

Le trésor d'Halloween

Objectif : déverrouiller un cadenas à code avec 3 chiffres et ouvrir le coffre au trésor d'Halloween.



Les 3 cartes du code : pour pouvoir ouvrir le cadenas il faudra obtenir 3 cartes comportant chacun un chiffre du code (745).



Les cartes citrouille : pour obtenir une carte « code », il faut l'échanger contre 3 cartes « citrouille ».



Les énigmes : une énigme résolue permet d'obtenir une carte citrouille.

2 LE LABYRINTHE DU + 5
Aide la momie à sortir du labyrinthe en coloriant le chemin du + 5.

2	10	14	25	30	35	41
7	12	17	22	35	90	67
13	18	19	27	33	86	85
4	42	37	32	38	82	87
51	47	51	60	73	77	81
53	52	57	62	67	72	78

Personnages :

- ▶ **des sorcières** chargées de valider les énigmes et distribuer les cartes citrouille
- ▶ **un fantôme**, maître du jeu, chargé d'échanger les cartes citrouille contre les cartes code et de superviser l'ouverture du coffre



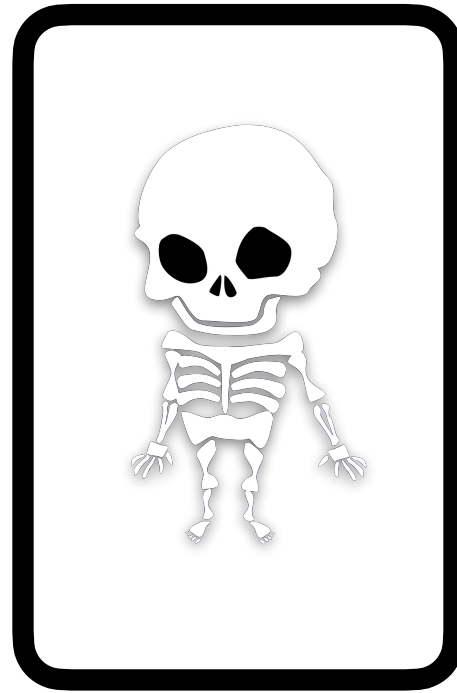
Matériel :

- ▶ **les cartes code**
- ▶ **les cartes citrouille**
- ▶ **les cartes énigme**
- ▶ **un coffre**
- ▶ **un cadenas à 3 chiffres**
- ▶ **une citrouille**
- ▶ **des friandises**
- ▶ **9 enveloppes**
- ▶ **décorations d'Halloween**
- ▶ **feutres d'ardoise**

Déroulement :

Groupes de 4 élèves.

Les 9 énigmes sont réparties dans la cour de l'école dans des enveloppes numérotées que les élèves doivent rechercher (le repérage se fait grâce à des décorations). Prévoir dans chaque enveloppe une reproduction de l'énigme plastifiée en plusieurs exemplaires. Les élèves écrivent la solution au feutre et vont ensuite voir la sorcière. Si la solution est validée les élèves piochent une carte dans la citrouille puis recherchent une nouvelle énigme. Ils échangent ensuite leurs cartes citrouille contre des cartes code. Lorsqu'ils détiennent les 3 cartes codes, il doivent aller voir le fantôme pour déverrouiller le cadenas en testant les différentes combinaisons possibles. Ils peuvent ensuite se servir en friandises avant que le fantôme ne referme le coffre pour le groupe suivant.



Impression pages 2 et 3 en recto verso avec reliure côté court.






5



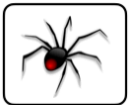
4




7




1

L'HORRIBLE ÉQUATION

 +  +  = 30

 +  +  = 45

 +  +  = 36

 =
 =
 =

2

LE LABYRINTHE DU + 5

Aide la momie à sortir du labyrinthe en coloriant le chemin du + 5.

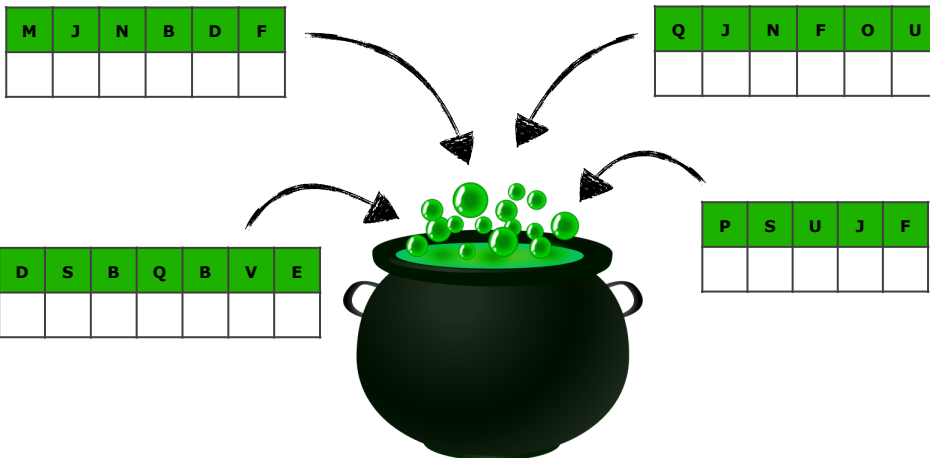


2	10	14	25	30	35	41
7	12	17	22	35	90	67
13	18	19	27	33	86	85
4	42	37	32	38	82	87
51	47	51	60	73	77	81
53	52	57	62	67	72	78

3

LA SOUPE DE LA SORCIÈRE

Pour retrouver les ingrédients secrets, d'une lettre il te faudra reculer...



M	J	N	B	D	F

Q	J	N	F	O	U

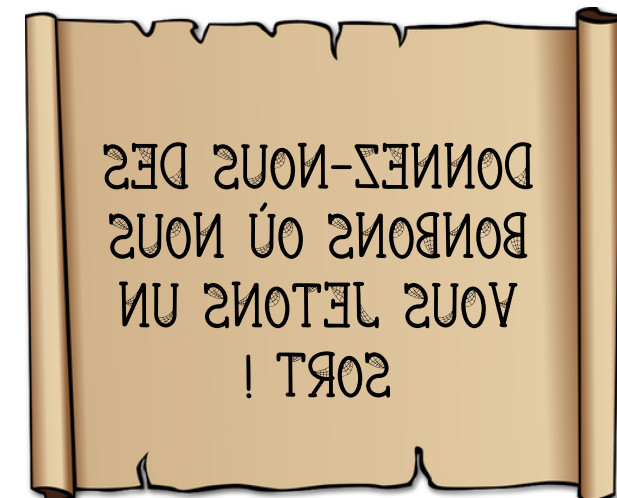
D	S	B	Q	B	V	E

P	S	U	J	F

4

LA FORMULE MALÉFIQUE

Va voir une sorcière et prononce cette formule maléfique devant elle.



5

LA PYRAMIDE

Combien de citrouilles manque-t-il pour terminer la pyramide ?



6

LE MOT MAGIQUE

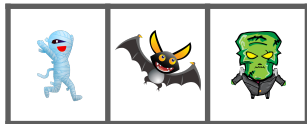
En remplaçant les symboles par des lettres, tu trouveras le mot magique. Avec celui-ci, tu pourras préparer une délicieuse soupe.



7

LE TRIO DE LA PEUR

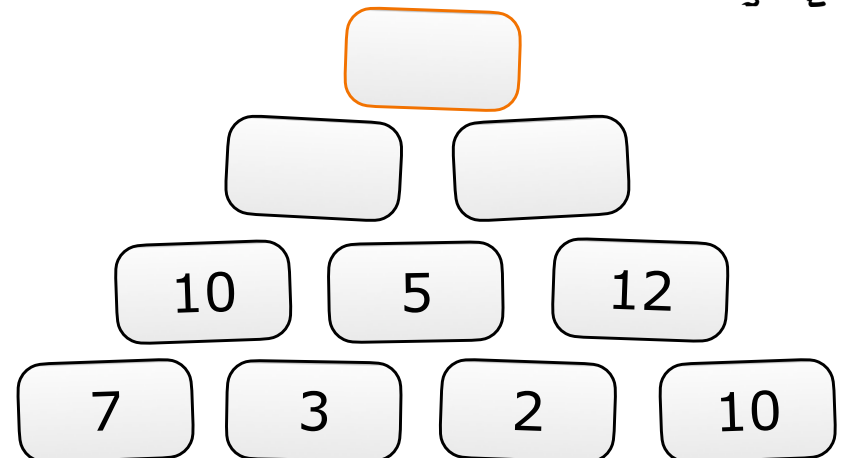
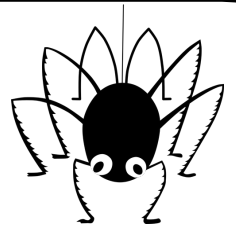
Quelle est la combinaison manquante ?



8

LES BRIQUES

Trouve la valeur de la dernière brique.

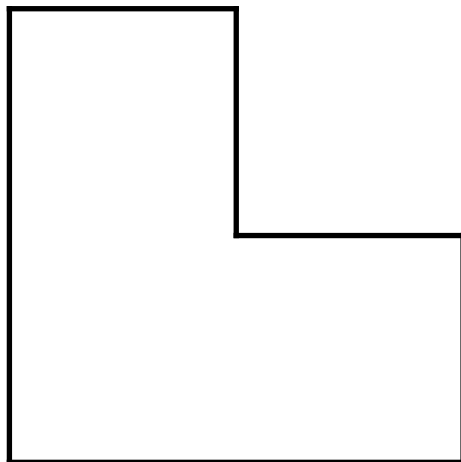


9

LE JARDIN HANTÉ

Six fantômes veulent se partager le jardin hanté.

Découpe ce jardin en 6 parts égales.

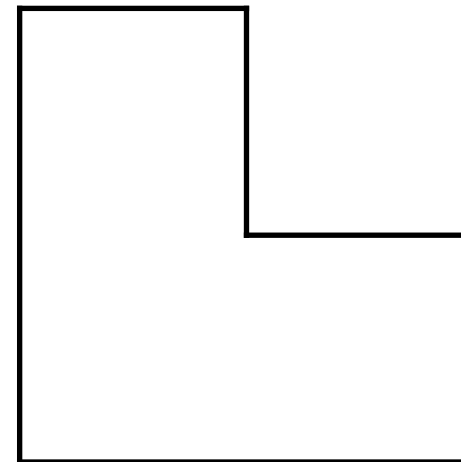


9

LE JARDIN HANTÉ

Six fantômes veulent se partager le jardin hanté.

Découpe ce jardin en 6 parts égales.

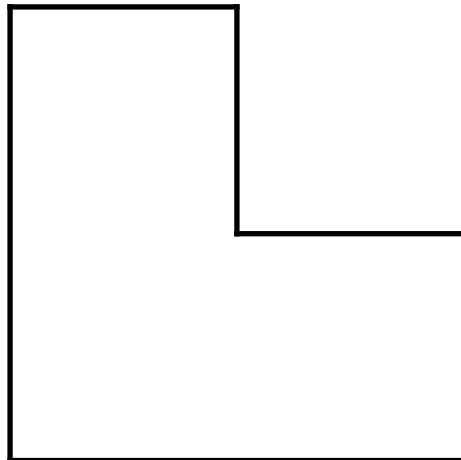


9

LE JARDIN HANTÉ

Six fantômes veulent se partager le jardin hanté.

Découpe ce jardin en 6 parts égales.



9

LE JARDIN HANTÉ

Six fantômes veulent se partager le jardin hanté.

Découpe ce jardin en 6 parts égales.

