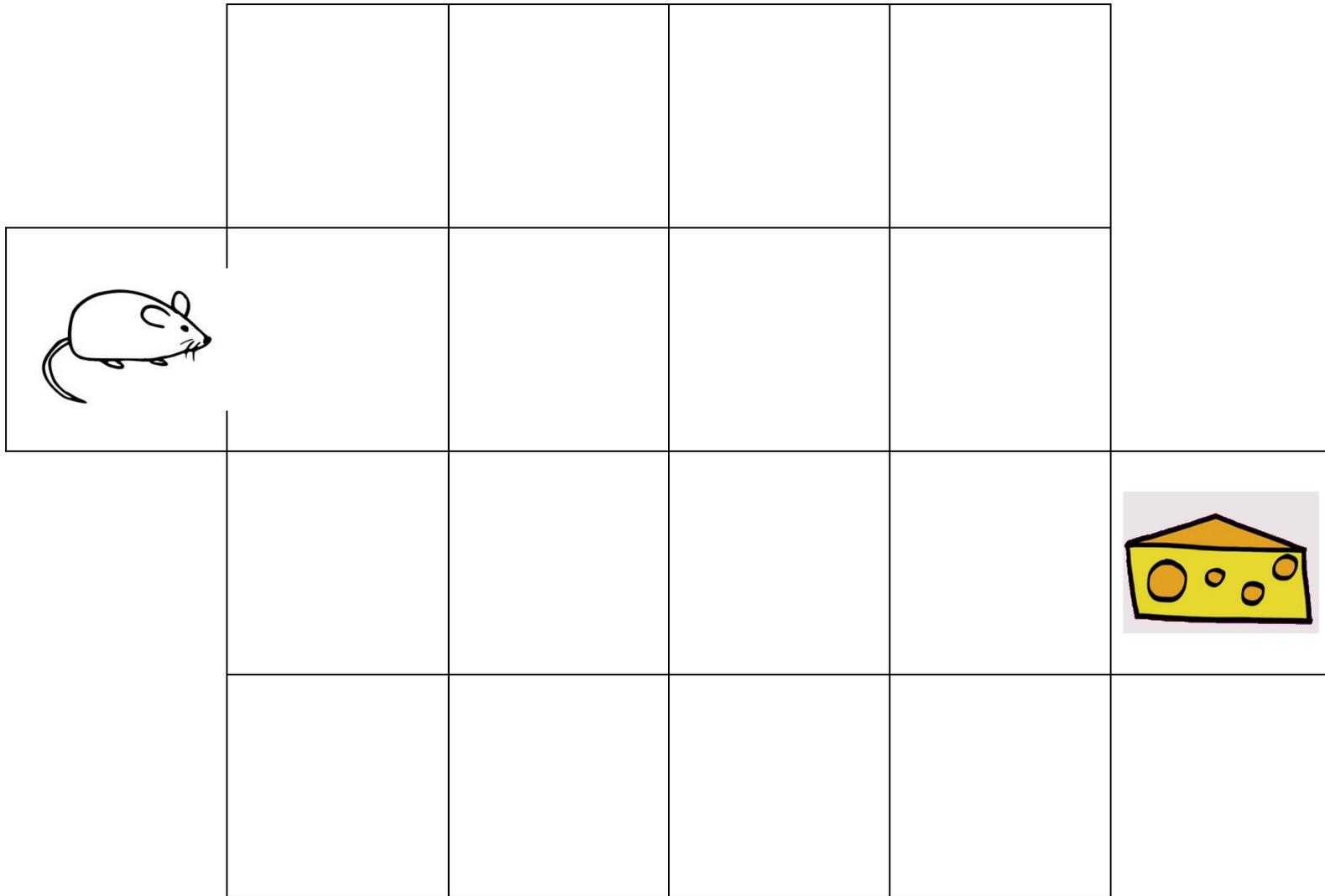


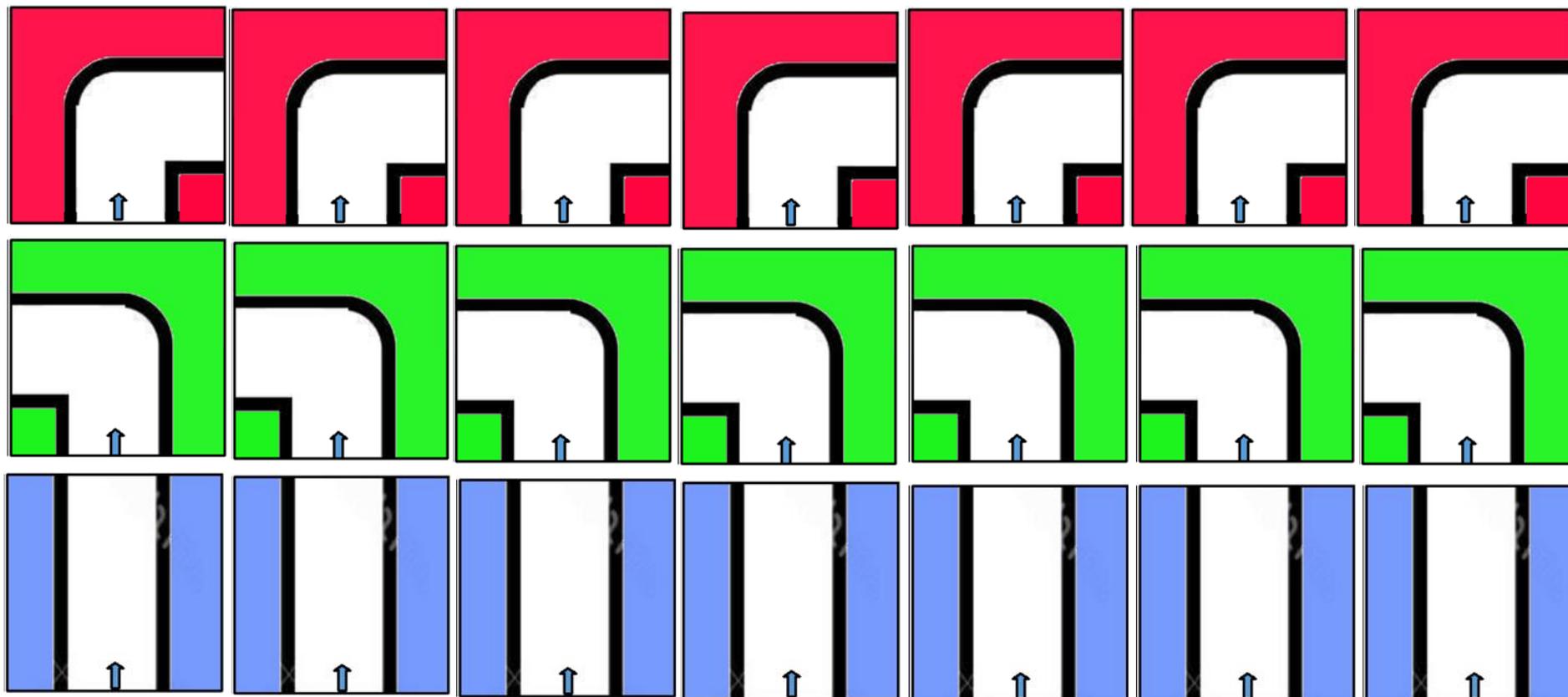
Enigme « code »

niveau 1a



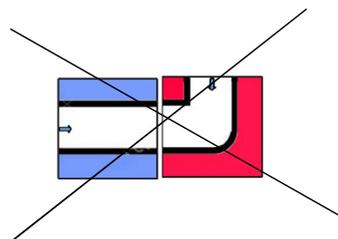
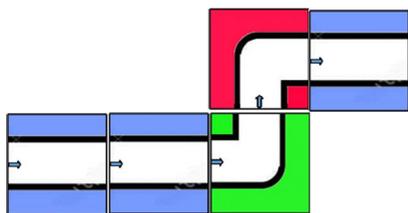
Fabrique un chemin pour que la souris arrive au fromage

des cartes déplacement à découper (énigme 1a & 1b)



Attention : les cartes représentent des déplacements orientés il faut donc tenir compte de la flèche qui doit se situer à l'origine du déplacement. La souris ne peut pas revenir en arrière quand elle s'engage dans un tuyau.

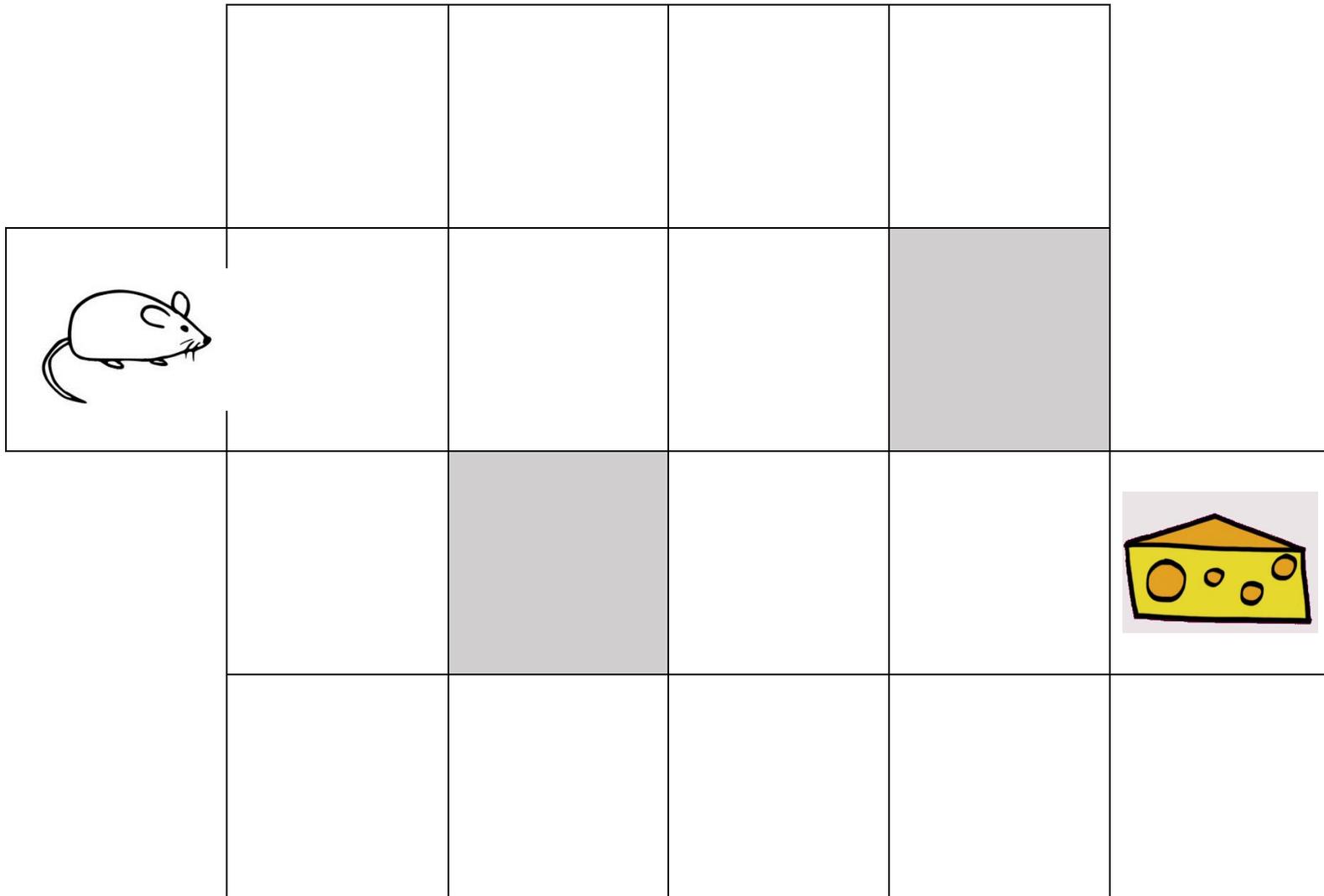
exemple



Enigme « code »

niveau 1b

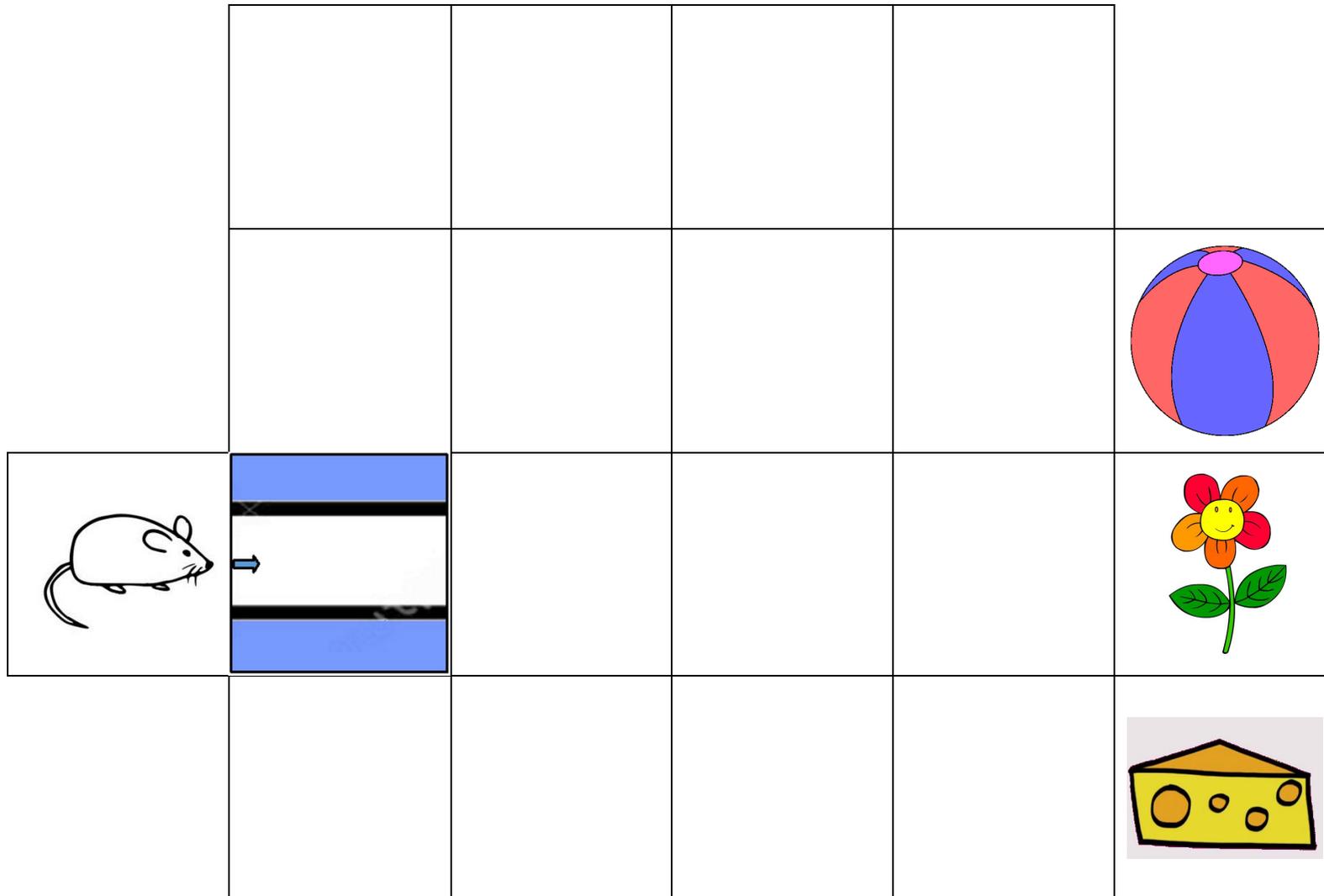
La souris sort de son trou. Propose un chemin pour que la souris arrive au fromage



Enigme « code »

niveau 2a

Voici trois chemins ; lequel conduit au fromage



Préconisations valables pour le niveau 2a et 2b

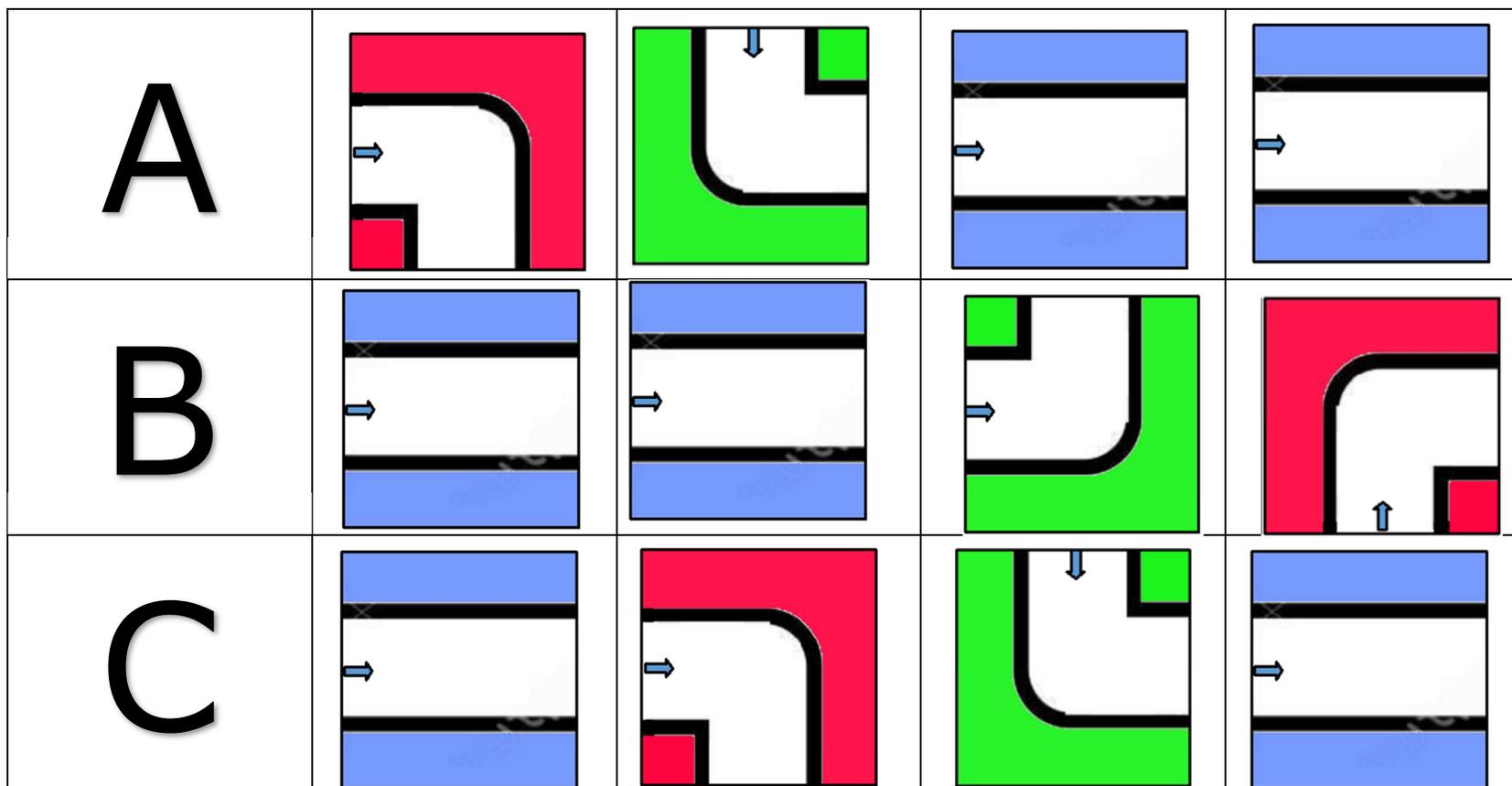
Possibilité de mise en œuvre n°1 (travail sur le micro-espace)

Préparer le matériel sur une table, placer l'animal sur la case départ et demander à l'élève d'anticiper le chemin en le verbalisant puis de le valider en jouant avec les cartes. ***Ici l'élève observe la souris qui se déplace***

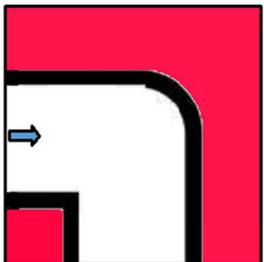
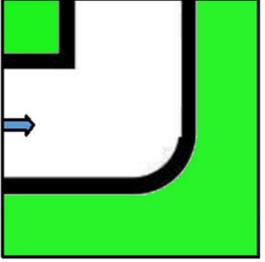
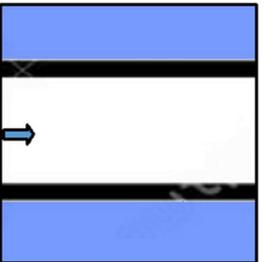
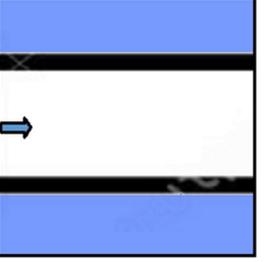
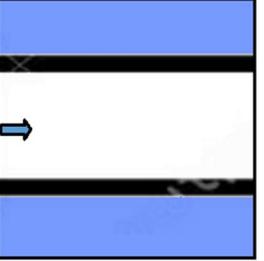
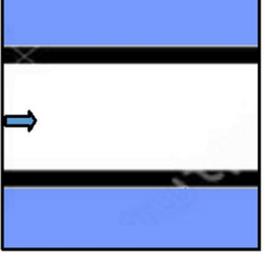
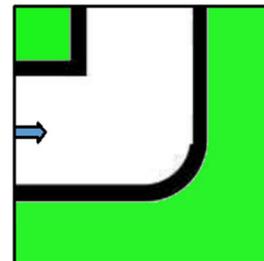
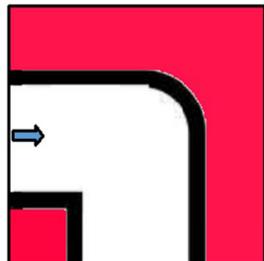
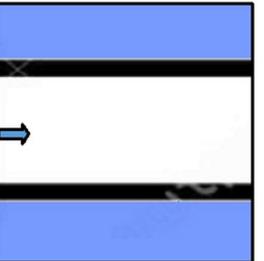
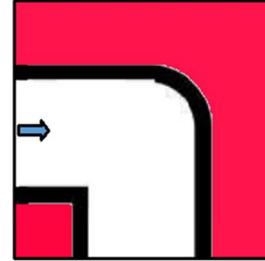
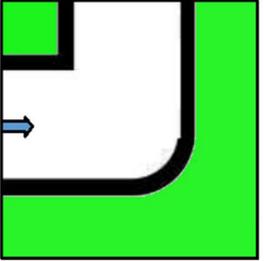
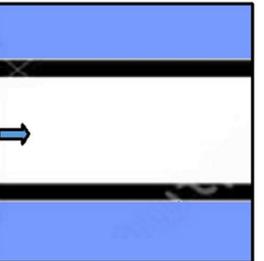
Possibilité de mise en œuvre n°2 (travail sur le macro-espace)

Préparer le matériel dans la salle de motricité, donner les 3 chemins et placer l'élève « souris » sur la case départ en lui demandant d'anticiper le chemin en le verbalisant puis de le valider en jouant la situation avec un matériel adapté. ***Ici l'élève est la souris qui se déplace***

Cartes déplacement déjà orientées pour faciliter la reconstitution du chemin



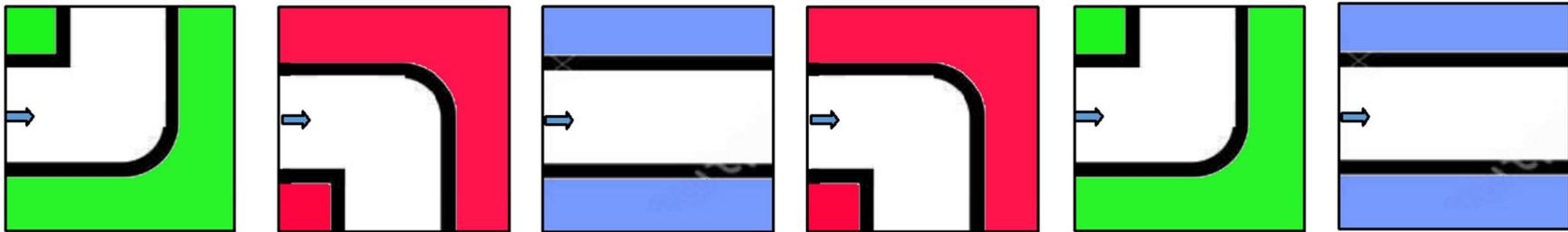
Cartes déplacement non orientées pour obliger l'élève à orienter les cartes

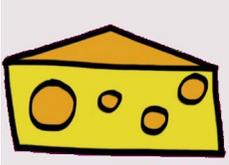
A				
B				
C				

Enigme « code »

niveau 2b

Les souris sortent de leur trou. Quelle souris a fait ce chemin pour arriver au fromage ?

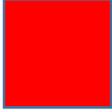


Voici le code utilisé dans les énigmes suivantes

Lorsque la souris atteint une case bleue  elle avance tout droit d'une case.

Lorsque la souris atteint une case verte  elle pivote à gauche et avance d'une case.

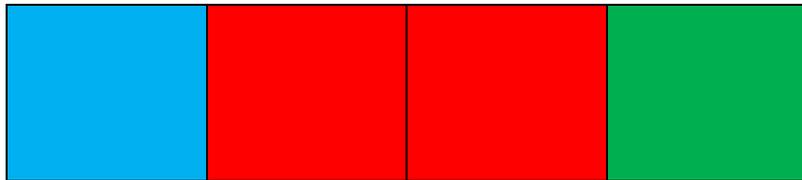
Lorsque la souris atteint une case rouge  elle pivote à droite et avance d'une case.

Préconisations valables pour les niveaux suivants

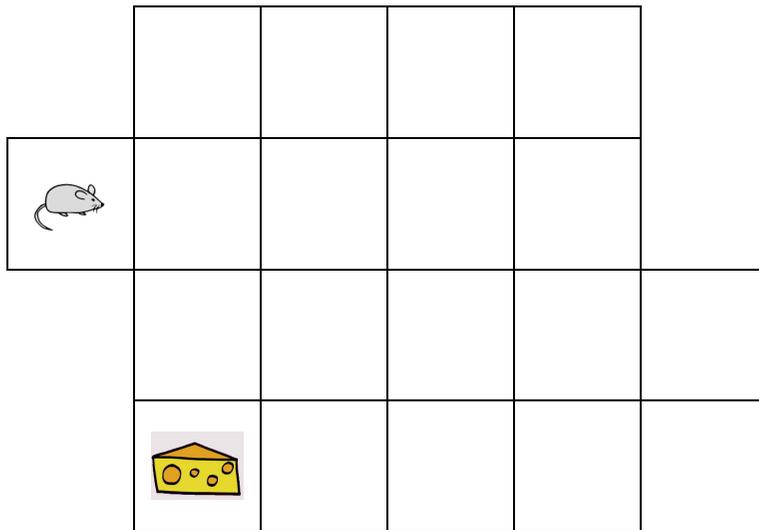
Avant la résolution de l'énigme, l'élève doit impérativement s'approprier le code imposé c'est-à-dire qu'il doit comprendre que le chemin dépend du sens d'arrivée dans la case. Il doit également prendre en compte le fait que la souris avance d'une case dans la direction indiquée par la souris

Voici un exemple :

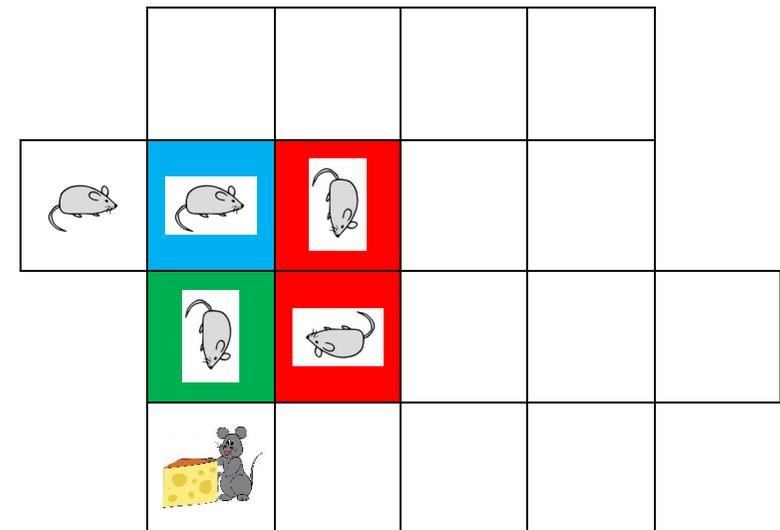
Code du chemin qu'elle doit parcourir



situation au départ



situation à l'arrivée

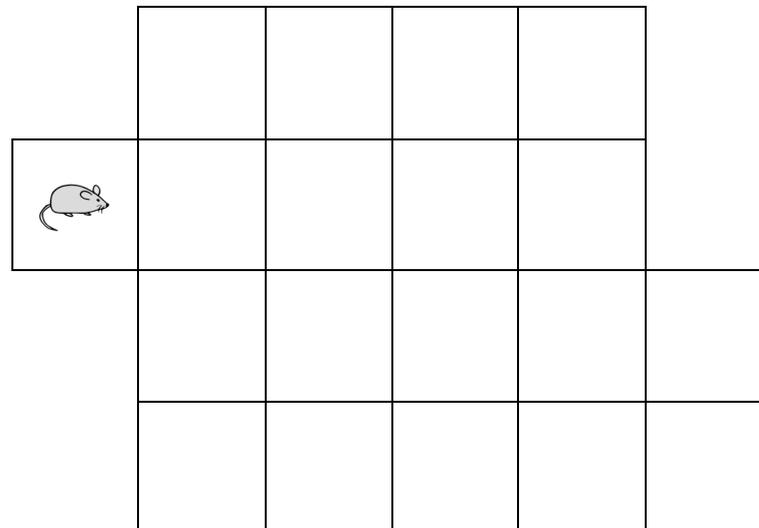
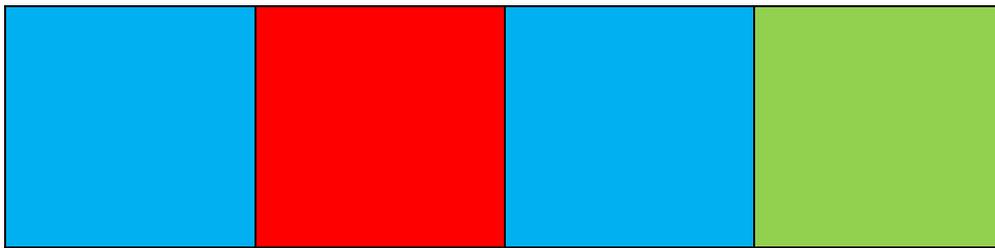


Suite des préconisations

Résoudre cet exercice d'application et d'appropriation du code.

La souris sort de son trou.

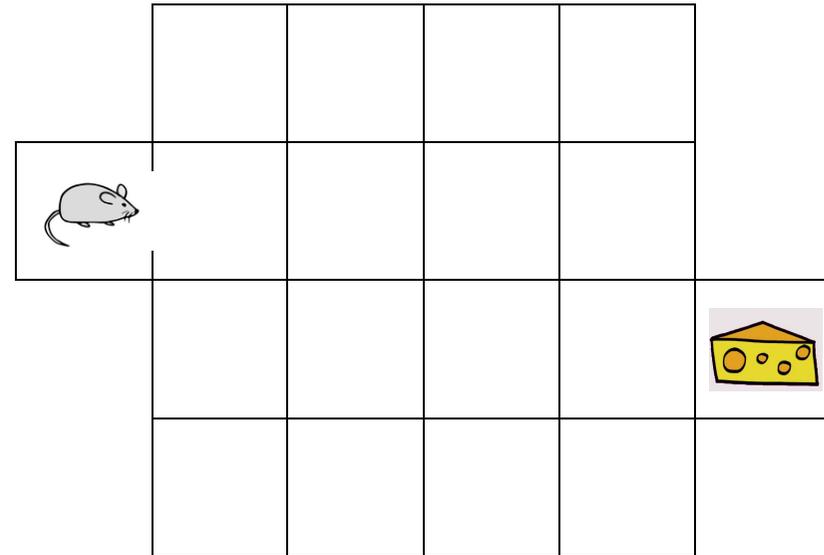
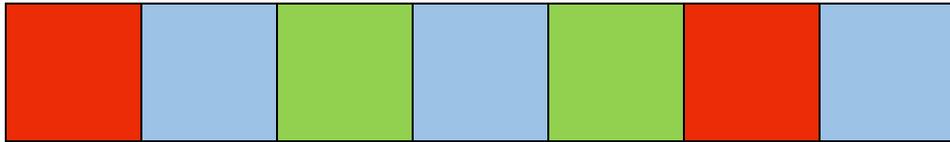
Voici le déplacement de la souris. Mets une croix dans la case d'arrivée de la souris.



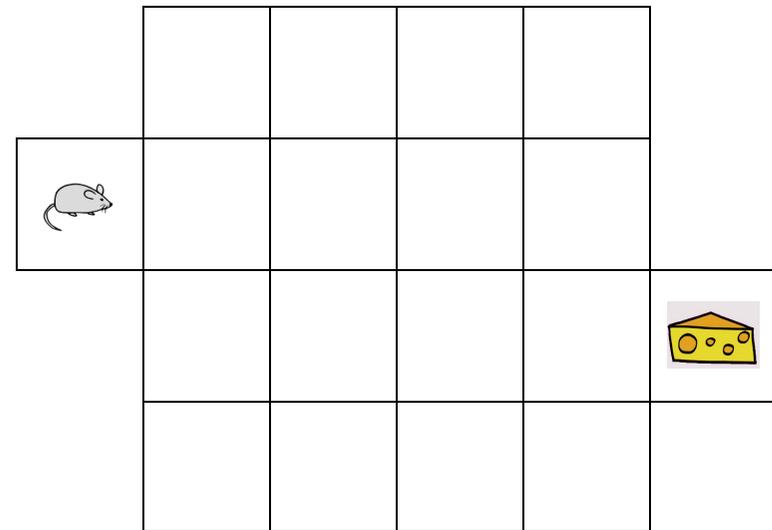
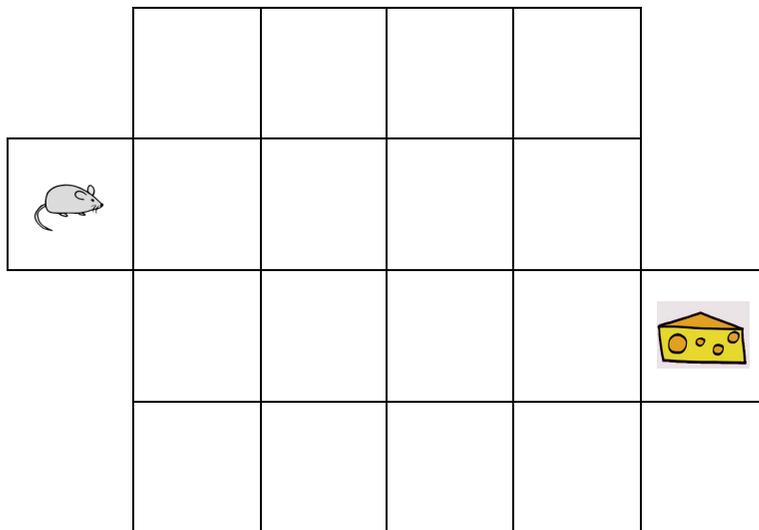
Enigme « code »

niveau 3

Voici le chemin codé de la souris ; trace-le sur le quadrillage



Trouve un chemin avec 9 cartes
Trouve un chemin avec 11 cartes

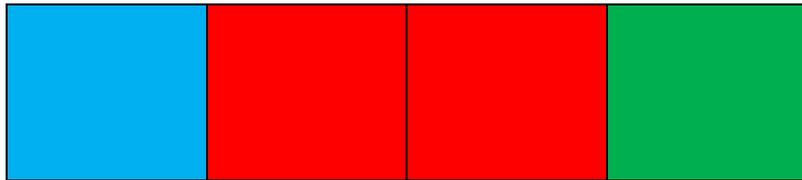


Préconisations valables pour les niveaux suivants

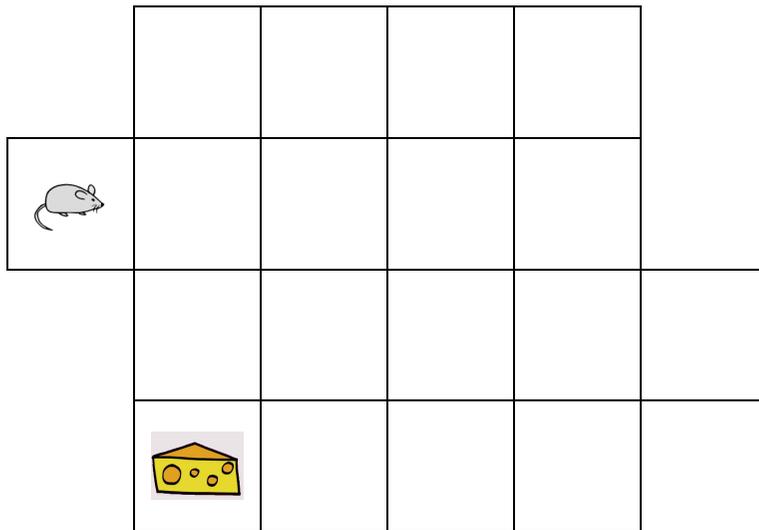
Avant la résolution de l'énigme, l'élève doit impérativement s'approprier le code imposé c'est-à-dire qu'il doit comprendre que le chemin dépend du sens d'arrivée dans la case. Il doit également prendre en compte le fait que la souris avance d'une case dans la direction indiquée par la souris

Voici un exemple :

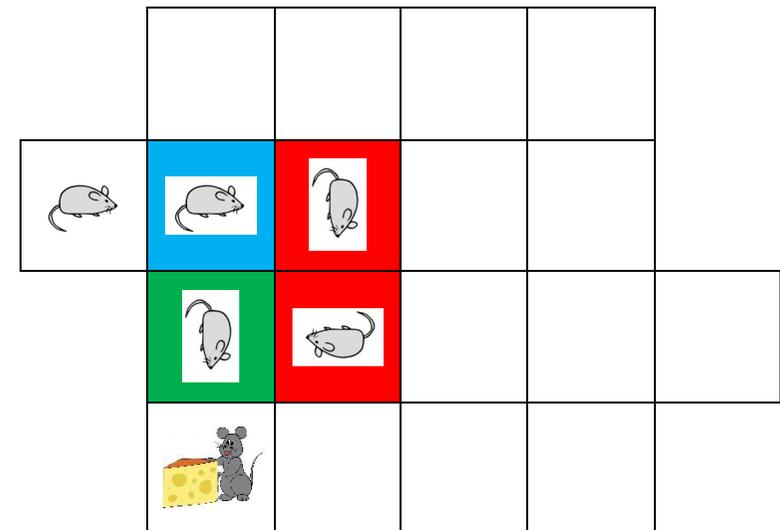
Code du chemin qu'elle doit parcourir



situation au départ



situation à l'arrivée

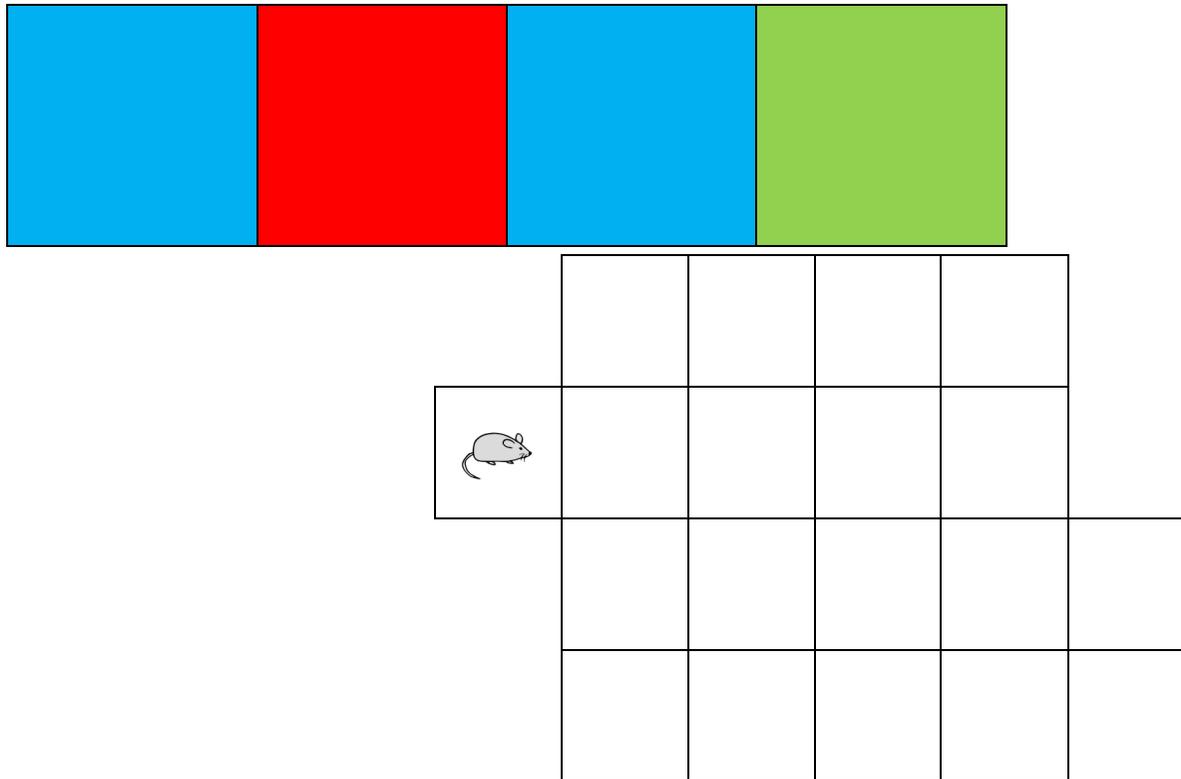


Suite des préconisations

Résoudre cet exercice d'application et d'appropriation du code.

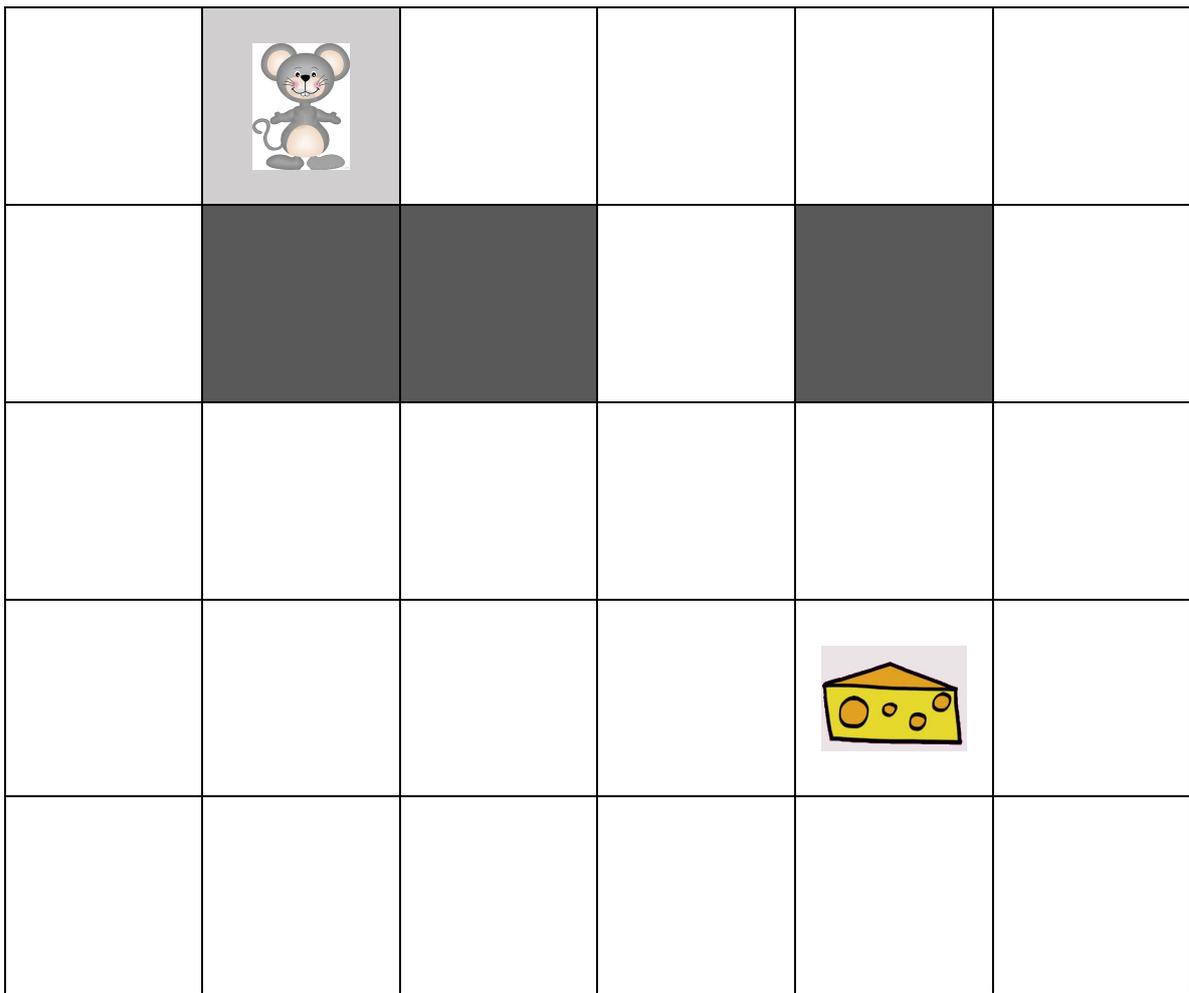
La souris sort de son trou.

Voici le déplacement de la souris. Mets une croix dans la case d'arrivée de la souris.



Enigme « code »

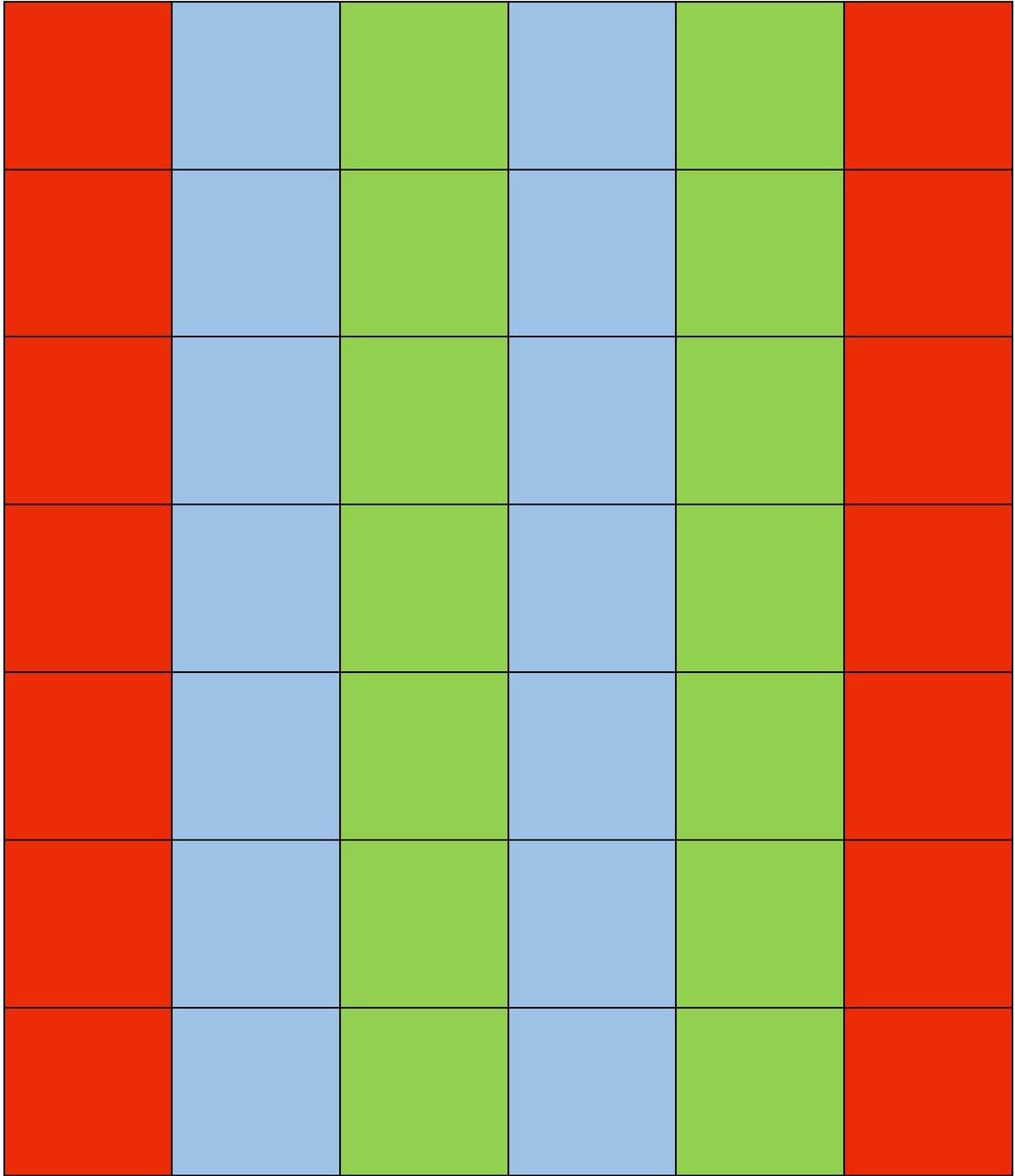
niveau 4



La souris sort de son trou (*elle se déplace horizontalement ou verticalement*)

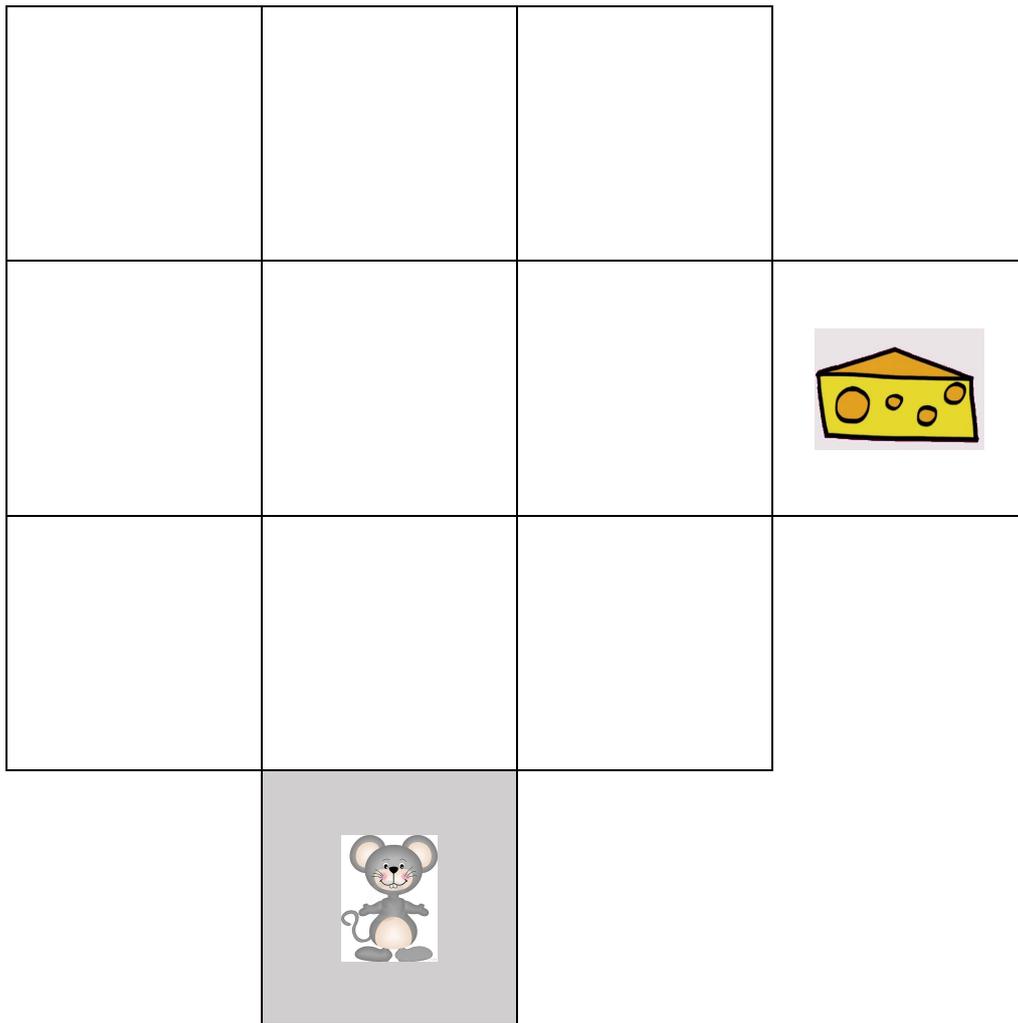
Sur ce quadrillage tu vas devoir utiliser les cases de couleur pour :

- 👉 coder le chemin le plus court
- 👉 coder un chemin de 7 cases
- 👉 coder un chemin de 9 cases
- 👉 coder un chemin de 13 cases



Enigme « code »

niveau 4b



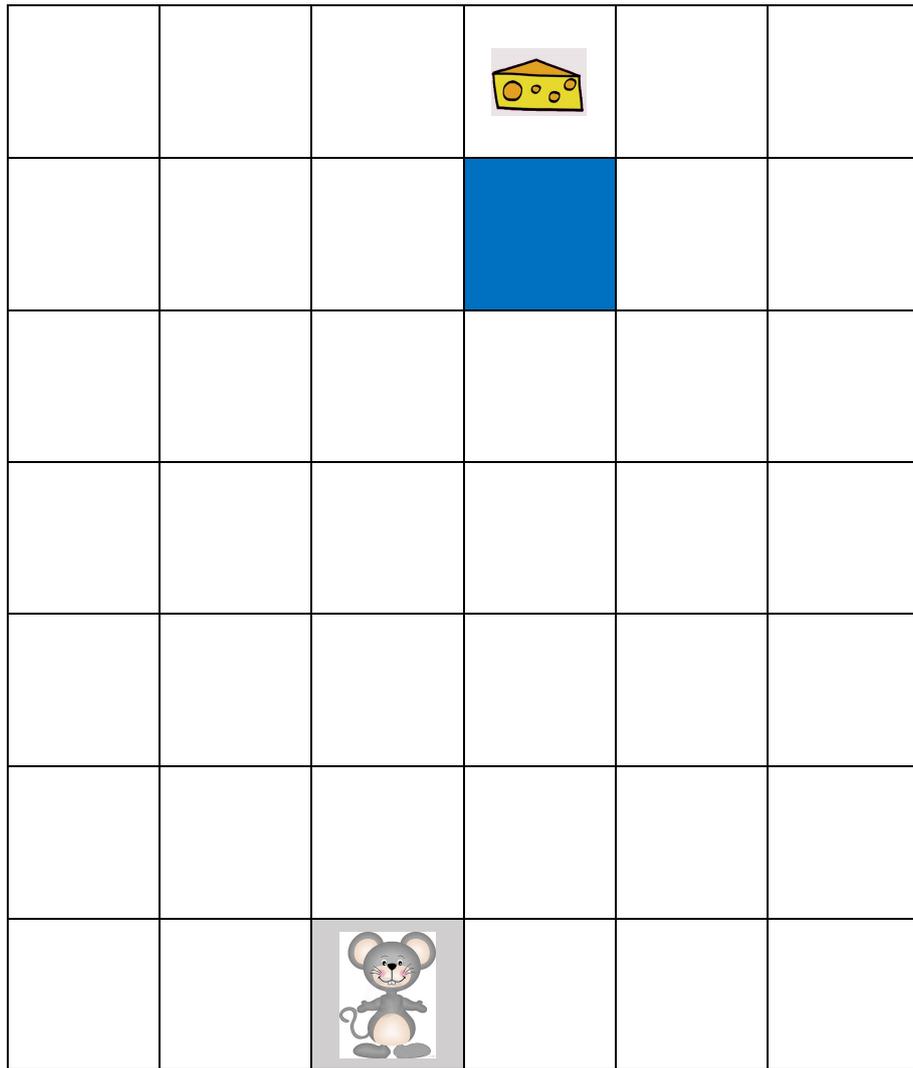
La souris sort de son trou (*elle se déplace horizontalement ou verticalement*), pour atteindre le fromage.

Il faut proposer les chemins contenant :

-  3 cases
-  5 cases
-  6 cases
-  7 cases
-  8 cases

Enigme « code »

niveau 5



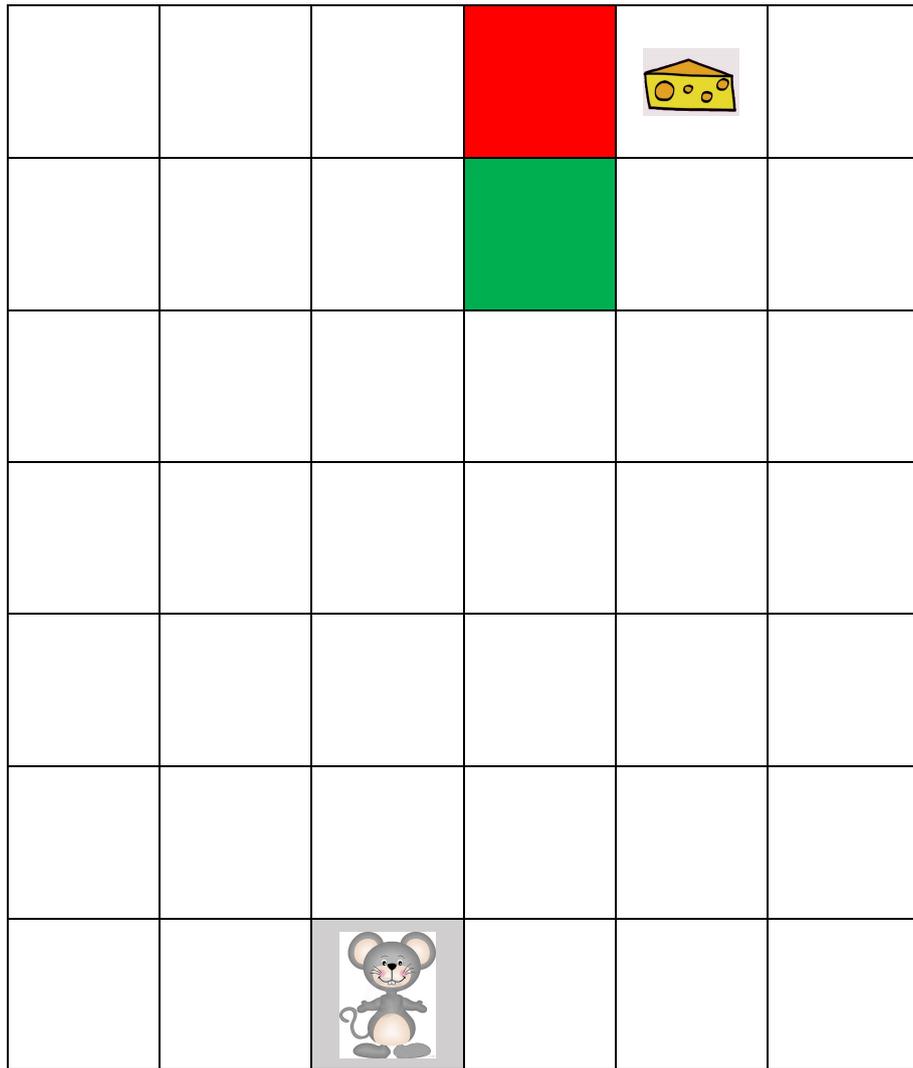
La souris sort de sa cachette (*elle se déplace horizontalement ou verticalement*)

Proposer un chemin qui utilisera la case bleue et qui comportera en plus :

-  3 cases vertes
-  3 cases rouges
-  3 cases bleues

Enigme « code »

niveau 6



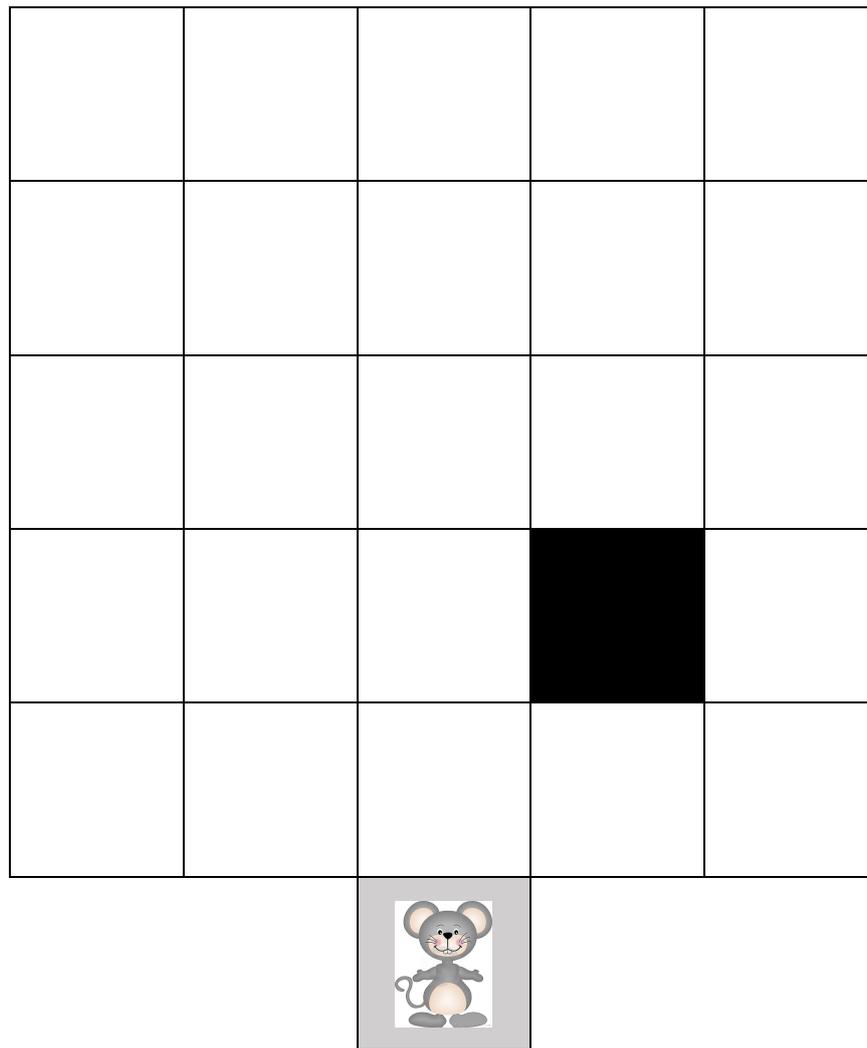
La souris sort de sa cachette (*elle se déplace horizontalement ou verticalement*)

Proposer un chemin qui utilisera la case rouge et la case verte et qui comportera en plus :

- ☞ 3 cases vertes
- ☞ 3 cases rouges
- ☞ 3 cases bleues

Enigme « code »

niveau 7



La souris sort de son trou (*elle se déplace horizontalement ou verticalement*)

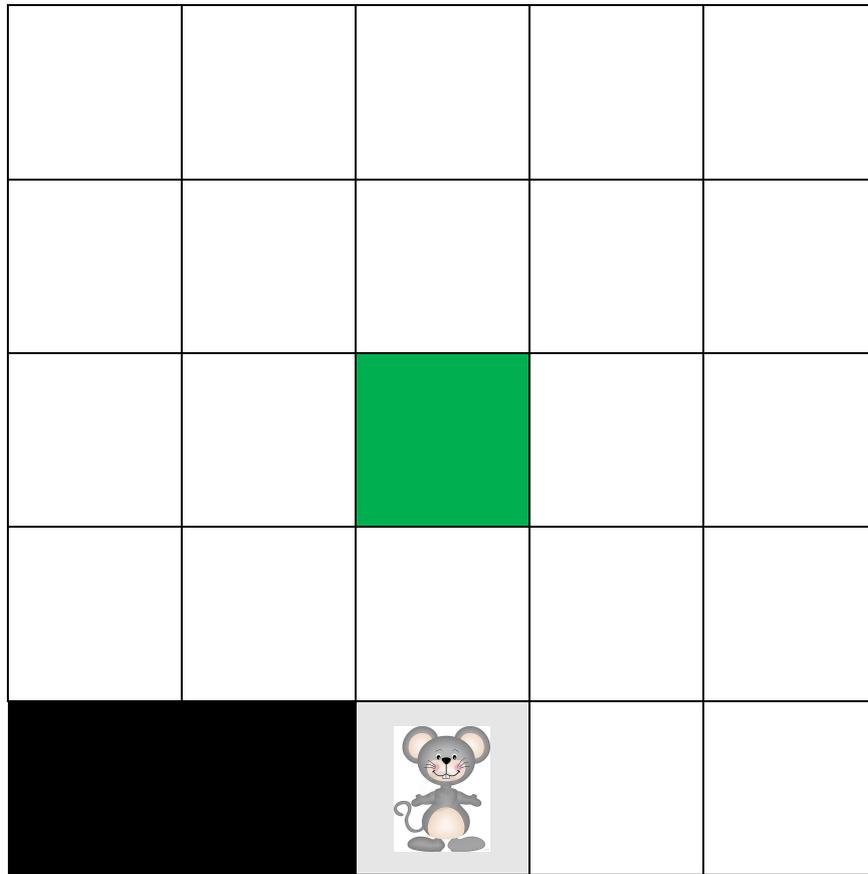
Coder le déplacement sur le quadrillage pour que la souris parcoure un chemin qui la ramène à son trou (point de départ). Une fois qu'une couleur est attribuée à une case, elle n'en change pas.

Le parcours comporte au maximum 10 cases.

Trouver plusieurs chemins possibles et notamment le plus court.

Enigme « code »

niveau 8a



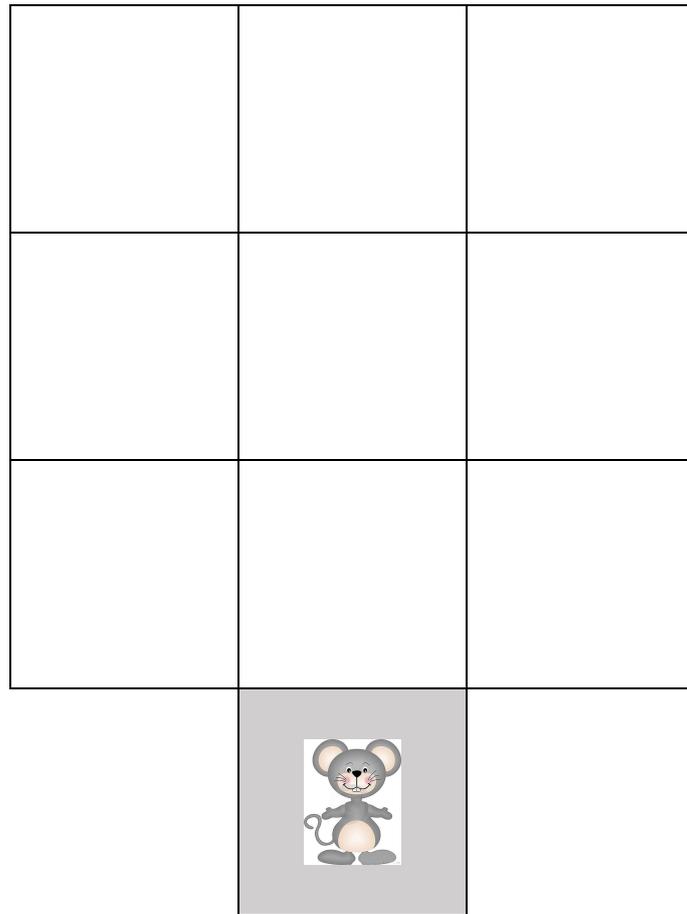
La souris sort de son trou (*elle se déplace horizontalement ou verticalement*)

Coder le déplacement sur le quadrillage pour que la souris parcoure un chemin qui la ramène à son trou (point de départ)

Le parcours ne comporte que des cases rouges et vertes et passe obligatoirement par la case verte. Trouver plusieurs chemins possibles.

Enigme « code »

niveau 8b



La souris sort de son trou (*elle se déplace horizontalement ou verticalement*)

Coder le déplacement sur le quadrillage pour que la souris parcoure un chemin qui la ramène à son trou (point de départ) en passant au moins une fois par chaque case de ce quadrillage.