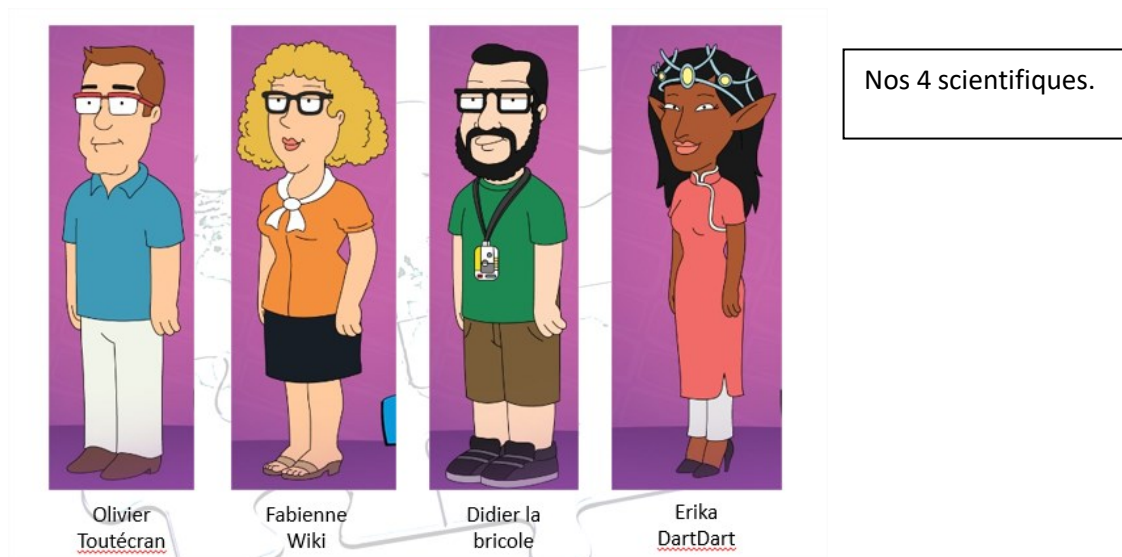


Stoppons la machine !

1-L'explication du scénario

Suite à la pandémie qui a généré plusieurs périodes de confinement dans le monde, il a été constaté que les humains avaient pris certaines mauvaises habitudes de sédentarité excessive facilitée entre autres par la présence des écrans omniprésents.

Pour inciter les gens à sortir davantage, de se promener, de faire du sport et donc de diminuer la consommation des écrans (films, séries, jeux vidéo, réseaux sociaux...), 4 scientifiques ont conçu une machine qui modifie les informations diffusées par les ondes électromagnétiques des écrans pour inciter les gens à faire du sport, un peu comme un message subliminal.



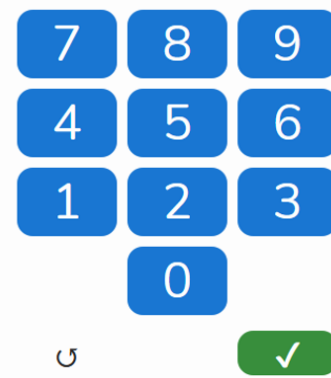
Sauf que suite à un bug, la machine s'est complètement détraquée, et au lieu d'inciter les gens à se déplacer, elle arrive elle-même à réaliser la téléportation quantique sur les humains pour les déplacer directement...sauf qu'elle le fait de manière totalement incontrôlée. Résultat : les gens se retrouvent téléportés n'importe quand et n'importe où.

Pour arrêter la machine, on peut couper les centrales d'alimentation électrique, mais les conséquences sont aussi catastrophiques, heureusement il existe une autre solution.

Nos scientifiques, prudents, avaient conçu un programme permettant d'entrer un code de désactivation, mais le code a été crypté dans des exercices de mathématiques de niveau CE2-CM. Nous avons constaté que les enfants étaient

pour l'instant moins affectés par la téléportation, aussi eux-seuls peuvent plancher sur ces dossiers mathématiques pour trouver les 4 chiffres du code.

Les adultes n'y arrivent pas car ils sont sans cesse téléportés dans des lieux aléatoires et le temps nous est compté. En effet, la machine dotée d'une intelligence artificielle, s'améliore sans cesse et dans une heure, ses effets seront décuplés et toucheront les enfants également.



La classe doit être divisée en 4 groupes de travail. Une couleur est attribuée à chaque groupe : bleu, jaune, rouge et vert.

2- Le contenu du dossier pour l'enseignant :

- Un dossier par niveau de classe : CE2, CM1 et CM2. Chaque dossier contient 4 fichiers énigmes pour pouvoir constituer 4 groupes : **groupe bleu** (Olivier Toutécrans) - **groupe jaune** (Fabienne Wiki) - **groupe rouge** (Erika Dartdart) - **groupe vert** (Didier la Bricole).

Un fichier énigmes « couleur » contient 7 énigmes et leurs annexes éventuelles (voir **préparation**), une fiche pour le groupe pour noter les réponses et la correction à conserver par l'enseignant (ce sont toujours les 2 dernières pages de chaque fichier).

The image shows three pages from a math puzzle dossier. The first page, titled '5 - Cubes', features a 'TOP SECRET' stamp and a circular alphabet puzzle labeled 'S'CAPE'. The second page, 'NOS REPONSES', contains a table for recording answers to seven enigmas, with some numbers filled in. The third page, 'LES SOLUTIONS', provides the answers to the seven enigmas, including calculations and logical deductions.

- Un fichier ambiance qui contient des images et des étiquettes pour décorer vos enveloppes (énigmes et tangram).

- Un dossier tangram : il contient les 4 tangrams à réaliser et les pièces de tangram de couleur correspondante au groupe, qui seront remis aux groupes lorsqu'ils auront trouvé les réponses aux 7 énigmes de leur dossier. Ce tangram est constitué de 7 pièces numérotées, mais pour réaliser la figure correspondante, il ne faut que 6 pièces. La pièce non utilisée révélera un chiffre du code à entrer pour arrêter la machine. Le dossier tangram contient également les 4 figures à réaliser et les solutions.

Vous pouvez, proposer des pièces de tangram achetées dans le commerce, dans ce cas prévoyez de les numérotéer comme sur les modèles du fichier.

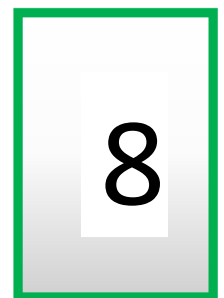
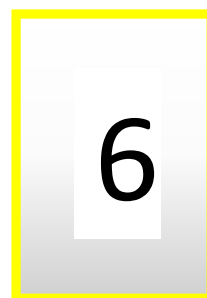
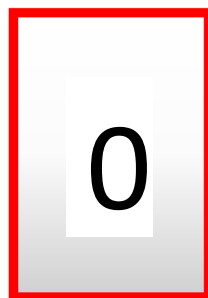
- Un fichier code secret final : pour inscrire les chiffres trouvés par chaque groupe. Une case de couleur leur permet de trouver la bonne place du chiffre de chaque groupe. Pour entrer le code vous avez plusieurs choix :
- Pour ceux qui disposent d'une connexion internet, les élèves pourront entrer le code trouvé sur un clavier virtuel disponible à cette adresse : <https://lockee.fr/o/rl752evW>
ou en scannant le QRcode

Lien personnalisé

<https://lockee.fr/o/5QS/1EN>



La solution est finale est :



Aux collègues ayant de multiples niveaux, il est impératif de constituer 4 groupes de couleurs différentes : un groupe bleu, un groupe jaune, un groupe vert et un groupe rouge.

Par exemple pour une classe de CE2/CM1/CM2 vous pouvez choisir, un groupe bleu CE2, un groupe jaune CM1, un groupe vert CM1 et un groupe rouge CM2 en piochant dans les dossiers des 3 niveaux.

3-Le matériel à préparer

Imprimez les énigmes y compris la fiche de réponse de chaque groupe et glissez les dans une enveloppe. Vous pouvez coller les étiquettes que vous trouverez dans le fichier *Ambiance*.

Pour chaque groupe, glissez dans une deuxième enveloppe les pièces numérotées de son tangram (du commerce ou imprimé grâce au fichier *tangram pieces groupe couleur*) ainsi que le modèle à réaliser. Attention, les chiffres sur les pièces de tangram sont différents selon les groupes ! Les solutions sont disponibles dans le dossier *tangram*.



Pour les énigmes *Puzzle*, assemblez les deux parties (visuel et phrases de l'énigme) puis découpez sur les lignes du puzzle sans vous préoccuper des excroissances et des creux. Glissez les morceaux de puzzle dans une petite enveloppe portant le numéro de l'énigme. Lorsque les élèves auront réalisé le puzzle, il faudra le retourner pour lire l'énigme.

L'enseignant conserve les fiches solutions des énigmes et des tangrams.

Matériel supplémentaire à prévoir par groupe selon les niveaux de classe :

CE2 : du scotch et 1 attache parisienne.

CM1 : RAS

CM2 : imprimer la page de l'énigme *Mastermind* en couleur.

4- Le déroulement :

- Avant l'arrivée des élèves : Affichez aux murs de la classe la page « code secret final » ainsi que les pages permettant de décoder les énigmes (roue de César, codages en cercles, Pigpen, code morse....)

Avec les élèves :

Etape 1 : regarder le teaser ensemble sur un ordinateur ou raconter le scénario (mais le teaser est nettement plus motivant).

<https://drive.google.com/file/d/1VZI64psxpPbxTj0B84vPkh8ash53h2Cx/view?usp=sharing>

Etape 2 : distribuer les enveloppes, les 4 couleurs doivent être attribuées. Lorsqu'un groupe a terminé une énigme et que celle-ci est juste, il reçoit une pièce du tangram par énigme juste. Sinon, il retourne chercher l'énigme fautive avec l'aide de son enseignant si besoin.

Un compte à rebours en ligne :

http://www.viewpure.com/chpEqbXH3_A?start=0&end=0

Lorsqu'un groupe a collecté les 7 pièces de son tangram : lui donner la feuille avec la silhouette de la figure à reconstituer (en fonction de la couleur du groupe). Attention, une pièce ne sert pas pour reconstituer le modèle. C'est le numéro de cette pièce qui permettra de reconstituer LE code à 4 chiffres qui arrêtera la machine.

Etape 3 : inscrire le chiffre trouvé sur la pièce de tangram non utilisée sur la feuille code dans la case de la couleur du groupe.

Valider le code en le tapant sur le site : <https://lockee.fr/o/rl752evW>

(ou en annonçant à la classe que c'est le bon code).

Les minions applaudissent ; c'est gagné ! Mission accomplie !