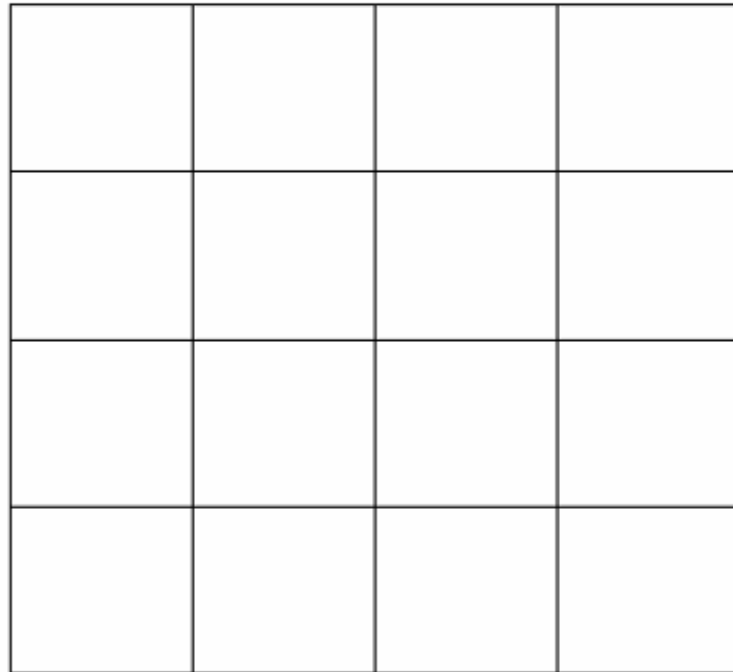
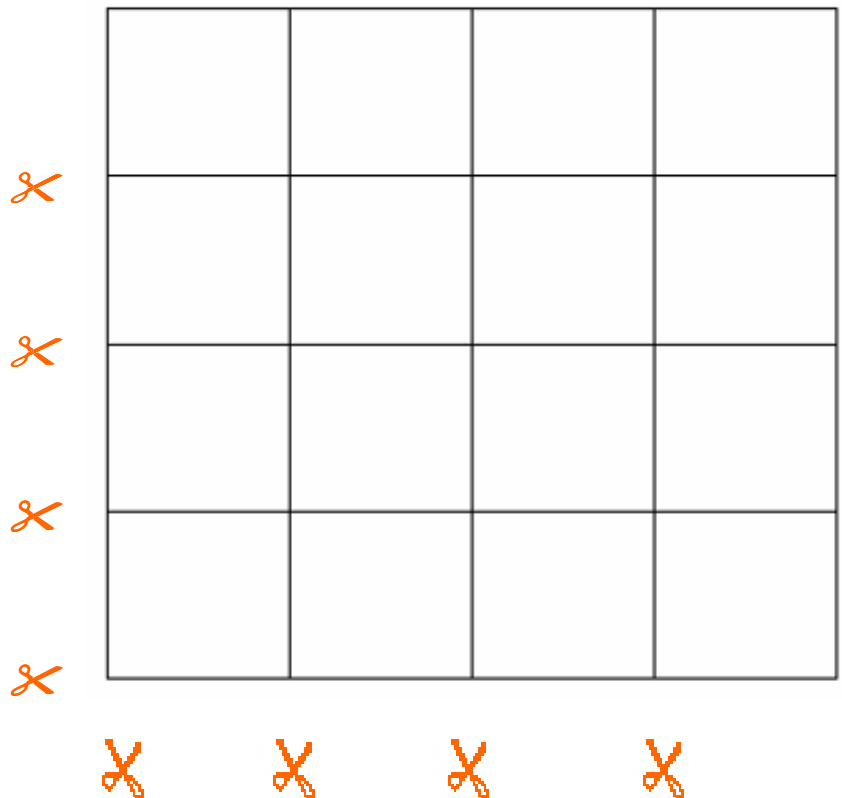


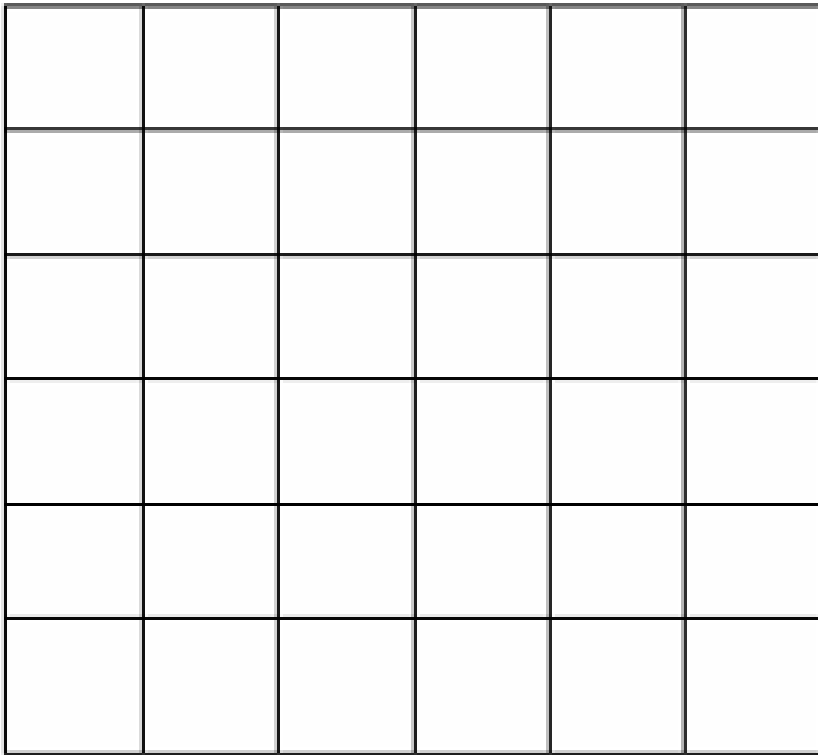
Jour 1 Les arts **Énigme 1 : Mosaïque 1** A ton tour de composer un tableau en utilisant 4 couleurs et en respectant les règles de Paul LOHSE.



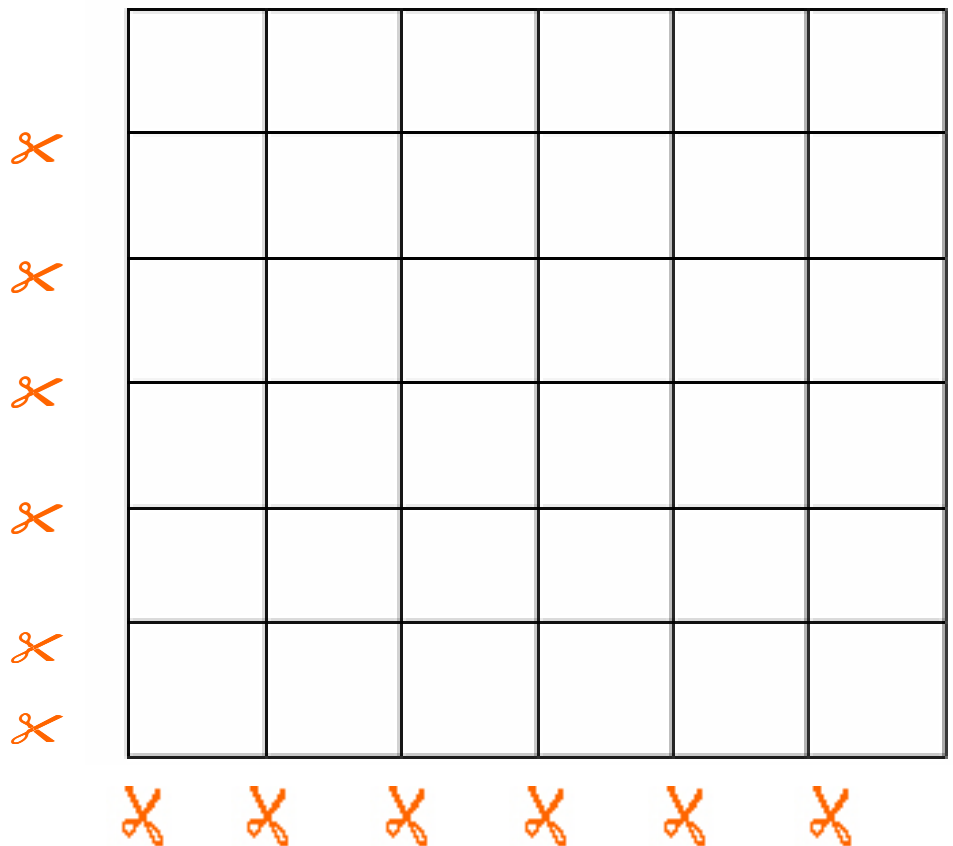
Vous pouvez colorier chaque rangée d'une couleur puis découper



Jour 1 Les arts **Énigme 2 : Mosaïque 2** A ton tour de composer un tableau en utilisant 4 couleurs et en respectant les règles de Paul LOHSE.



Vous pouvez colorier chaque rangée d'une couleur puis découper



Jour 1 Les arts Énigme 3 : Erreurs dans une œuvre

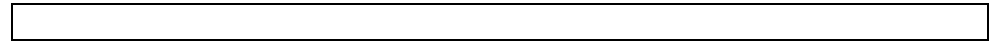
Voici une reproduction d'une toile de Kandinsky « sur blanc II » de 1923.

Saurez-vous trouver les 4 différences (GS); 6 différences pour les CP/CE1 (Il y a 13 différences en tout) ?



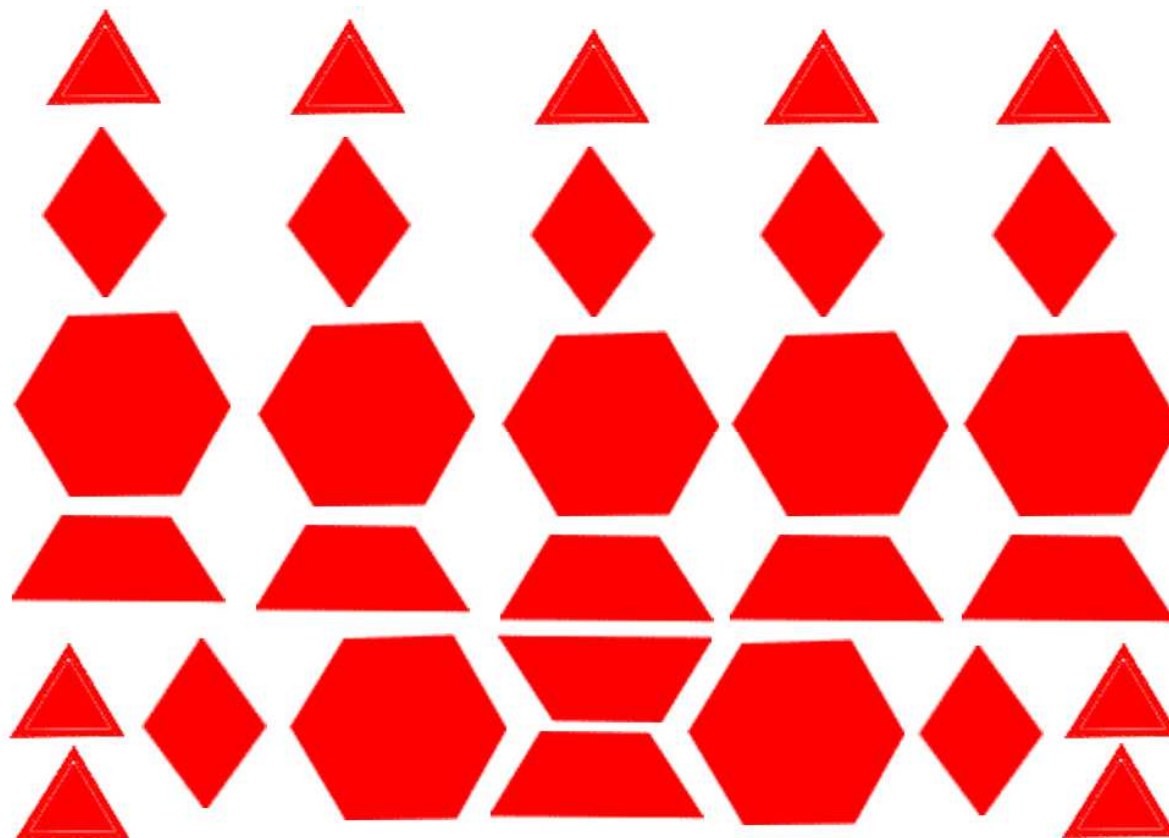
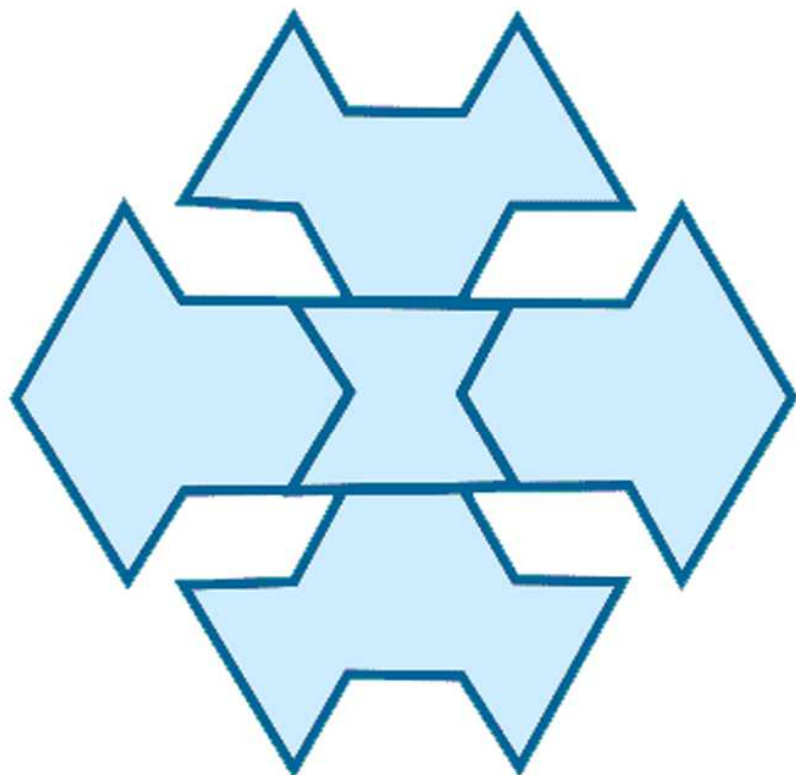
3

Tableau original



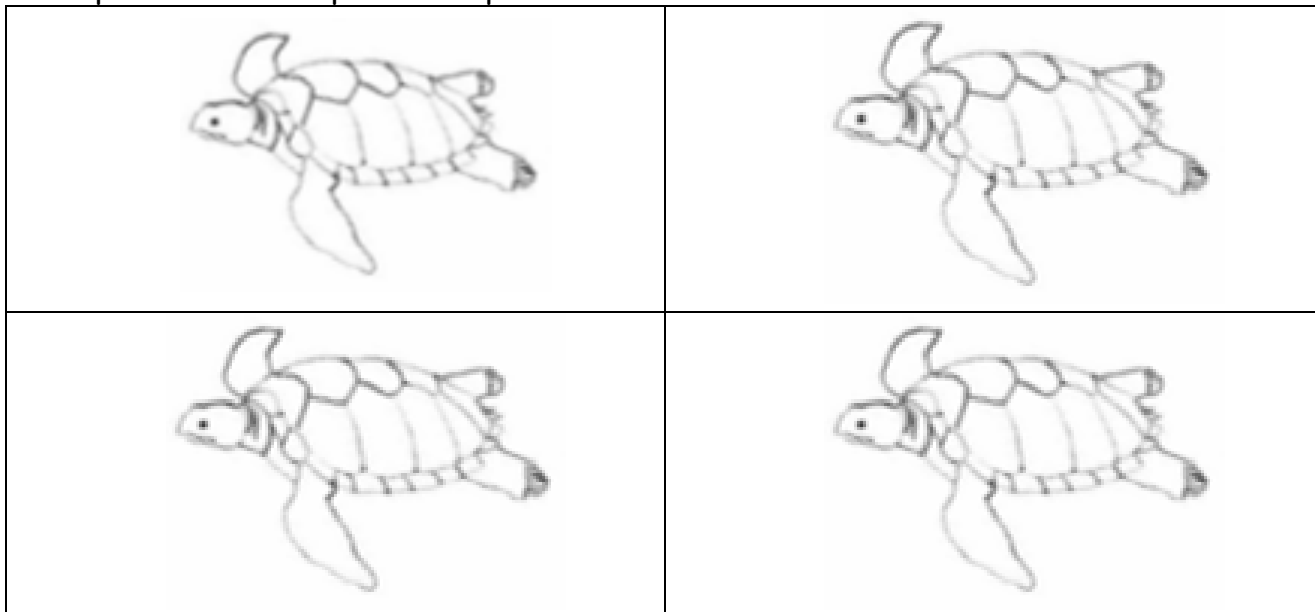
Jour 1 Les arts Énigme 4 : la soucoupe volante (ac-Lille)

La figure bleue doit être entièrement recouverte avec des formes comme celles qui sont représentées en rouge.
On peut utiliser autant de formes que l'on veut. Trouver une solution qui utilise le moins de formes possibles.
Vous pouvez découper les formes rouges



Jour 2 Découvrir le monde 1 **Énigme 1 : La course des tortues**

Vous pouvez colorier puis découper les tortues



Jour 2 Découvrir le monde 1 **Énigme 2 : le message codé**

A l'aide de ces codes, décrypte le message ci-dessous.

Alphabet codé :

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
●	□	■	▽	■			+		

K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
	—		△	▱	÷		▭	▽	▮

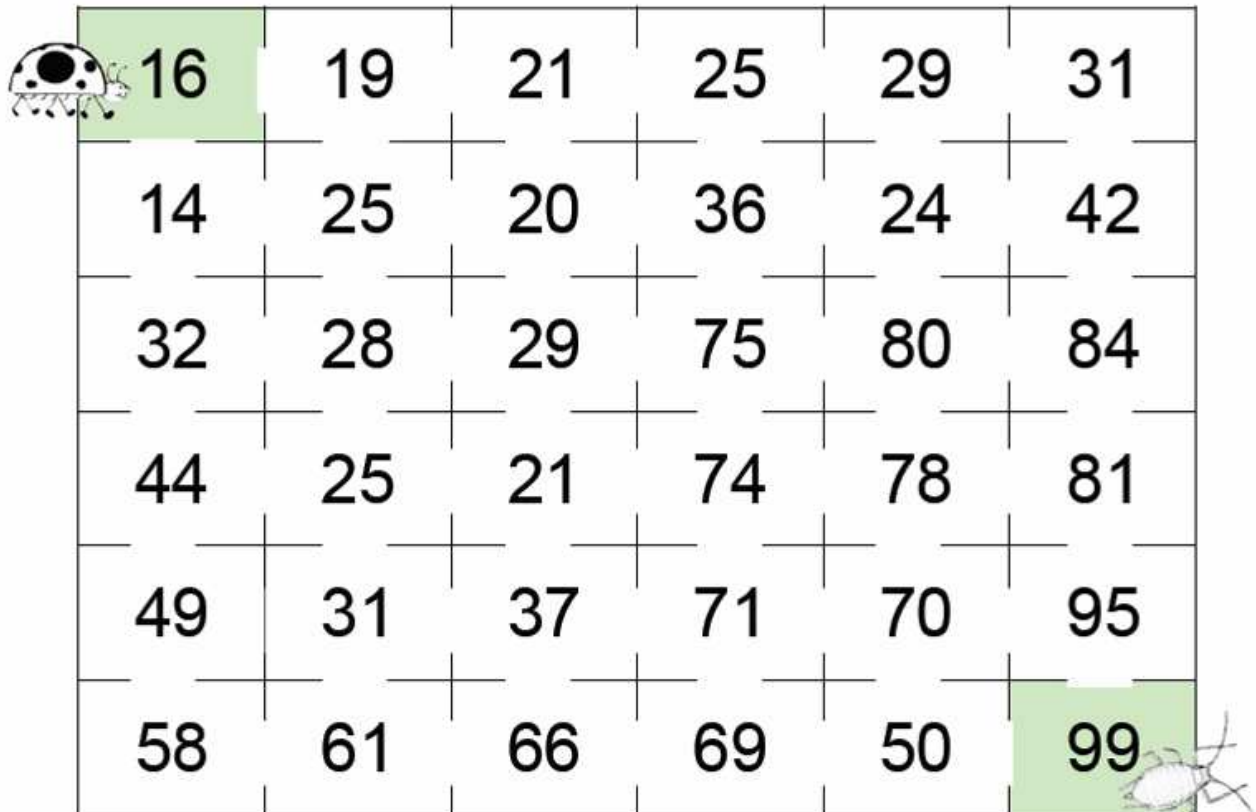
U	V	W	X	Y	Z
□	▲				▭

Message :



Jour 2 Découvrir le monde 1 Énigme 3 : La promenade de la coccinelle (ac-Bordeaux)

Une coccinelle se promène dans ce parterre de nombres pour retrouver le puceron qu'elle aimerait manger. Elle ne se déplace que dans l'ordre croissant des nombres et ne peut pas se déplacer en diagonale.



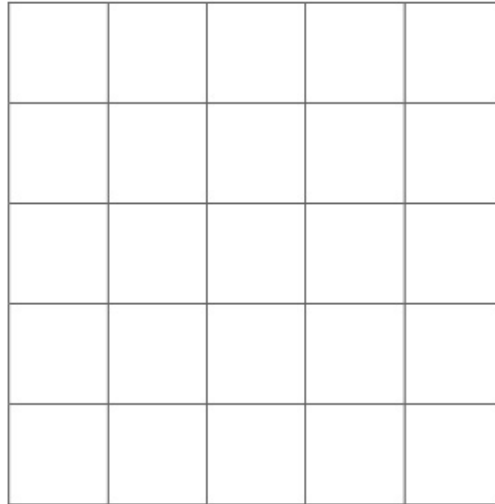
16	19	21	25	29	31
14	25	20	36	24	42
32	28	29	75	80	84
44	25	21	74	78	81
49	31	37	71	70	95
58	61	66	69	50	99

Jour 3 Découvrir le monde 2

Énigme 1 : Le garage des formes (ac-Loire)

Avec 5 pièces recouvre le quadrillage. Attention, il ne doit pas y avoir de case non recouverte ni de pièce qui dépasse.

Niveau 1 :

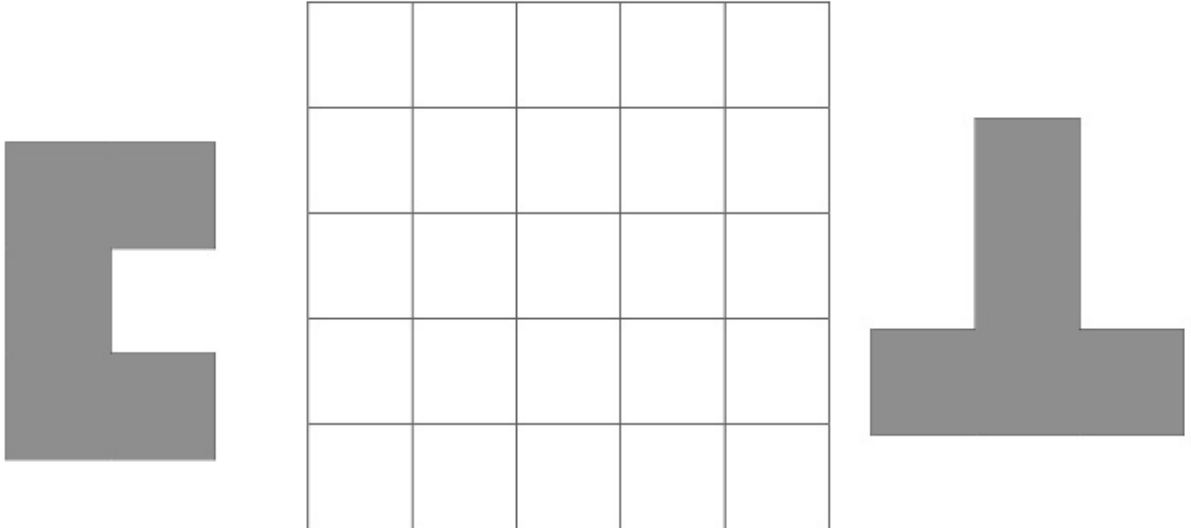


Jour 3 Découvrir le monde 2

Énigme 1 : Le garage des formes

Avec 5 pièces recouvrir le quadrillage. Attention, il ne doit pas y avoir de case non recouverte ni de pièce qui dépasse.

Niveau 2 :

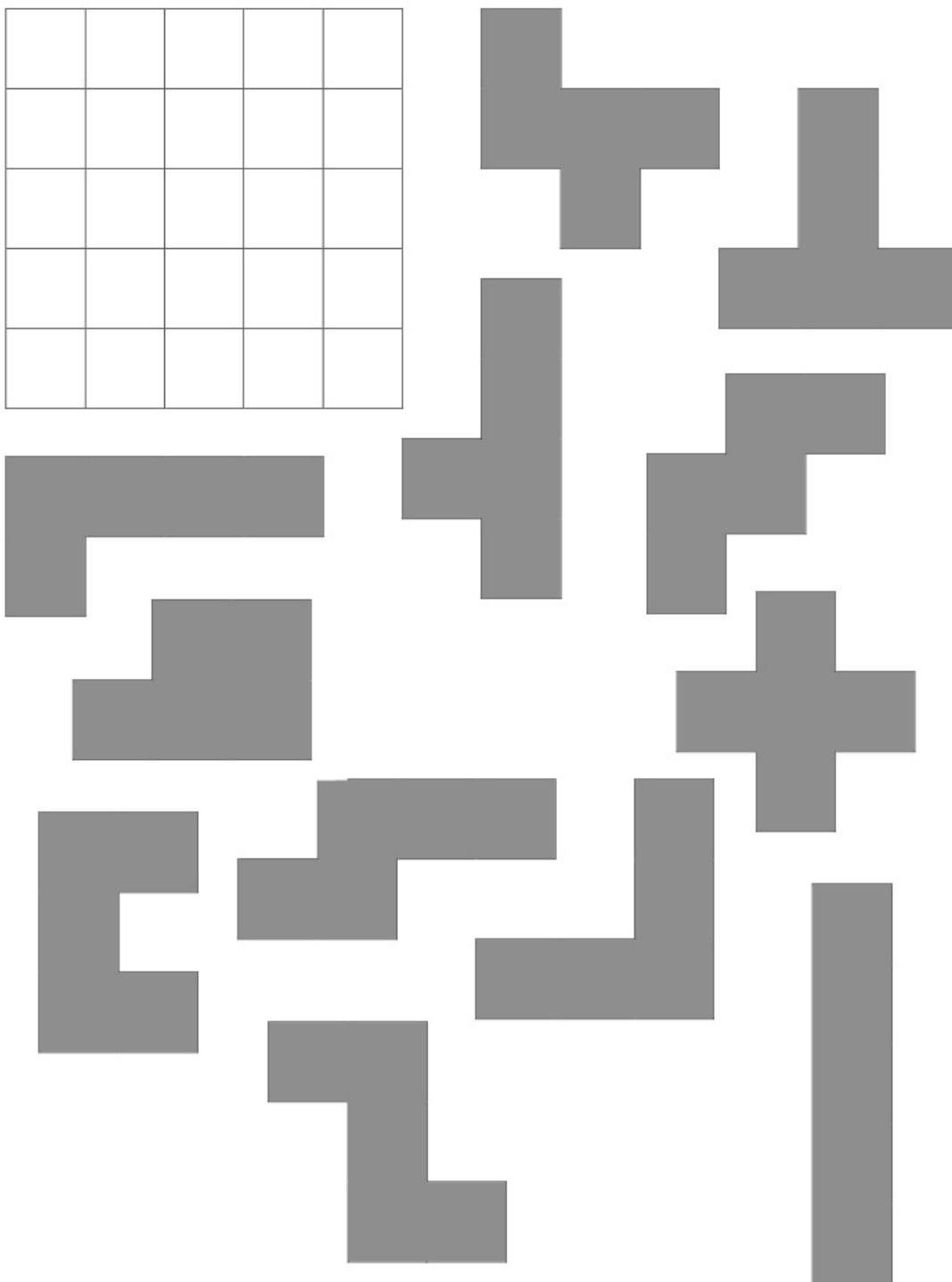


Jour 3 Découvrir le monde 2

Énigme 1 : Le garage des formes

Avec 5 pièces recouvre le quadrillage. Attention, il ne doit pas y avoir de case non recouverte ni de pièce qui dépasse.

Niveau 3 :



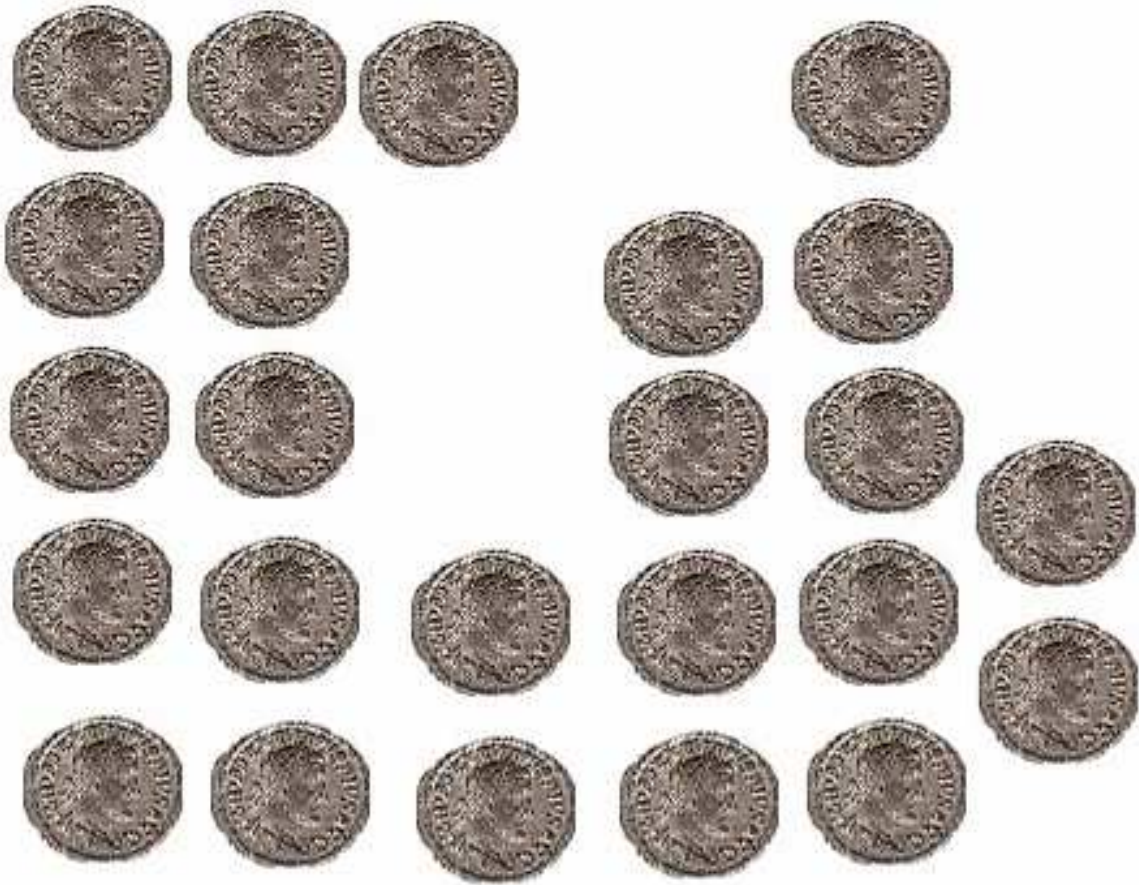
Jour 3 Découvrir le monde 2 Énigme 2 : la grille (ac-Bordeaux)

Dessinez 8 jetons dans la grille ci-contre.

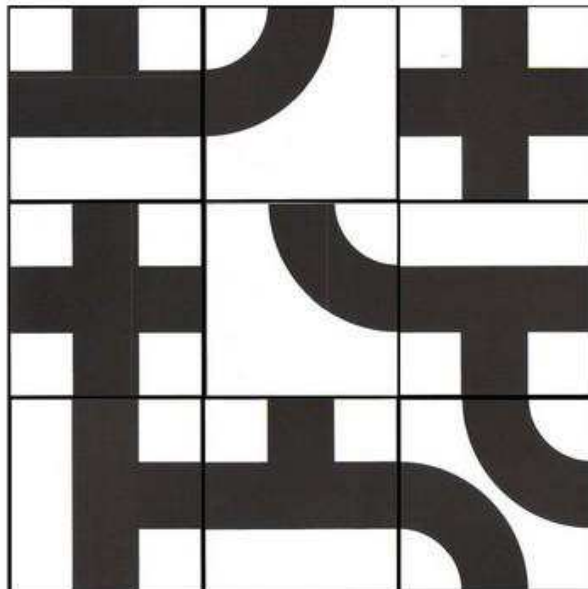
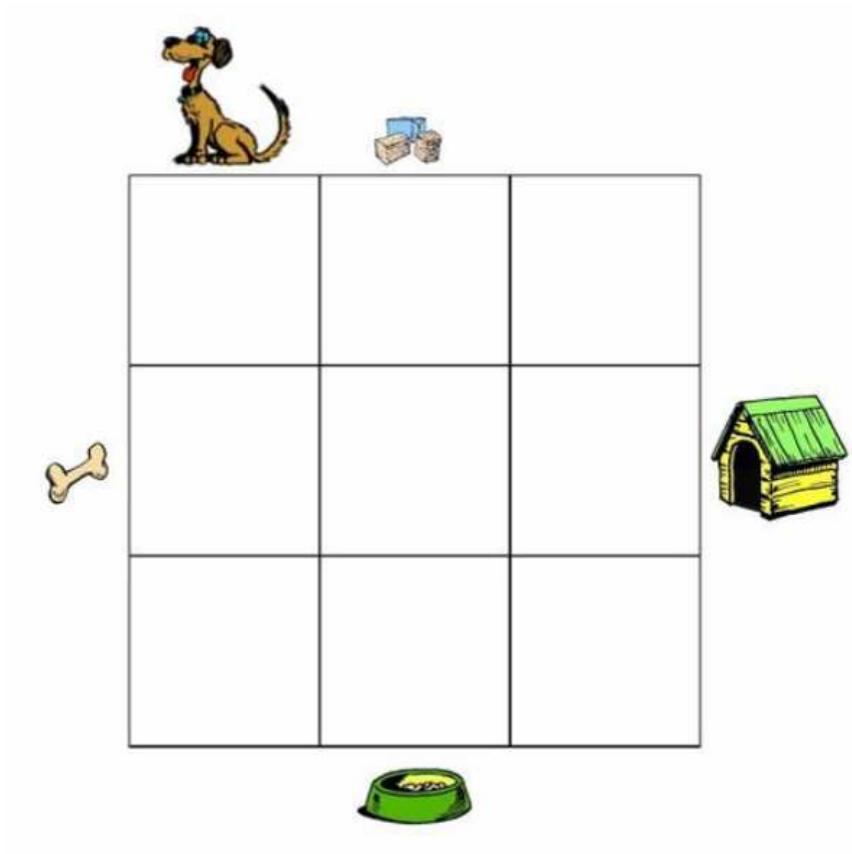
Il ne doit pas y avoir plus de 2 jetons par ligne et par colonne.

--	--	--	--	--	--	--	--

Jour 3 Découvrir le monde 2 **Énigme 3 : le coffre du pirate**
Les pièces peuvent être découpées



Jour 3 Découvrir le monde 2 **Énigme 4 : le chemin de toutou**
(ac-Rhones)



Jour 4 Découvrir le monde 3 Énigme 1 : Les lapins de Chloé

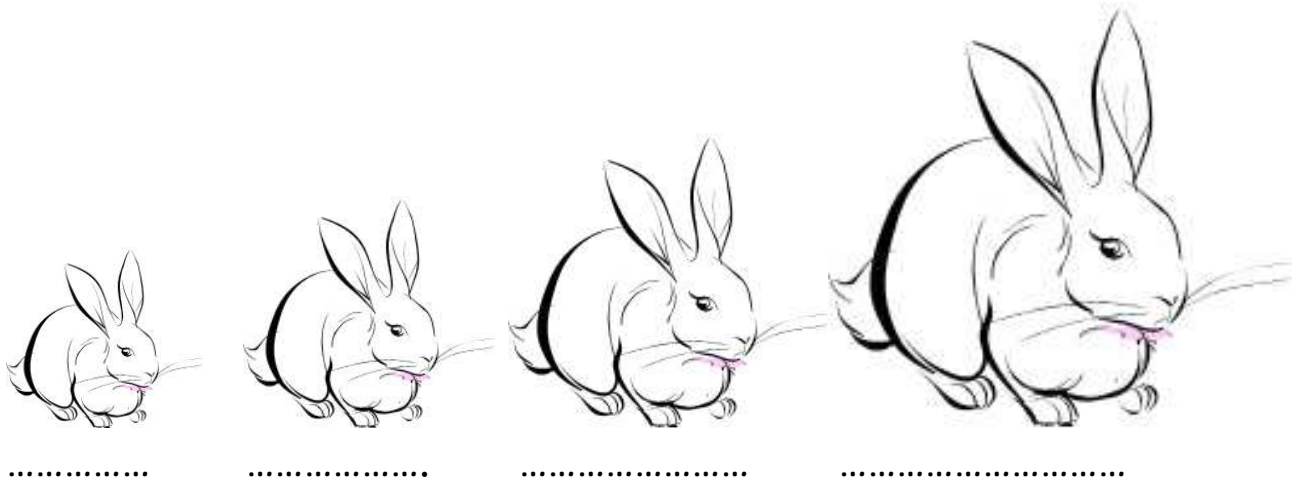
Chloé a quatre lapins

- Toto est le plus grand
- Jeanot est moins grand que Pistache
- Cali est plus petit que Jeanot

Découpe les quatre prénoms et place les sous les lapins, du plus petit au plus grand lapin

✂

Toto	Jeanot	Pistache	Cali
------	--------	----------	------



Jour 4 Découvrir le monde 3 **Énigme 2 : les lettres mélangées**

GS/CP : À partir des lettres suivantes quels sont tous les prénoms de la classe que l'on peut écrire ?

CE1 : À partir des lettres suivantes écrire 3 mots de 3 lettres, 4 de 4 lettres, 3 de 5 lettres et 1 de 6 lettres.

Les lettres peuvent être découpées

A	A	C	E	E	F	H	I	J	K
L	M	N	O	R	S	T	U	V	Y

Pour les Ce1 :

Mots de 3 lettres :

--	--	--	--	--	--	--	--	--

Mots de 4 lettres :

Mots de 5 lettres :

Mots de 6 lettres :

--	--	--	--	--	--

Jour 4 Découvrir le monde 3 **Énigme 3** : La tablette de
chocolat (ac-Bordeaux)

