

MESSAGE DE L'OGRE (ORANGE)

Ecris le numéro :



MESSAGE DU PETIT POUCKET (BLEU)

Ecris le numéro :



MESSAGE DU LOUP (JAUNE)

Ecris le numéro :



MESSAGE DE LA GRAND-MERE (VERT)

Ecris le numéro :



MESSAGE DES 3 P'TITS COCHONS (ROSE)

Ecris le numéro :



MESSAGE DE PAPA OURS (VIOLET)

Ecris le numéro :



MESSAGE DU BÛCHERON (ROUGE)

Ecris le numéro :



MESSAGE DE PIERRE (MARRON)

Ecris le numéro :



MESSAGE DU CHASSEUR (GRIS)

Ecris le numéro :

MESSAGE DE LA SORCIERE (NOIR)

Ecris le numéro :

MESSAGE DE L'OGRE (ORANGE)

« Réalise le tangram comme l'exemple ci-dessous puis lis le message au verso. Ecris le nombre sur l'étiquette et va la montrer au maître du jeu. Si tu as bon, il te donnera la clé orange.

N'oublie pas d'effacer le résultat trouvé sur l'étiquette. »









































MESSAGE DU PETIT POUCKET (BLEU)

« Résous le message codé. Il te donnera un nombre que tu dois écrire sur l'étiquette. Va la montrer au maitre du jeu. Si tu as bon, il te donnera la clé bleue.

N'oublie pas d'effacer le résultat trouvé sur le message et sur l'étiquette. »

												
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

MESSAGE DU LOUP (JAUNE)

« Résous les trois opérations puis le calcul final. Recopie le nombre trouvé sur l'étiquette. Va la montrer au maitre du jeu. Si tu as bon, il te donnera la clé jaune.

N'oublie pas d'effacer le résultat trouvé sur les opérations et sur l'étiquette. »

5 4 7

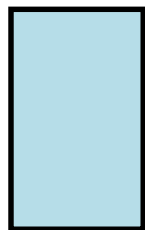
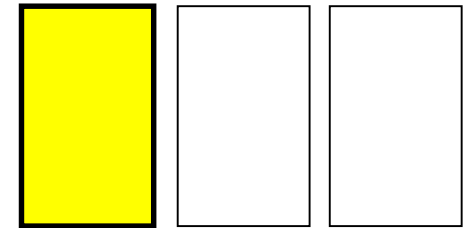
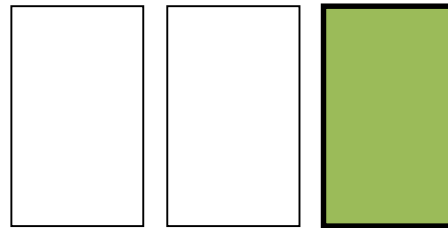
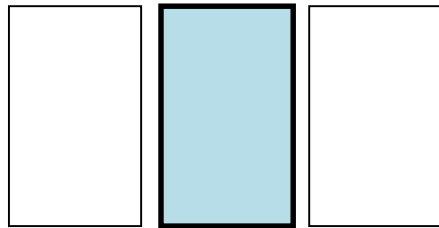
1 9 8

2 4 6

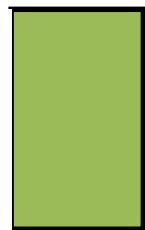
+ 1 0 2

+ 1 0 3

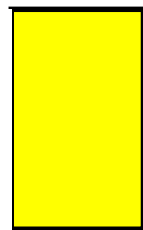
+ 8 5



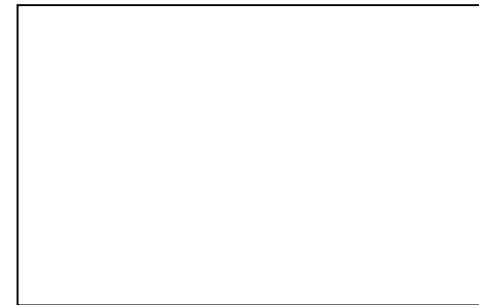
+



+



=



MESSAGE DE PIERRE (MARRON)

« Résous les trois opérations puis le calcul final. Recopie le nombre trouvé sur l'étiquette. Va la montrer au maitre du jeu. Si tu as bon, il te donnera la clé marron.

N'oublie pas d'effacer le résultat trouvé sur les opérations et sur l'étiquette. »

5 2 7

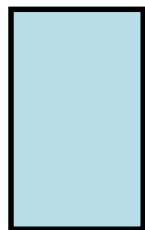
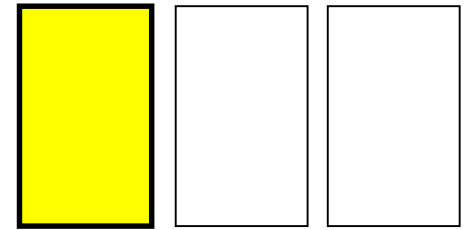
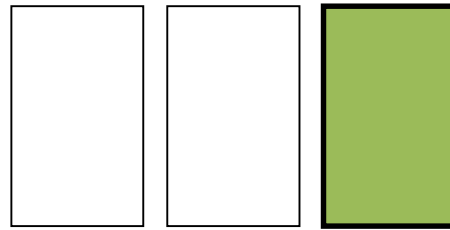
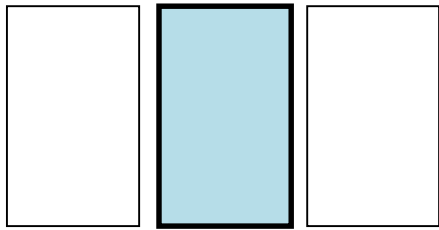
1 9 6

1 9 6

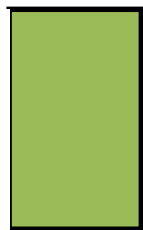
- 1 0 2

- 1 0 3

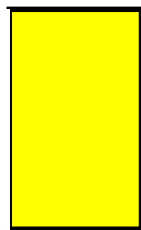
- 8 5



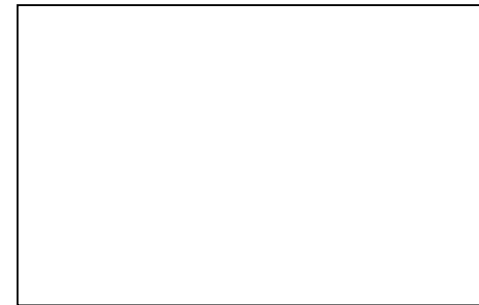
+



+



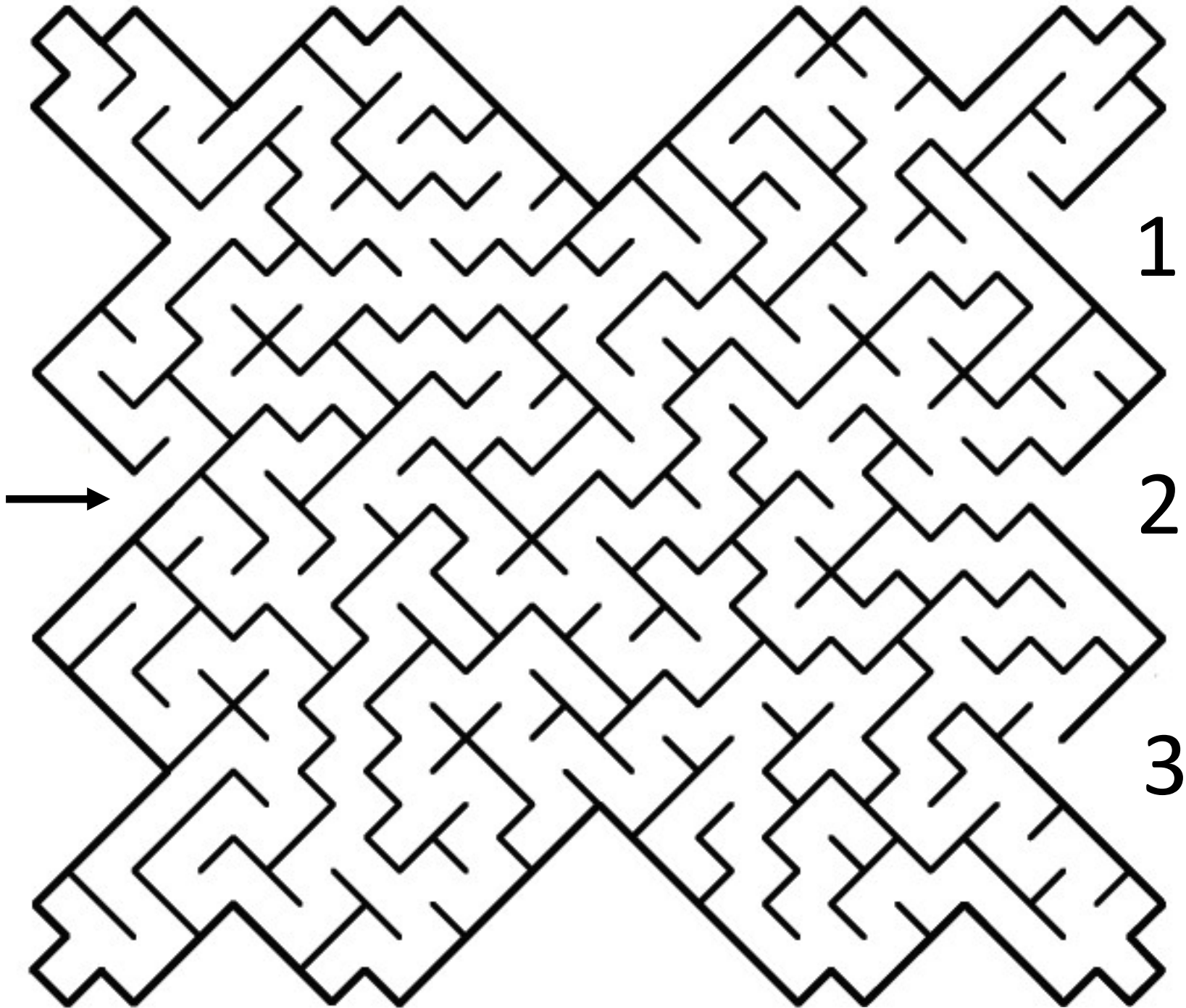
=



MESSAGE DE LA GRAND-MERE (VERT)

« Résous le labyrinthe pour trouver le bon nombre. Recopie-le sur l'étiquette. Va la montrer au maitre du jeu. Si tu as bon, il te donnera la clé verte.

N'oublie pas d'effacer le résultat trouvé sur le labyrinthe et sur l'étiquette. »



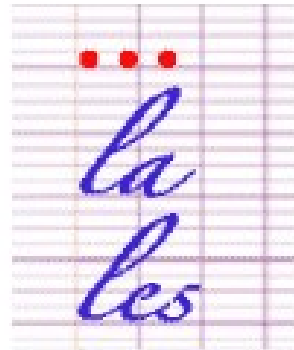
MESSAGE DES TROIS PETITS COCHONS (ROSE)

« Résous le rébus pour trouver le bon nombre. Recopie-le sur l'étiquette. Va la montrer au maitre du jeu. Si tu as bon, il te donnera la clé rose.

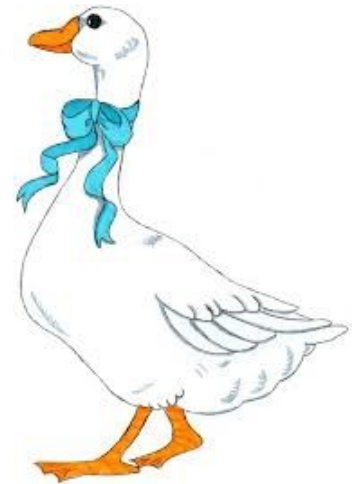
N'oublie pas d'effacer le résultat trouvé sur l'étiquette. »



K'



m'



MESSAGE DU BÛCHERON (ROUGE)

« Enlève les 2 lettres qui sont en double, puis remets dans l'ordre les 4 autres lettres pour trouver le bon nombre. Recopie-le sur l'étiquette. Va la montrer au maitre du jeu. Si tu as bon, il te donnera la clé rouge.

N'oublie pas d'effacer le résultat trouvé sur l'étiquette. »

E	C	T	F	S	F	C	P
---	---	---	---	---	---	---	---

--	--	--	--

MESSAGE DU CHASSEUR (GRIS)

« Lis la devinette pour trouver le bon nombre. Recopie-le sur l'étiquette. Va la montrer au maitre du jeu. Si tu as bon, il te donnera la clé grise.

N'oublie pas d'effacer le résultat trouvé sur l'étiquette. »

Je suis un nombre pair.

Je suis plus petit que 10.

Je suis deux fois plus que deux.

Quel nombre suis-je ?

MESSAGE DE LA SORCIERE (NOIR)

« Compte toutes les araignées et les feuilles d'érable qui se cachent dans l'image. Additionne les deux nombres puis recopie le résultat sur l'étiquette. Va la montrer au maître du jeu. Si tu as bon, il te donnera la clé noire.

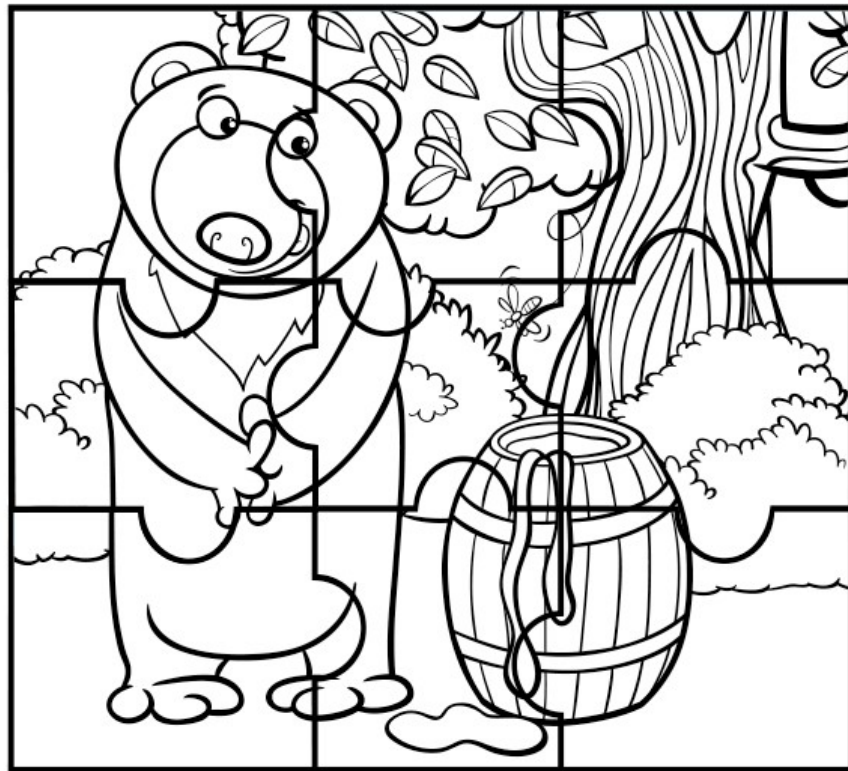
N'oublie pas d'effacer le résultat trouvé sur l'étiquette. »

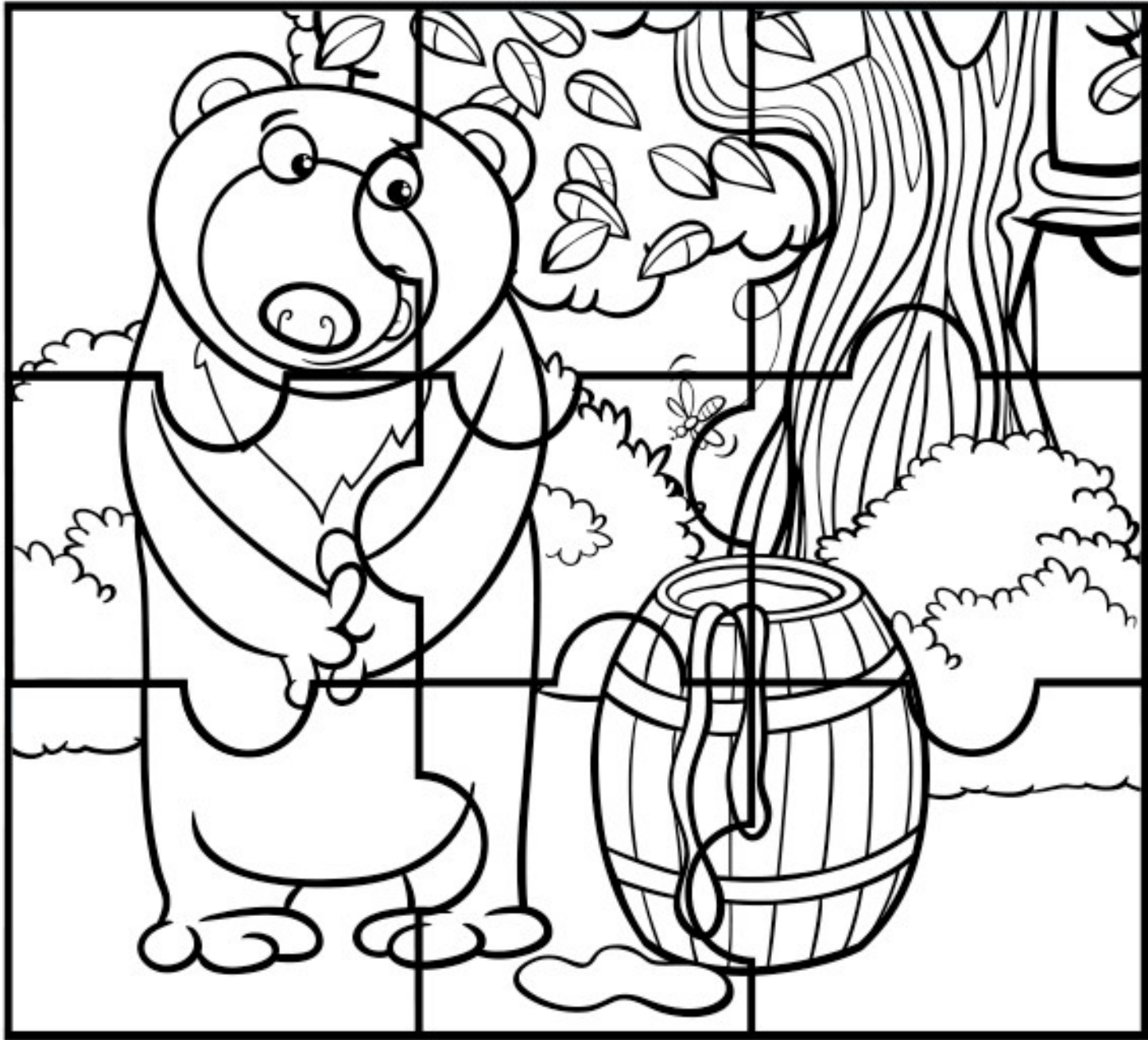


MESSAGE DE PAPA OURS (VIOLET)

« Reforme le puzzle pour pouvoir lire le message et trouver le nombre qui se cache. Recopie-le sur l'étiquette. Va la montrer au maitre du jeu. Si tu as bon, il te donnera la clé violette.

N'oublie pas d'effacer le résultat trouvé sur l'étiquette. »





PERSONNAGES	COULEURS	ENIGMES	NOMBRES
OGRE	ORANGE	TANGRAM	2
PETIT POUCKET	BLEU	MESSAGE CODE	9
LOUP	JAUNE	ADDITIONS	8
GRAND-MERE	VERT	LABYRINTHE	1
3 PETITS COCHONS	ROSE	REBUS	3
PAPA OURS	VIOLET	PUZZLE	5
BÛCHERON	ROUGE	ANAGRAMME	7
PIERRE	MARRON	SOUSTRATIONS	6
CHASSEUR	GRIS	DEVINETTE	4
SORCIERE	NOIR	COMPTER (araignées et feuilles d'érable)	10

GROUPE 1	GROUPE 2	GROUPE 3	GROUPE 4	GROUPE 5
ORANGE	BLEU	JAUNE	VERT	ROSE
BLEU	JAUNE	VERT	ROSE	VIOLET
JAUNE	VERT	ROSE	VIOLET	ROUGE
VERT	ROSE	VIOLET	ROUGE	MARRON
ROSE	VIOLET	ROUGE	MARRON	GRIS
VIOLET	ROUGE	MARRON	GRIS	NOIR
ROUGE	MARRON	GRIS	NOIR	ORANGE
MARRON	GRIS	NOIR	ORANGE	BLEU
GRIS	NOIR	ORANGE	BLEU	JAUNE
NOIR	ORANGE	BLEU	JAUNE	VERT

GROUPE 6	GROUPE 7	GROUPE 8	GROUPE 9	GROUPE 10
VIOLET	ROUGE	MARRON	GRIS	NOIR
ROUGE	MARRON	GRIS	NOIR	ORANGE
MARRON	GRIS	NOIR	ORANGE	BLEU
GRIS	NOIR	ORANGE	BLEU	JAUNE
NOIR	ORANGE	BLEU	JAUNE	VERT
ORANGE	BLEU	JAUNE	VERT	ROSE
BLEU	JAUNE	VERT	ROSE	VIOLET
JAUNE	VERT	ROSE	VIOLET	ROUGE
VERT	ROSE	VIOLET	ROUGE	MARRON
ROSE	VIOLET	ROUGE	MARRON	GRIS

Lis bien ce dernier message,
le coupable s'y cache ...

On le trouve souvent dans les contes

Grognon et bougon est ce personnage

Regarde bien au-dessus de toi

Effrayant il sera ...

Qui est le coupable ?

Va retrouver le maitre du jeu
pour lui donner ta réponse ...

Lis bien ce dernier message,
le coupable s'y cache ...

On le trouve souvent dans les contes

Grognon et bougon est ce personnage

Regarde bien au-dessus de toi

Effrayant il sera ...

Qui est le coupable ?

Va retrouver le maitre du jeu
pour lui donner ta réponse ...

Lis bien ce dernier message,
le coupable s'y cache ...

On le trouve souvent dans les contes

Grognon et bougon est ce personnage

Regarde bien au-dessus de toi

Effrayant il sera ...

Qui est le coupable ?

Va retrouver le maitre du jeu
pour lui donner ta réponse ...



RESULTATS DES GROUPES

EQUIPE 1	
EQUIPE 2	
EQUIPE 3	
EQUIPE 4	
EQUIPE 5	

EQUIPE 6	
EQUIPE 7	
EQUIPE 8	
EQUIPE 9	
EQUIPE 10	

