





Coopérer pour atteindre un but commun

Créer du lien en vivant une situation de défi en groupe



Rébus



QR code
mathématique



Enigme en
symétrie



Enigme à
manipuler



Message codé à
symboles



Labyrinthe



Message codé
musical



1 défi réussi = 1 mot à reconstituer

coopération
AUTONOMIE
respect
entre-aide
engagement
responsabilité
effort



Mots croisés à réorganiser pour **gagner** !



Matériel à préparer

- Un coffre fermé à clé avec des récompenses/du matériel
- 7 enveloppes énigme numérotées
- Un pot de crayons
- Du papier brouillon pour les recherches
- Une tablette ou un smartphone pour scanner le QR code
- Enveloppe 2 : des feutres noirs
- Enveloppe 4 : un surligneur
- Enveloppe 6 : 16 allumettes/bâtons de bois
- Enveloppe 7 : un miroir
- 7 sachets contenant chacun les lettres du mot à reconstituer
- 7 autres sachets identiques (nécessaires pour le mot croisé - sauf le mot EFFORT qui n'y est qu'une fois)
- Un petit jeu d'acteur pour rendre ça encore plus stimulant !

Have fun !


Ce jeu est proposé le jour de la rentrée dans ma classe, l'après-midi pour que j'ai le temps de l'installer.

En entrant les élèves découvrent le coffre fermé à clé et 7 enveloppes disposées autour.

Je n'en dis pas plus et les laisse s'organiser pour résoudre les 7 énigmes : à eux de constituer des équipes, de s'aider. Mon objectif est qu'ils coopèrent pour ouvrir le coffre.

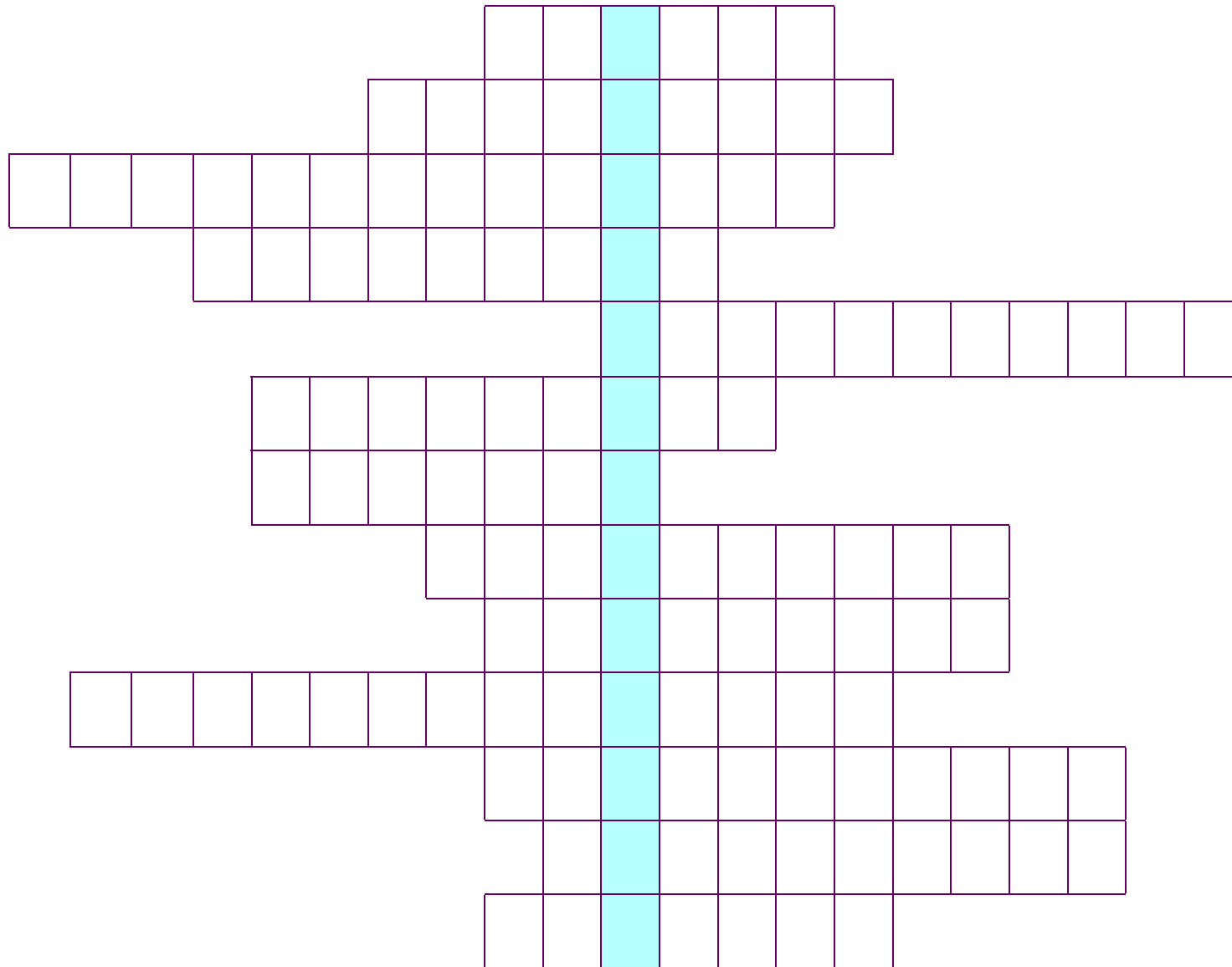
J'interviens quand dans les énigmes on les dirige vers moi pour valider et donner les mots à reconstituer.

Dans le coffre, j'y place la monnaie intérieure de la classe, des porte-clés des *Brag Tags* et une petite surprise individuelle pour chacun (matériel scolaire).

E F F O R T
E N T R E A I D E
R E S P O N S A B I L I T E
A U T O N O M I E
C O O P E R A T I O N
E N T R E A I D E
R E S P E C T
E N G A G E M E N T
A U T O N O M I E
R E S P O N S A B I L I T E
C O O P E R A T I O N
E N G A G E M E N T
R E S P E C T

» FELICITATIONS »

A vous de jouer !



Mots à donner à chaque énigme réussie.

Les élèves auront besoin des mots en double pour le mot-croisé. Prévoir donc une deuxième photocopie qu'on leur donnera une fois le mot reformé pour ne pas les tromper.

C

O

O

P

É

R

A

T

I

O

N

R

E

S

P

E

C

T

E

N

T

R

E

A

I

D

E

E

N

G

A

G

E

M

E

N

T

E

F

F

O

R

T

R

E

S

P

O

N

S

A

B

I

L

I

T

É

A

U

T

O

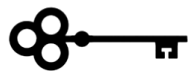
N

O

M

I

E



Enigme n°1



Explications

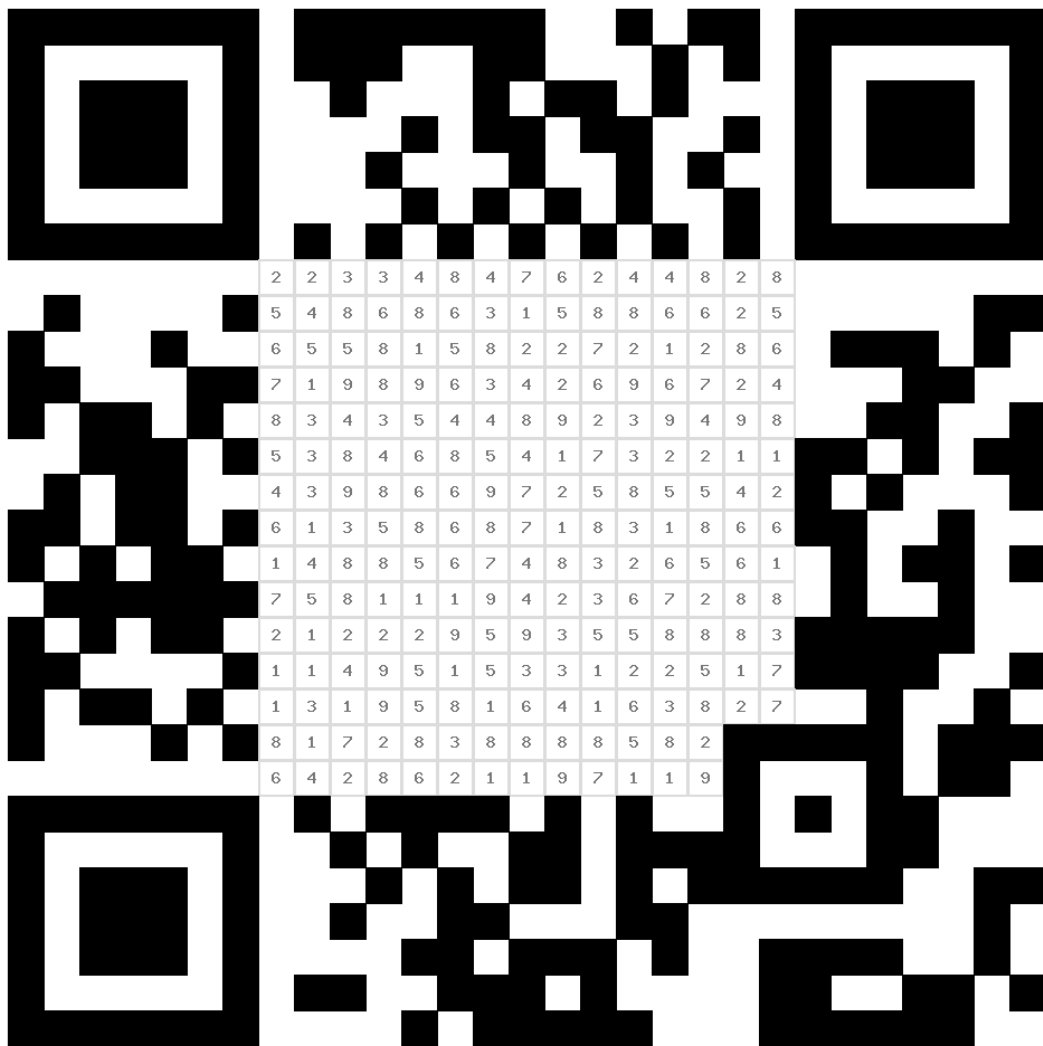
Résoudre le rébus :
Hotte - eau - nos - mi
→ Autonomie

<http://www.rebus-o-matic.com/>

MOT À DONNER :
AUTONOMIE



Enigme n°2



$12 \times 2 - 11 + 7 - 10 - 9 =$

$100 \div 25 =$

$30 + 7 - 6 + 4 - 30 =$

$15 \times 2 - 3 - 10 - 10 =$

$(45 \times 2) \div 10 =$

Explications

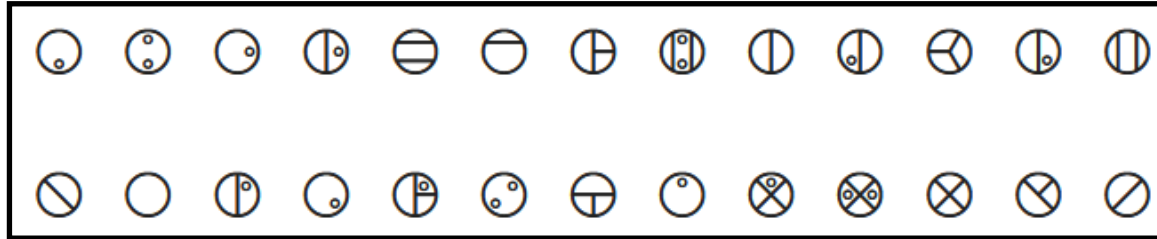
À colorier : 1, 4, 5, 7, 9

<http://mal-den-code.de/>

MOT À DONNER :
COOPERATION



Enigme n°3



Explications

← Alphabet

← Message codé :

Bravo tu as trouvé la correspondance !

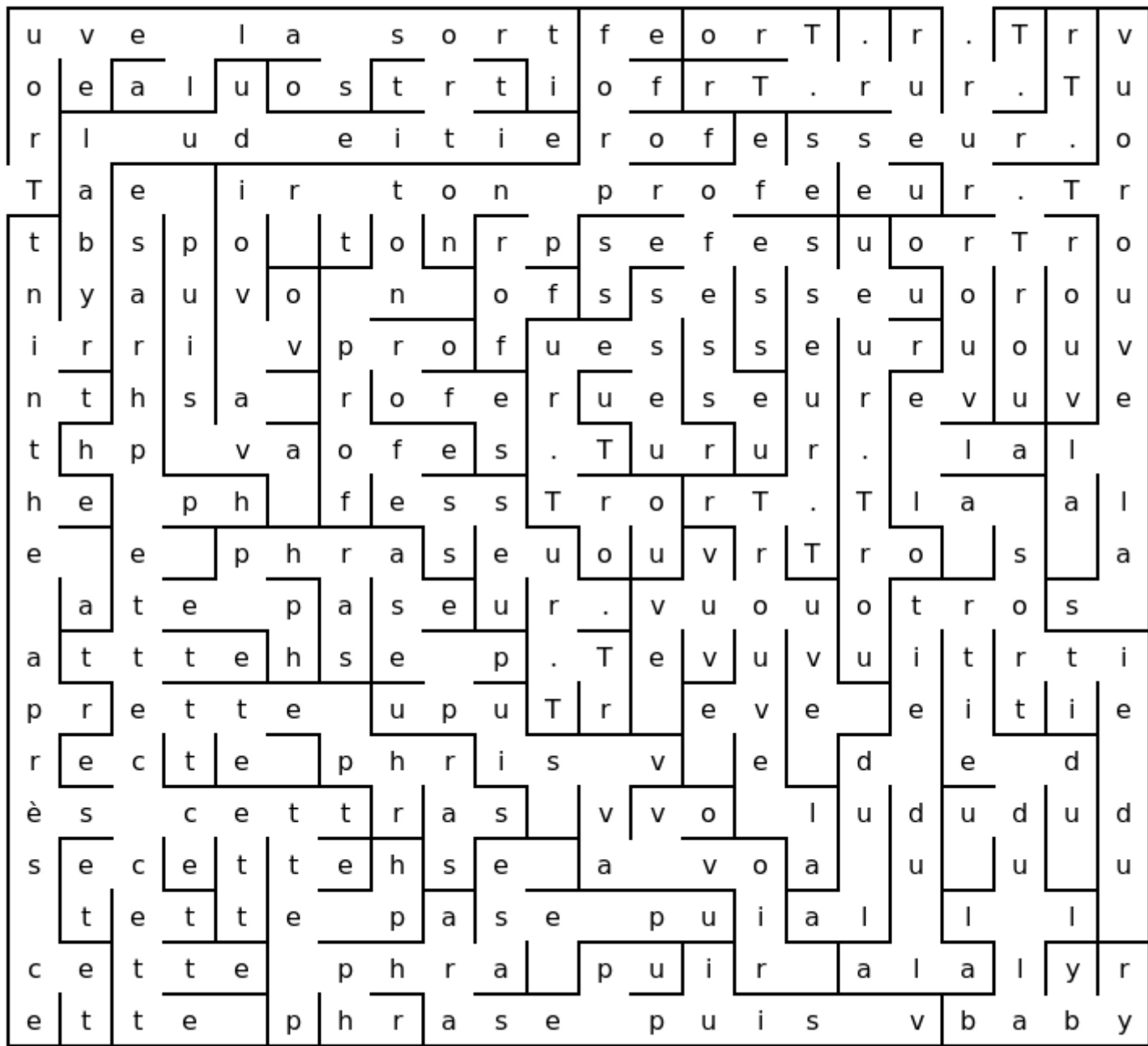
Vas voir ton professeur tu as gagné un mot.

<https://lingojam.com/MatoranAlphabet>

MOT À DONNER :
RESPONSABILITE



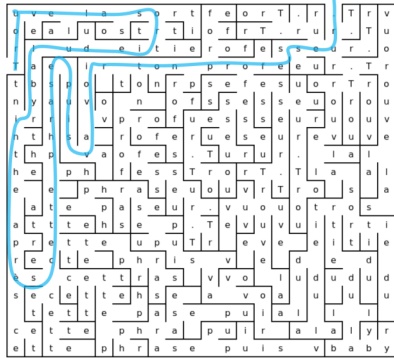
Enigme n°4



Explications

Phrase cachée :

Trouve la sortie du labyrinthe après cette phrase puis va voir ton professeur.



<https://www.festisite.com/text-layout/maze/>

MOT À DONNER :
ENGAGEMENT



Enigme n°5



Explications

← Alphabet

← Message codé :

Bravo tu as trouve la correspondance entre les notes et l'alphabet ! Va voir ton professeur.

MOT À DONNER :

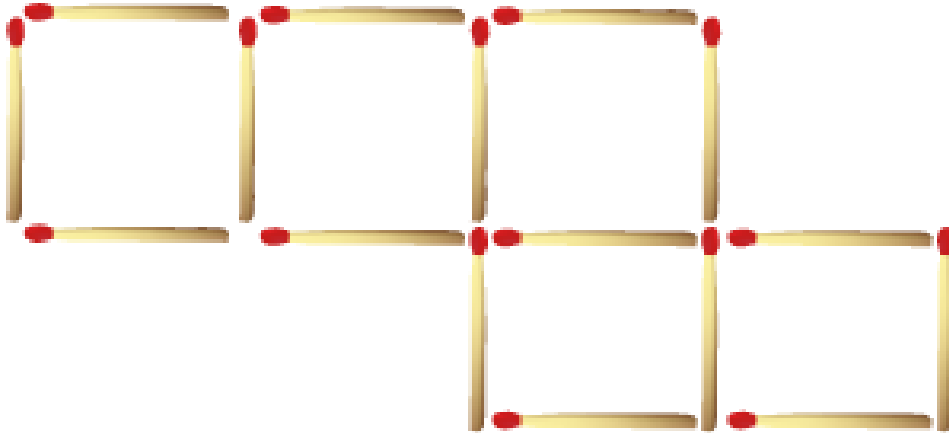
EFFORT



Enigme n°6

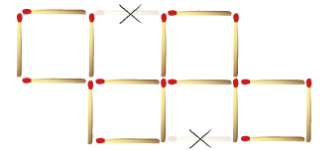
Voici 5 carrés formés par 16 allumettes.

Est-il possible de former 4 carrés en ne déplaçant que 2 allumettes ?



Explications

Prévoir les 16
allumettes



[https://
www.jesuisanimateur.fr/jeux/
editorialparagraph/list/enigmes
-et-devinettes/enigmes-
visuelles/2-allumettes/](https://www.jesuisanimateur.fr/jeux/editorialparagraph/list/enigmes-et-devinettes/enigmes-visuelles/2-allumettes/)

MOT À DONNER :

RESPECT



Enigme n°1

Quel symbole devrait suivre dans cette séquence ?



Explications



La suite est constituée
d'une symétrie des chiffres de 1 à 3,
c'est donc la symétrie de 4 qui doit suivre.

<https://www.jesuisanimateur.fr/jeux/editorialparagraph/list/enigmes-et-devinettes/enigmes-visuelles/les-etranges-symboles/>

MOT À DONNER :

ENTRE-AIDE