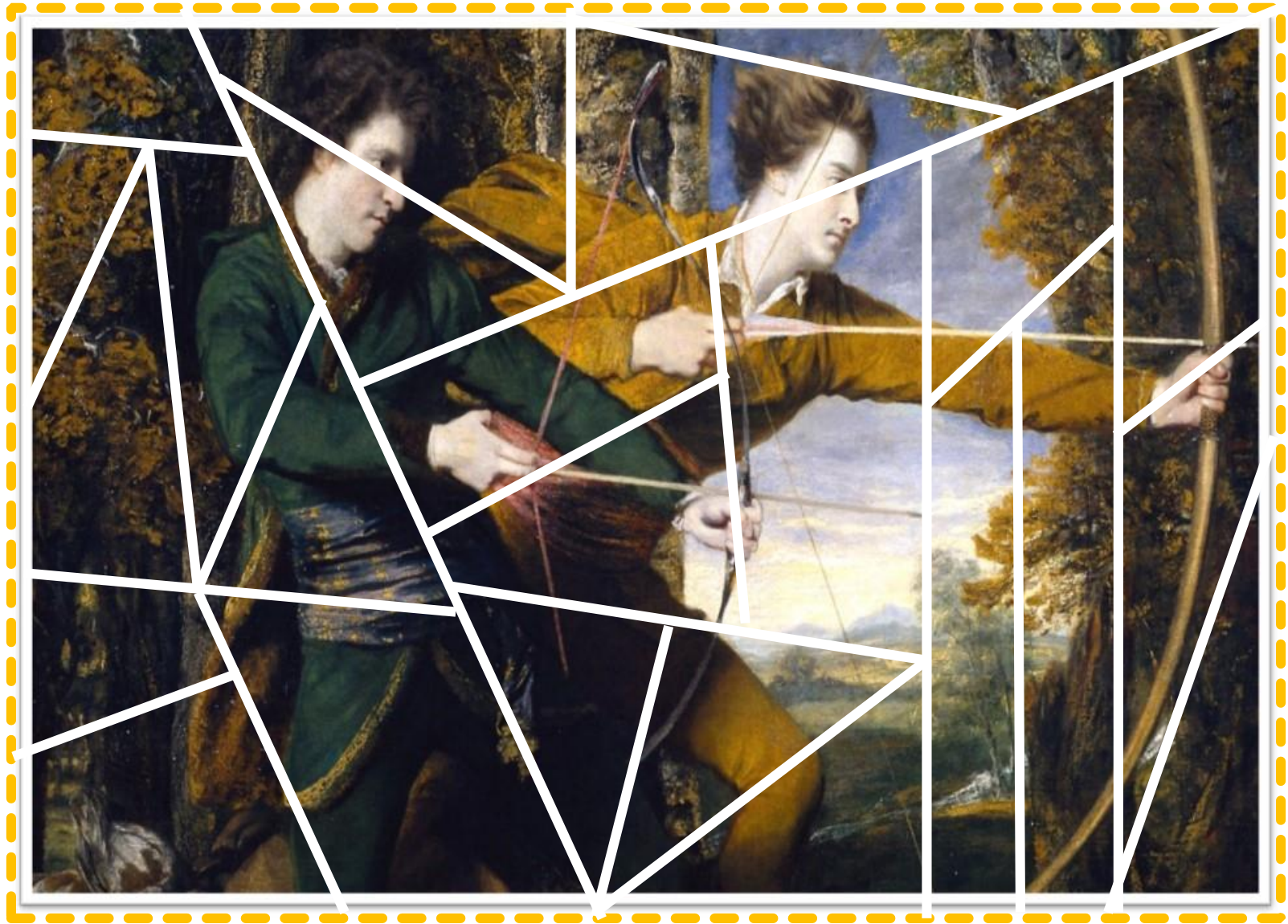














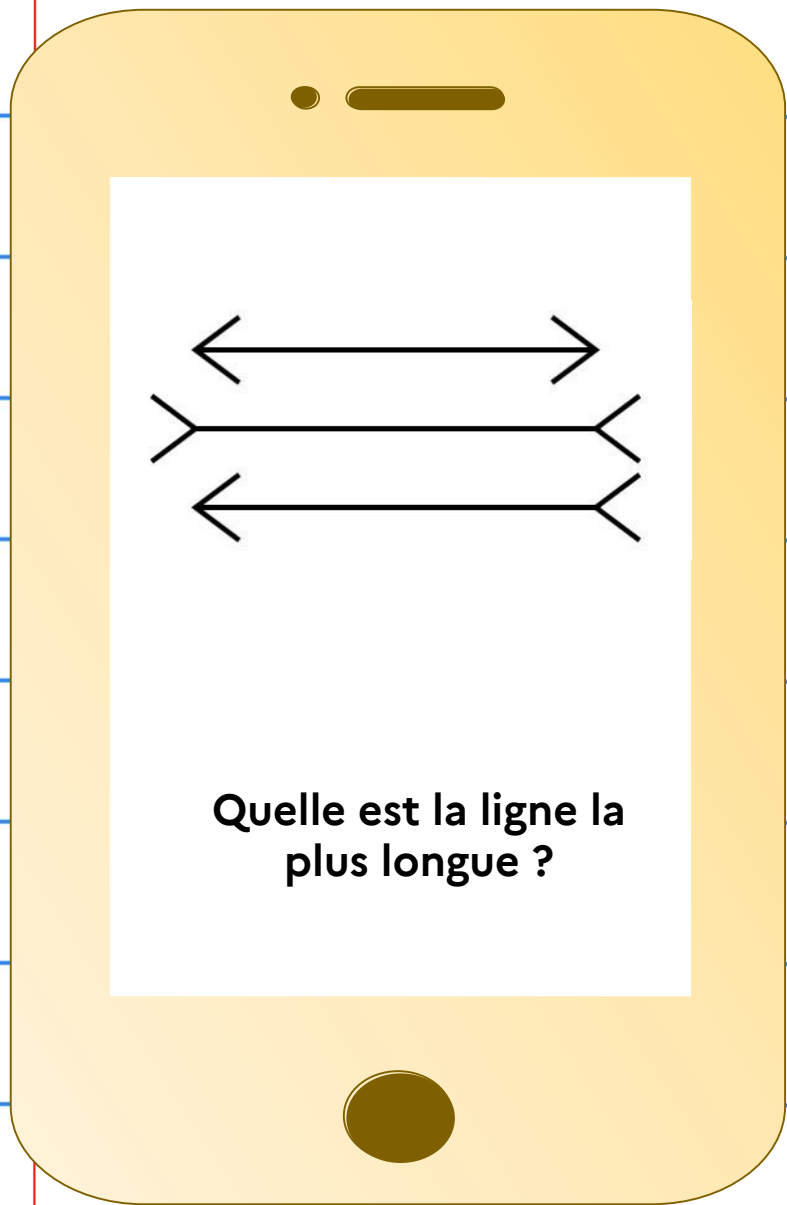




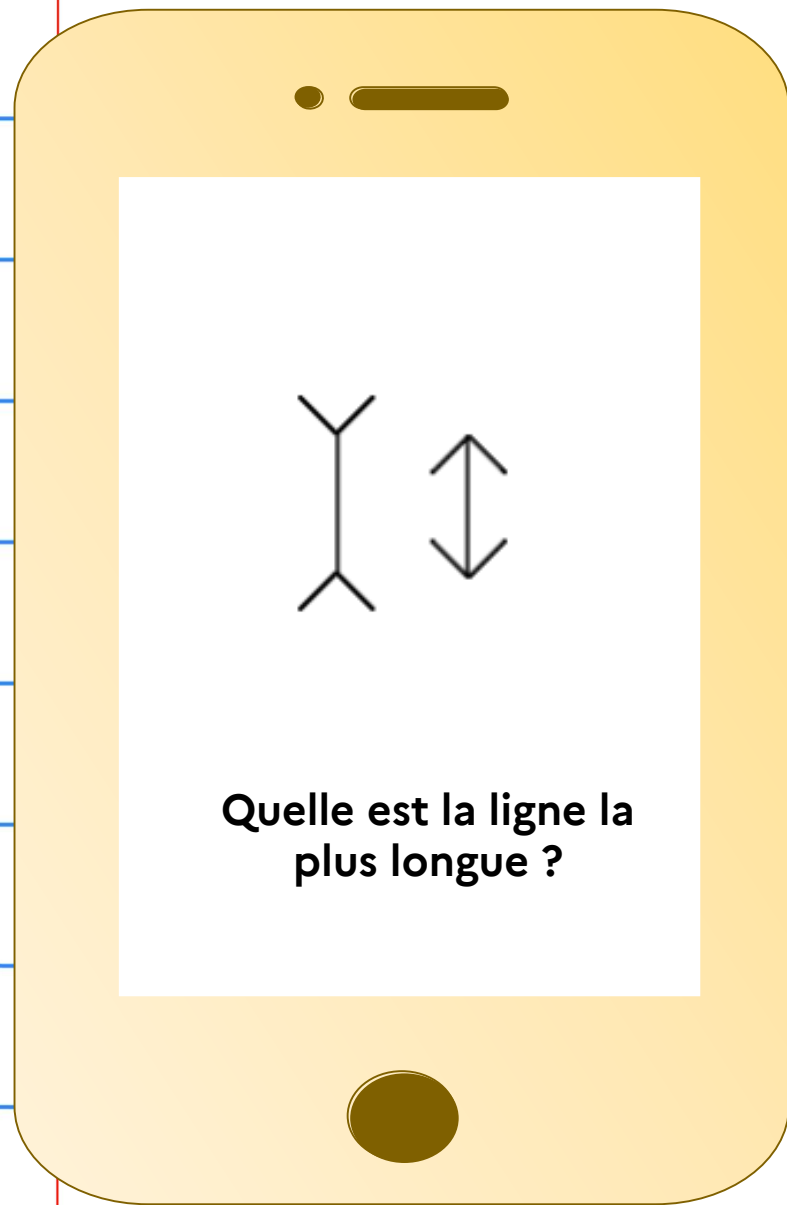




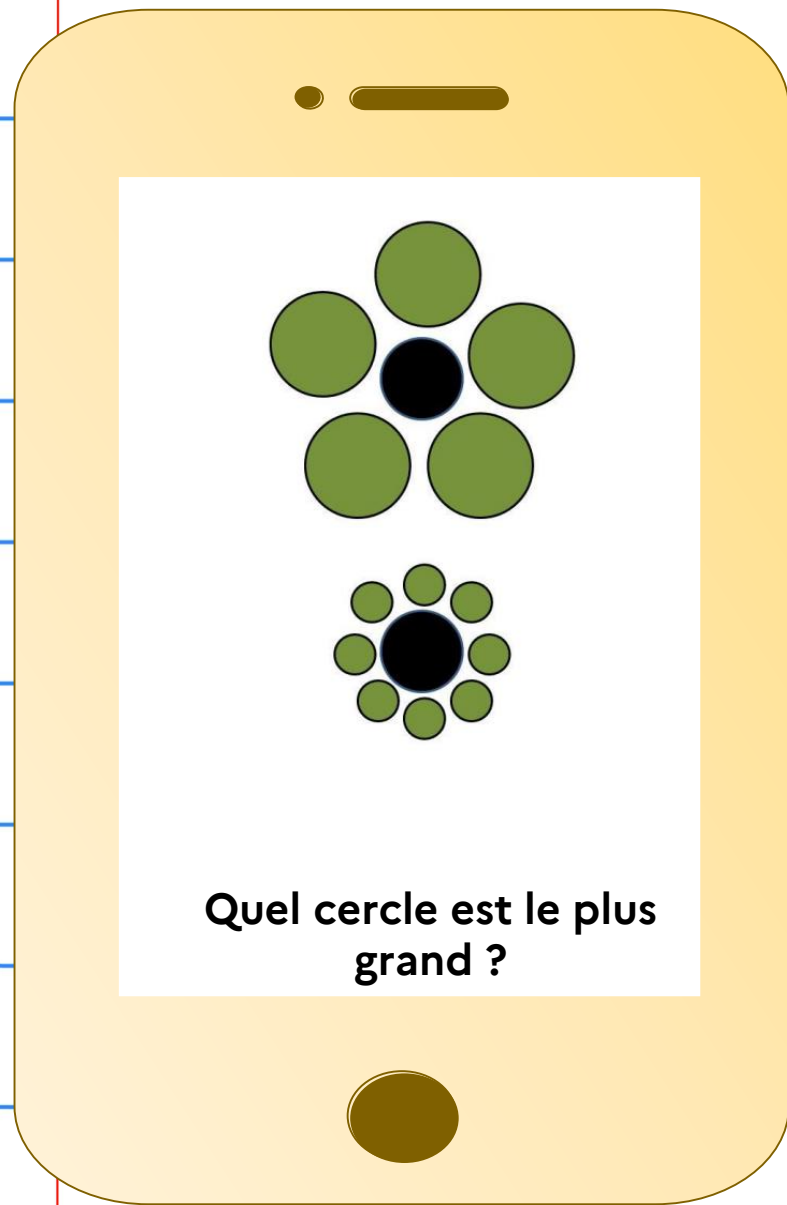
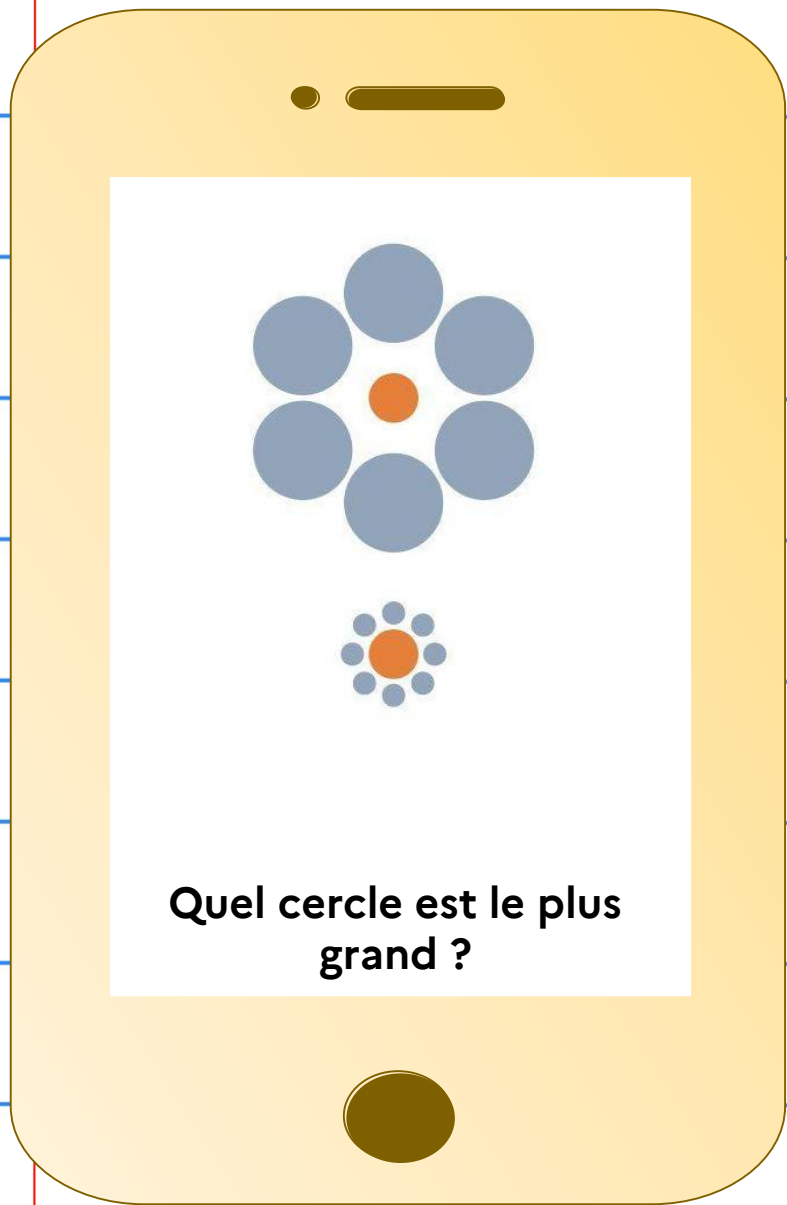
illusion

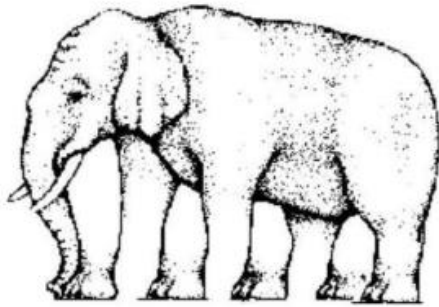


Quelle est la ligne la plus longue ?



Quelle est la ligne la plus longue ?





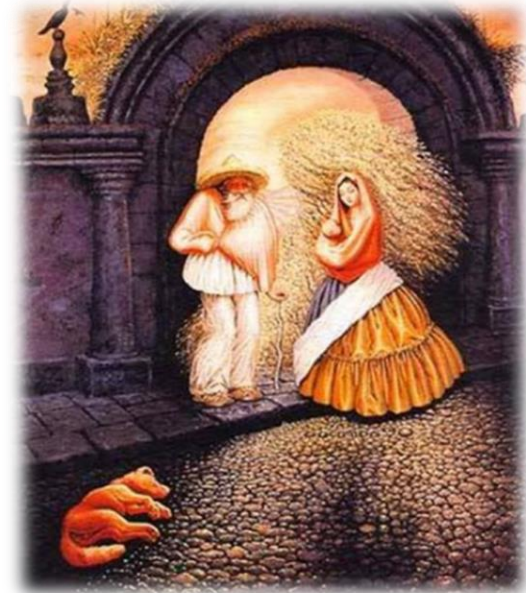
Que vois-tu?



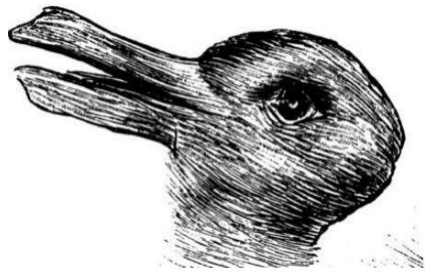
Que vois-tu?



Que vois-tu?



Que vois-tu?



Que vois-tu?



Que vois-tu?



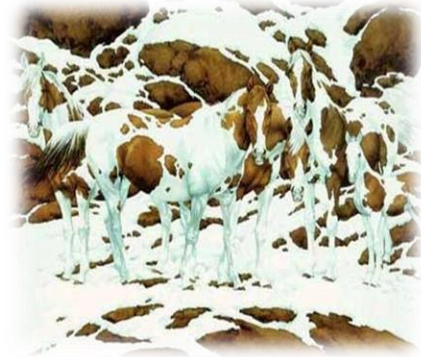
Que vois-tu?



Que vois-tu?



Que vois-tu?



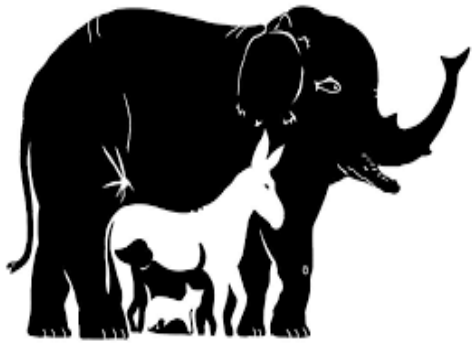
Que vois-tu?



Que vois-tu?



Que vois-tu?



Que vois-tu?



Que vois-tu?



Que vois-tu?



Que vois-tu?



Que vois-tu?



Que vois-tu?



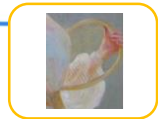
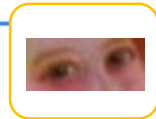
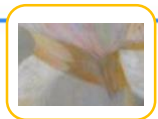
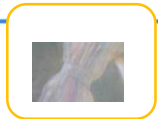
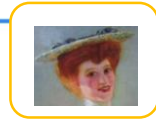
Que vois-tu?

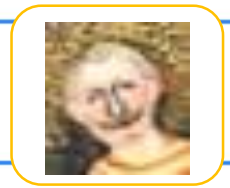
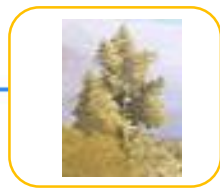
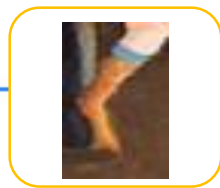
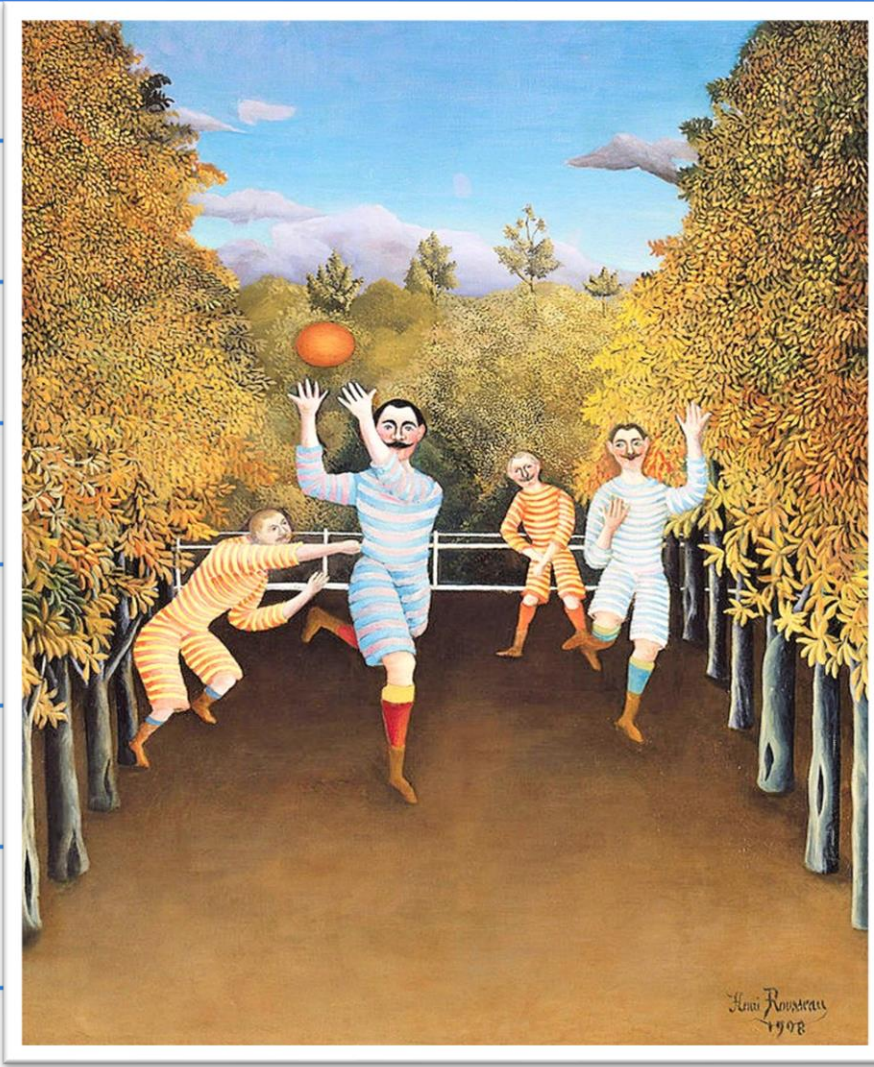


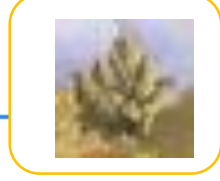
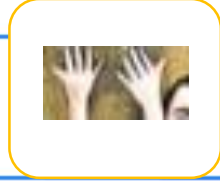
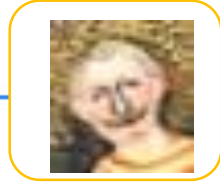
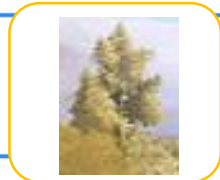
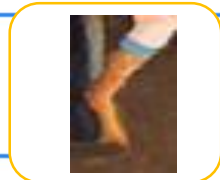
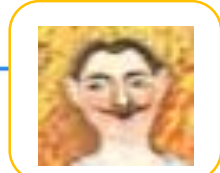
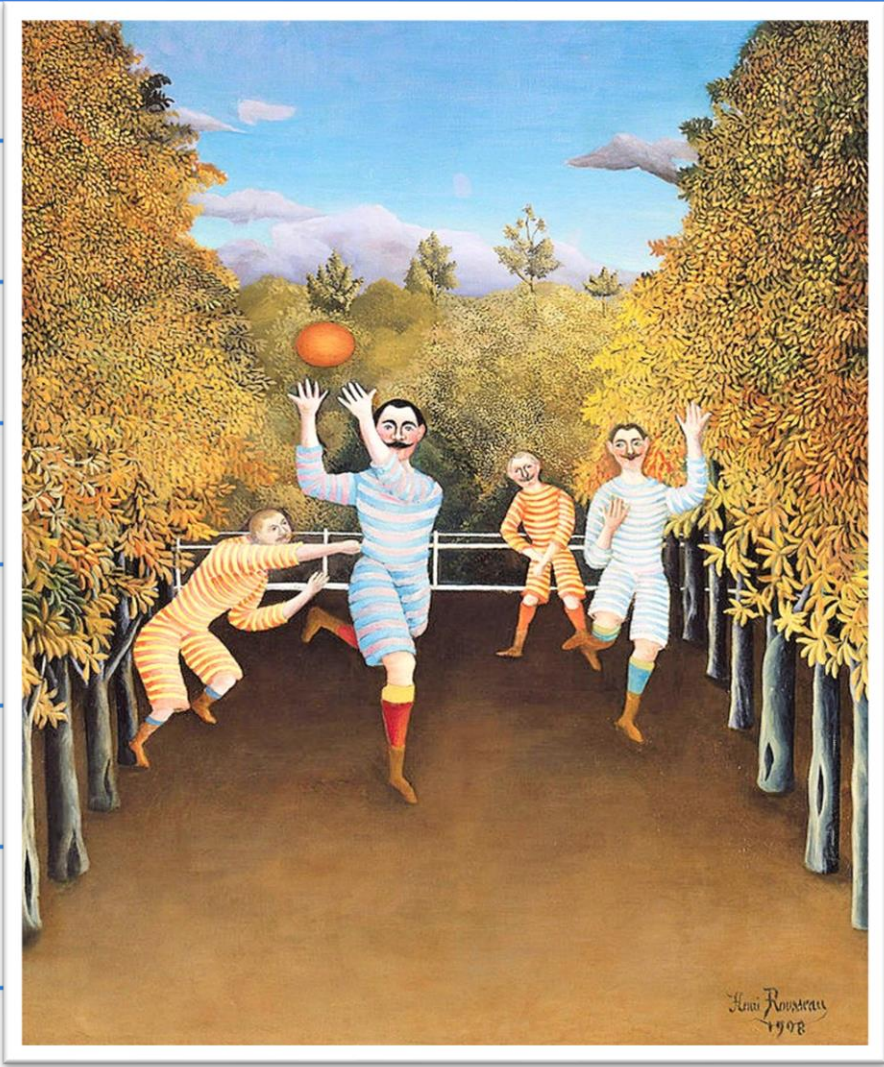
Que vois-tu?

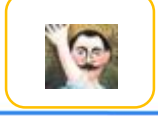
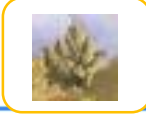
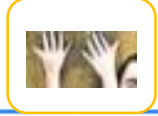
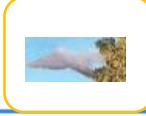
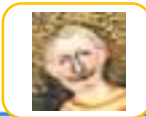
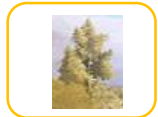
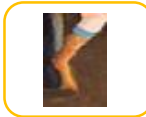
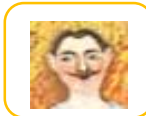
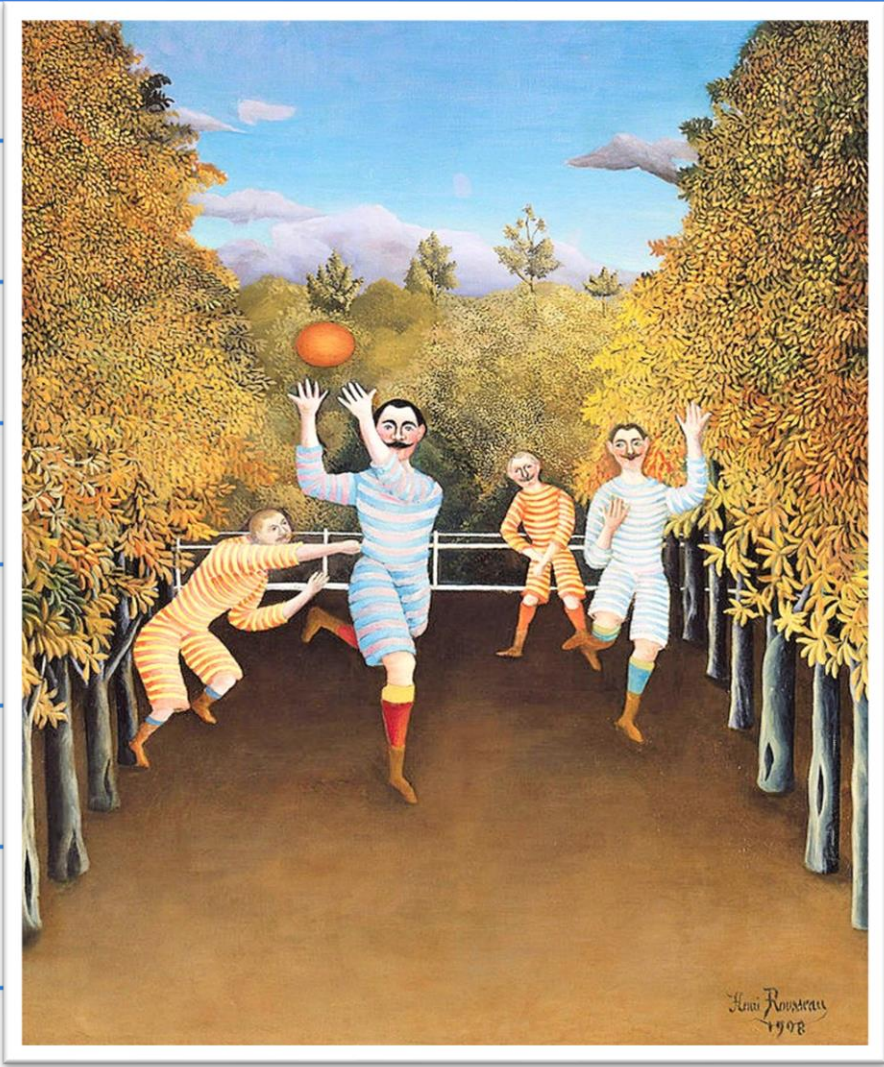


Œil de lynx

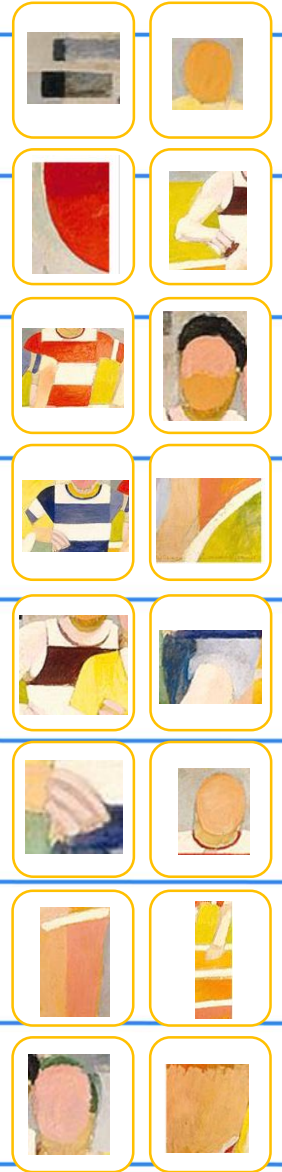


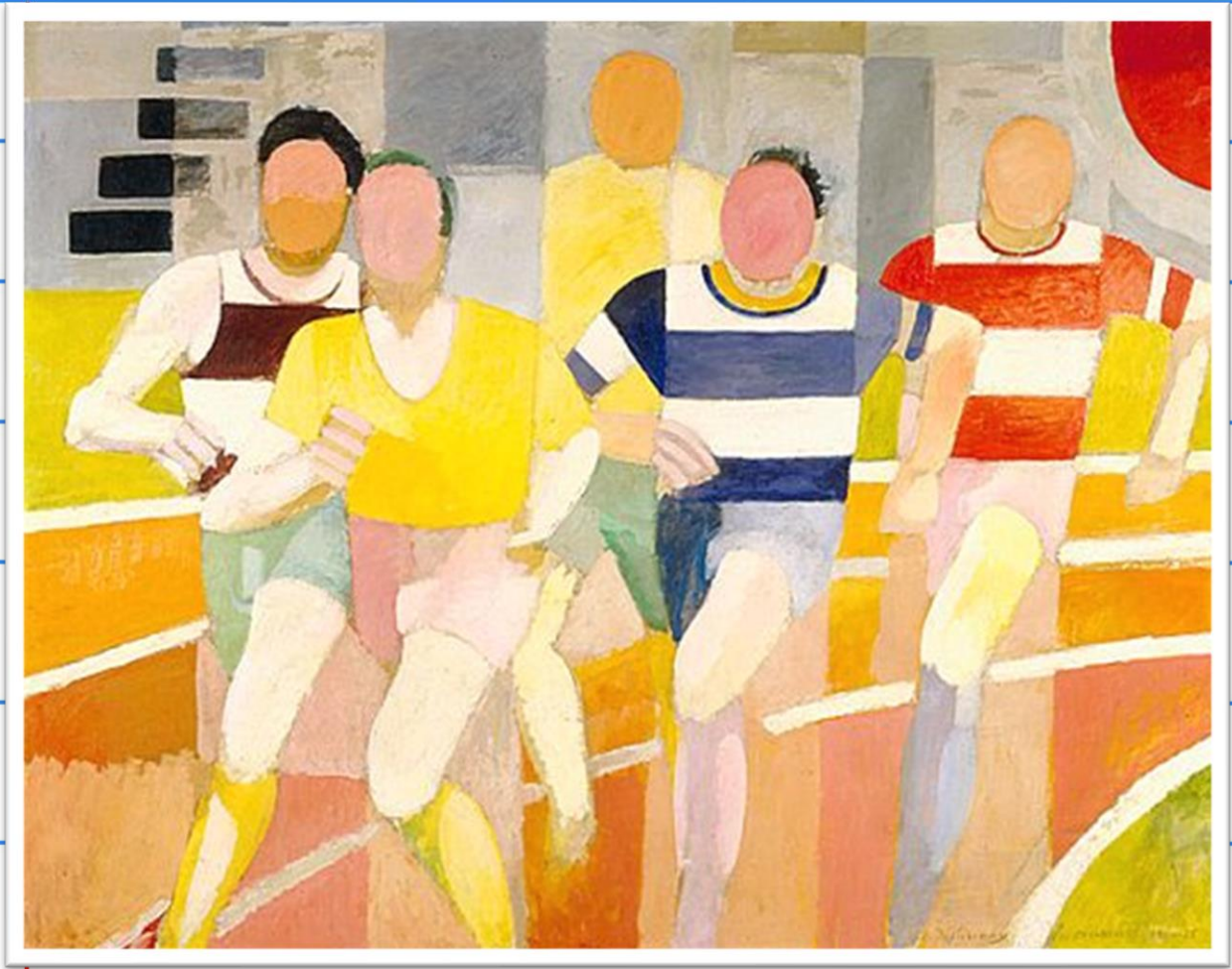






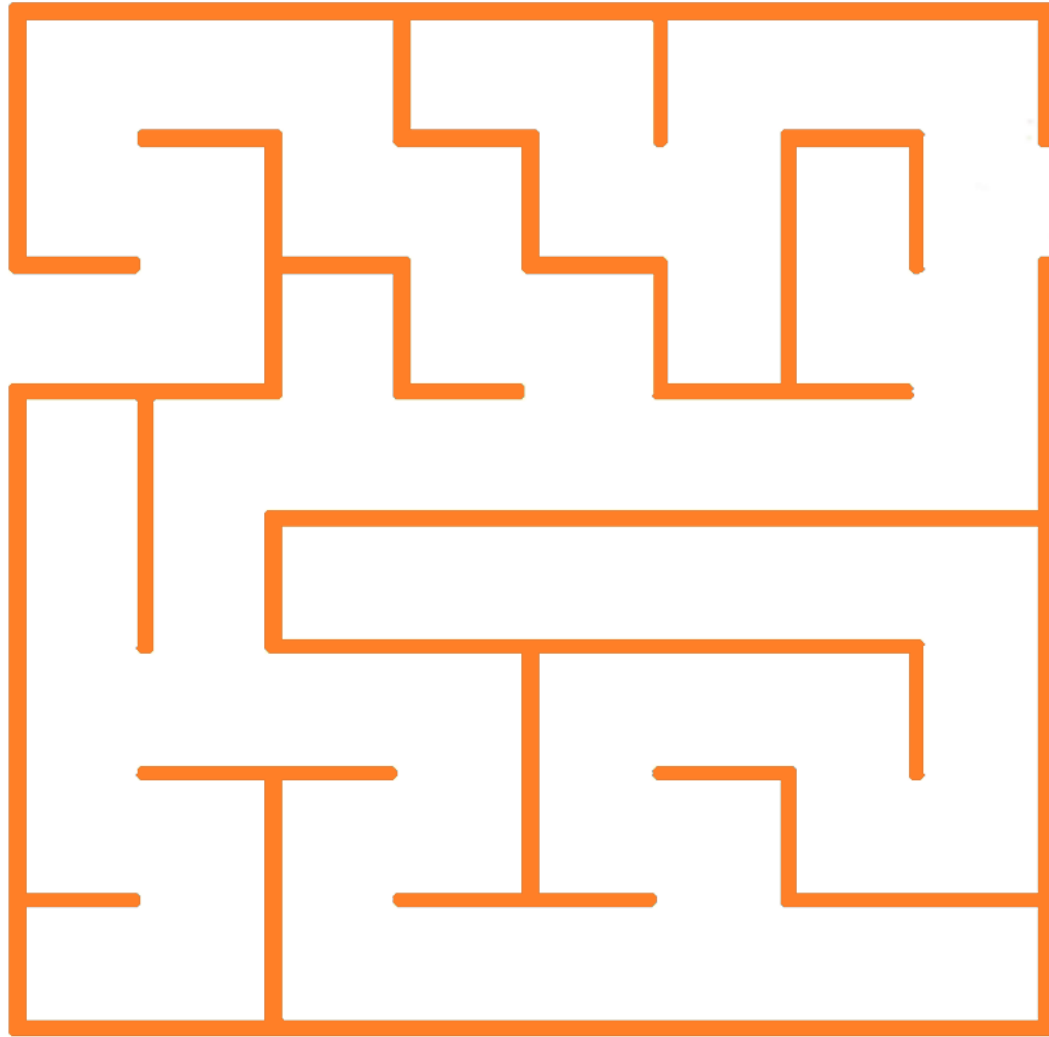


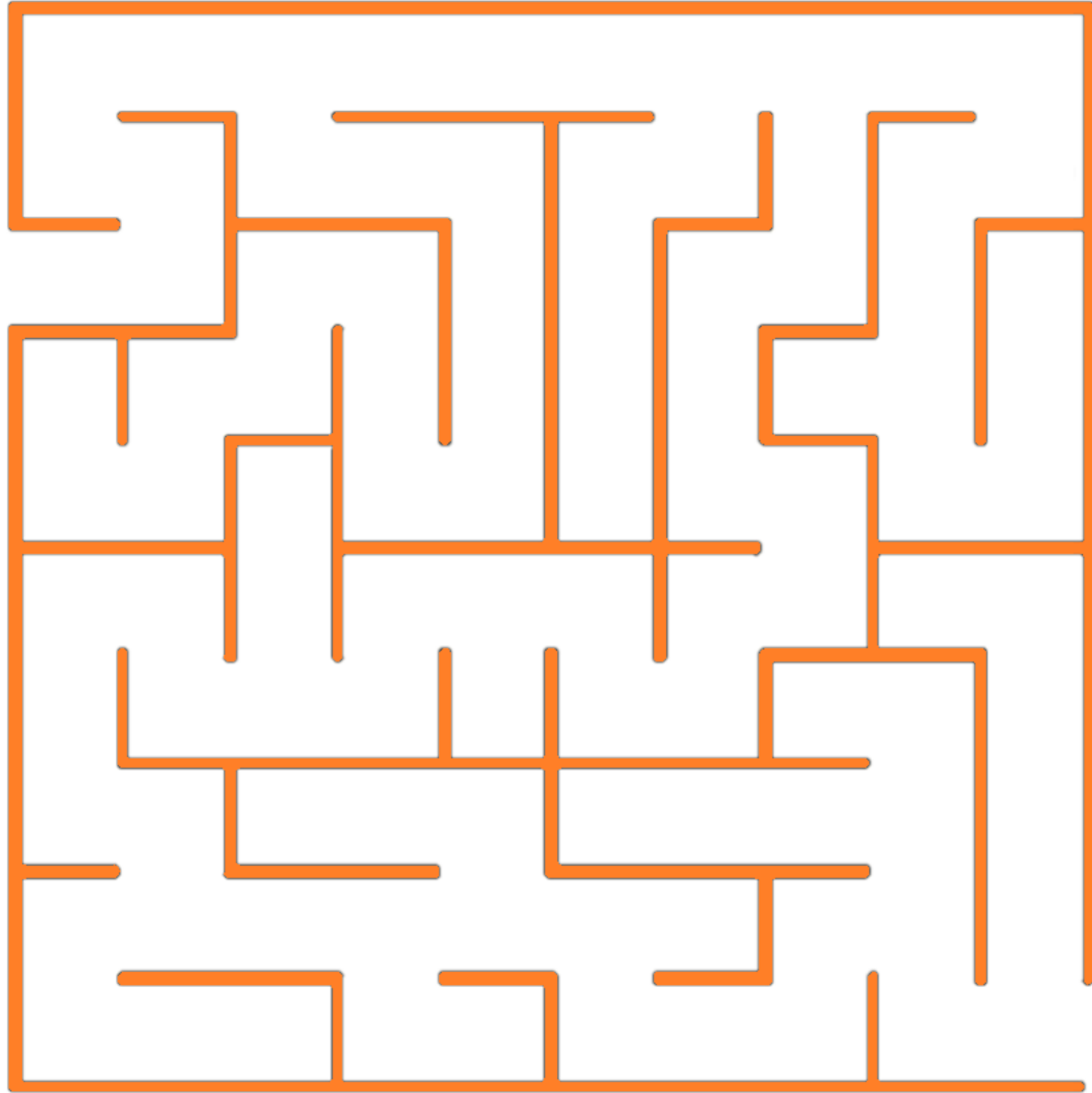


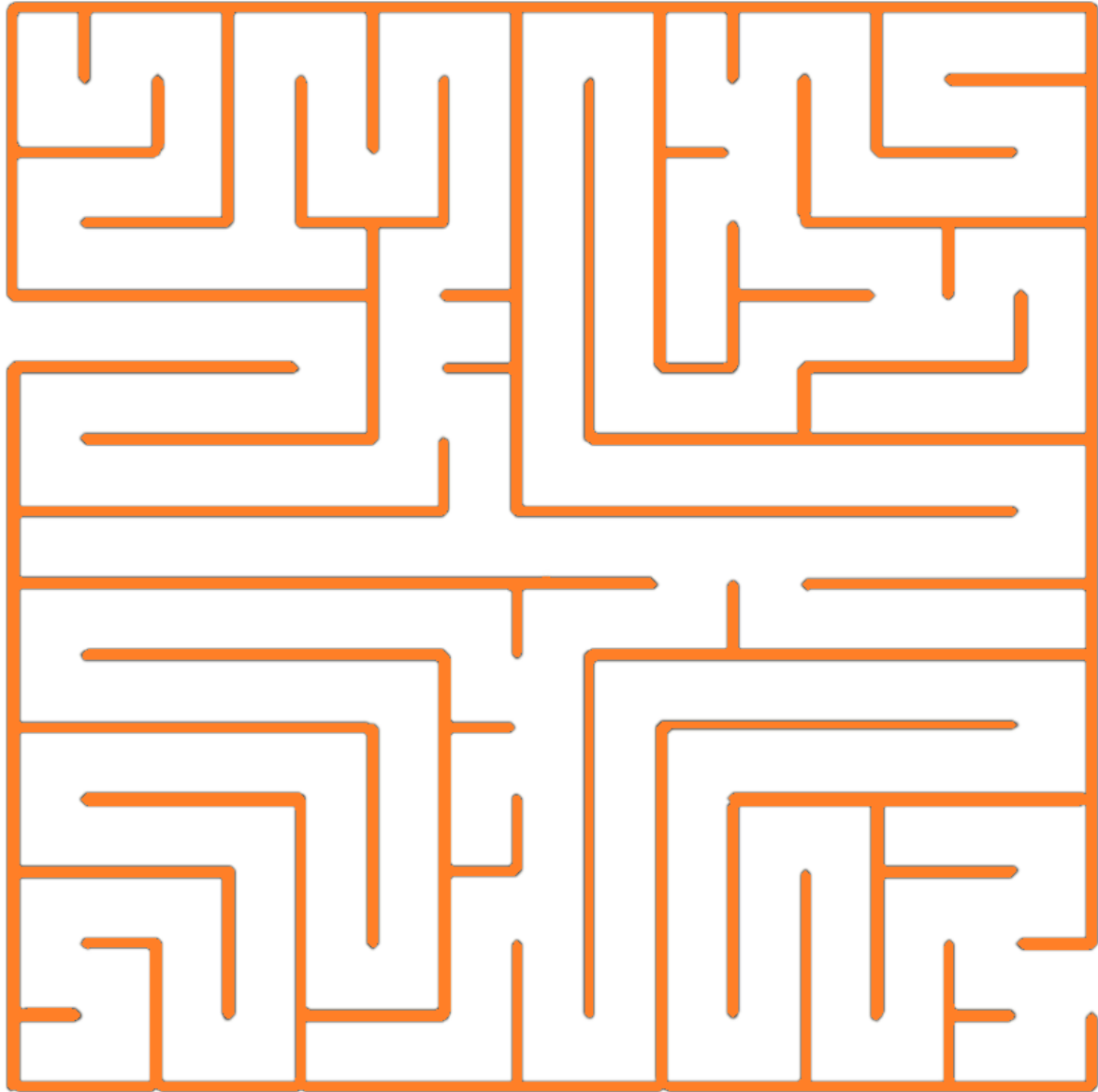


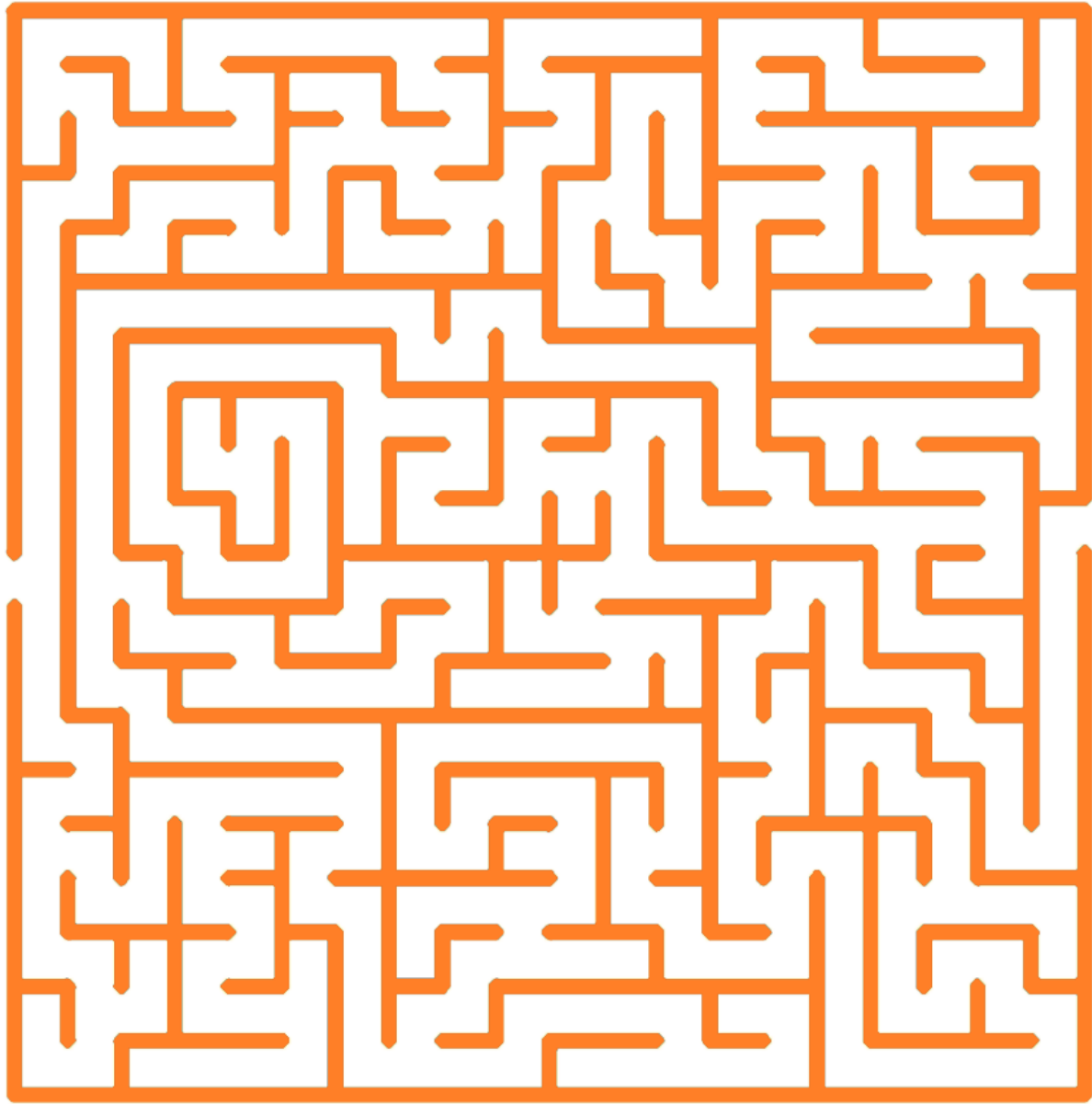


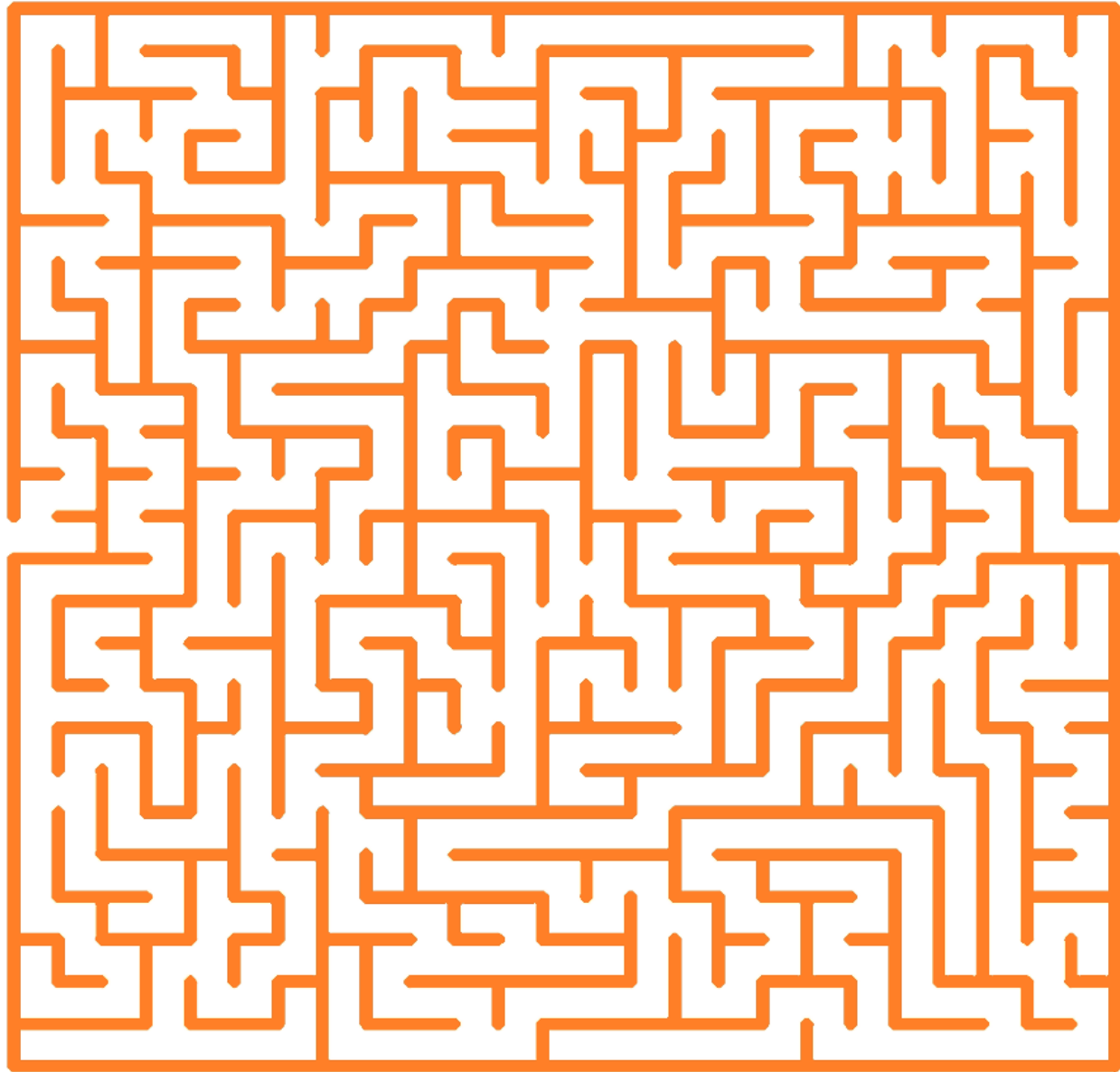
labyrinthe

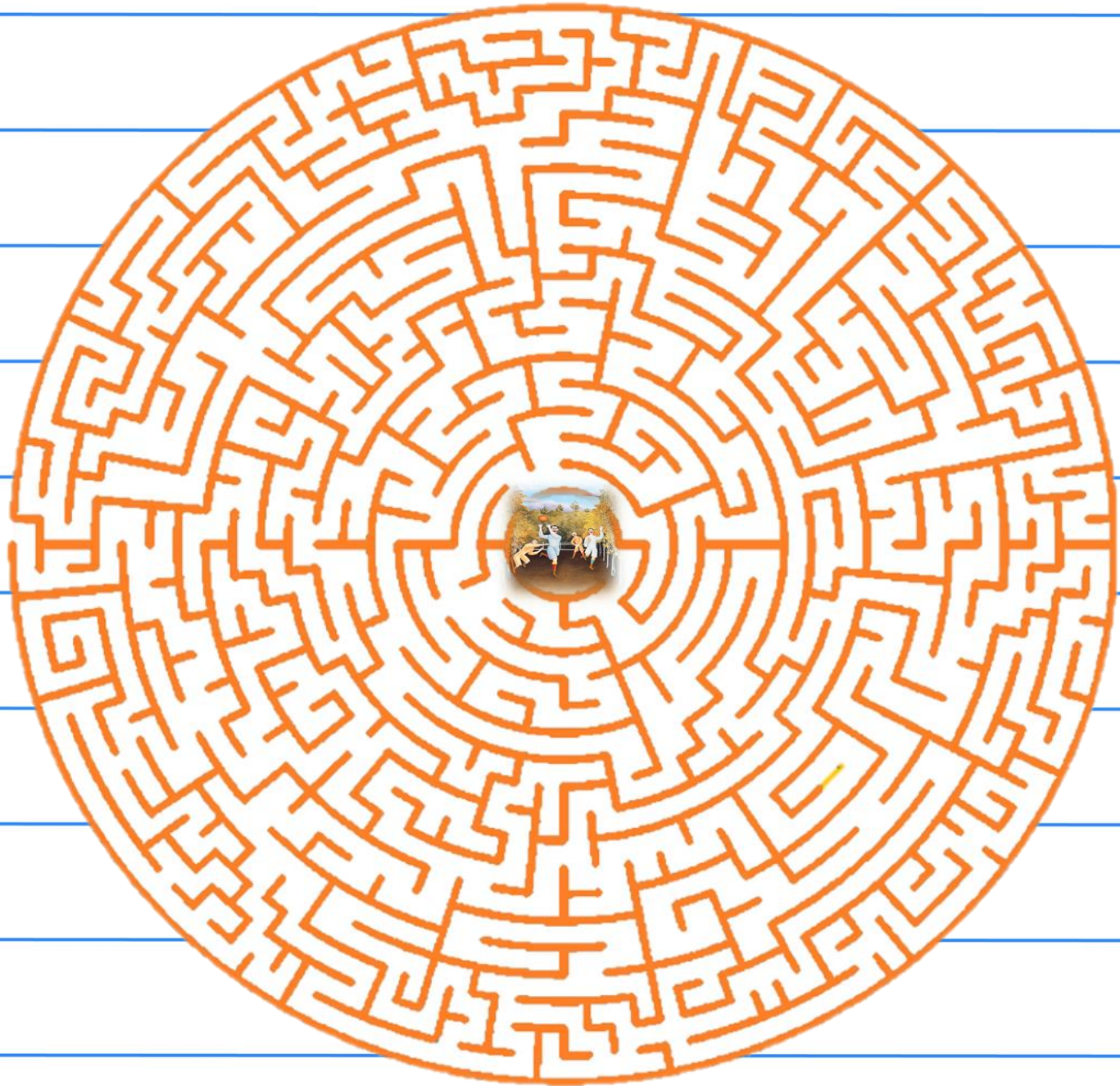


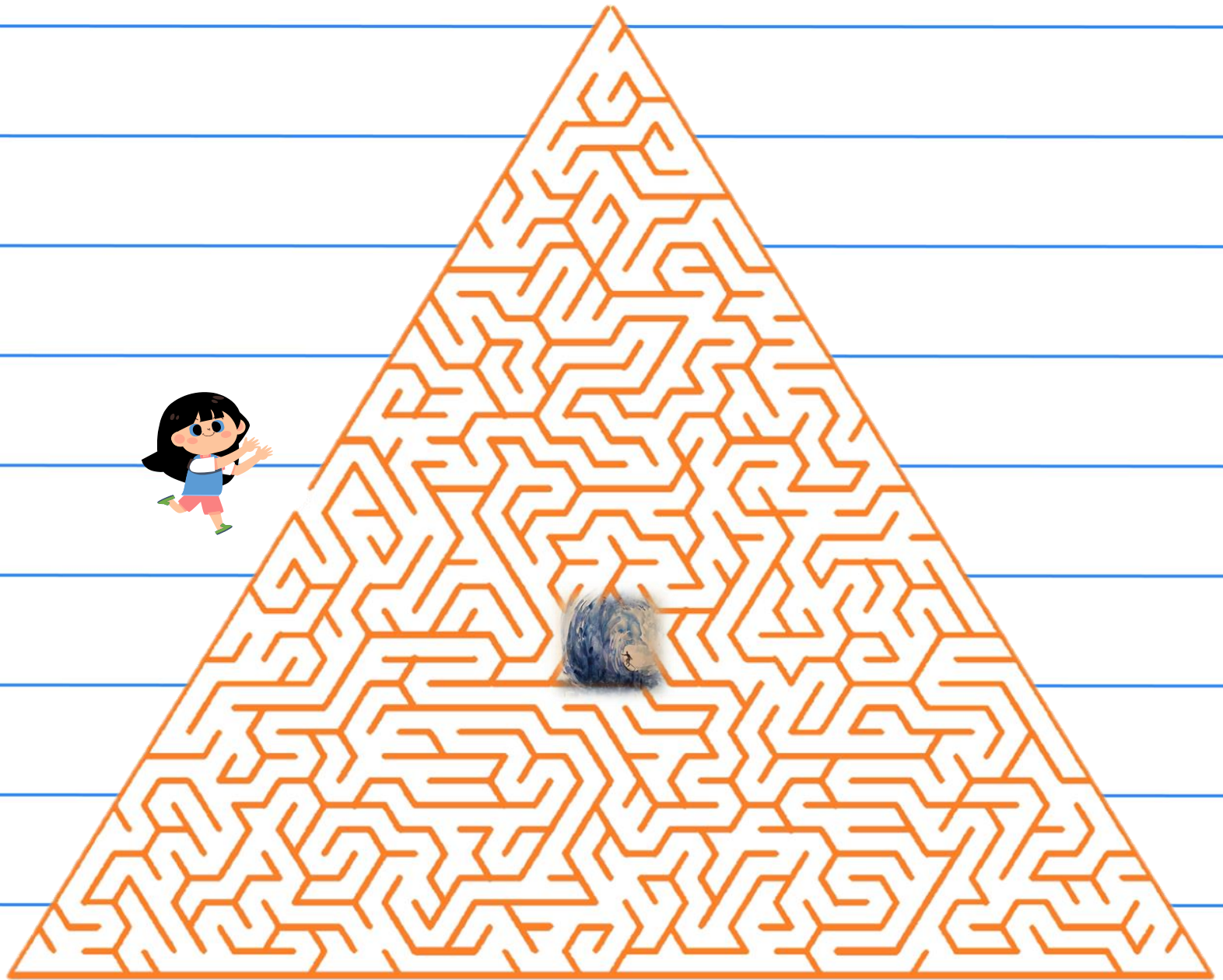






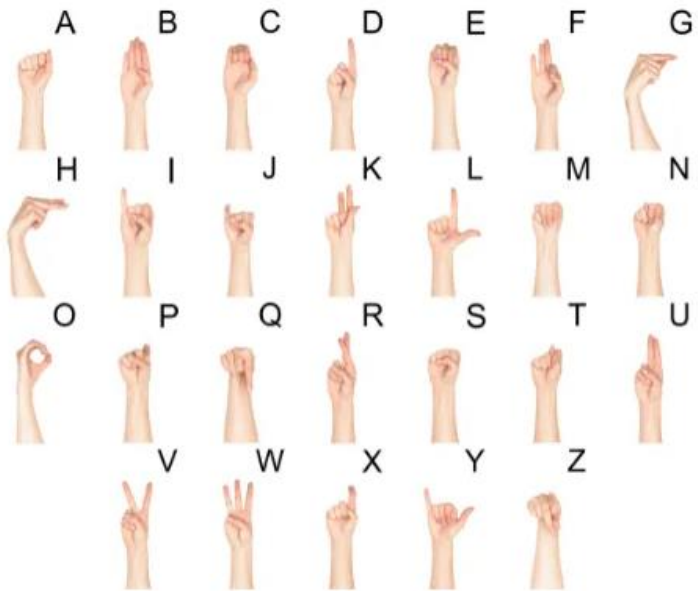








Message codé



A B C D E F G
H I J K L M N
O P Q R S T U
V W X Y Z

Handwritten Braille characters corresponding to the letters A through Z in the adjacent table.



Clé du message codé : A→VO → CAT

SV PKED DBYFOB VO DBOCYB!!

