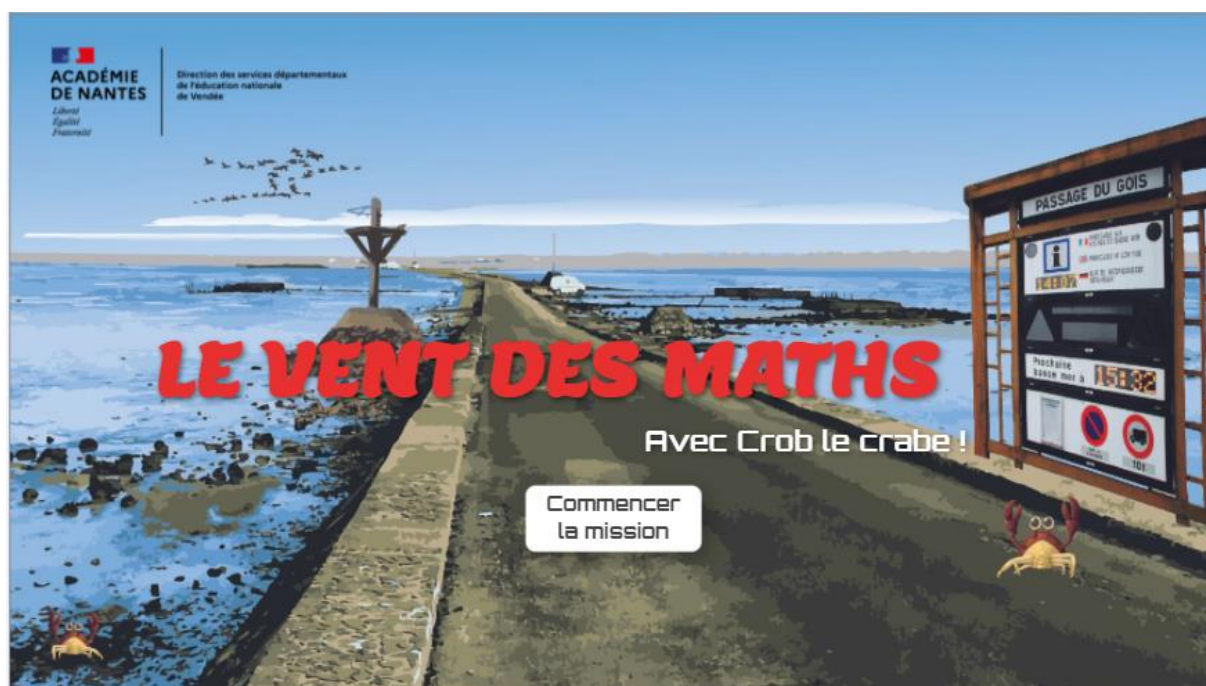


Escape Game

« Le Vent des Maths avec Crob le Crabe »

Cycle 1 MS-GS

Niveau 2



A cause de la tempête, CROB le crabe s'est perdu dans les terres de Vendée. Il aimerait pouvoir revenir sur l'île de Noirmoutier pour retrouver sa famille. Mais, sur le chemin, il va devoir être malin et gagner des étoiles. Il devra réussir au moins 4 épreuves parmi les 6 épreuves qu'il pourra rencontrer sur le chemin.

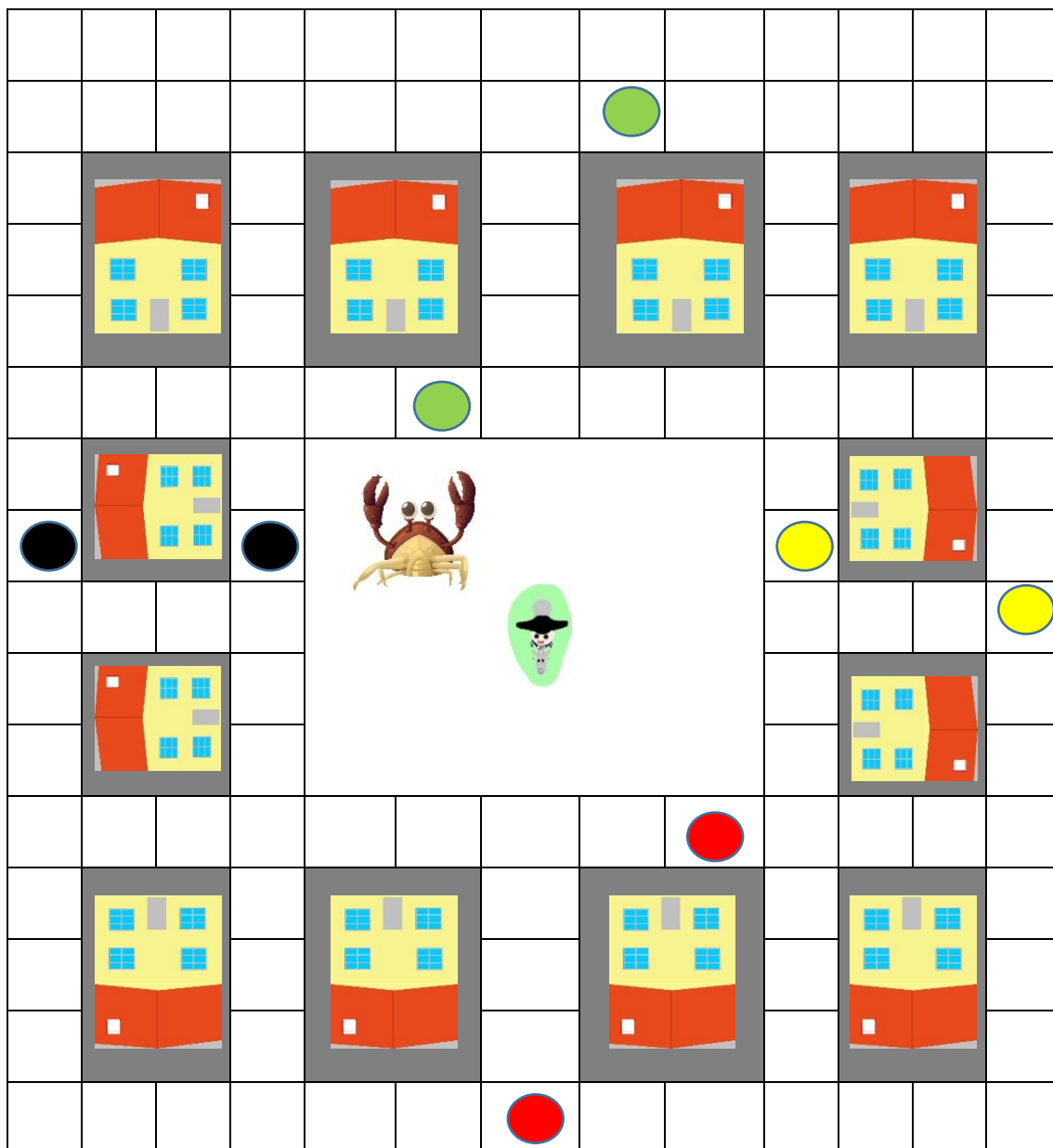
Pourrez-vous aider CROB à gagner ces 4 étoiles ?



Niveau 2

Aide CROB le crabe à trouver son chemin dans la ville. Trouve les formes qui correspondent au chemin qu’il doit faire.

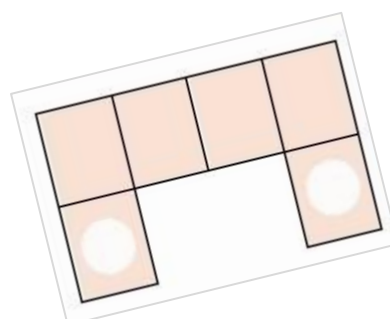
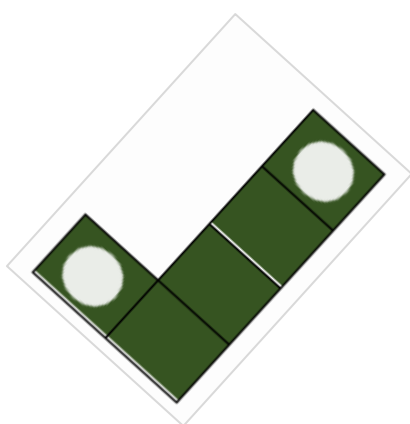
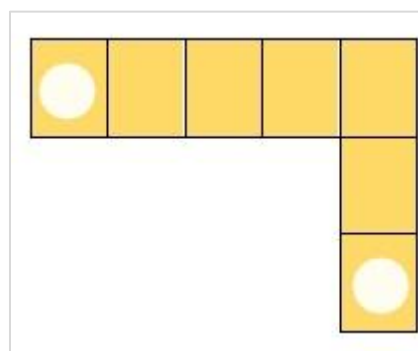
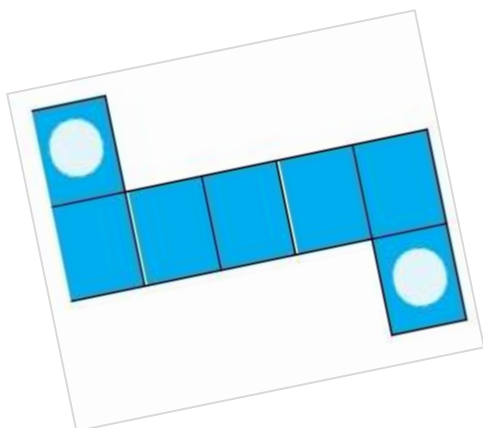
Les symboles (disques de couleur) correspondent au point de départ et d’arrivée. Ils sont intégrés dans la forme de la bande.



Aide CROB le crabe à trouver son chemin dans la ville. Trouve les formes qui correspondent au chemin qu'il doit faire.

Les symboles (disques de couleur) correspondent au point de départ et d'arrivée. Ils sont intégrés dans la forme de la bande.

Place-les à côté de chacun des codes couleur situés en-dessous.



Associe chacune de ses formes au code couleur de chaque parcours.



Grande Section

Pour pouvoir aller dans l'île, CROB doit d'abord réparer le pont. Pour cela, il doit fabriquer une « planche » de la bonne longueur. Pouvez-vous l'aider ?

Les élèves vont devoir poser le tablier (le dessus du pont) dont la grandeur est dessinée ci-dessous.



Pour cela, ils vont devoir trouver **les 3 morceaux** qui couvriront parfaitement le pont si on les met bout à bout.



MATERIEL IMPRIMABLE



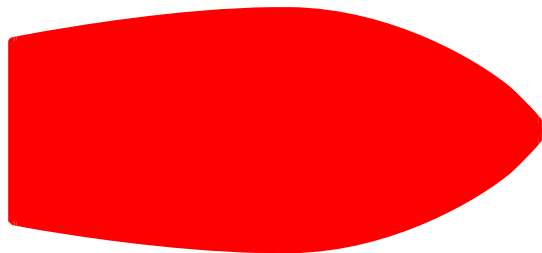
LES BARQUES DANS LE MARAIS

Grande Section (version abstraite)

Arrivé dans le Marais, CROB voit que l'eau menace de déborder tellement il a plu pendant la tempête. Les enfants et CROB doivent évacuer. Pouvez-vous aider CROB à faire monter le plus d'enfants possibles dans les barques ? (*Les derniers enfants et CROB monteront dans le canot des pompiers !*)



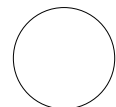
CROB



Le canot des pompiers

Pour résoudre l'énigme, il faudra remplir les barques avec les élèves (que toutes les places soient occupées) et ensuite compter combien d'enfants montent avec CROB dans le canot des pompiers.

Chaque enfant est représenté par un disque noir.



Chaque place dans la barque est représentée par un disque « vide ».

La résolution peut s'exercer par puzzle numérique avec les nombres « figurés ».

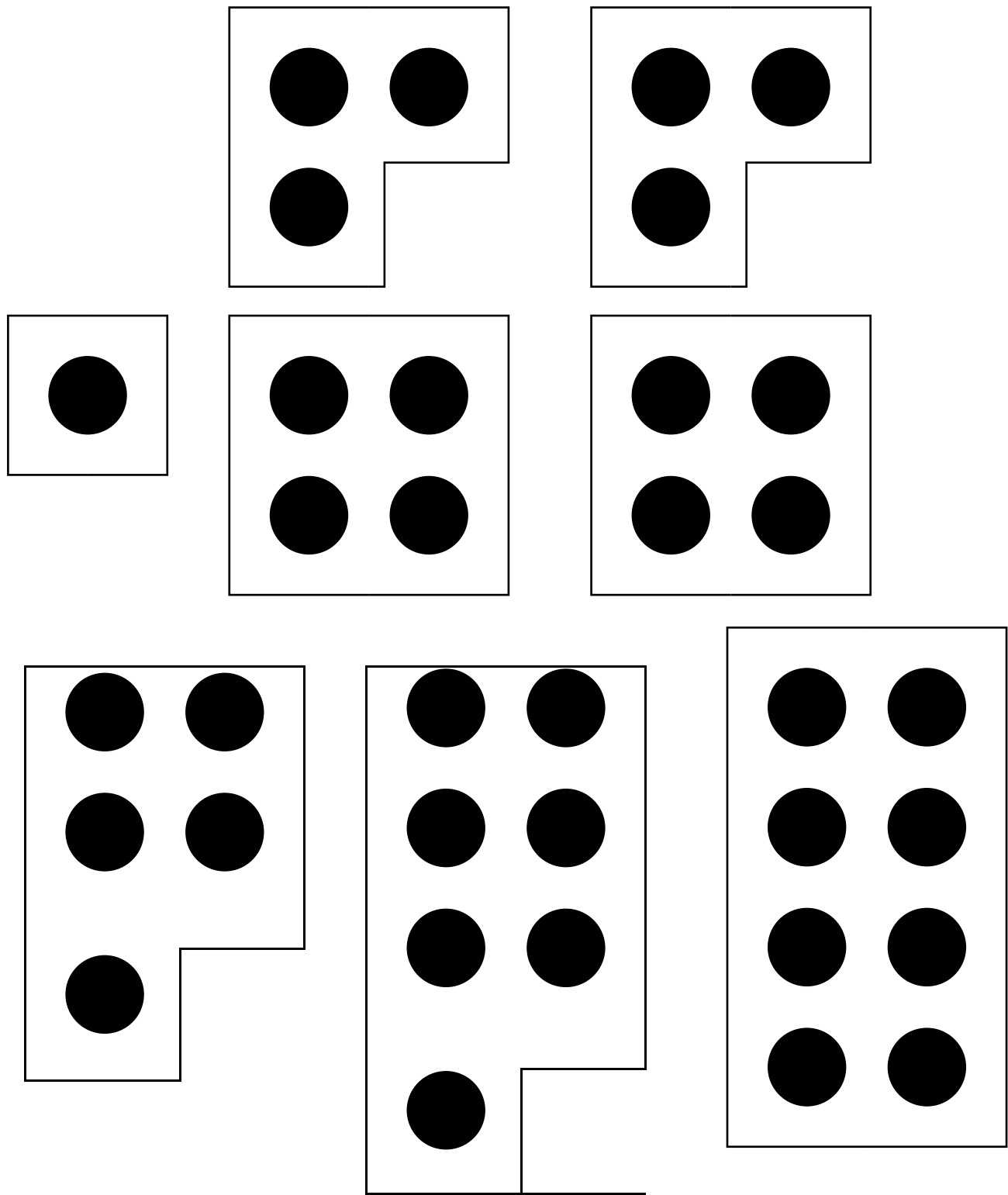
CONSIGNE Grande Section :

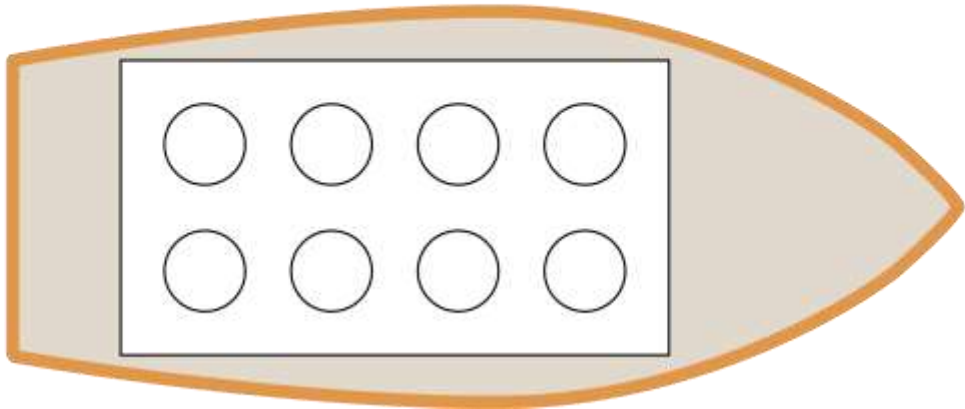
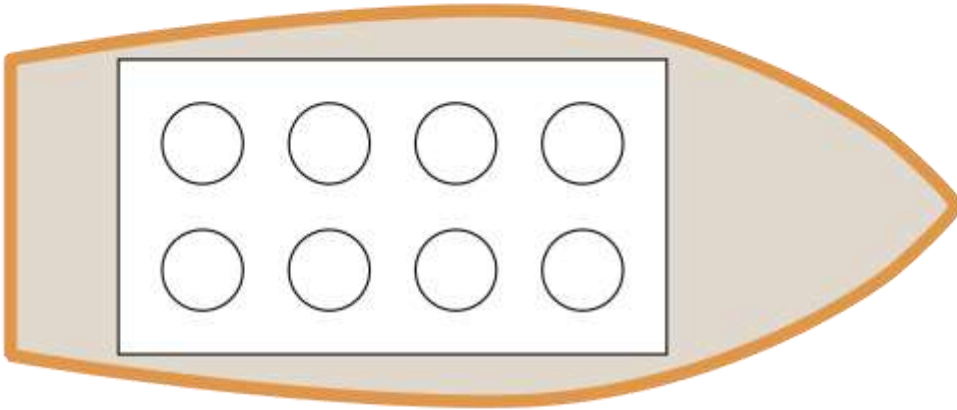
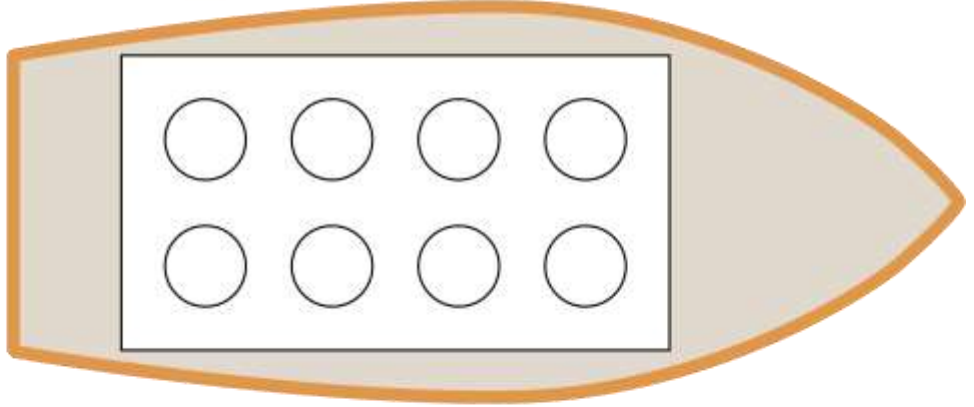
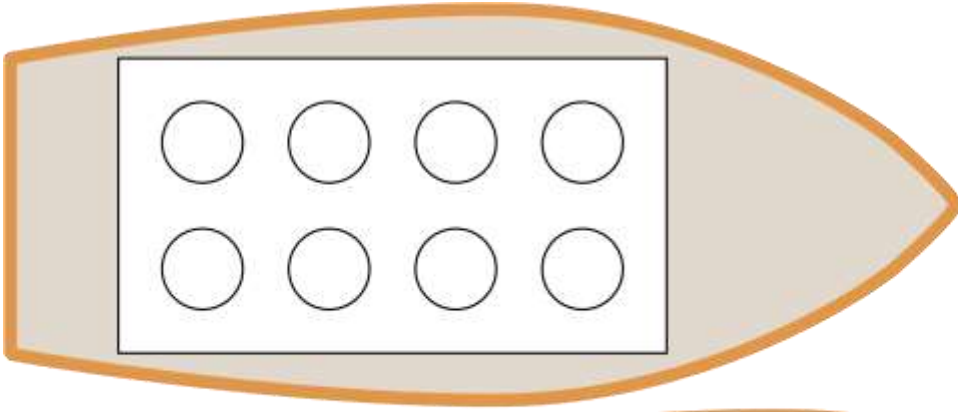
Place tous les élèves que tu peux dans les 4 barques (de 8 places).

Combien d'élèves ne pourront pas monter dans une barque et devront monter avec CROB dans le canot des pompiers ?

MATERIEL A IMPRIMER

Voici **Crob**, le canot des pompiers,
les élèves de GS et les barques.





LES EOLIENNES DE LA PLAINE

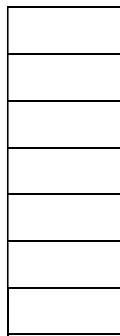
Grande section

Chaque éolienne est normalement construite avec 10 blocs.

Choisis le bon morceau manquant tombé au sol pour chacune des éoliennes.

?

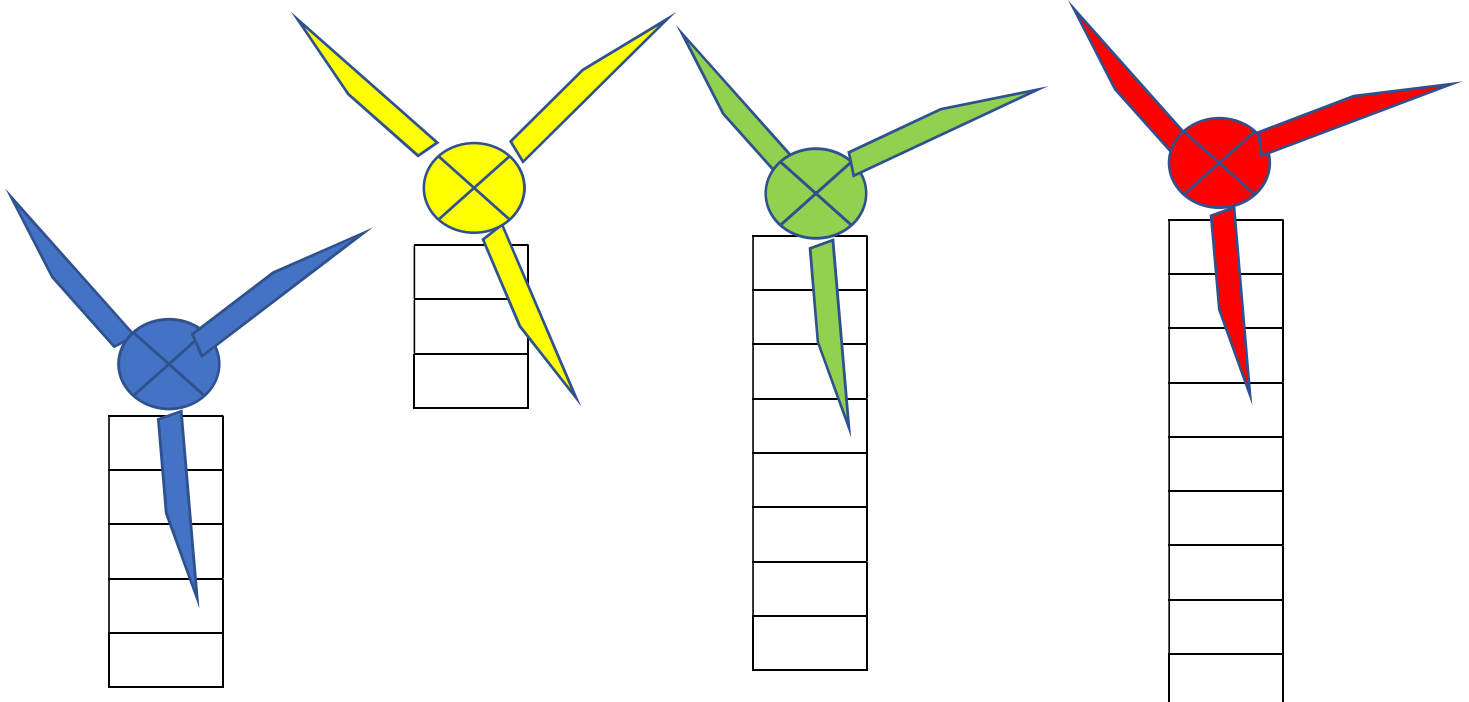
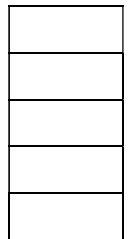
?



?



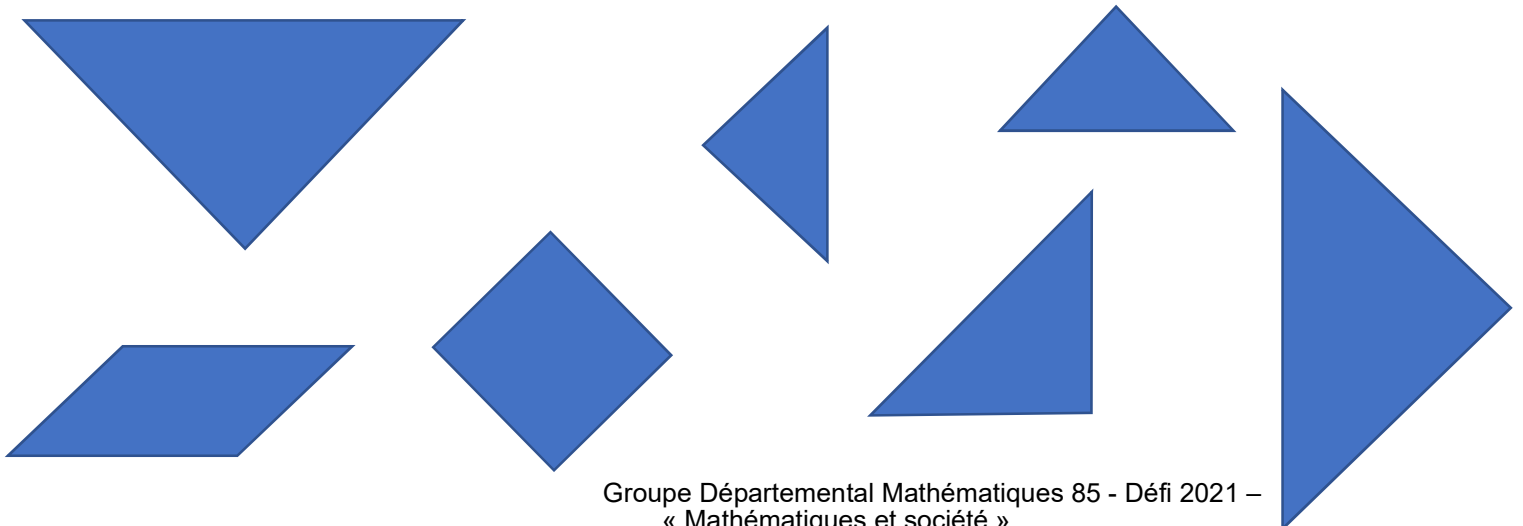
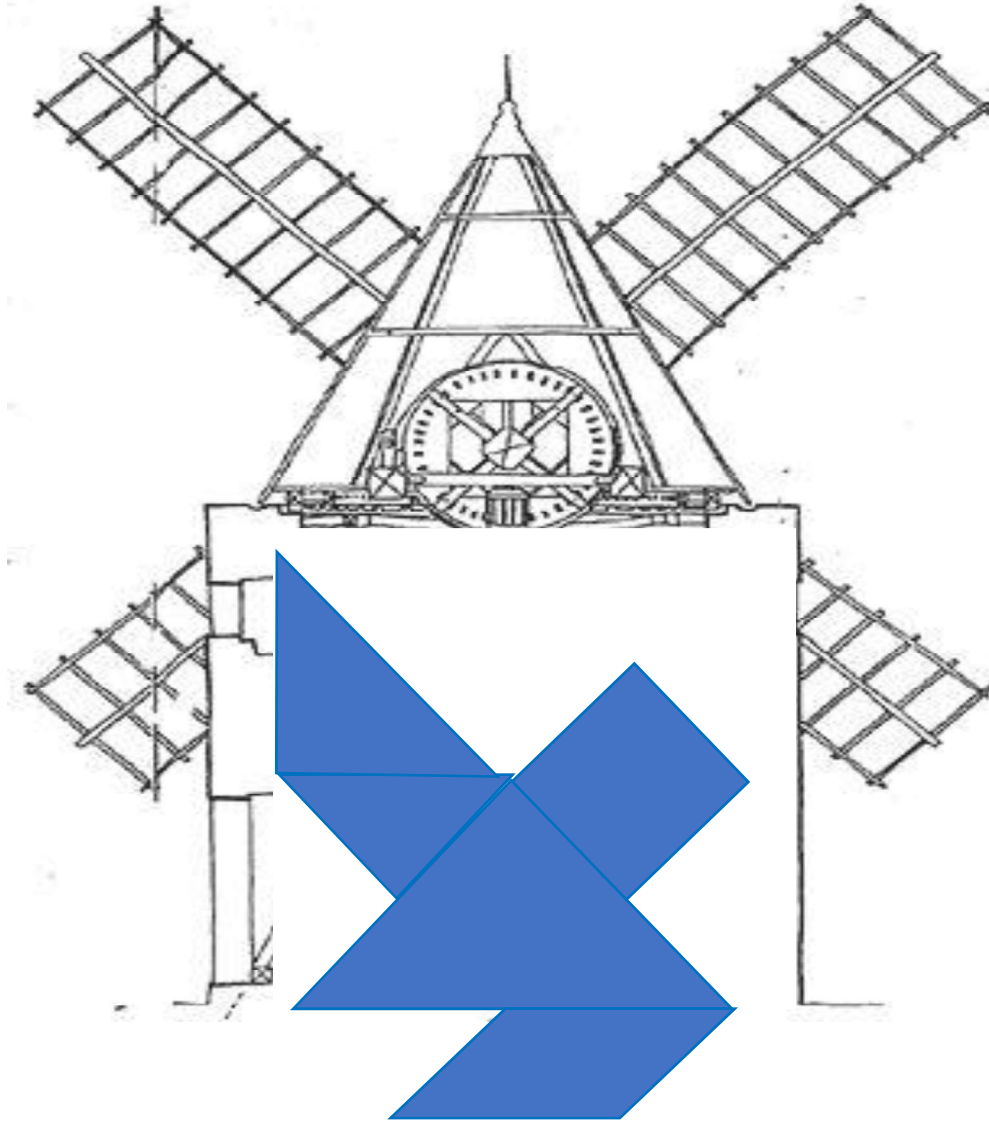
?



LES MOULINS A VENT DU MONT DES ALOUETTES

Grande section

Toutes les pièces du tangram sont proposées et le mécanisme ne fait pas apparaitre les bords des formes



F. La littoral - dénombrement - Numération - niveau 2

Le littoral - **GS**

Tu dois rapporter 10 animaux à la mer à chaque fois. Des animaux ont déjà été mis dans des casiers (carrés verts), il faut compléter (carré bleu).

Entoure l'élément que tu choisis (carré bleu).

