

ÉNIGME NUMÉRO 4

Vous devez trouver :

- 10 noms (bleu)
- 10 verbes (rouge)
- 5 déterminants (jaune)



Ecrivez-les de la bonne couleur sur une feuille.

ÉNIGME NUMÉRO 5

Voici 25 calculs à effectuer :

$$12 + 12 / 8 + 8 / 50 + 50$$

$$16 + 14 / 23 + 20 / 70 + 37$$

$$52 + 21 / 94 + 46 / 125 + 16$$

$$251 + 136 / 524 + 454$$

$$5 - 5 / 6 - 4 / 12 - 6 / 10 - 3$$

$$75 - 41 / 98 - 63 / 28 - 16$$

$$61 - 20 / 85 - 25 / 62 - 9$$

$$2 \times 2 / 4 \times 0 / 5 \times 3 / 3 \times 4$$

ÉNIGME NUMÉRO 6

Retrouvez le nombre de boutons qu'il y a dans le sachet.

Collez-les sur une feuille au fur et à mesure.

ÉNIGME NUMÉRO 7

Vous avez 25 bâtonnets en bois. Vous devez créer au moins 6 polygones.



Vous devez utiliser tous les bâtonnets.

ÉNIGME NUMÉRO 1

Retrouvez 25 mots de dictée appris dans l'année et écrivez les au feutre sur une feuille blanche.

ÉNIGME NUMÉRO 2

Chacun d'entre vous doit lire le texte de 100 mots en 100 secondes au maximum.



Vous devez tous lire le texte à la maîtresse.

ÉNIGME NUMÉRO 3

Voici 25 calculs à effectuer :

$$\begin{array}{l} 12 + 12 / 8 + 8 / 50 + 50 \\ 16 + 14 / 23 + 20 / 70 + 37 \\ 52 + 21 / 94 + 46 / 125 + 16 \\ 251 + 136 / 524 + 454 \\ 5 - 5 / 6 - 4 / 12 - 6 / 10 - 3 \\ 75 - 41 / 98 - 63 / 28 - 16 \\ 61 - 20 / 85 - 25 / 62 - 9 \\ 2 \times 2 / 4 \times 0 / 5 \times 3 / 3 \times 4 \end{array}$$

@hiboudemaîtresse

ÉNIGME NUMÉRO 4

Retrouvez le nombre de boutons qu'il y a dans le sachet.

Collez-les sur une feuille au fur et à mesure.

ÉNIGME NUMÉRO 5

Vous avez 25 bâtonnets en bois. Vous devez créer au moins 6 polygones.



Vous devez utiliser tous les bâtonnets.

ÉNIGME NUMÉRO 6

Retrouvez 25 mots de dictée appris dans l'année et écrivez les au feutre sur une feuille blanche.

ÉNIGME NUMÉRO 7

Chacun d'entre vous doit lire le texte de 100 mots en 100 secondes au maximum.



Vous devez tous lire le texte à la maîtresse.

ÉNIGME NUMÉRO 1

Vous devez trouver :

- 10 noms (bleu)
- 10 verbes (rouge)
- 5 déterminants (jaune)



Ecrivez-les de la bonne couleur sur une feuille.

ÉNIGME NUMÉRO 2

Retrouvez le nombre de boutons qu'il y a dans le sachet.

Collez-les sur une feuille au fur et à mesure.

ÉNIGME NUMÉRO 5

Chacun d'entre vous doit lire le texte de 100 mots en 100 secondes au maximum.



Vous devez tous lire le texte à la maîtresse.

ÉNIGME NUMÉRO 3

Vous avez 25 bâtonnets en bois. Vous devez créer au moins 6 polygones.



Vous devez utiliser tous les bâtonnets.

ÉNIGME NUMÉRO 6

Vous devez trouver :

- 10 noms (bleu)
- 10 verbes (rouge)
- 5 déterminants (jaune)



Ecrivez-les de la bonne couleur sur une feuille.

ÉNIGME NUMÉRO 4

Retrouvez 25 mots de dictée appris dans l'année et écrivez les au feutre sur une feuille blanche.

ÉNIGME NUMÉRO 7

Voici 25 calculs à effectuer :

$$12 + 12 / 8 + 8 / 50 + 50$$

$$16 + 14 / 23 + 20 / 70 + 37$$

$$52 + 21 / 94 + 46 / 125 + 16$$

$$251 + 136 / 524 + 454$$

$$5 - 5 / 6 - 4 / 12 - 6 / 10 - 3$$

$$75 - 41 / 98 - 63 / 28 - 16$$

$$61 - 20 / 85 - 25 / 62 - 9$$

$$2 \times 2 / 4 \times 0 / 5 \times 3 / 3 \times 4$$

ÉNIGME NUMÉRO 1

Vous avez 25 bâtonnets en bois. Vous devez créer au moins 6 polygones.



Vous devez utiliser tous les bâtonnets.

ÉNIGME NUMÉRO 2

Retrouvez 25 mots de dictée appris dans l'année et écrivez les au feutre sur une feuille blanche.

ÉNIGME NUMÉRO 3

Chacun d'entre vous doit lire le texte de 100 mots en 100 secondes au maximum.



Vous devez tous lire le texte à la maîtresse.

ÉNIGME NUMÉRO 4

Vous devez trouver :

- 10 noms (bleu)
- 10 verbes (rouge)
- 5 déterminants (jaune)



Ecrivez-les de la bonne couleur sur une feuille.

ÉNIGME NUMÉRO 5

Voici 25 calculs à effectuer :

$$\begin{array}{l} 12 + 12 \div 8 + 8 \div 50 + 50 \\ 16 + 14 \div 23 + 20 \div 70 + 37 \\ 52 + 21 \div 94 + 46 \div 125 + 16 \\ 251 + 136 \div 524 + 454 \\ 5 - 5 \div 6 - 4 \div 12 - 6 \div 10 - 3 \\ 75 - 41 \div 98 - 63 \div 28 - 16 \\ 61 - 20 \div 85 - 25 \div 62 - 9 \\ 2 \times 2 \div 4 \times 0 \div 5 \times 3 \div 3 \times 4 \end{array}$$

ÉNIGME NUMÉRO 6

Retrouvez le nombre de boutons qu'il y a dans le sachet.

Collez-les sur une feuille au fur et à mesure.

ESCAPE GAME DU 100 JOUR

Principe du jeu : vous allez devoir résoudre en équipe 6 énigmes. À chaque réponse validée par la maîtresse vous recevrez un morceau de tangram. Une fois les 7 morceaux obtenus, vous devrez reconstituer un animal pour trouver le code du cadenas.

ESCAPE GAME DU 100 JOUR

Principe du jeu : vous allez devoir résoudre en équipe 6 énigmes. À chaque réponse validée par la maîtresse vous recevrez un morceau de tangram. Une fois les 7 morceaux obtenus, vous devrez reconstituer un animal pour trouver le code du cadenas.

ESCAPE GAME DU 100 JOUR

Principe du jeu : vous allez devoir résoudre en équipe 6 énigmes. À chaque réponse validée par la maîtresse vous recevrez un morceau de tangram. Une fois les 7 morceaux obtenus, vous devrez reconstituer un animal pour trouver le code du cadenas.

ESCAPE GAME DU 100 JOUR

Principe du jeu : vous allez devoir résoudre en équipe 6 énigmes. À chaque réponse validée par la maîtresse vous recevrez un morceau de tangram. Une fois les 7 morceaux obtenus, vous devrez reconstituer un animal pour trouver le code du cadenas.

ÉNIGME NUMÉRO 7

Retrouvez le plus
d'instruments possibles
que vous entendez en 100
secondes.

Activité avec la maîtresse.

ÉNIGME NUMÉRO 2

Retrouvez le plus
d'instruments possibles
que vous entendez en 100
secondes.

Activité avec la maîtresse.

ÉNIGME NUMÉRO 3

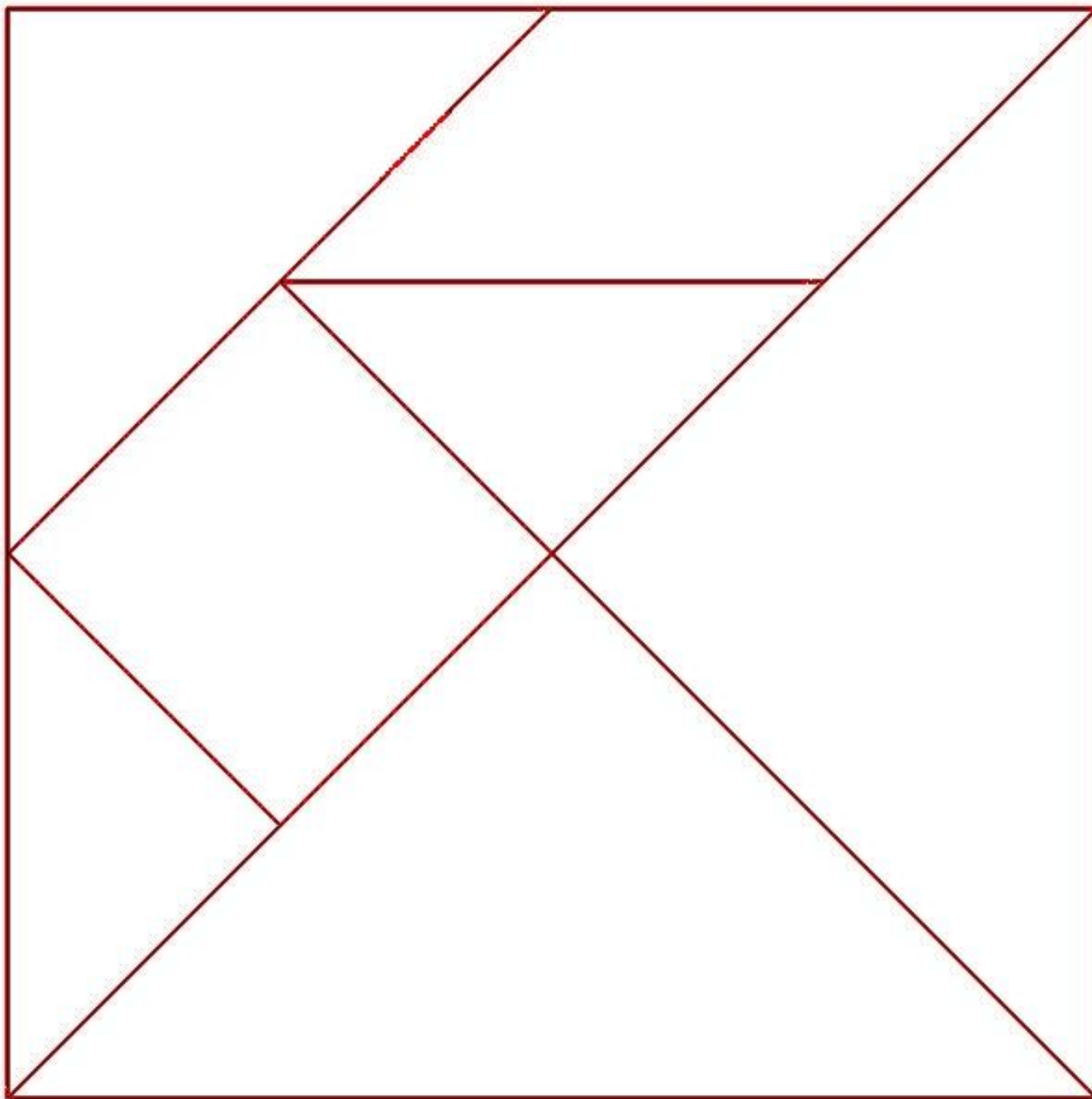
Retrouvez le plus
d'instruments possibles
que vous entendez en 100
secondes.

Activité avec la maîtresse.

ÉNIGME NUMÉRO 1

Retrouvez le plus
d'instruments possibles
que vous entendez en 100
secondes.

Activité avec la maîtresse.



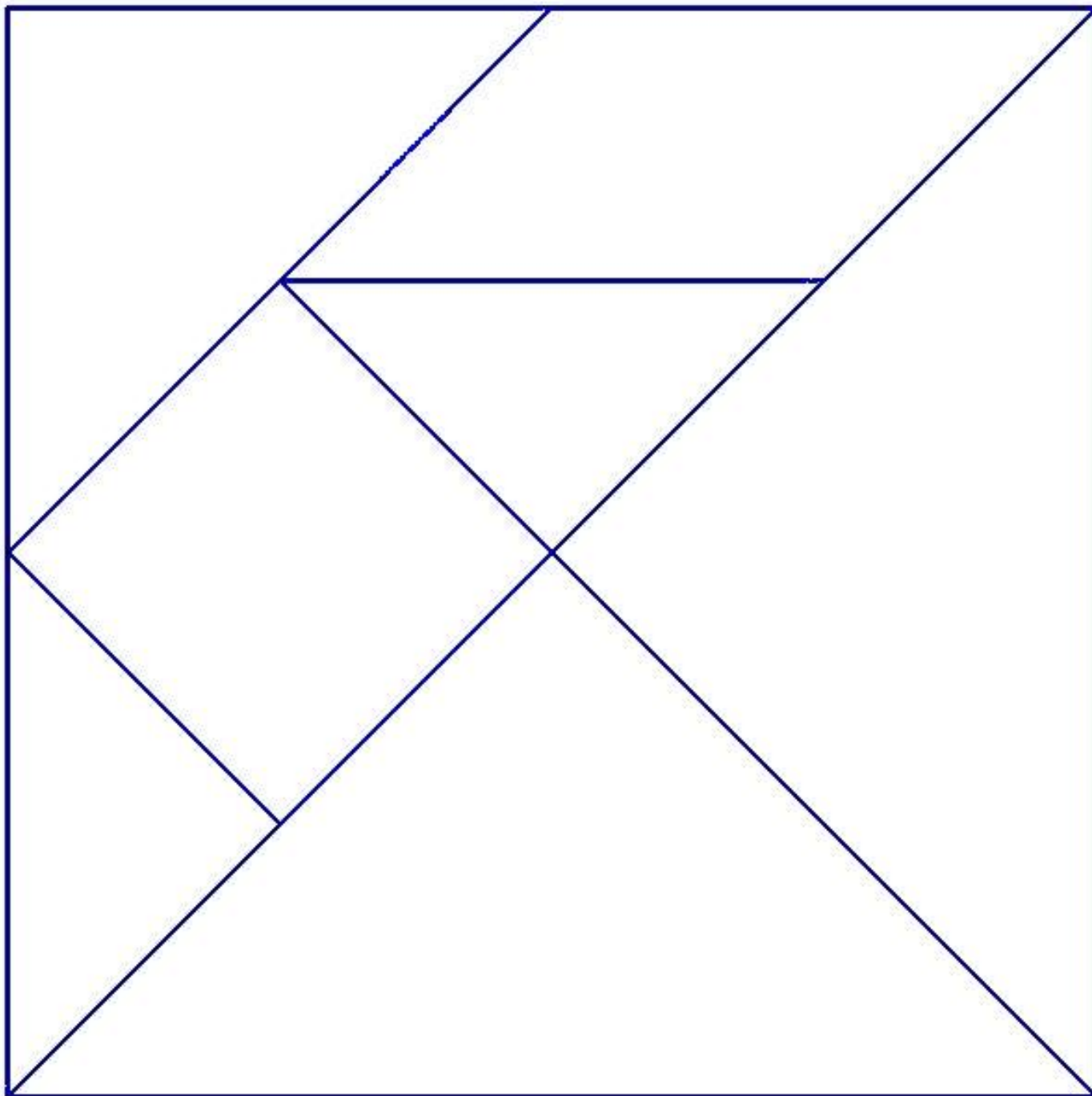
LE TANGRAM

Reconstitue le cheval
avec les pièces du
tangram.

Puis, utilise le crayon
spécial pour retrouver
le code du cadenas.



le cheval



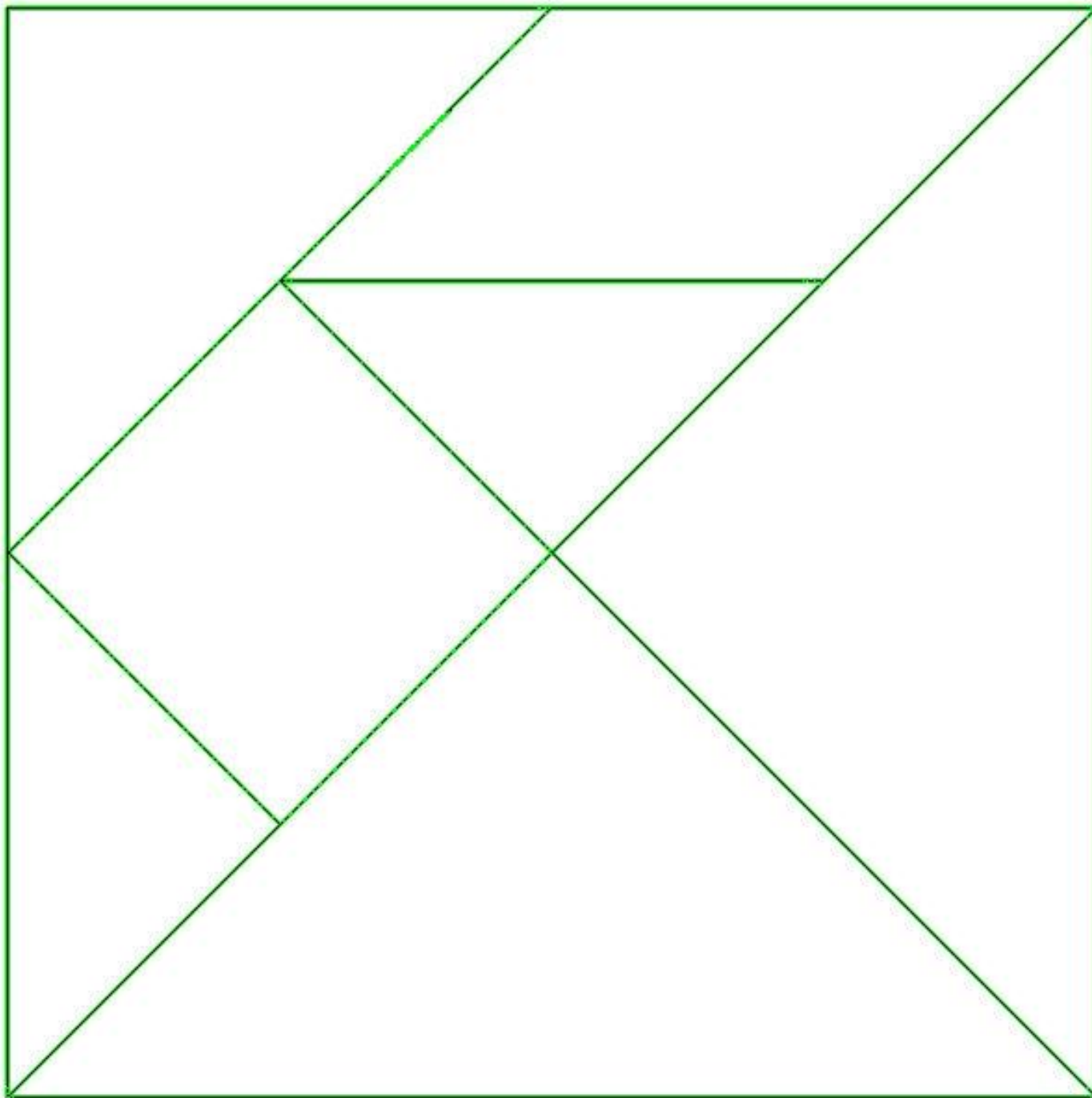
@thiboudemaitresse

LE TANGRAM

Reconstitue le chat avec
les pièces du tangram.
Puis, utilise le crayon
spécial pour retrouver
le code du cadenas.



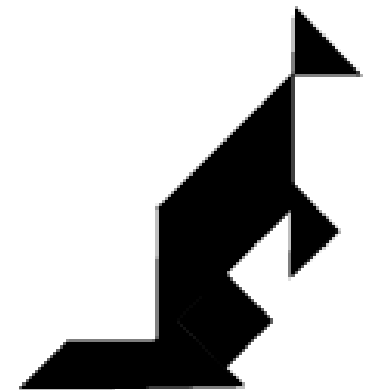
le chat



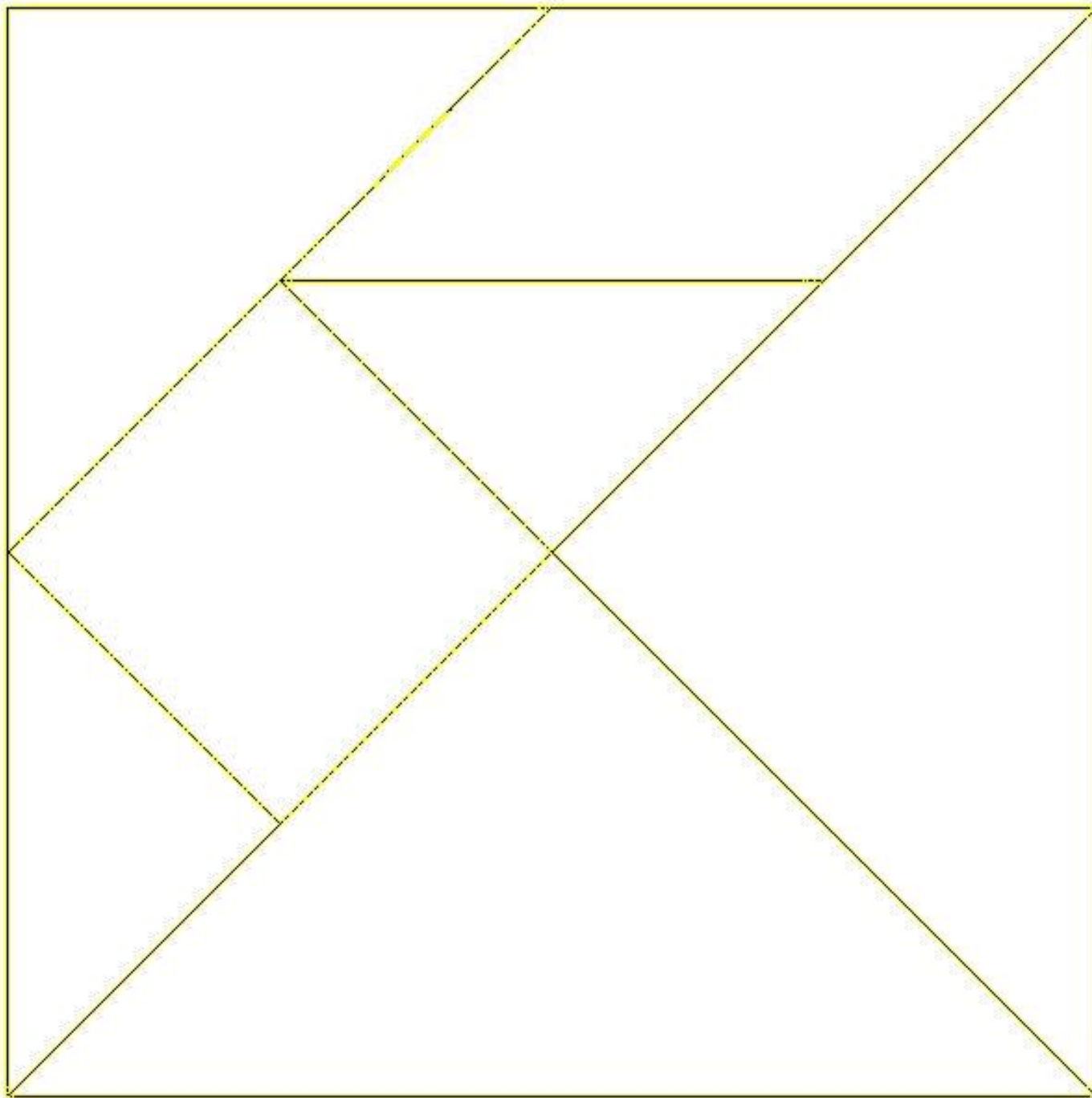
LE TANGRAM

Reconstitue le kangourou avec les pièces du tangram.

Puis, utilise le crayon spécial pour retrouver le code du cadenas.



le kangourou



LE TANGRAM

Reconstitue le lapin
avec les pièces du
tangram.

Puis, utilise le crayon
spécial pour retrouver
le code du cadenas.



le lièvre