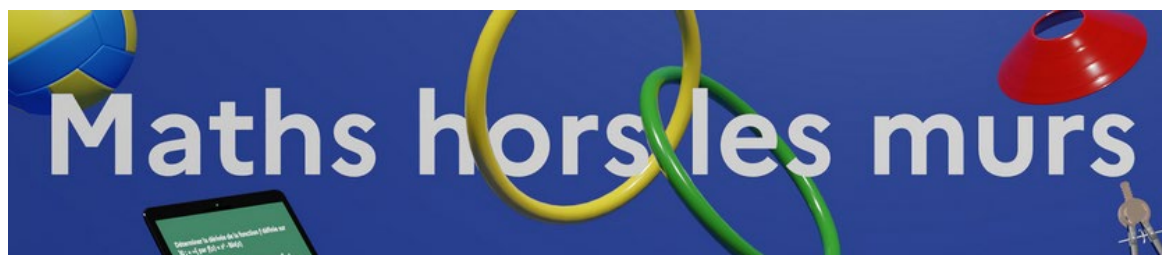


# Semaine des maths 2025



Un Escape Game est proposé sous 2 versions aux élèves de CM1 et CM2, une version imprimable et une version numérique. Bien sûr, l'une peut compléter l'autre.

Les élèves vont devoir résoudre plusieurs énigmes dans quatre différents espaces virtuels à l'extérieur de la classe.

Chacun de ces 4 lieux leur permettra de récupérer chaque jour un chiffre. Ces chiffres leur donneront accès à la fin de la semaine, à un ordinateur protégé par un mot de passe.

A eux de trouver la bonne combinaison afin de découvrir la surprise qui les y attend.

Pour chaque lieu (chaque jour) :

- Résoudre 2 énigmes
- Relever le défi qui utilise le résultat des 2 énigmes résolues pour trouver un chiffre du code final.

**Pour le lieu du vendredi, en plus des 2 énigmes et du défi, il faudra trouver la bonne combinaison du code de l'ordinateur du directeur pour découvrir la surprise.**

**Conseils de mise en œuvre :**

- Chaque jour, proposez aux élèves d'effectuer les 2 énigmes sur feuille ou ardoise ainsi que le défi du jour (utilisant le résultat des deux énigmes précédentes) ;
- Validez les réponses à l'aide du support numérique ;
- Notez pour mémoire chaque chiffre du code du jour qui vous servira en fin de semaine.

**Démarche :**

1. Imprimez les pages 3 à 12 du fichier pdf (en couleur de préférence) dans le cas où vous privilégiez la version papier (le support numérique ne pourrait intervenir que pour le déverrouillage du cadenas final (voir ci-dessous)).

**Remarque :** si vous souhaitez utiliser la [version numérique](#) prioritairement (nous vous conseillons cette option), contentez-vous d'imprimer les énigmes des pages 8 à 12 (pas de recto-verso) en autant d'exemplaires que nécessaire (1 par groupe si vous souhaitez les faire travailler par groupe).

2. Placez les élèves par groupe.
3. Affichez les 4 images des lieux (et/ou projeter le support numérique pour un meilleur confort visuel)
4. Distribuez la fiche descriptive des 4 lieux à chaque groupe (optionnelle si vous utilisez la version numérique).

5. Chaque jour, laissez les groupes d'élèves chercher le lieu du jour.
6. Distribuez uniquement les 2 énigmes et le défi associés au jour, à chaque groupe. La résolution peut se faire de façon individuelle. Le support numérique peut servir de soutien visuel (avant la correction).
7. Collectivement, procédez à la validation des réponses grâce au support numérique (ou grâce à votre étayage si vous n'utilisez pas le numérique).
8. N'oubliez pas, le vendredi, la découverte de la bonne combinaison avec le jeu du Mastermind (à distribuer à chaque groupe après avoir résolu les deux énigmes et le défi du vendredi).
9. Collectivement, validez la combinaison à l'aide du support numérique (clic sur l'ordinateur du bureau du directeur, après avoir relevé le défi du vendredi) ou en cliquant sur le lien suivant pour un accès direct au cadenas verrouillé :  
<https://view.genially.com/67a07ed7cbfb92f39758f8f8?idSlide=5204b716-0aae-43b7-9999-122ae6666666>
10. Une fois le cadenas déverrouillé, la surprise apparaîtra ! (un pdf / une vidéo / un défi pdf)

**Conseil pour l'enseignant** : Testez en amont de la séance, la version numérique pour vous familiariser avec le support.

---

**Objectifs mathématiques travaillés à travers les énigmes :**

- Enigme du labyrinthe : Ajouter et soustraire des décimaux
- Enigme des seaux : Résoudre un problème faisant intervenir des capacités
- Enigme du chêne : Additionner et soustraire des petits nombres
- Enigme du ballon : Résoudre un problème faisant intervenir des fractions (tiers et quart)
- Enigme des clés : Résoudre un problème de logique
- Enigme des donuts : Résoudre un problème d'équation simple
- Enigme de la calculatrice : Calculer une addition à trous
- Enigme des trombones : Lire un grand nombre en lettres puis en chiffres
- Enigme du Mastermind : Résoudre un problème de logique

**Sommaire :**

Page 3	Fiche descriptive des 4 lieux
Page 4	Lieu La cour de récréation
Page 5	Lieu La cantine
Page 6	Lieu Le parc
Page 7	Lieu Le bureau du directeur
Page 8	Enigmes et défi de la cour de récréation
Page 9	Enigmes et défi de la cantine
Page 10	Enigmes et défi du parc
Page 11	Enigmes et défi du bureau du directeur
Page 12	Jeu du Mastermind pour trouver la combinaison du code

## Fiche descriptive des 4 lieux

### **Le lieu du LUNDI**

est l'endroit où  
l'on laisse  
s'envoler les rires  
et où les jeux  
résonnent forts.

Ni calme ni  
silence mais un  
souffle de joie  
partagé chaque  
jour d'école !

### **Le lieu du MARDI**

est l'endroit où le  
vent chuchote et  
où le temps  
semble s'arrêter.

Ici, les pas  
résonnent sur  
des allées sans  
fin, loin des murs  
de l'école.

### **Le lieu du JEUDI**

est l'endroit où l'on  
se retrouve autour  
d'odeurs qui  
remplissent l'air, où  
les voix s'élèvent  
autour de plats  
partagés avant de  
repartir vers  
d'autres aventures.

### **Le lieu du VENDREDI**

est l'endroit où l'on  
se rend souvent  
seul ou  
accompagné pour  
rencontrer le maître  
des lieux.

## La cour de récréation



## La cantine



# Le parc






## Le bureau du directeur




Enigmes de la cour de récréation :



Il faut remplir 4 petits seaux d'eau comme ceux-ci pour obtenir 1 litre.



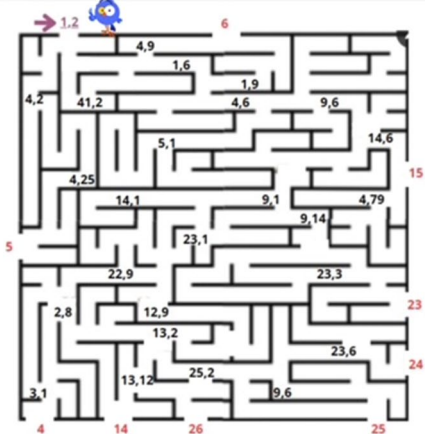
De quelle quantité d'eau (en centilitres) a-t-on besoin si l'on remplit trois seaux ?



On a besoin de \_\_\_\_ centilitres pour remplir les trois seaux.



L'oiseau est coincé dans les barreaux de la fenêtre. Aidez-le à sortir de là...





Attention, vous ne pouvez pas passer n'importe où. Vous devez respecter certaines contraintes.

- 1,2
- + 4 dixièmes
- + 3 unités
- + 5 unités
- 5 dixièmes
- + 14 unités
- 2 dixièmes
- 1 dizaine
- + 3 dixièmes
- + 12 unités
- 2 dixièmes

L'oiseau peut s'envoler par la sortie n°

Défi de la cour de récréation :

Si vous êtes parvenus à résoudre les deux énigmes, alors vous saurez relever ce dernier défi du jour :


Enigme du  divisé par  Enigme du

Le code du lundi est :  (à écrire en chiffre).



Enigmes de la cantine

Enigme de 




















Vous devez récupérer l'une des clés numérotées pour sortir de cette pièce.

- Le chiffre des unités est impair.
- Le chiffre des dizaines est le triple de celui des unités.
- Le chiffre des centaines est inférieur à celui des dizaines.
- La somme des 3 chiffres de ce nombre est supérieure à 15.



La bonne clé porte le numéro : \_\_\_\_\_

Enigme du 

	+		+		= 200
	+		+		= 300
	+		+		= 90
	+		+		= 230
	+				= 300
	+		x		= <input type="text"/>

Défi de la cantine :

Si vous êtes parvenus à résoudre les deux énigmes, alors vous saurez relever ce dernier défi du jour :

Enigme du  plus + Enigme de 

ATTENTION, ce n'est pas fini ! Additionnez maintenant chaque chiffre de ce résultat autant de fois que nécessaire jusqu'à obtenir un chiffre (entre 0 et 9).

Le code du jeudi est :  (à écrire en chiffre).

Enigmes du parc :



L'écureuil a l'intention de grimper tout en haut de l'arbre. Pour ce faire, il doit respecter certaines contraintes.



Saurez-vous dire sur quelle case il arrivera au sommet de l'arbre ?



Dans le parc, on peut compter 24 personnes.

$\frac{1}{4}$  d'entre elles, se promènent.

$\frac{1}{3}$  d'entre elles, jouent au ballon.

Combien de personnes ne font rien ?

On compte \_\_\_ personnes qui ne font rien dans le parc.

Défi du parc :

Si vous êtes parvenus à résoudre les deux énigmes, alors vous saurez relever ce dernier défi du jour :

Enigme du arbre    moins    Enigme du ballon

Le code du mardi est :  (à écrire en chiffre).

Enigmes du bureau du directeur :



Le directeur a besoin de quelques élèves (vous) pour terminer cette opération.

Aidez-le à la compléter !

$$\begin{array}{r} 1 \quad \blacksquare \quad 2 \\ + 2 \quad 5 \quad \blacksquare \\ \hline \square \quad 3 \quad 0 \end{array}$$


Sachez que seul le chiffre des centaines du résultat l'intéresse.



Le directeur a fait tomber sa boîte de trombones. Il cherche à savoir combien il va devoir en ramasser. Sur la boîte, le nombre est effacé. Voilà ce qu'il peut déchiffrer.

Deux- \_\_\_\_\_ -mille-  
qu' \_\_\_\_\_ -cent- \_\_\_\_\_ -  
vingt- \_\_\_\_\_ -huit

Complétez ce nombre oralement puis lisez-le. Enfin, complétez la réponse en chiffres.



**Votre réponse :**

Le nombre de trombones est de :

(N'oubliez pas l'espace entre la classe des milliers et celle des unités simples.)

Défi du bureau du directeur :

Si vous êtes parvenus à résoudre les deux énigmes, alors vous saurez relever ce dernier défi du jour :



multiplié par  
x



Attention, seul le chiffre des centaines de mille nous intéresse.

Le code du vendredi est :  (à écrire en chiffre).

Notez ici les 4 codes  
obtenus dans l'ordre où vous  
les avez découverts.

Il vous reste une dernière  
étape : connaître l'ordre de  
ces chiffres pour  
déverrouiller l'ordinateur du  
directeur. Cette combinaison  
vous conduira à la surprise  
qu'il vous a promise.




Bonne couleur mal placée	
Mauvaise couleur	
Bonne couleur bien placée	

**Demandez à votre enseignant de valider la combinaison du code. Si elle est correcte, la surprise vous attend !**