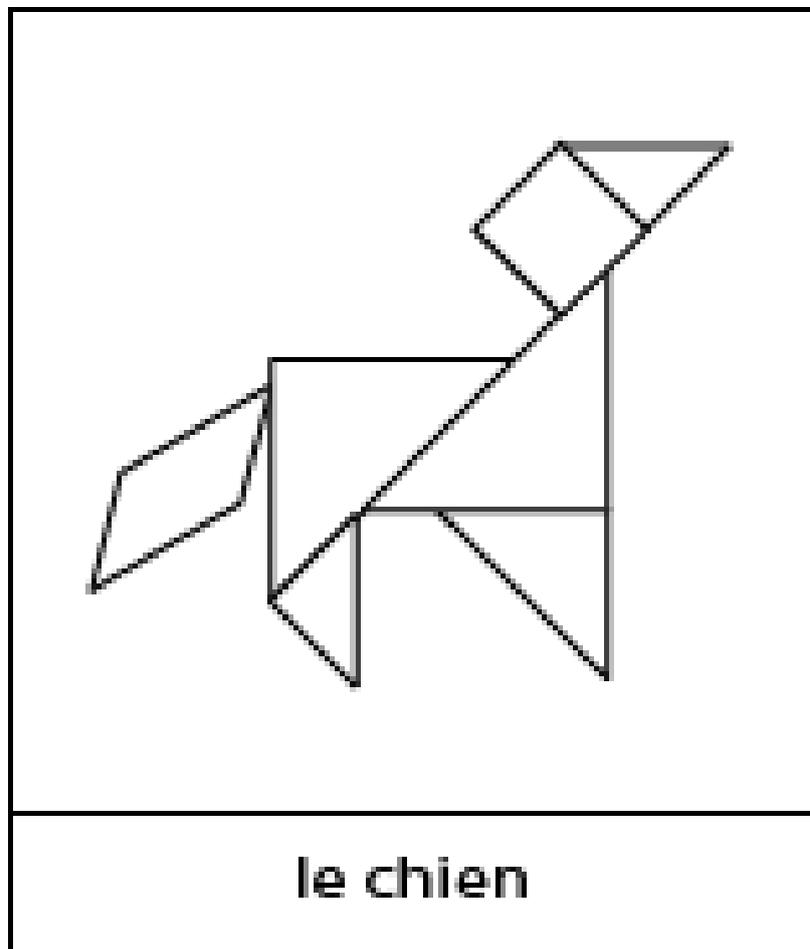
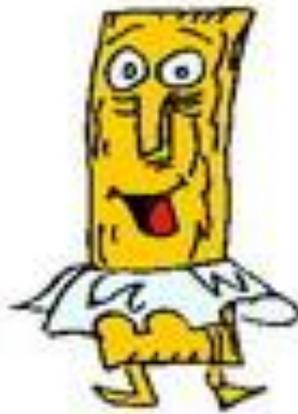
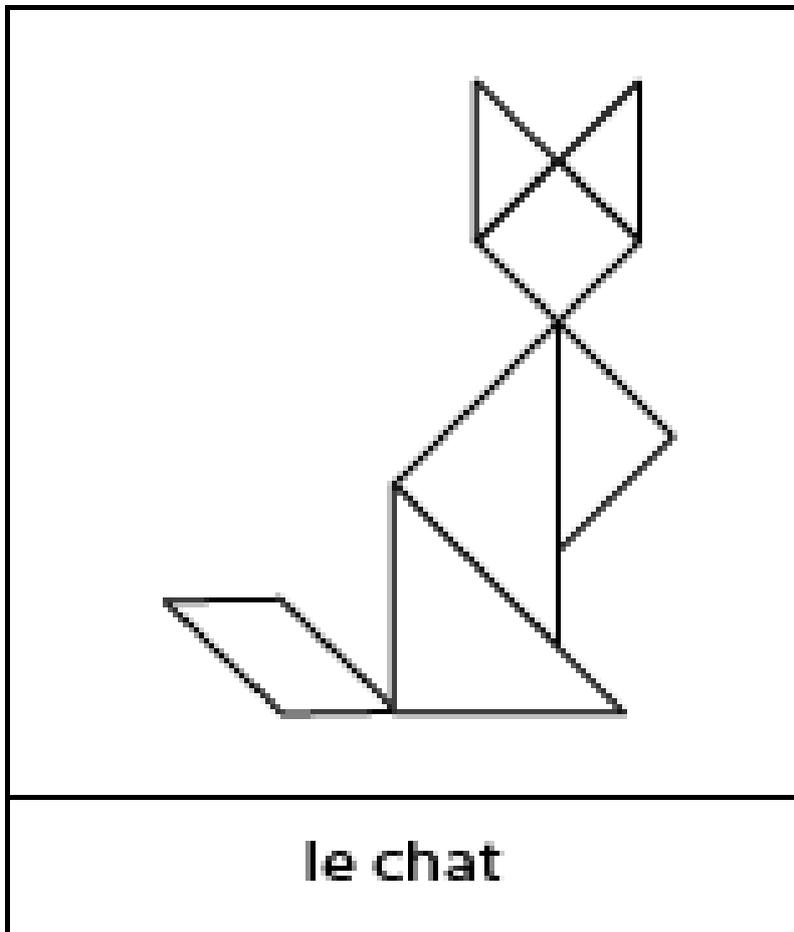
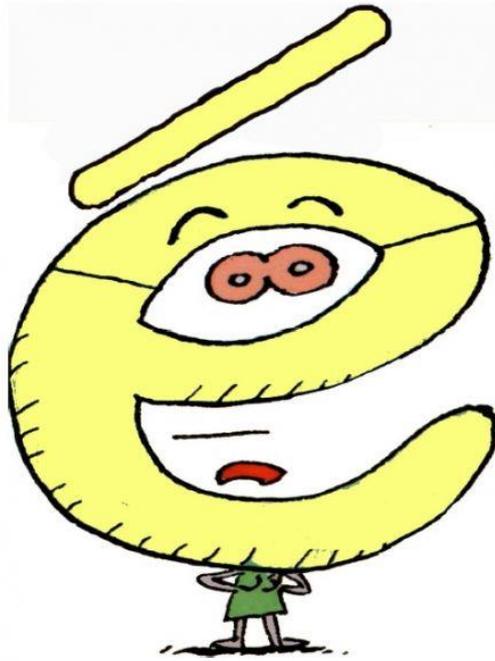
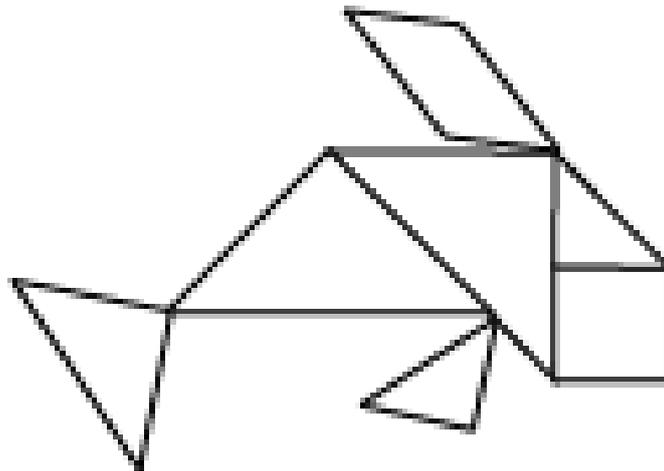
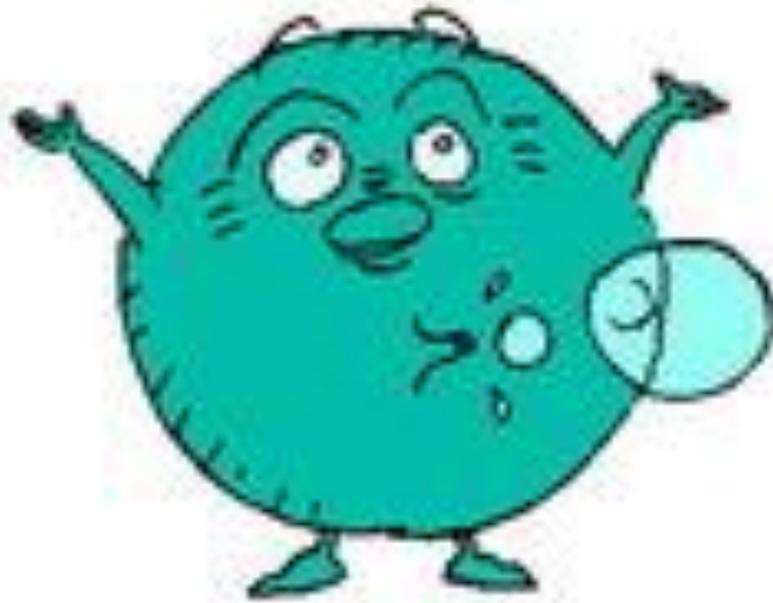


le papillon

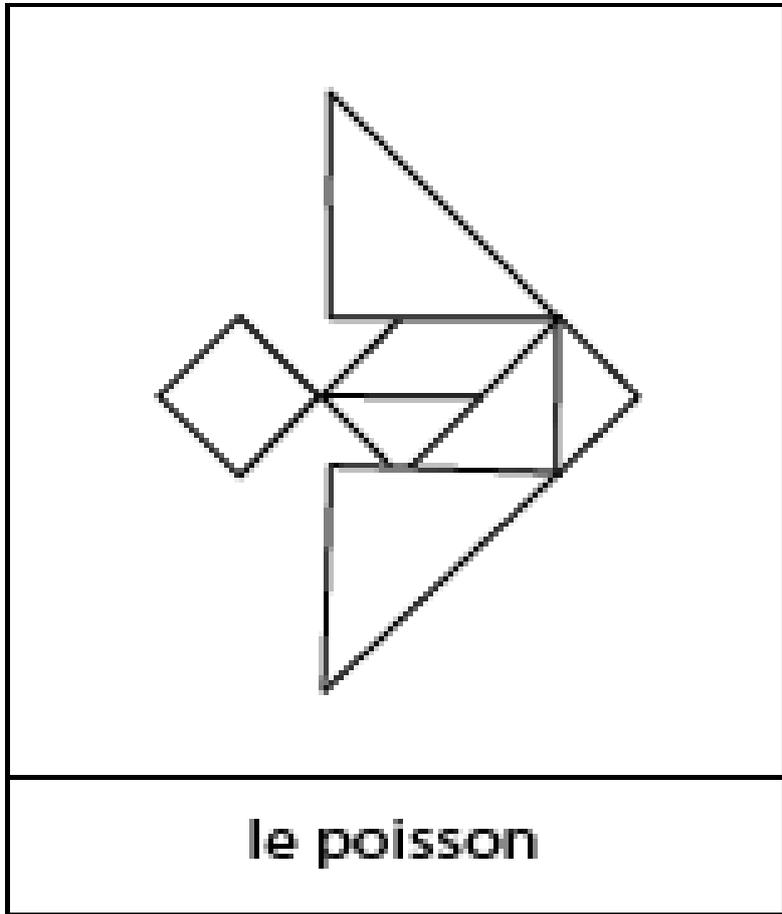




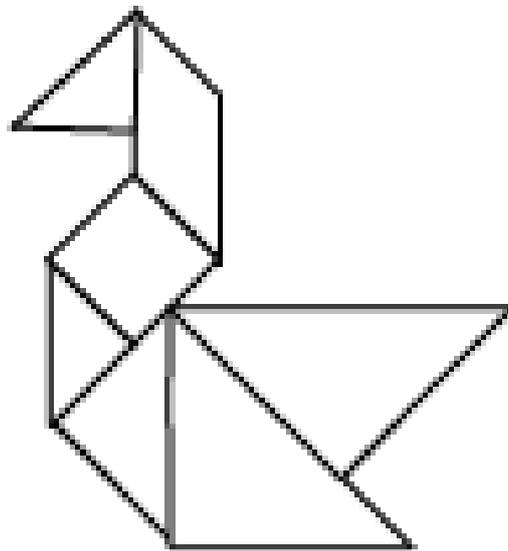
le chat



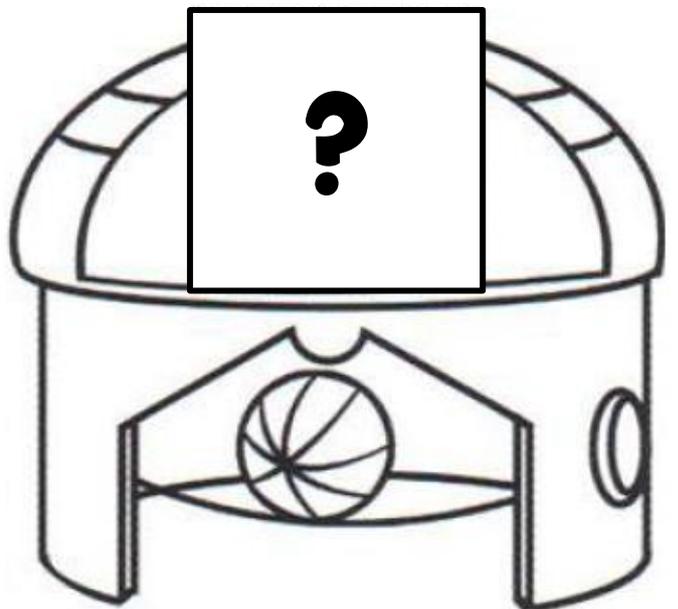
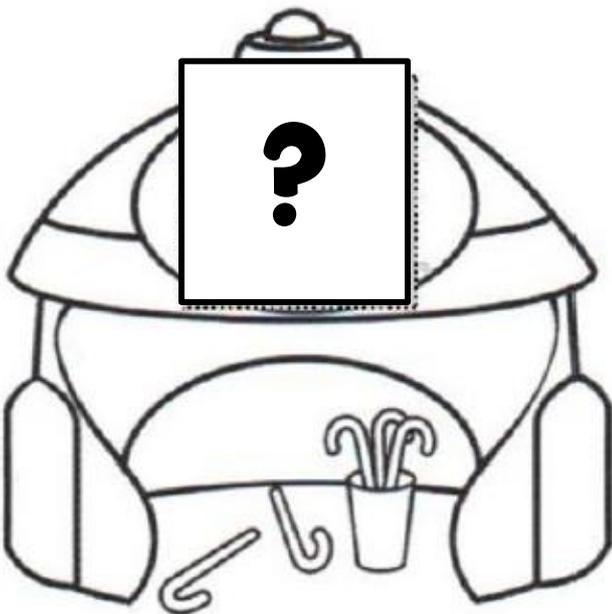
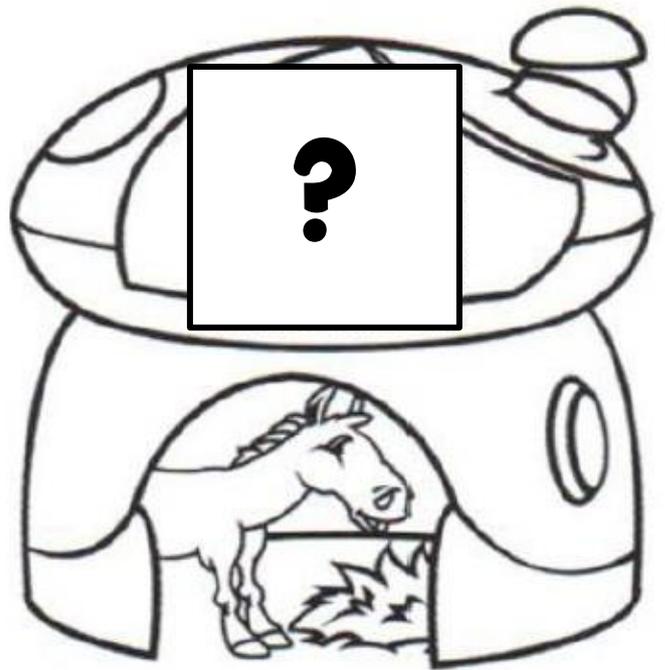
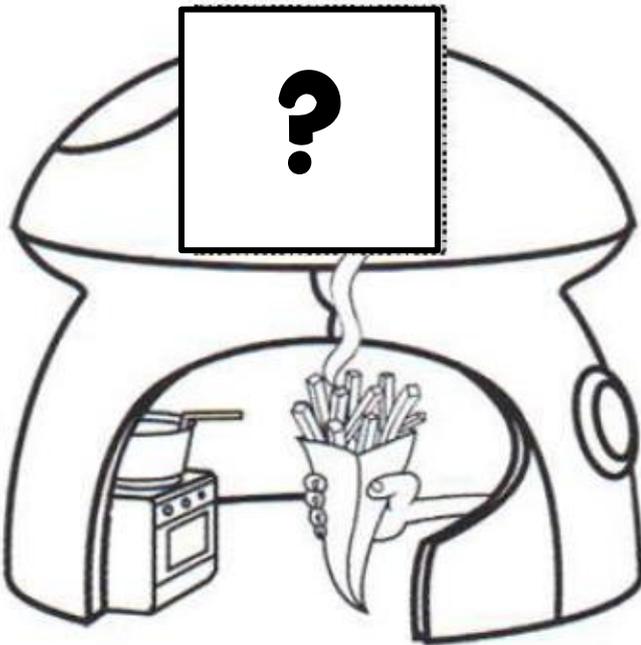
le dauphin

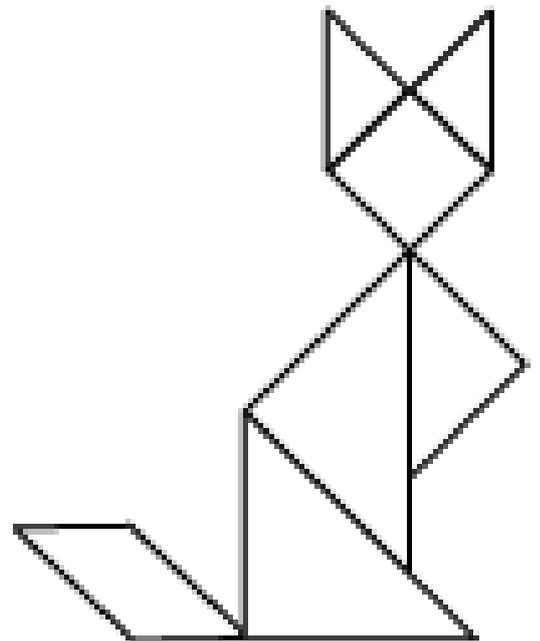
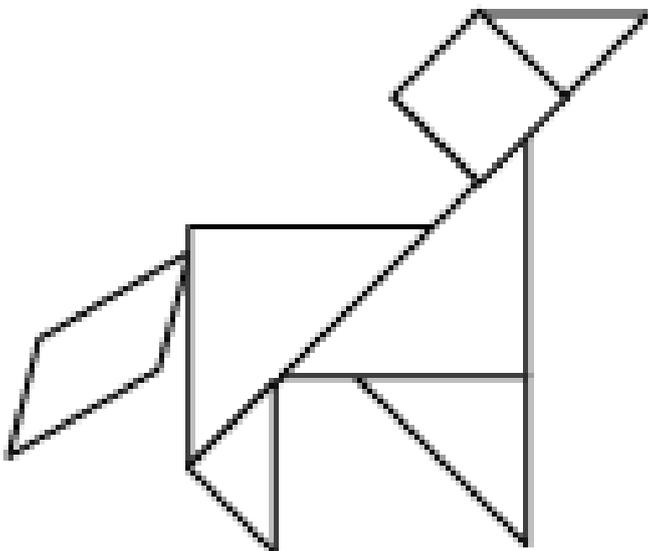
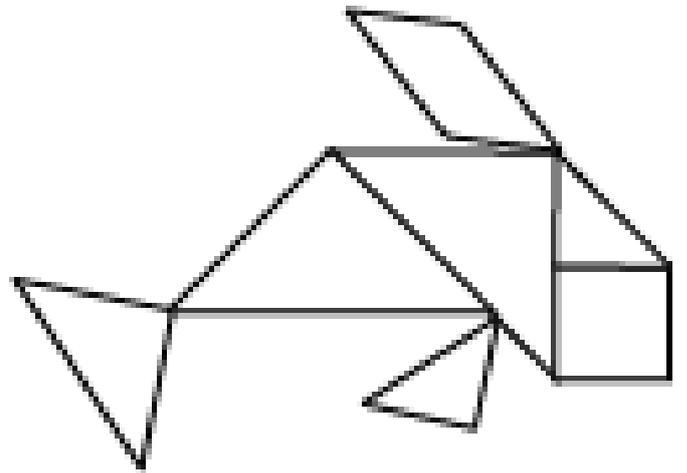
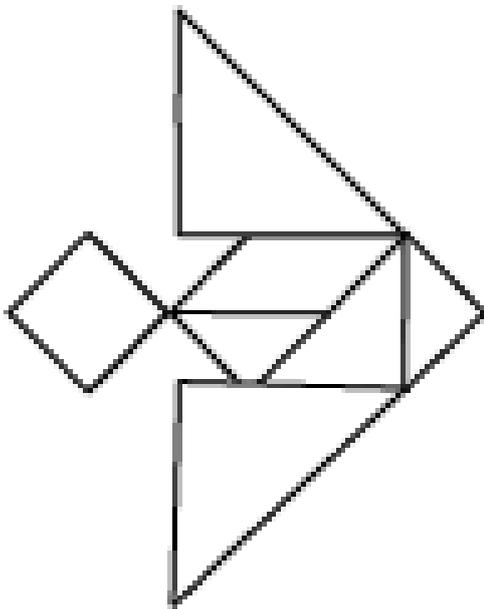
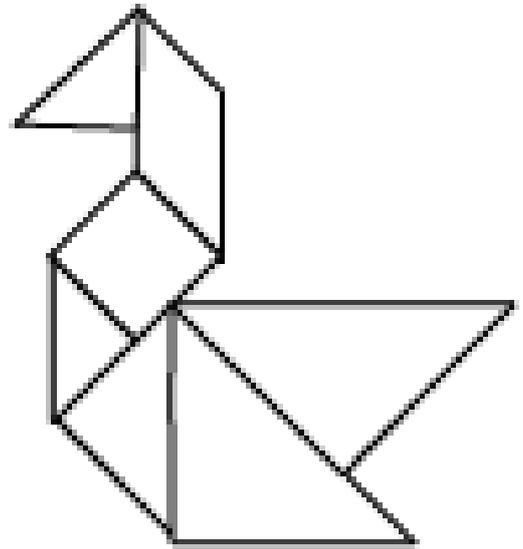
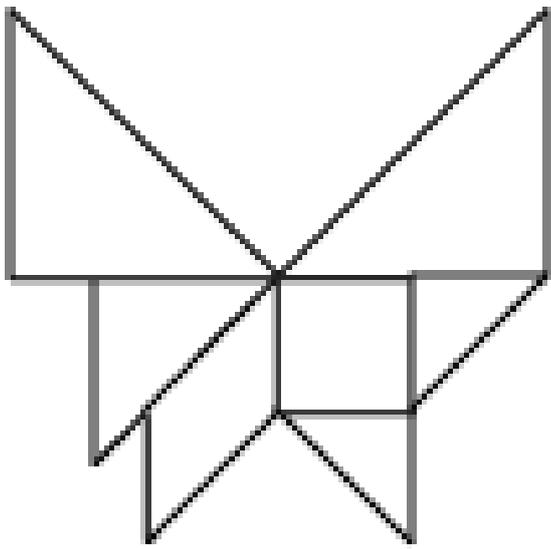


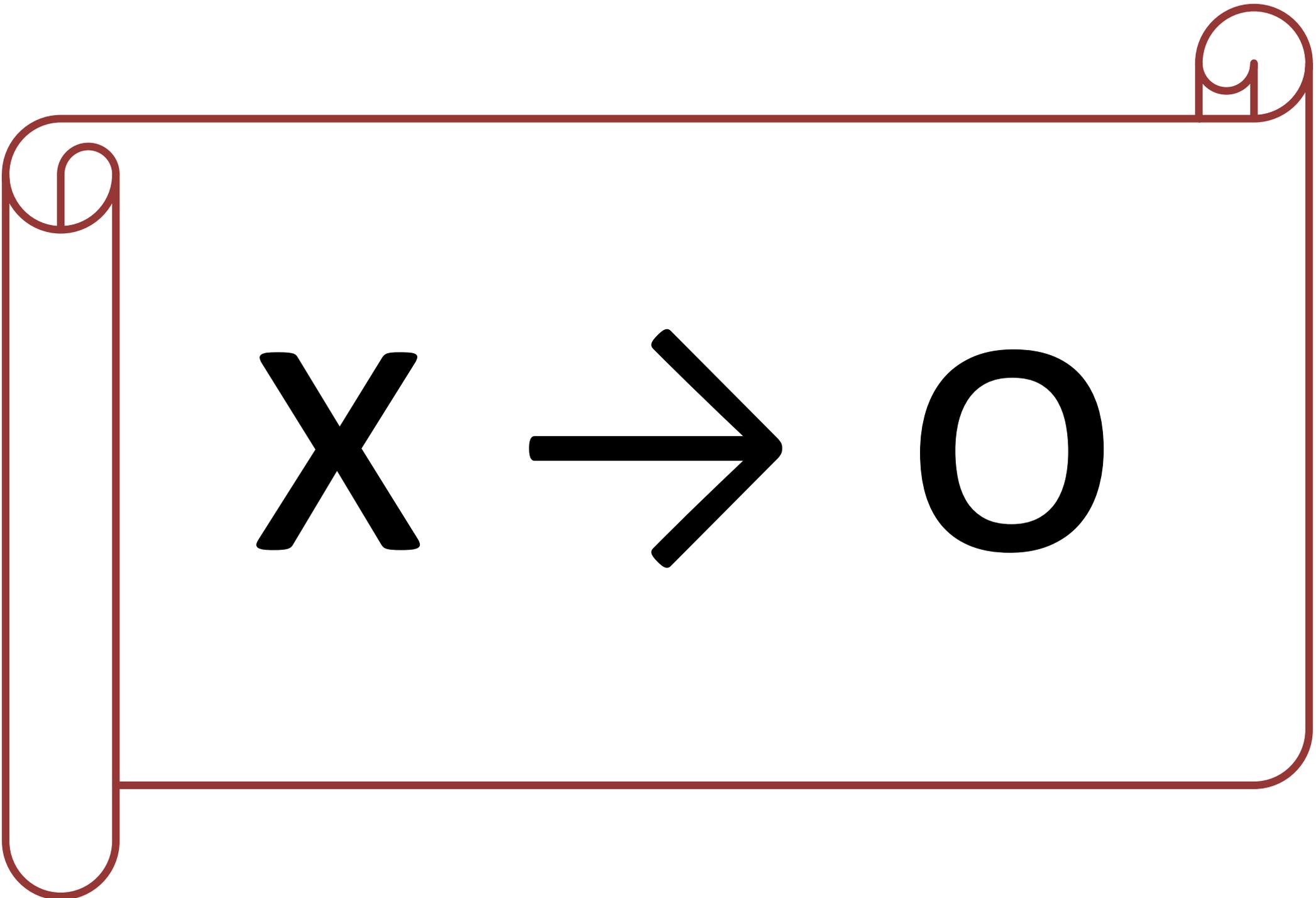
le poisson



le cygne







X → **O**

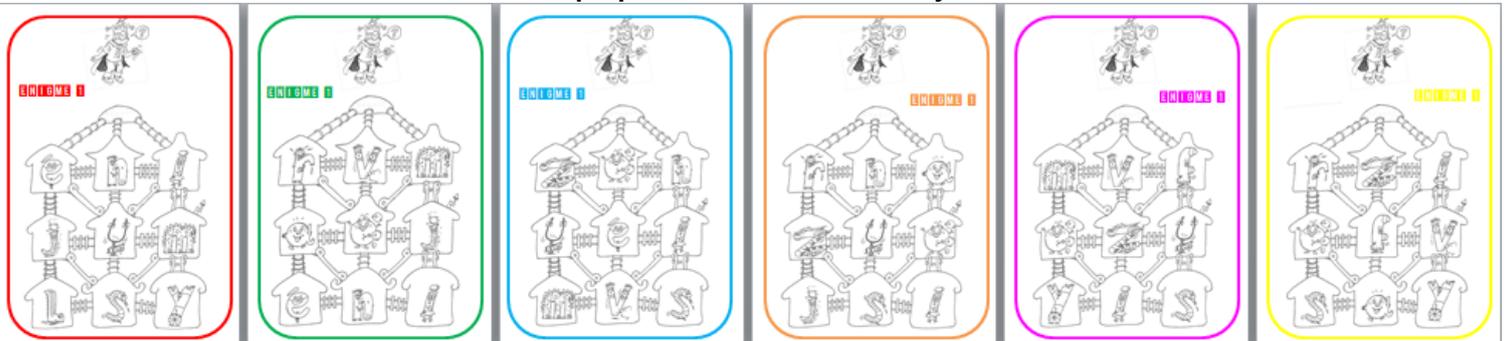
PRÉPARATION

Matériel :

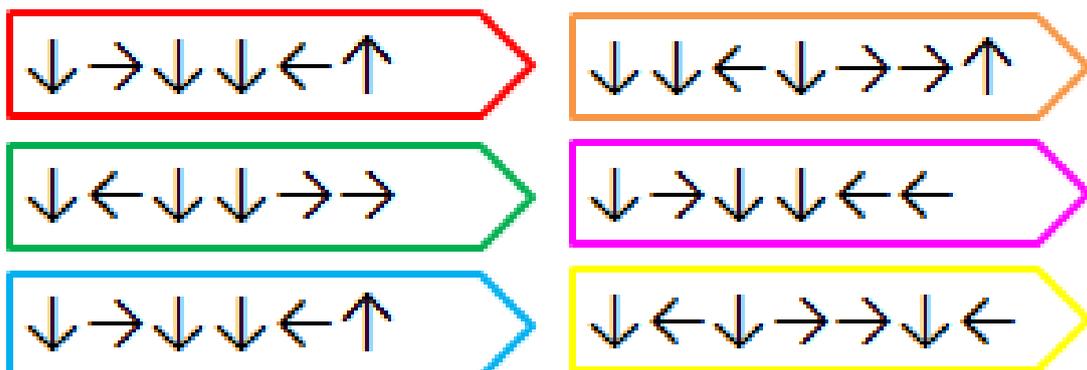
- pâte à fixer, colle et scotch
- un crayon clair ou stylo magique
- 6 enveloppes
- 6 tangrams
- 6 aimants
- 30 trombones en métal
- laine ou ficelle et 6 bâtons
- un trésor dans une boîte ou un sac
- un cadenas à 3 chiffres

Epreuve 1 :

- Imprimer les pages 1 à 6.
Les mettre dans une pochette.
Elles seront distribuées aux équipes en début de jeu.



- Imprimer la page 7.
Découper chaque bande.
Les fixer de manière visible dans la classe.

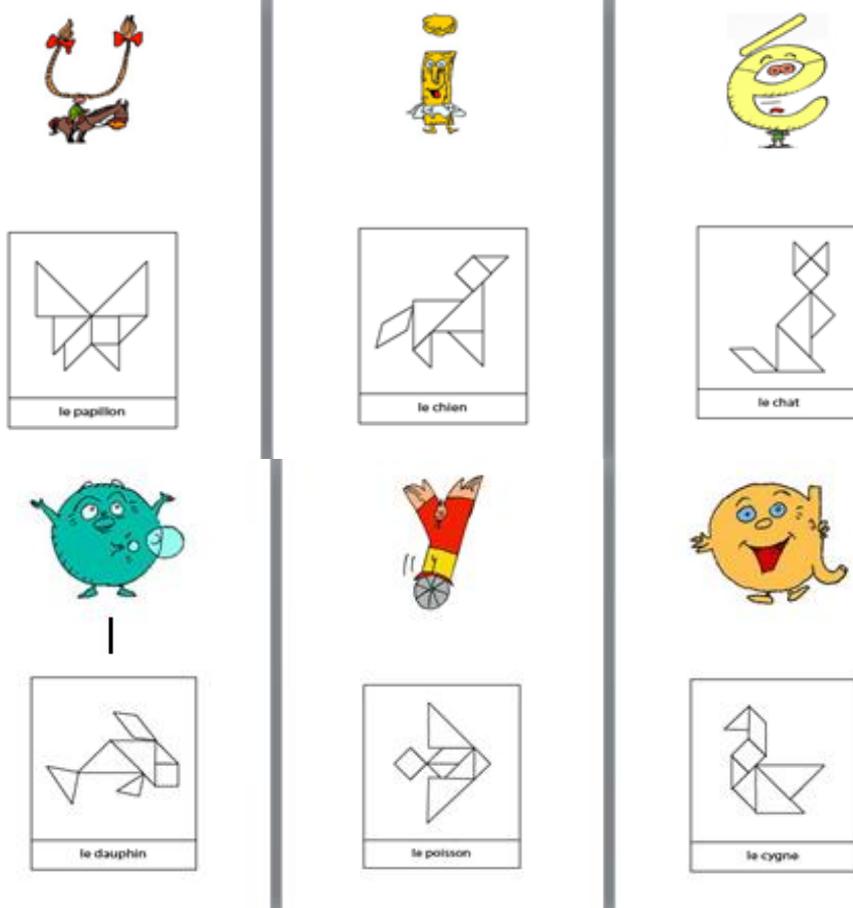


Epreuve 2 :

- Imprimer les pages 8 à 13.

Les plier en deux et coller les faces blanches ensemble.

Fixer chaque fiche sous une chaise le côté « alpha » visible.

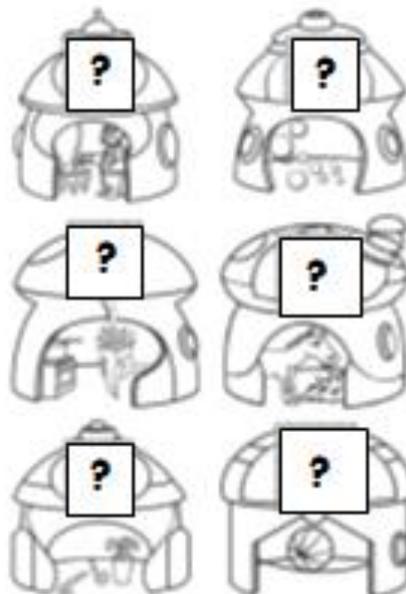


- Imprimer la page 14.

Découper chaque maison et les coller chacune sur une enveloppe.

Mettre toutes les pièces d'un tangram dans chaque enveloppe.

Fermer les enveloppes et les disposer sur une table.

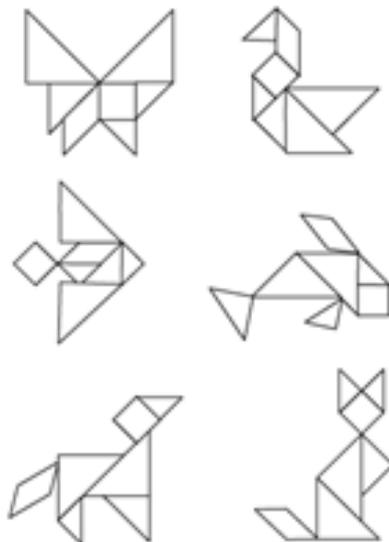


Epreuve 3 :

- Imprimer 5 fois la page 15. Découper chaque image.

Dessiner au hasard 3 croix, 9 flèches et 4 cercles derrière des images avec un crayon clair ou stylo magique. (changer les nombres en fonction du code de votre cadenas)

Scotcher un trombone derrière chaque image. Poser les images sur un tapis.



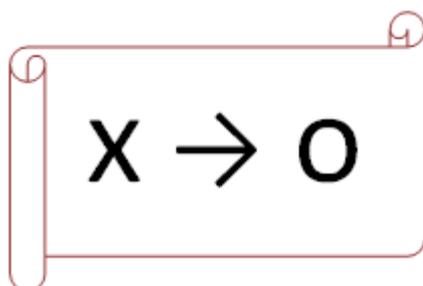
- Accrocher un aimant à une extrémité d'une ficelle. Accrocher l'autre extrémité de la ficelle à un bâton. Fabriquer ainsi 6 cannes à pêche.

Final :

- Mettre le trésor dans une boîte ou un sac.

Fermer en utilisant le cadenas : entrer le code 394. (ou un autre mais dans ce cas dessiner les symboles correspondants)

Imprimer la page 16 et la placer à proximité du trésor.



DÉROULEMENT

Epreuve 1 :

- Faire 6 équipes et distribuer la fiche de départ.
Les élèves doivent chercher dans la classe la bande de la bonne couleur.
Il faut suivre le code pour déterminer quel alpha ils vont rejoindre.
- Chaque équipe cherche l'alpha sous une chaise.

Epreuve 2 :

- Chaque équipe doit réaliser le tangram en suivant le modèle.
Les élèves doivent pour cela prendre l'enveloppe correspondante à leur alpha.
- Quand les élèves réussissent à reproduire leur animal en tangram, ils doivent montrer à l'enseignant.
L'enseignant valide et remet une canne à pêche à l'équipe.

Epreuve 3 :

- Chaque équipe doit pêcher les animaux correspondant à leur modèle.
Les élèves découvrent les symboles derrière les animaux. (en option : avec la lampe UV)

Final :

- Il faut compter combien de croix se trouvent sous les animaux pour déterminer le premier chiffre du code.
Il faut compter combien de flèches se trouvent sous les animaux pour déterminer le deuxième chiffre du code.
Il faut compter combien de cercles se trouvent sous les animaux pour déterminer le troisième chiffre du code.