




## Petit Elfe au musée

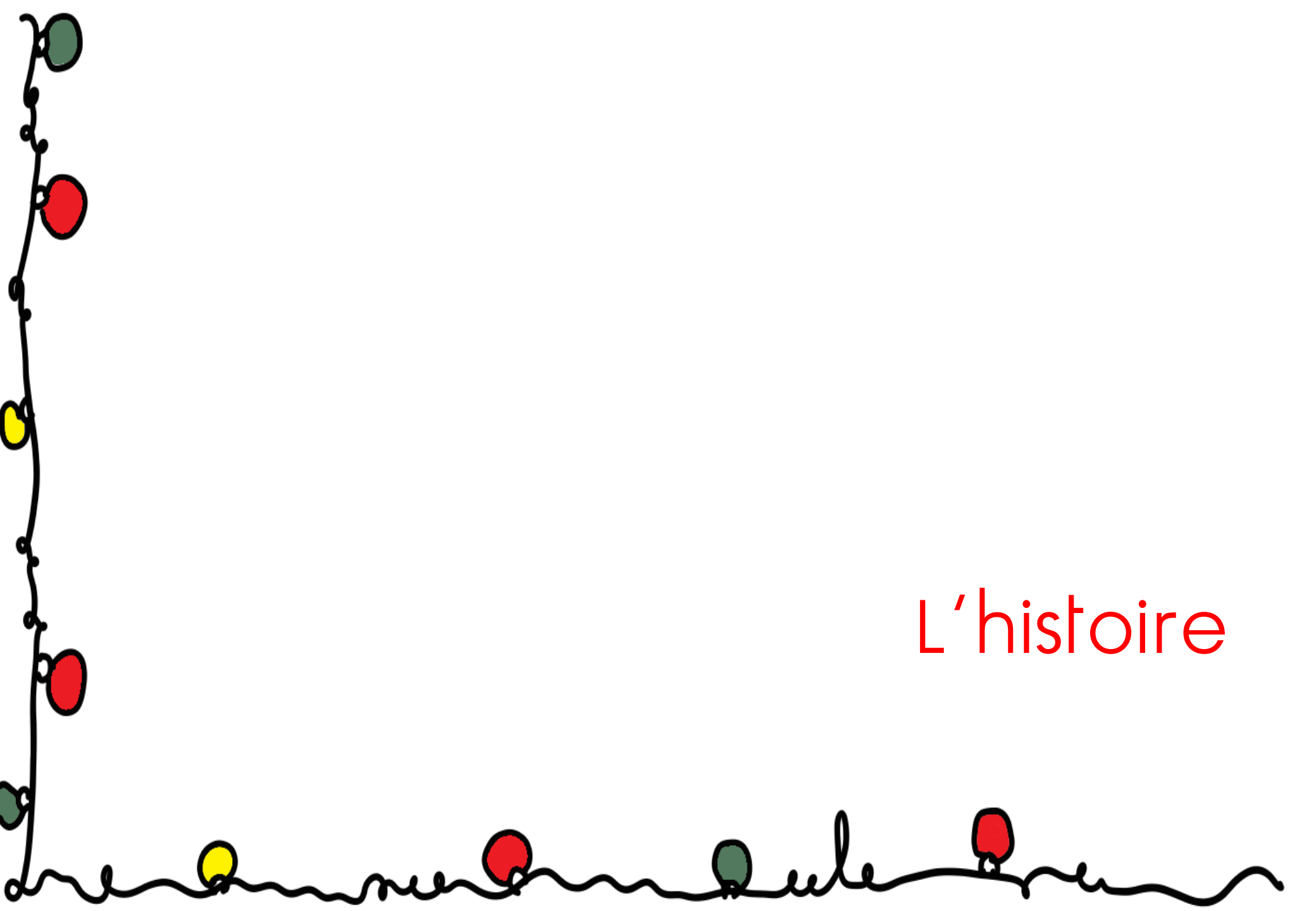
Le grand jeu de Noël présenté aujourd'hui est un jeu de logique et de réflexion « contre la montre ».

Il y a un temps limite pour résoudre les énigmes dans le cadre d'une mission, dans un temps limité.

Les différentes missions sont distribuées dans des enveloppes portant un numéro. On ne peut obtenir l'énigme suivante qu'après avoir résolu celle que l'on a en main.

Pour plonger vos élèves dans l'ambiance du jeu et les laisser s'approprier la mission qui leur est confiée, lisez ou projetez l'histoire de Petite Elfe et sa mésaventure au musée du Père Noël !





L'histoire



Petit Elfe  
au musée



Aujourd'hui, Petit Elfe est très joyeux.

Le père Noël lui a confié une grande mission.

Il va être le guide du musée de Noël !

Petit Elfe aime aller  
au musée.

Il aime surtout la  
grande salle des  
portraits du Père  
noël.





Mais malheur, Petit Elfe ne se rappelle plus du code de la porte d'entrée ...





Veux-tu aider Petit  
elfe à retrouver le  
code ?

Participe et résous  
chaque épreuve. A  
chaque épreuve  
gagnée, tu auras  
un morceau de  
code !





# La lettre du Père Noël





Les enfants,

Je vous remercie d'avoir  
aidé Petit Elfe à retrouver  
le code de la porte du  
musée.

Quelques surprises vous  
attendent !!

Oh, ah, ah !





# Les œuvres découvertes





Père Noël de Cathy D



Renne au nez rouge et noir de  
Roze tulip



Les détournements  
de  
Ed Wheeler



Père Noël de  
Picasso



Père Noël de  
Shen Jingdong



Père Noël de  
Kaël



Noël de  
Iwona Lifsches



# L'organisation du jeu





Equipe 1	Equipe 2	Equipe 3	Equipe 4	Equipe 5
sudoku	puzzle	Cherche e trouve	Œil de lynx	2 par 2
puzzle	Cherche e trouve	Œil de lynx	2 par 2	sudoku
Cherche e trouve	Œil de lynx	2 par 2	sudoku	puzzle
Œil de lynx	2 par 2	sudoku	puzzle	Cherche e trouve
2 par 2	sudoku	puzzle	Cherche e trouve	Œil de lynx






Les différentes énigmes sont mises dans des enveloppes indiquant le numéro de l'épreuve et l'équipe.

Les épreuves peuvent être plastifiées pour plusieurs utilisations. Attention à bien penser à votre système de validation.  
A chaque épreuve réussie, le groupe d'élèves reçoit un morceau de code.

Chaque énigme propose 3 niveaux. Il y a donc possibilité de différencier les épreuves : Le sudoku peut être en niveau 1 et le puzzle en niveau 3 par exemple.  
Il y a aussi possibilité de mettre dans la même enveloppe deux niveaux d'épreuve lors de cour double.

Le Père Noël remercie les enfants par quelques gourmandises ou petits lots...

Les élèves doivent reconstituer le code pour ouvrir la porte et aller dans le musée pour y découvrir un trésor (bonbons, chocolat ..)





Code final

L

N



O

E







sudoku

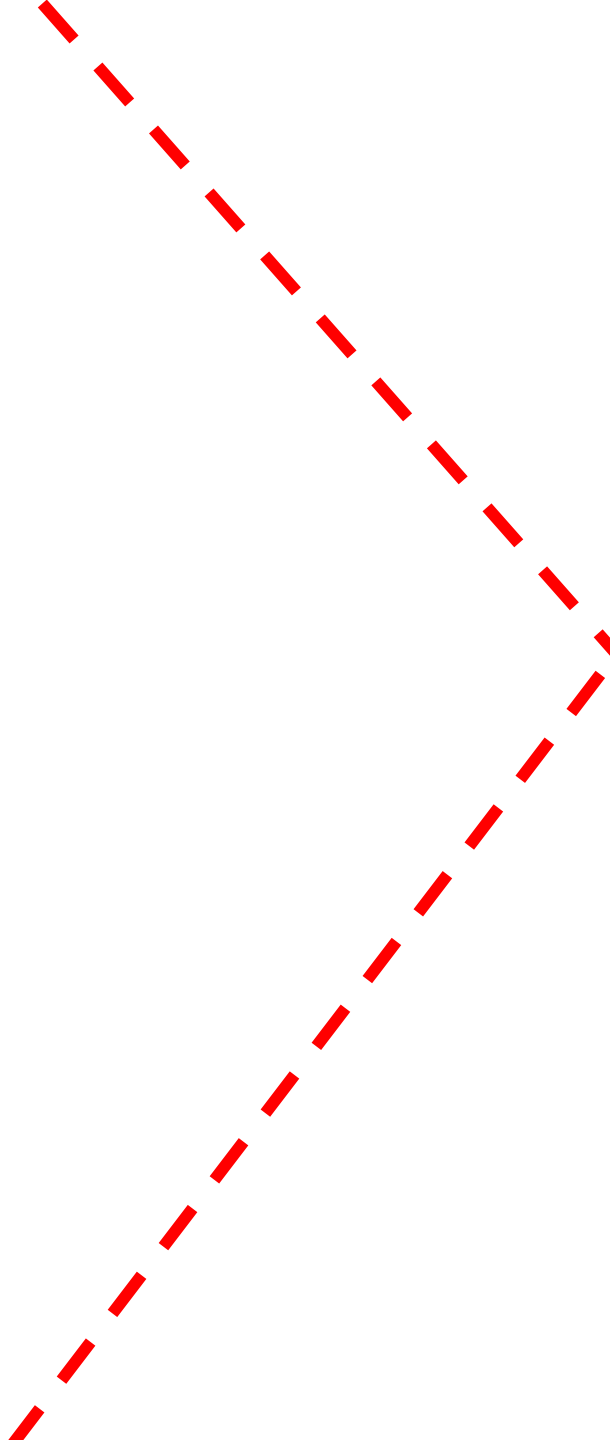
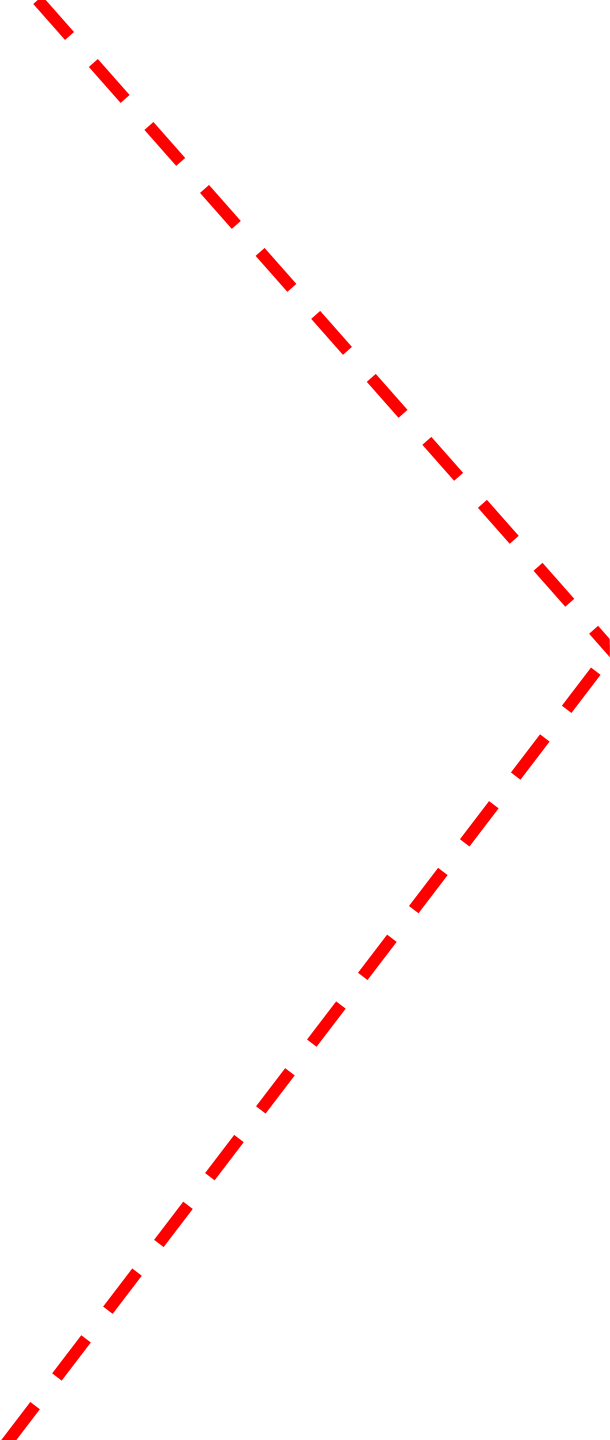


sudoku

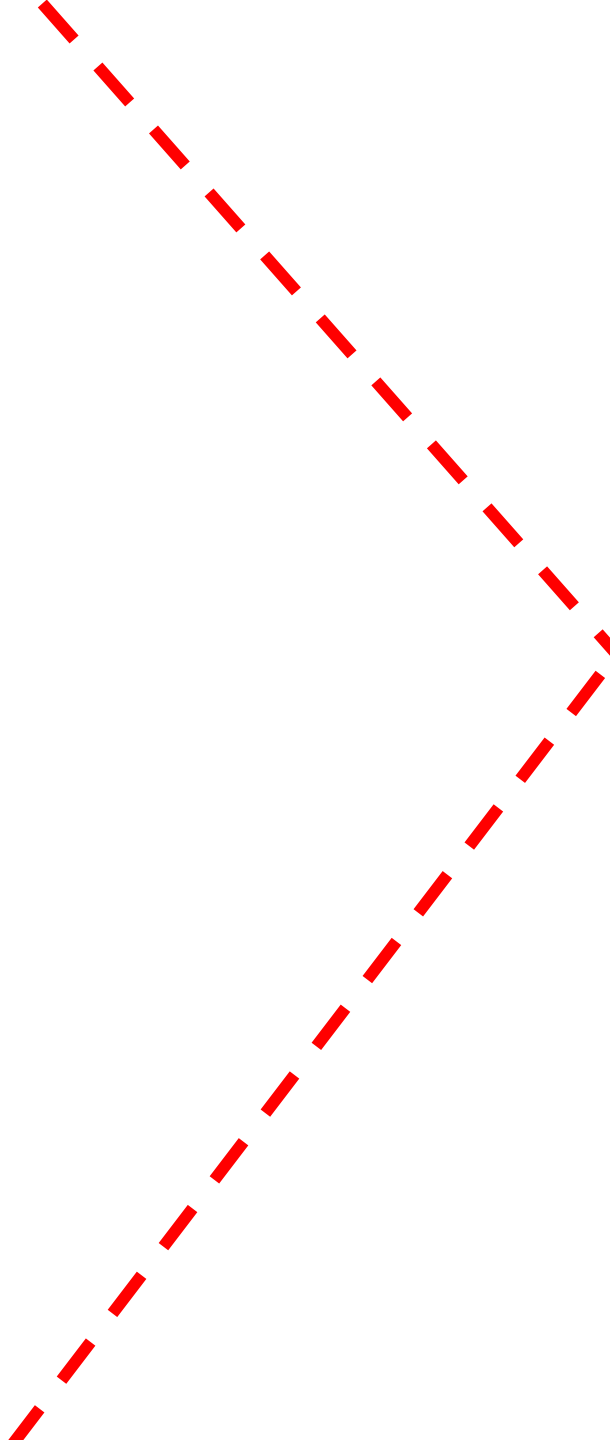
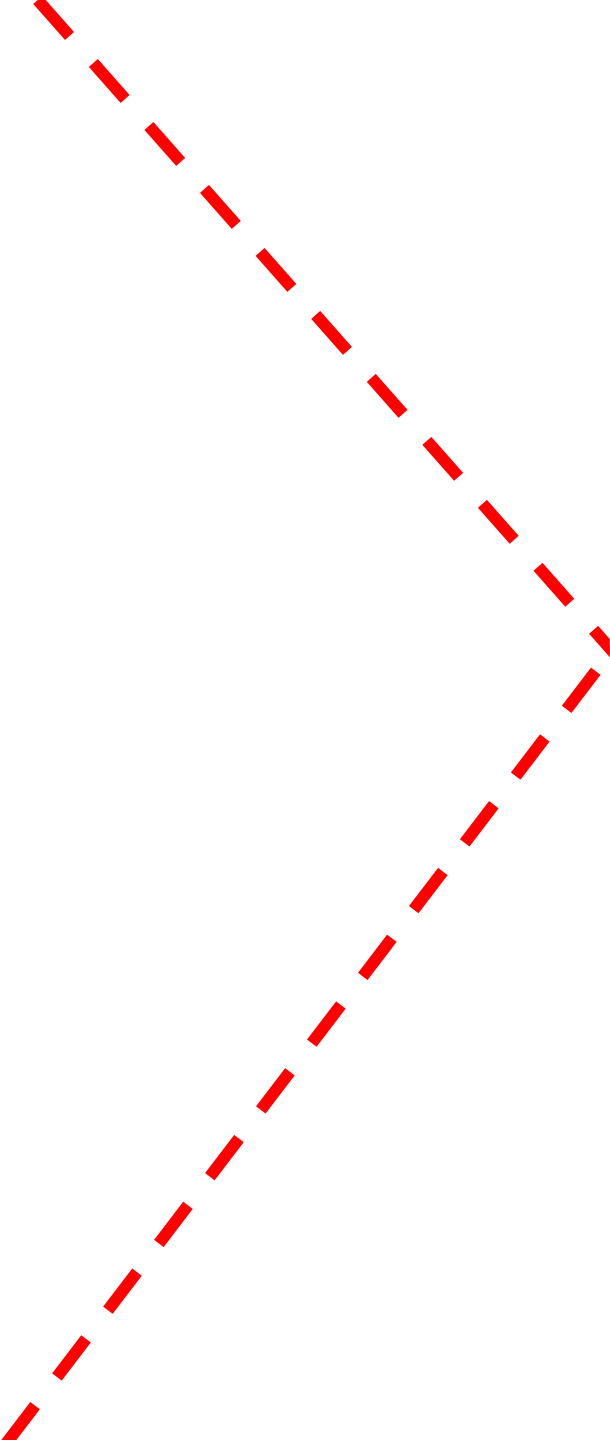


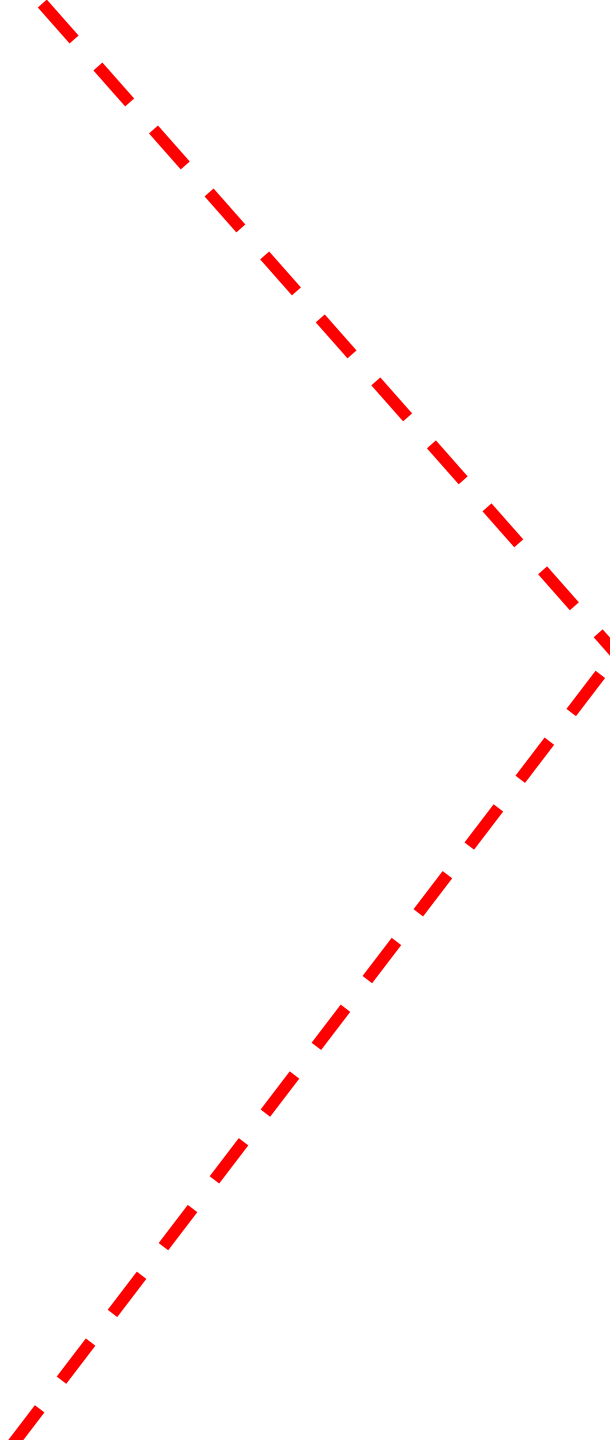
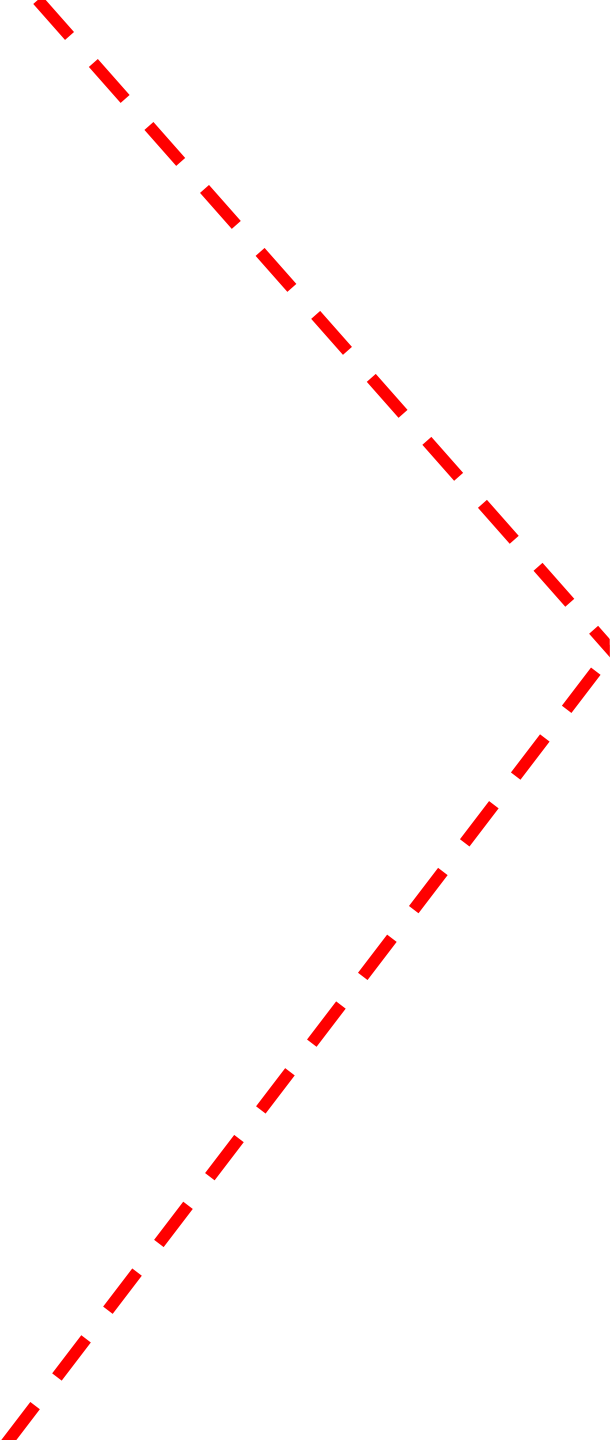
sudoku











puzzle









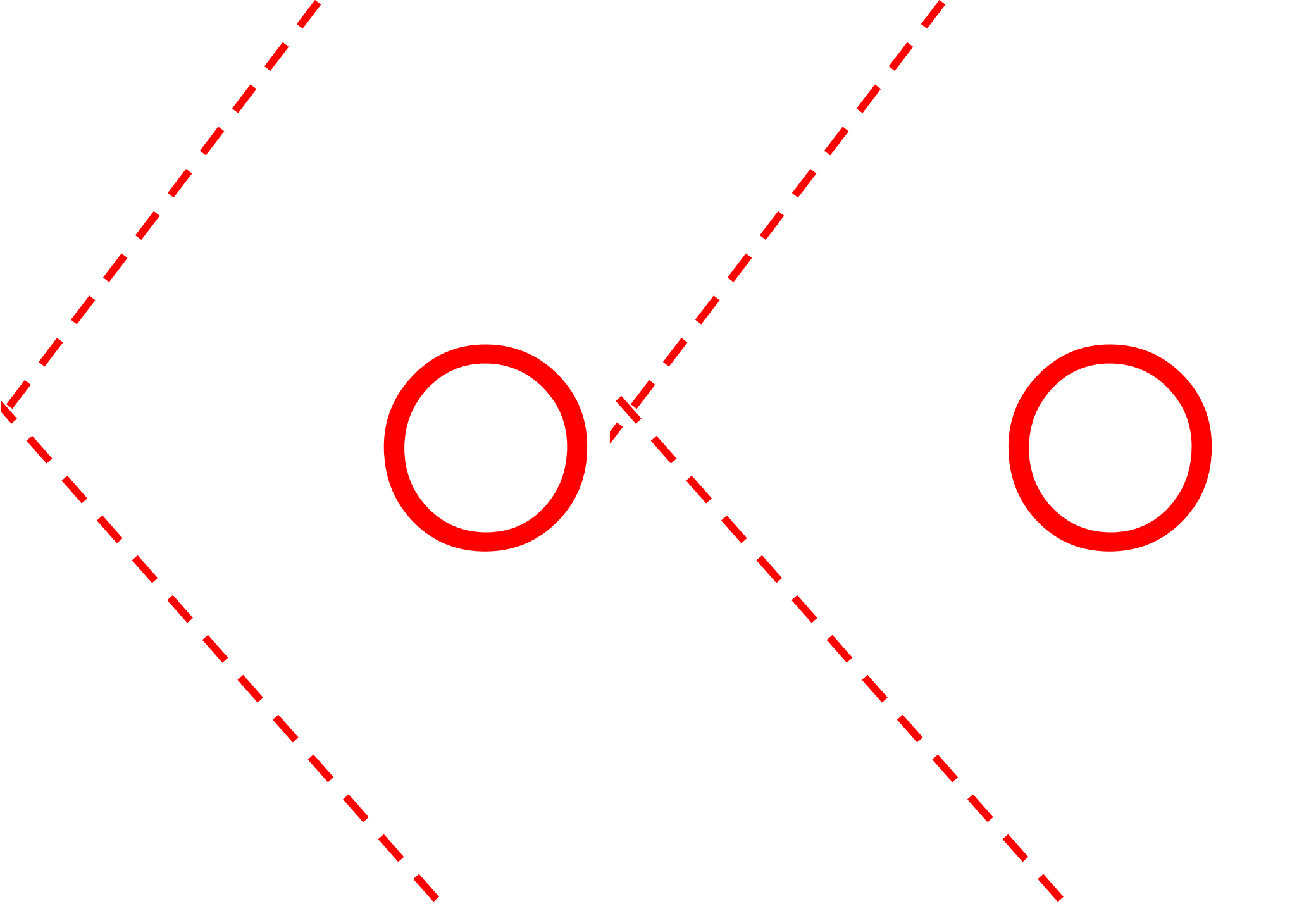


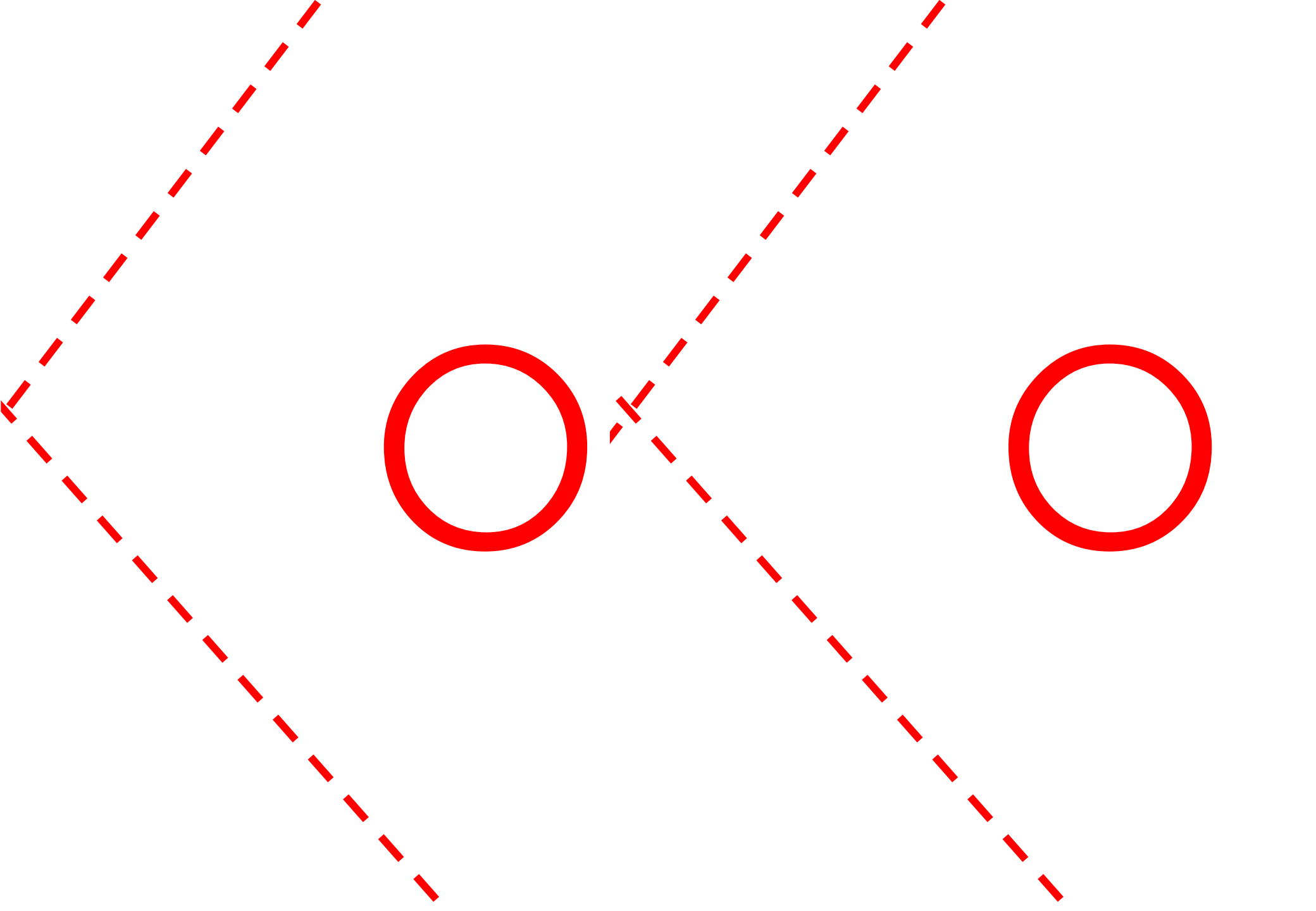


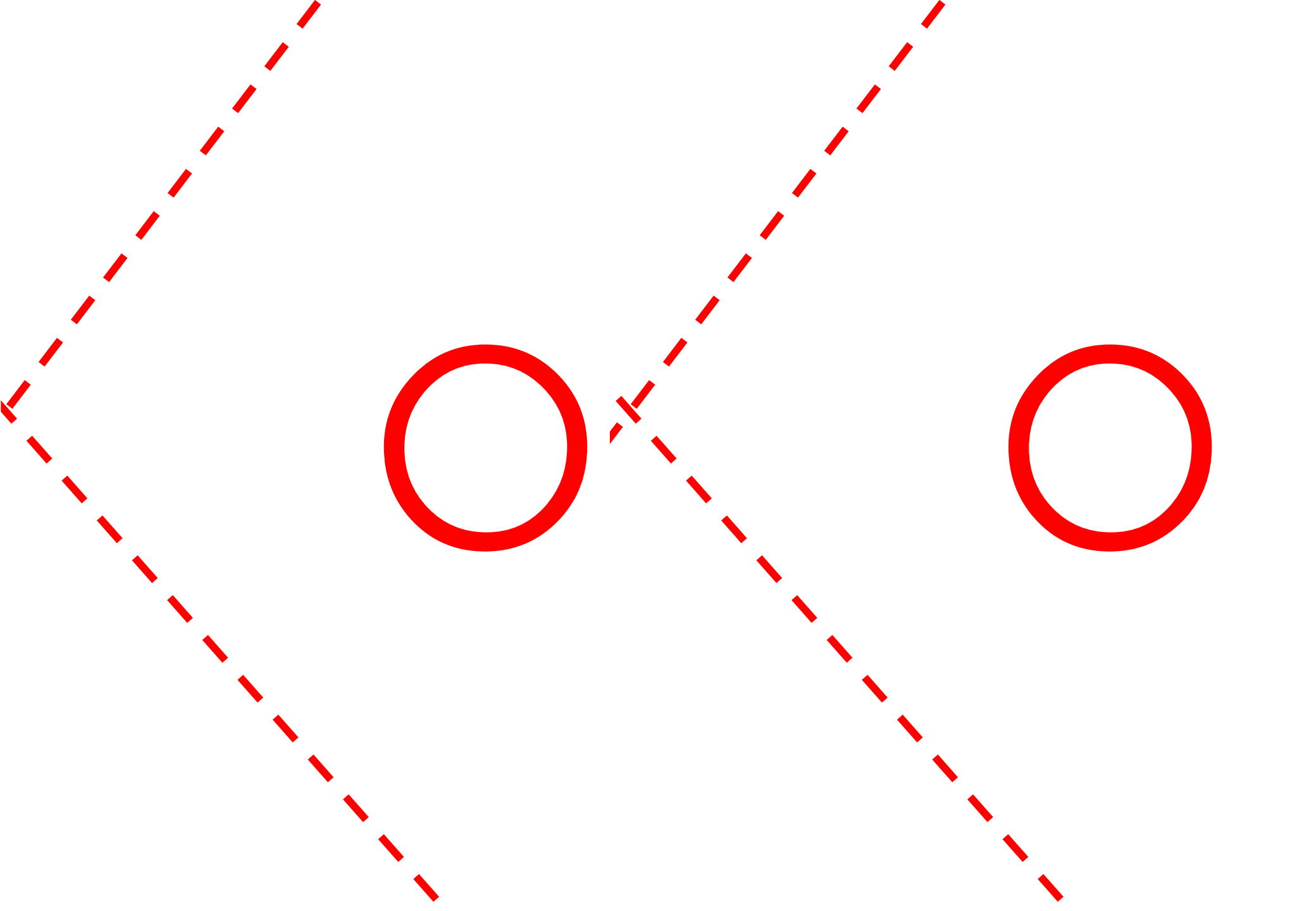
puzzle







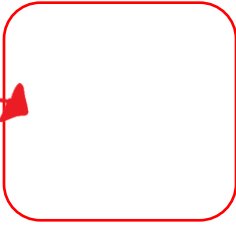


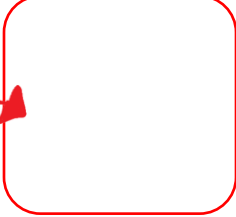









# Cherche et trouve

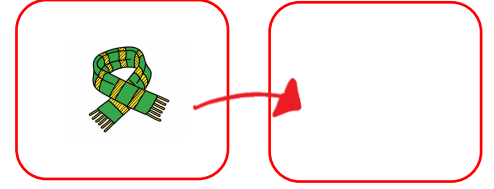
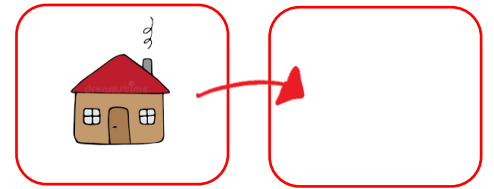
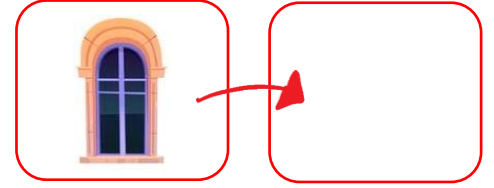
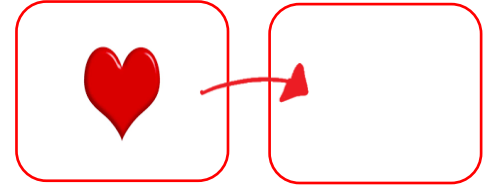
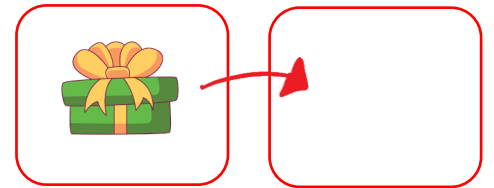




















# Cherche et trouve

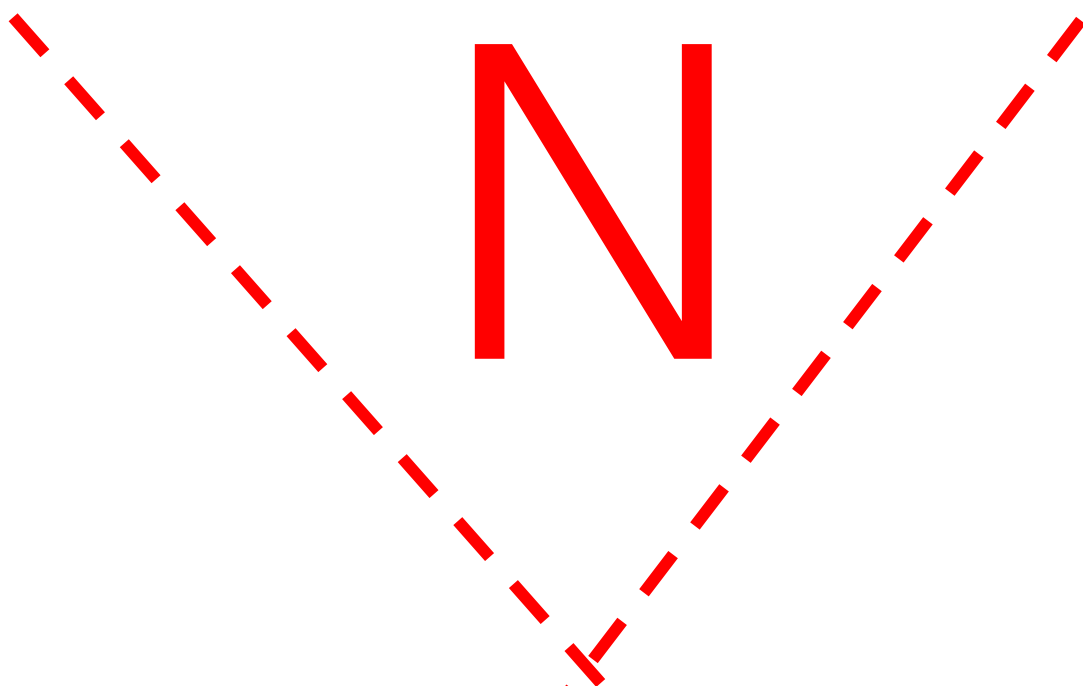
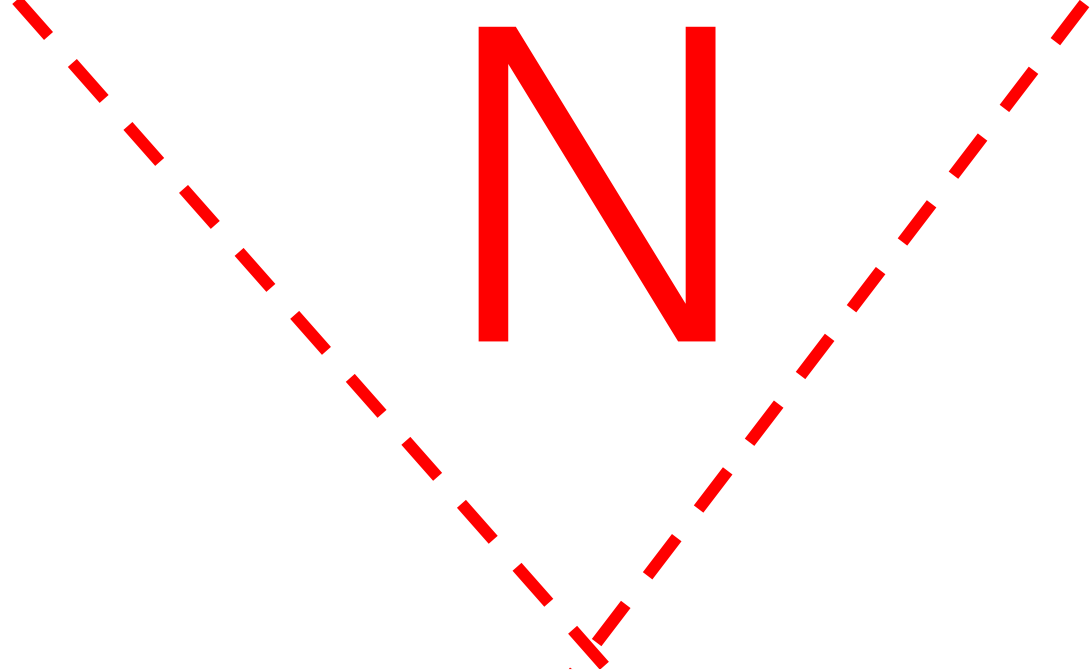


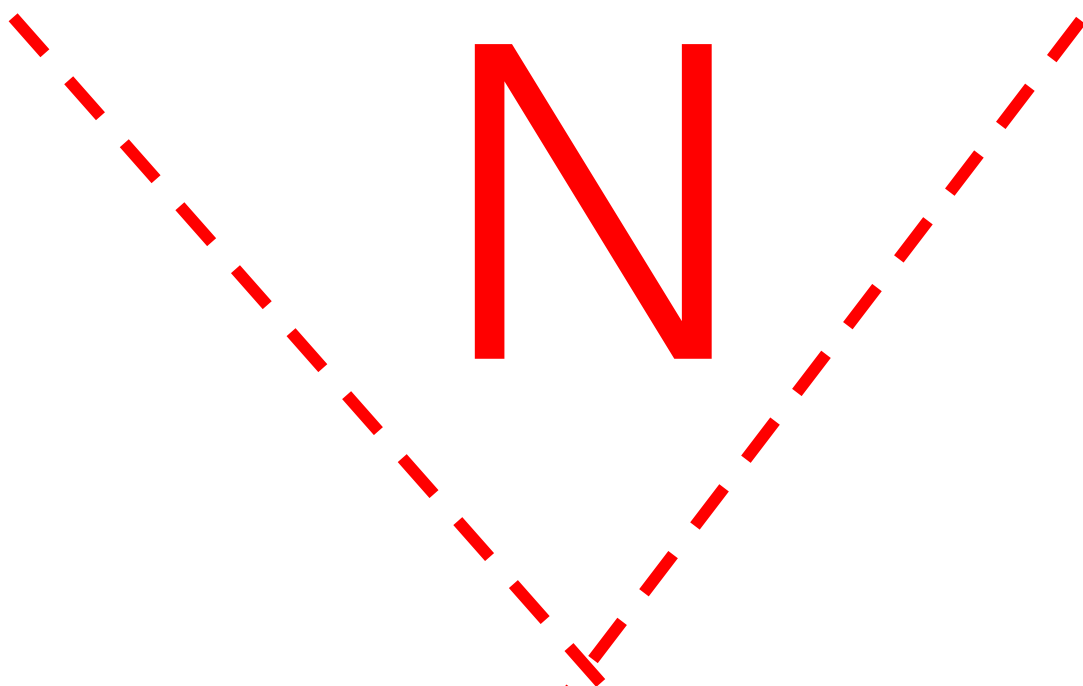
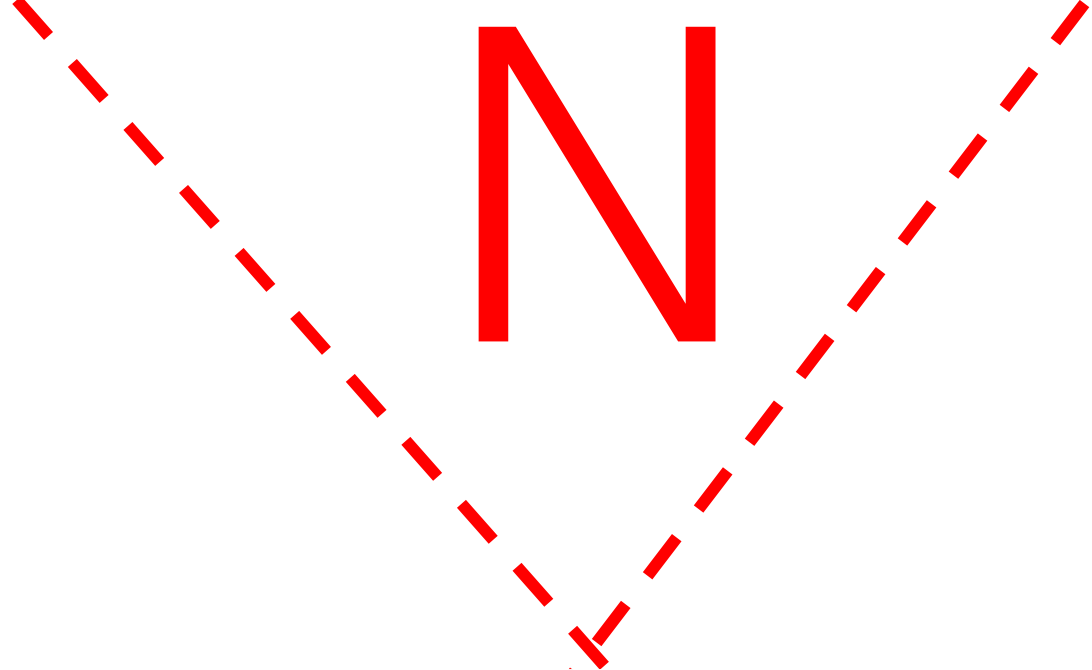
# Cherche et trouve

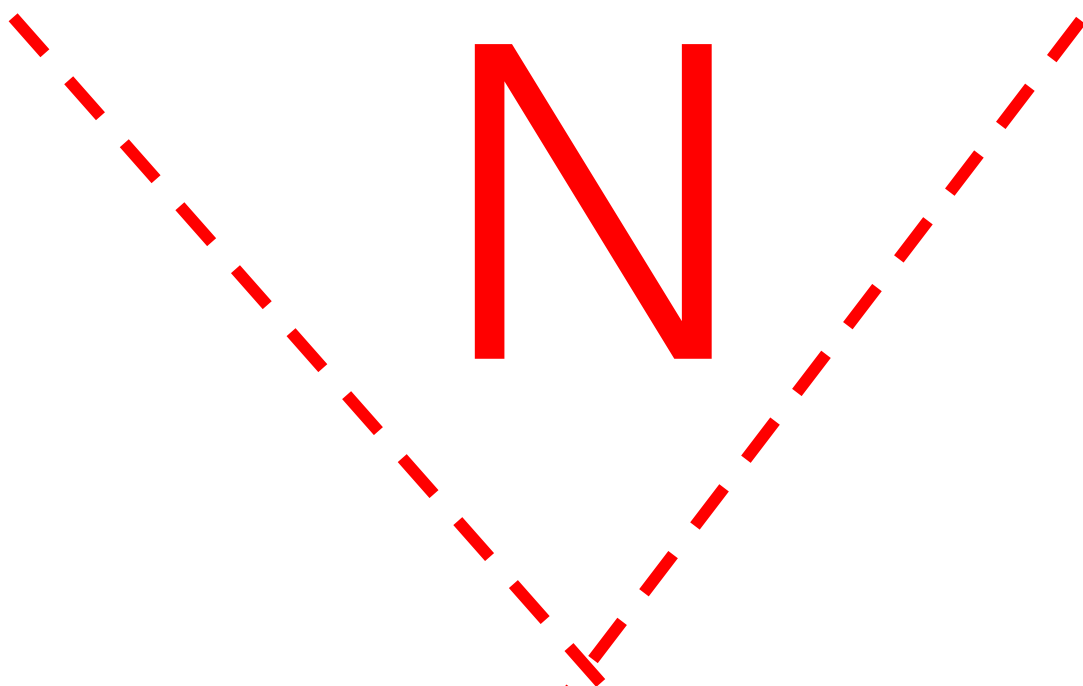
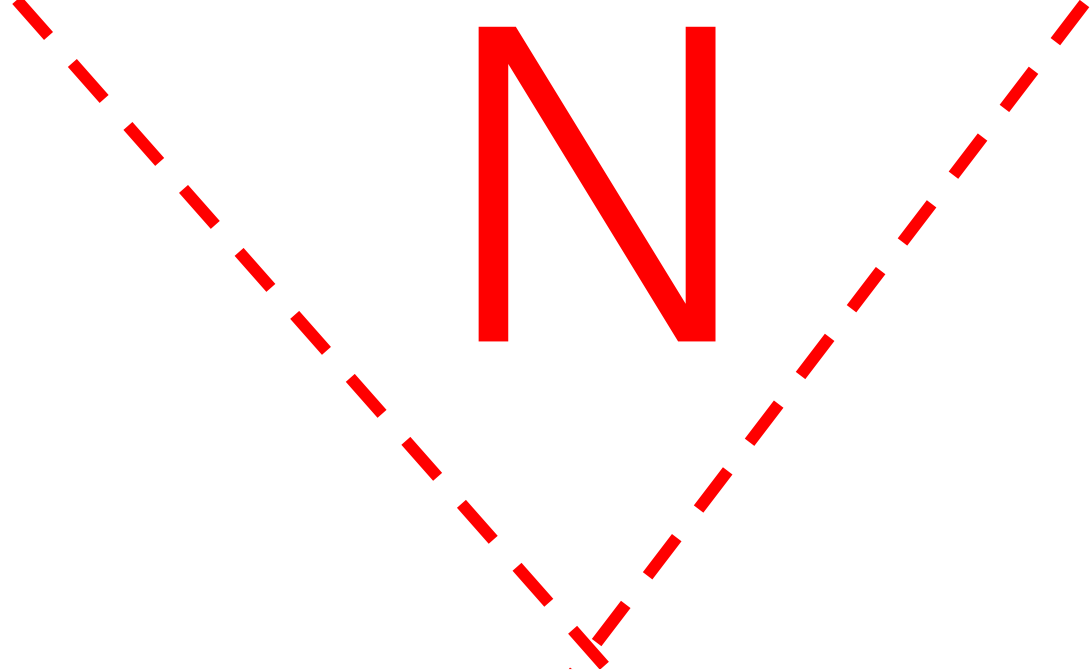


		<input type="text"/>
		<input type="text"/>
		<input type="text"/>
		<input type="text"/>
		<input type="text"/>
		<input type="text"/>
		<input type="text"/>









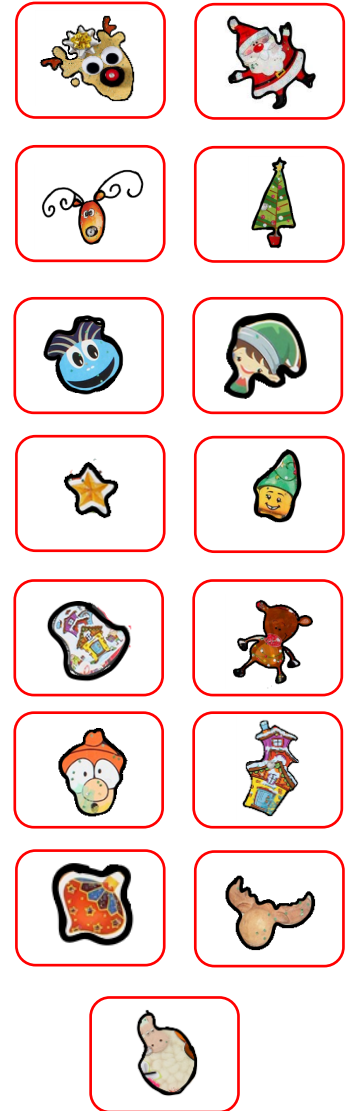








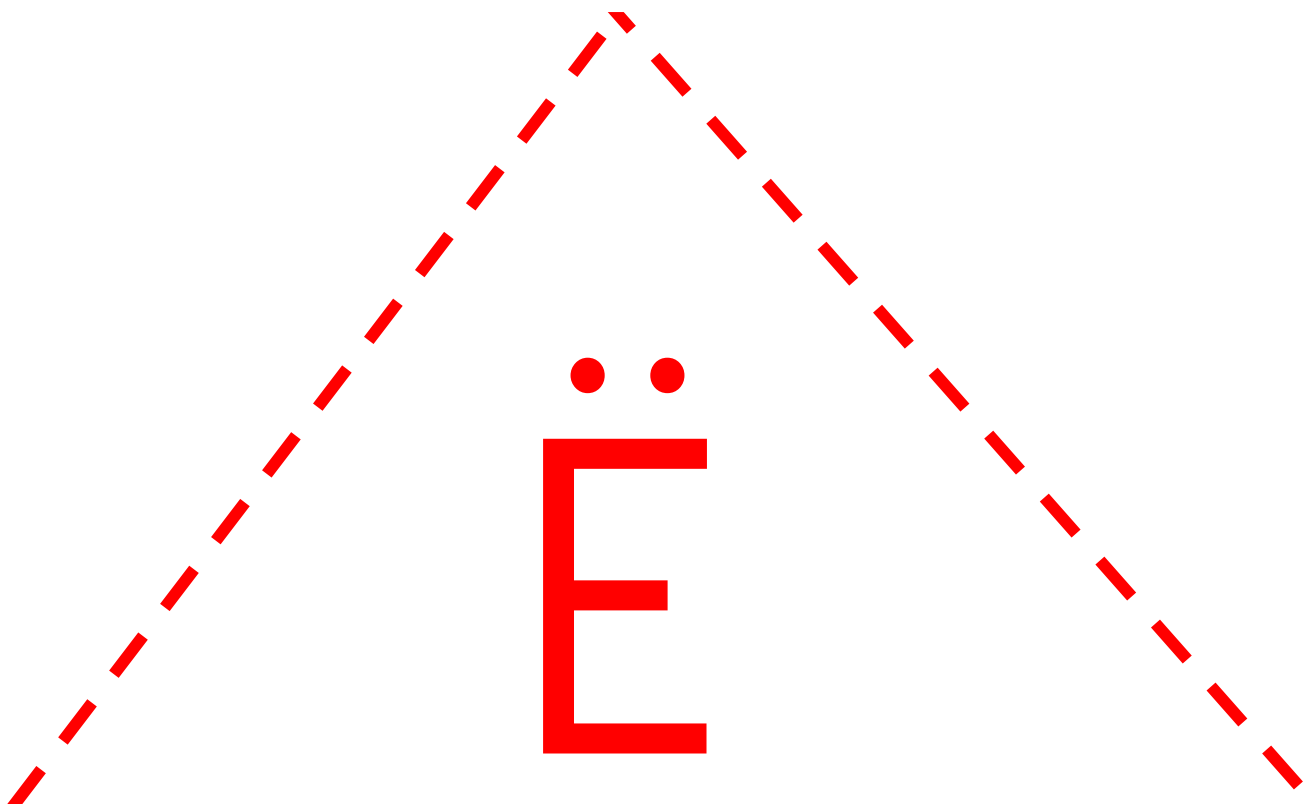


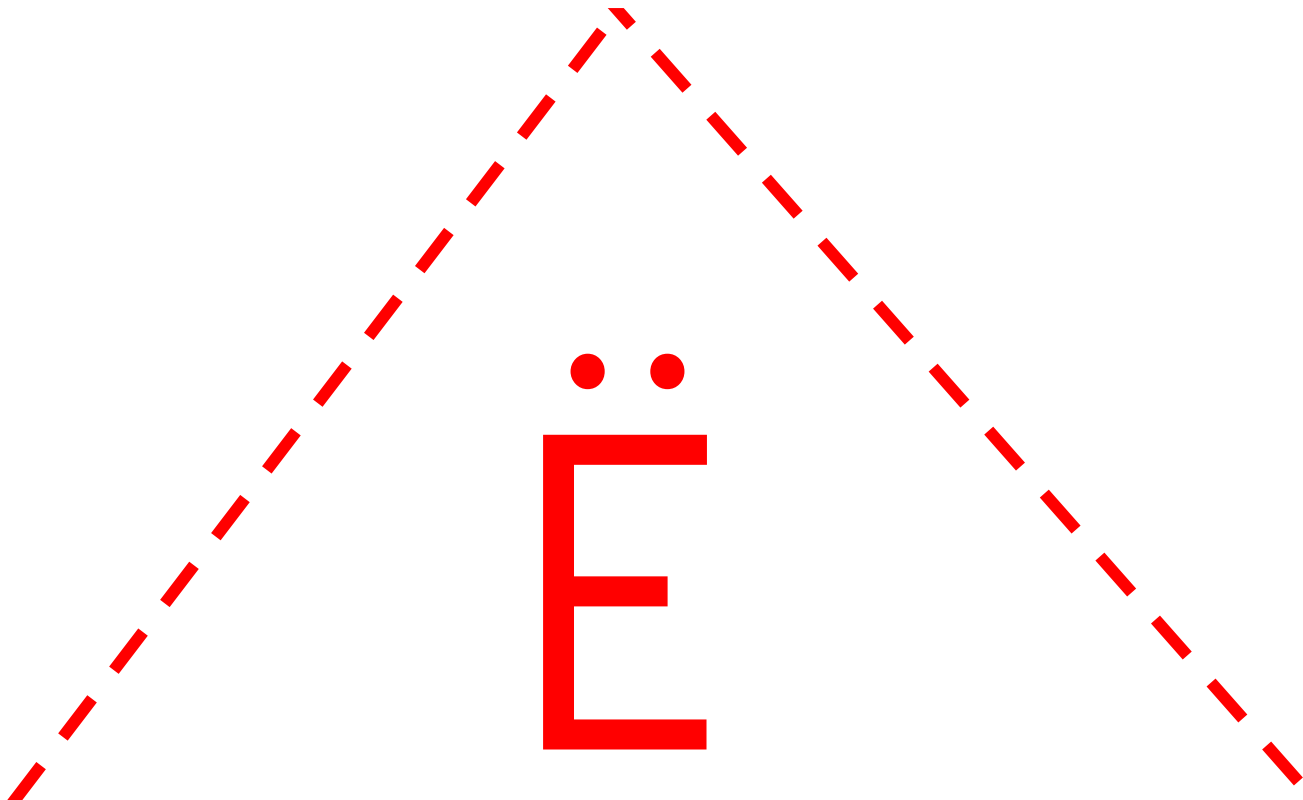


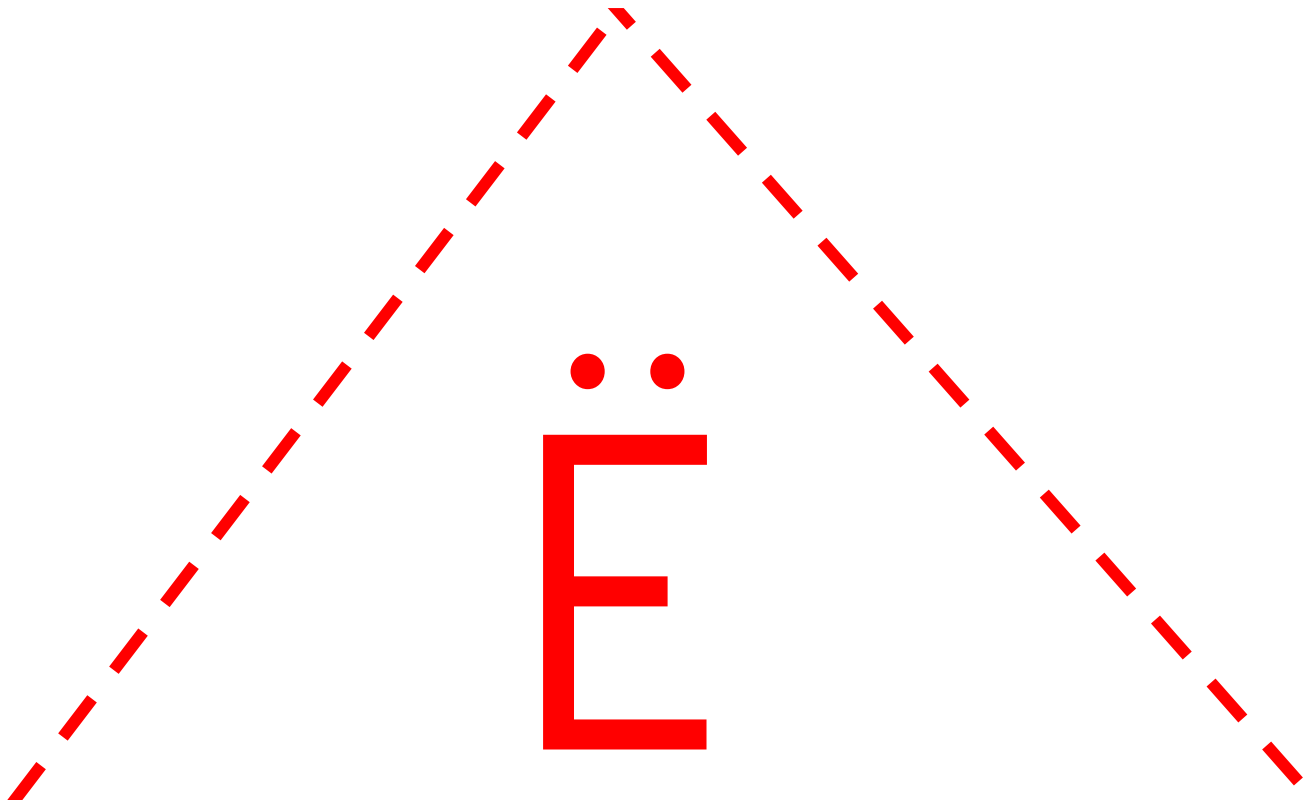


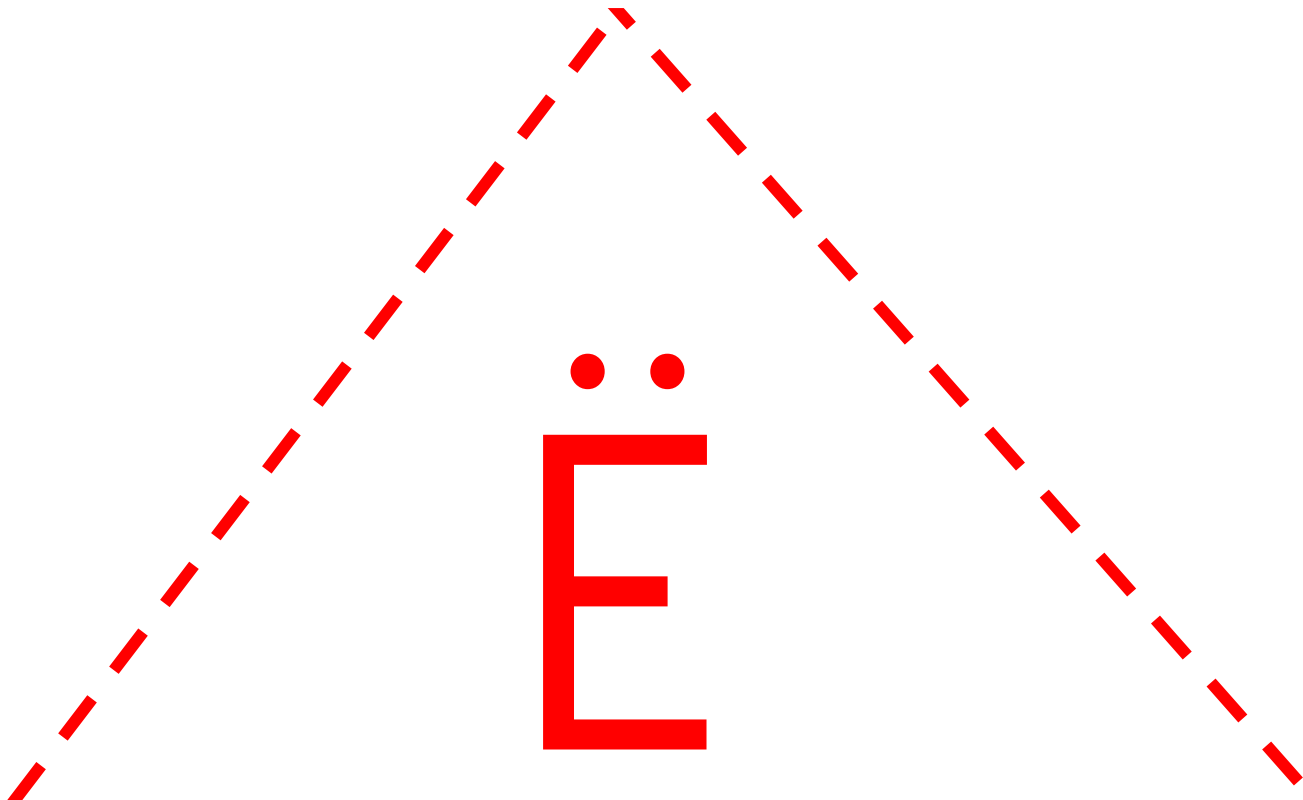
Eil de lynx

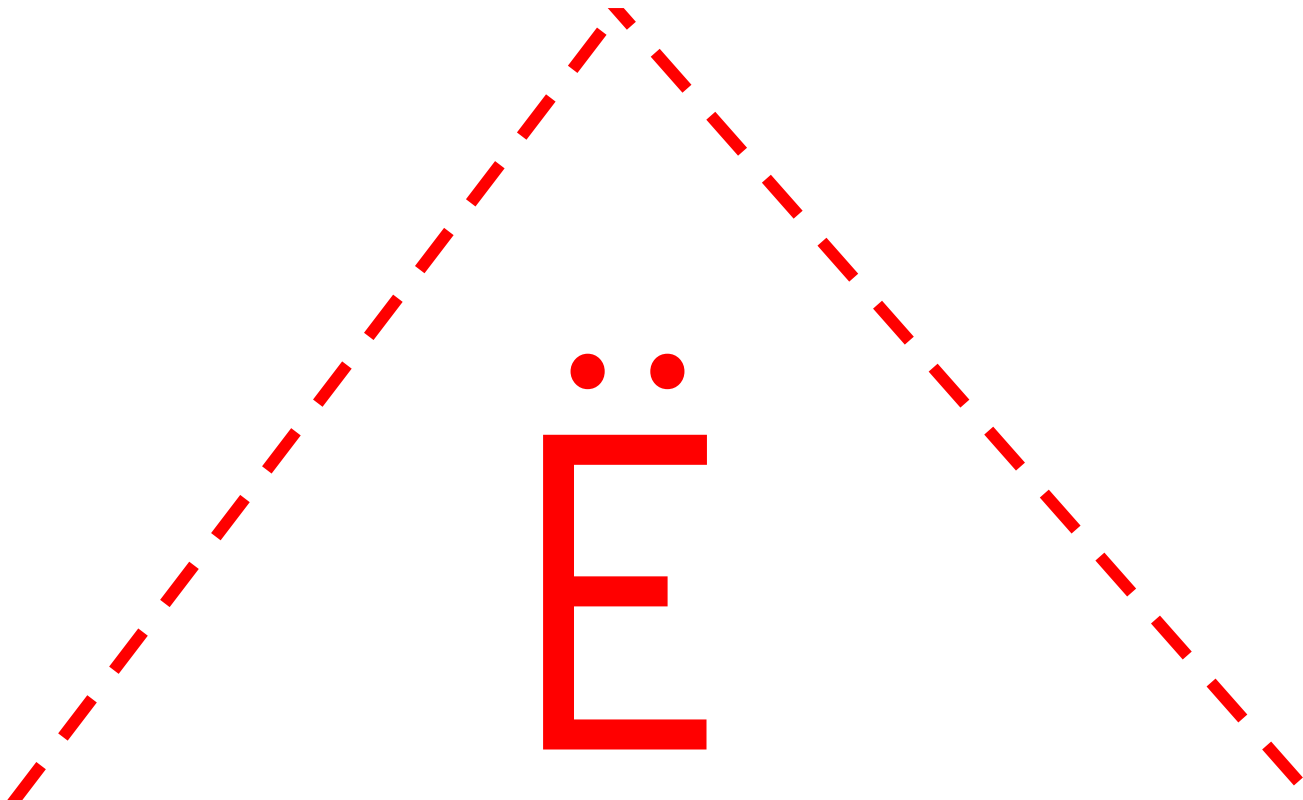










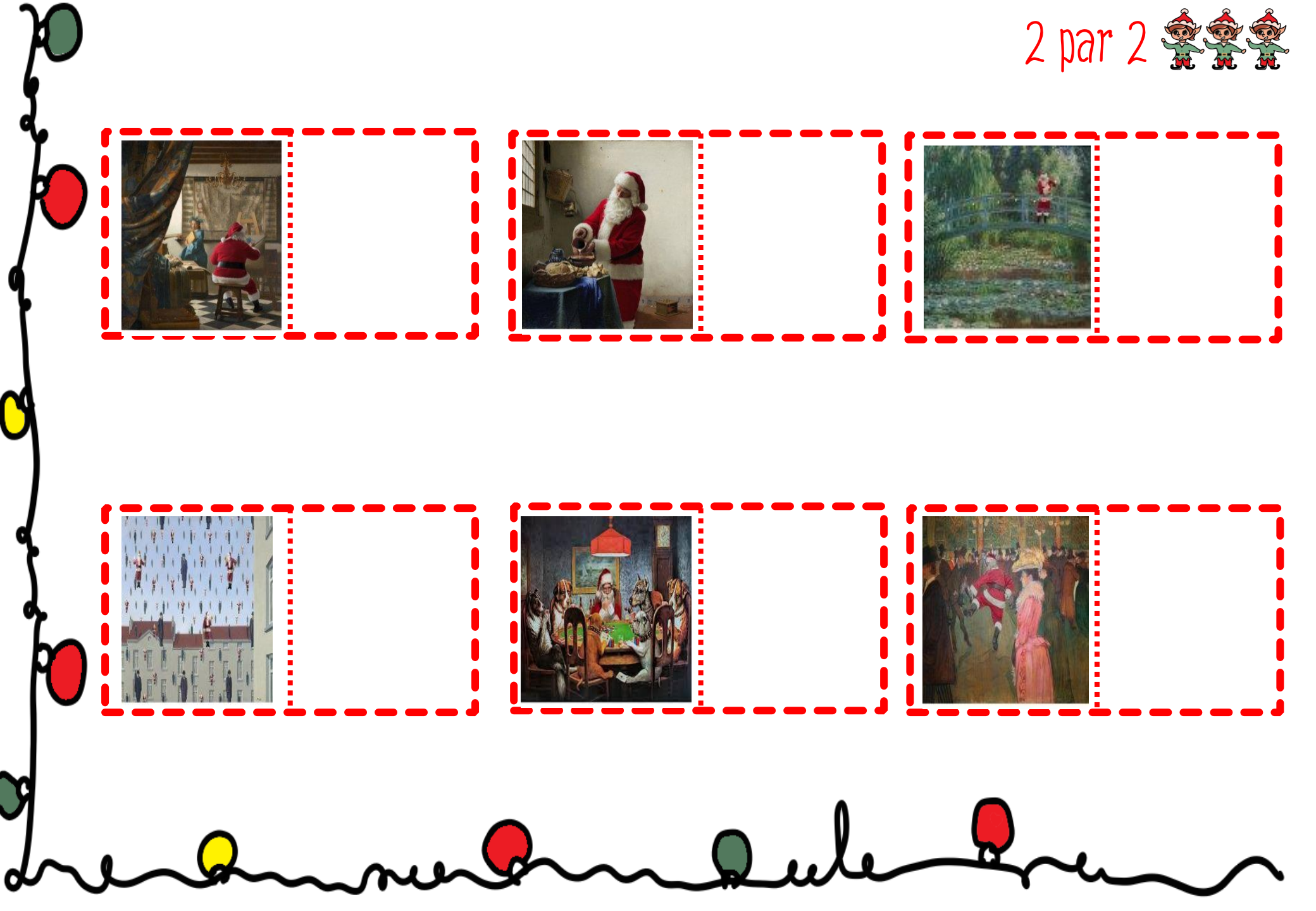






2 par 2

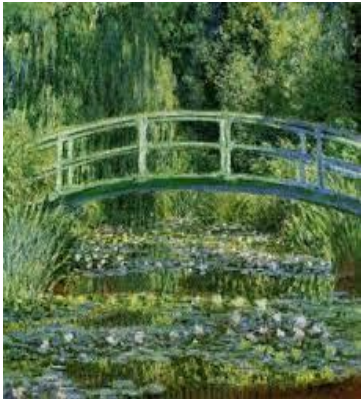




2 par 2 



2 par 2 





2 par 2



