

ÉNIGME NUMÉRO 4

Vous devrez trouver :

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

⚠ Ecrivez-les de la bonne couleur sur une feuille.

ÉNIGME NUMÉRO 7

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

⚠ Vous devrez utiliser tous les bâtonnets.

ÉNIGME NUMÉRO 5

Voici 25 calculs à effectuer :

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

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

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

$$251 + 136 / 524 + 454$$

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

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

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

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

Attributed à la maîtresse

ÉNIGME NUMÉRO 1

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

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 2

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

⚠ Vous devrez tous lire le texte à la maîtresse.

ÉNIGME NUMÉRO 3

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

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.

©Hibou de la maîtresse

ÉNIGME NUMÉRO 7

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

Vous devrez tous lire le texte à la maîtresse.

ÉNIGME NUMÉRO 5

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

! Vous devrez utiliser tous les bâtonnets.

ÉNIGME NUMÉRO 8

Vous devrez 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 devrez tous lire le texte à la maîtresse.

ÉNIGME NUMÉRO 3

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

⚠ Vous devrez utiliser tous les bâtonnets.

PHIBOUDERMAITRESSSE

ÉNIGME NUMÉRO 6

Vous devrez 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 :

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

ÉNIGME NUMÉRO 1

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

! Vous devrez utiliser tous les bâtonnets.

ÉNIGME NUMÉRO 4

Vous devrez trouver :

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

! Ecrivez-les de la bonne couleur sur une feuille.

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 devrez tous lire le texte à la maîtresse.

ÉNIGME NUMÉRO 5

Voici 25 calculs à effectuer :

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

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^{ème} 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^{ème} 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^{ème} 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^{ème} 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

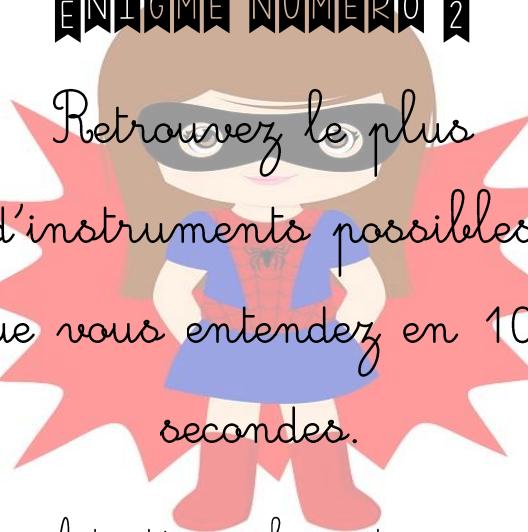
Retrouvez le plus d'instruments possibles que vous entendez en 100 secondes.



Activité avec la maîtresse.

ÉNIGME NUMÉRO 2

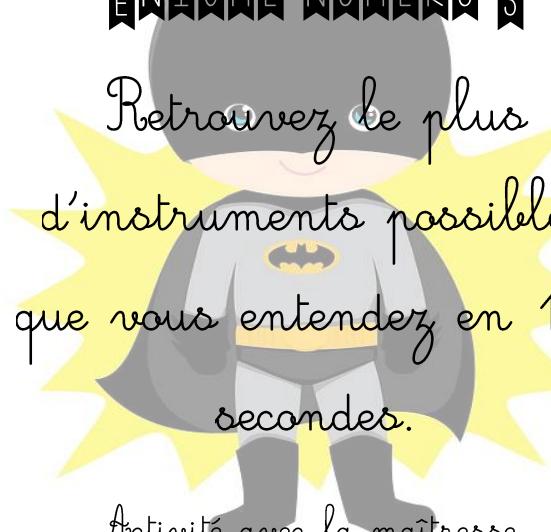
Retrouvez le plus d'instruments possibles que vous entendez en 100 secondes.



Activité avec la maîtresse.

ÉNIGME NUMÉRO 3

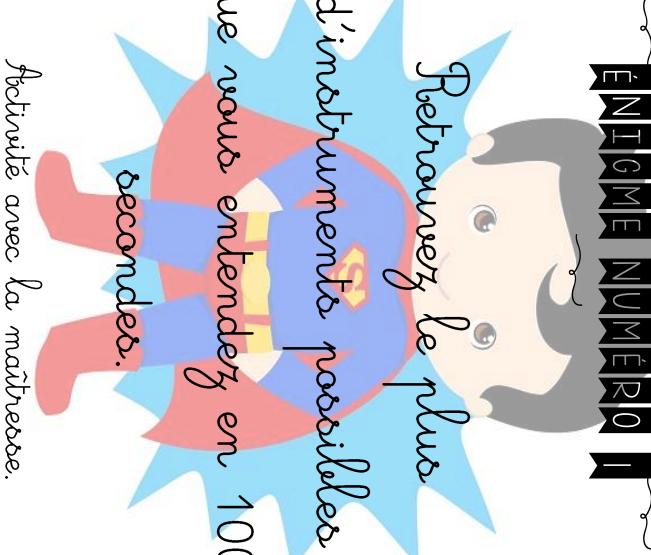
Retrouvez le plus d'instruments possibles que vous entendez en 100 secondes.



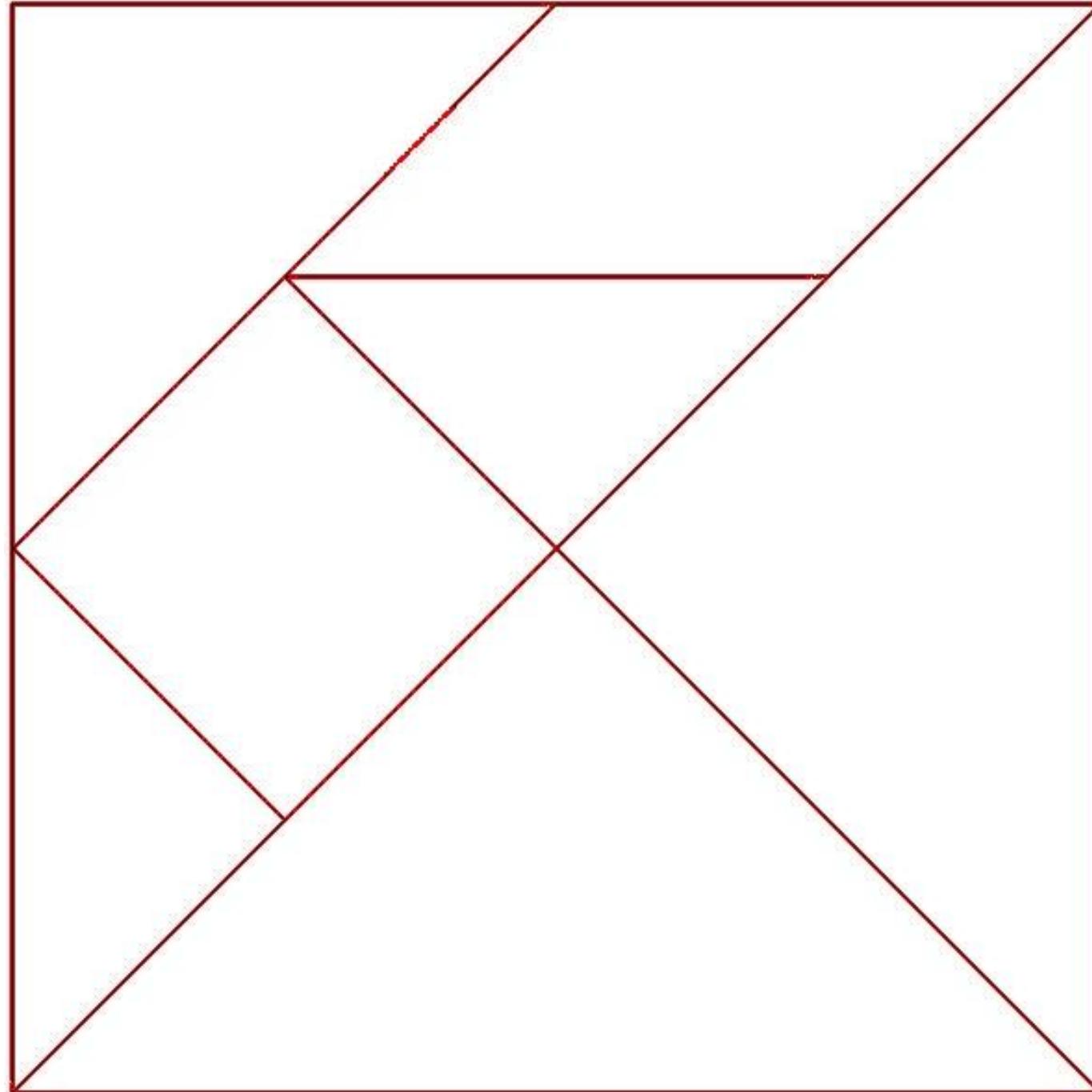
Activité avec la maîtresse.

ÉNIGME NUMÉRO 1

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



Activité avec la maîtresse.

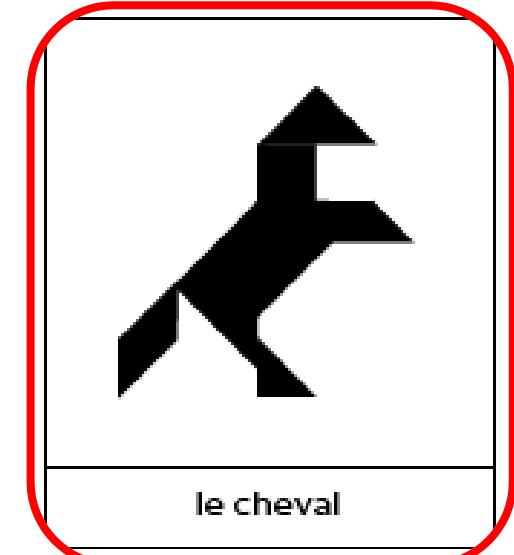


LE TANGRAM

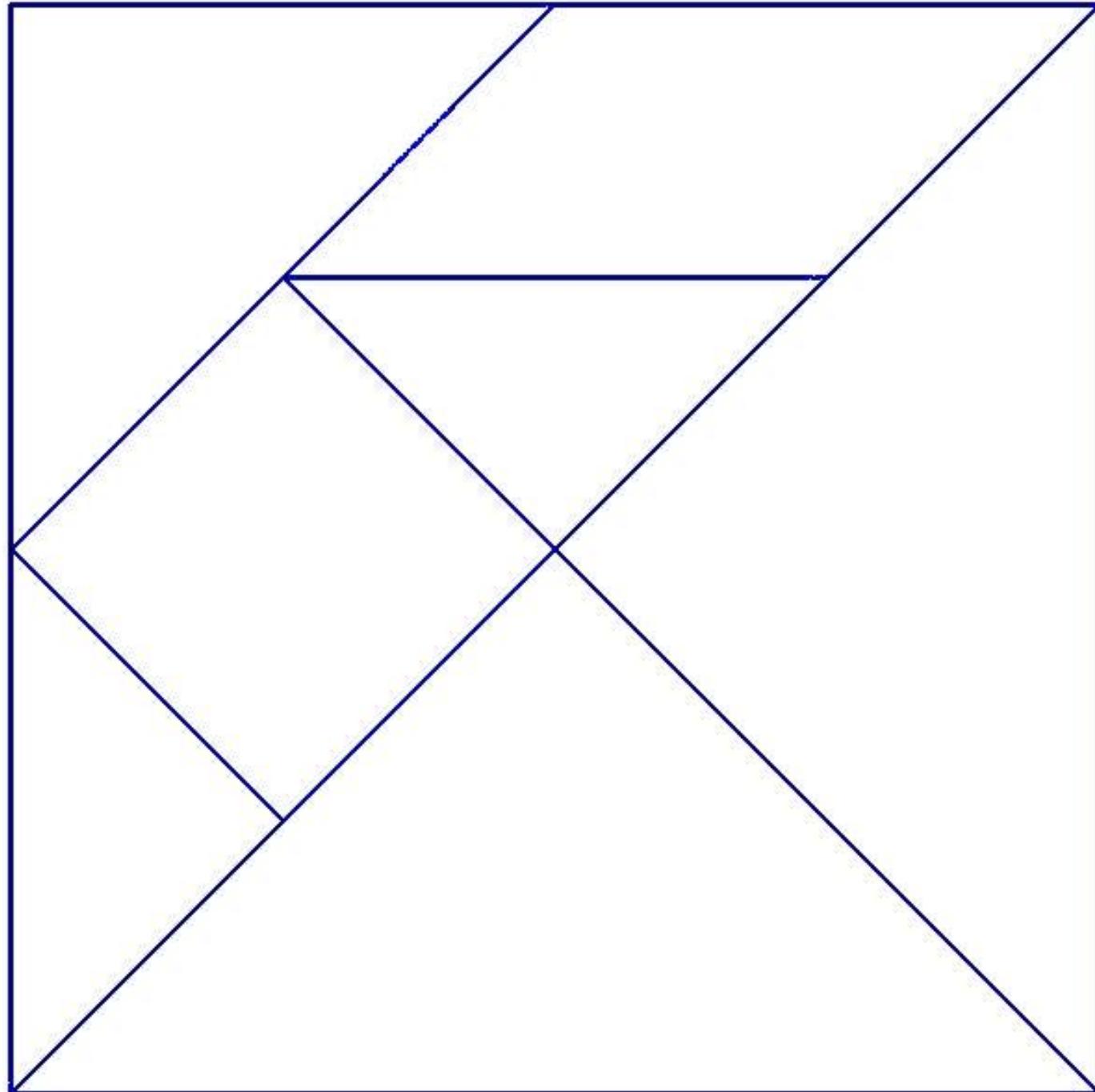
Reconstitue le cheval

avec les pièces du
tangram.

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



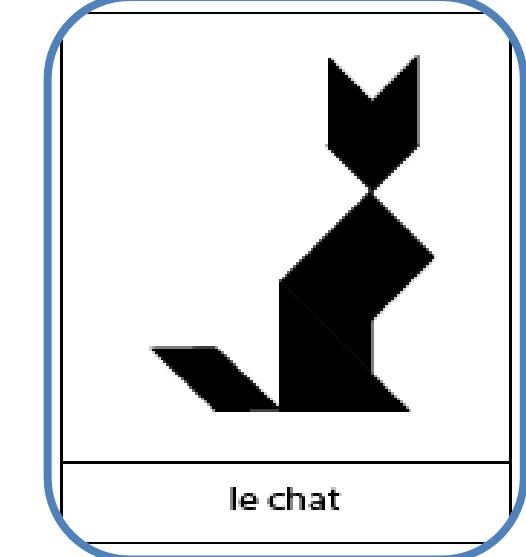
le cheval

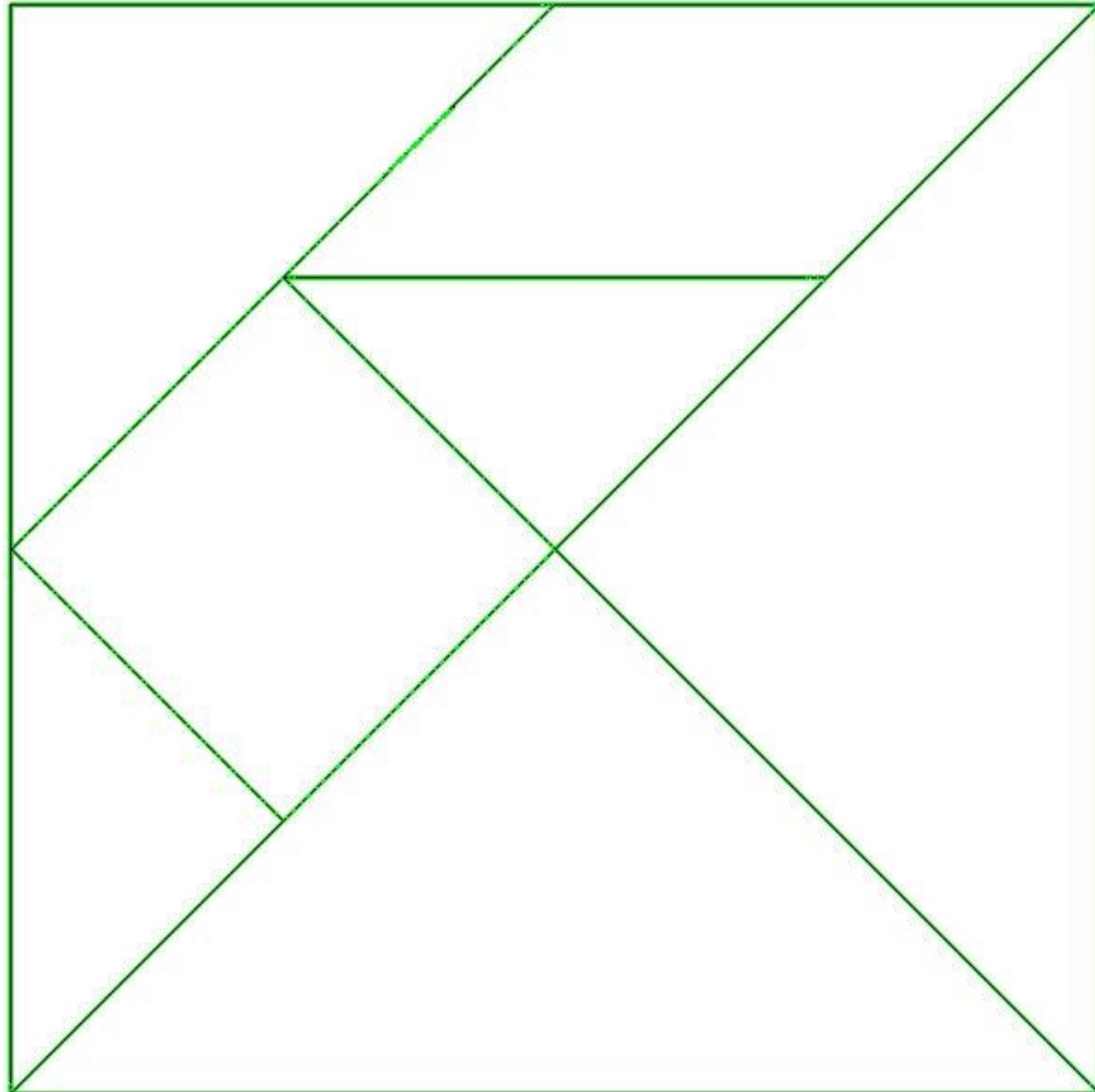


@thiboudemaitresse

LE TANGRAM

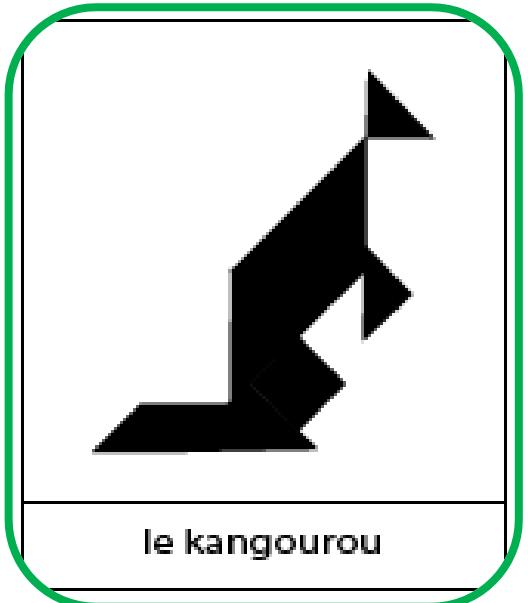
Reconstitue le chat avec les pièces du tangram.
Puis, utilise le crayon spécial pour retrouver le code du cadenas.



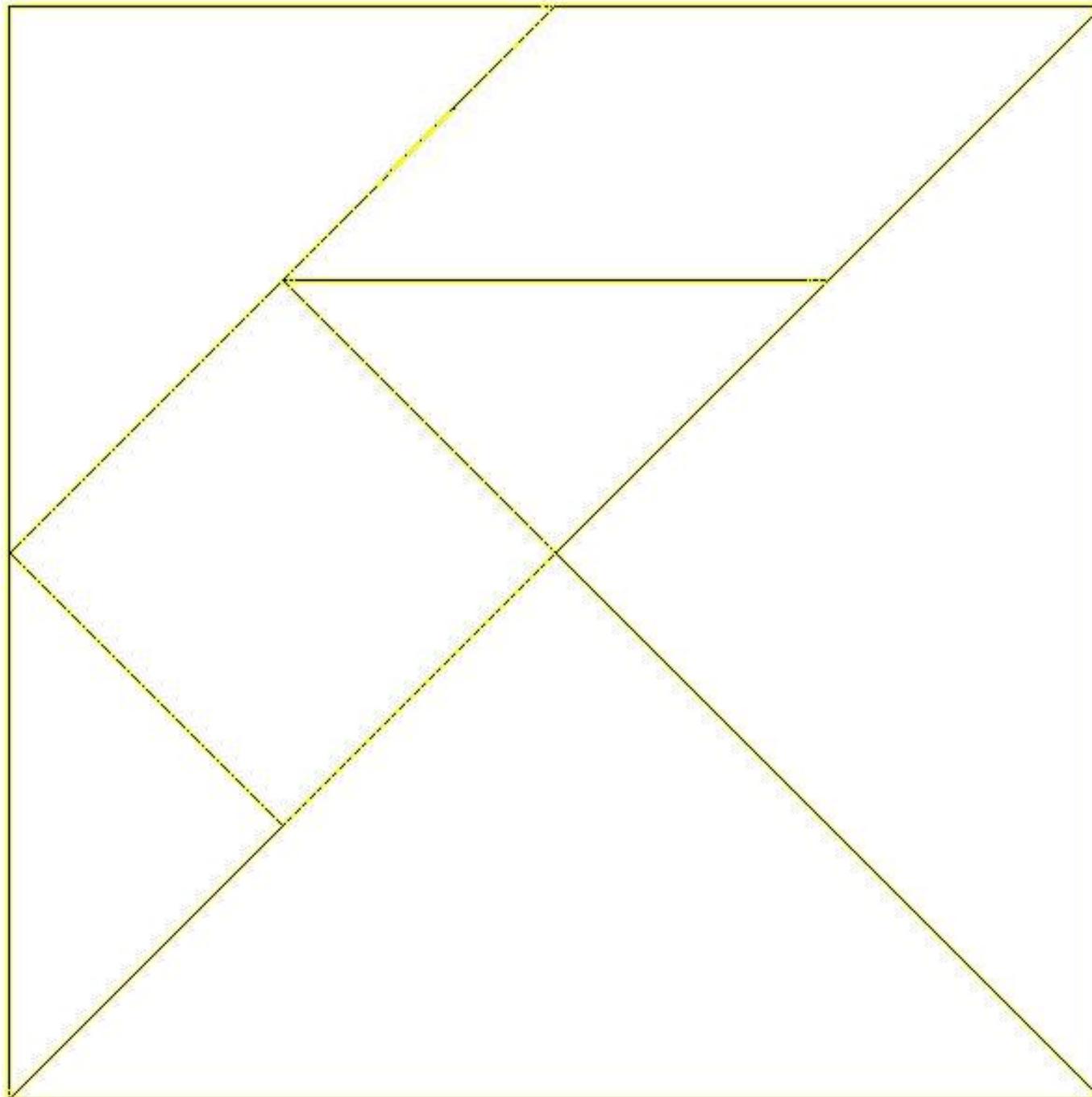


LE TANGRAM

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.

