



1h d'activités – jeu de pâques

Le lapin farceur de pâques

Abracadibra

Salut les amis,

Cette année, le lapin de pâques c'est moi, Bugs Bunny. J'ai caché vos chocolats dans une cachette ultra secrète ! Je vous laisse 1h et pas une seconde de plus pour tenter de la trouver. Comme je suis gentil, je vous laisse des petits indices. Pour commencer, va vite dans le jardin et cherche après **l'enveloppe** de ton prénom.

ATTENTION, TOP CHRONO

Bonne chance !



Etiquettes à coller sur les enveloppes

Bravo _____,
tu as trouvé le premier indice, ouvre
vite



1

Si tu veux pouvoir m'ouvrir, rapporte moi
_____ œufs



2

Si tu veux ouvrir et découvrir la consigne
Va chercher 4 œufs de couleur différentes
et retrouve le bon ordre qui te permettra
d'ouvrir cette enveloppe.



3

Pour m'ouvrir rapporte-moi des œufs
marqués d'une lettre afin de former le
mot CODE



4



On dirait que la consigne s'est envolée. Je veux bien te la donner si tu trouves la combinaison secrète.
Va dans le jardin et trouve les œufs de couleurs, forme ensuite une combinaison de 4 couleurs différentes.

* DEPART *



	E	U	O	A	E	O	I	
	I	O	E	A	U	E	A	
	O	A	A	A	I	U	O	
CODE 1 ←	U	A	U	O	E	A	A	→ CODE 2
	O	A	A	A	O	A	I	
	U	O	E	A	A	A	O	
	A	U	I	E	O	U	E	
			↓ CODE 4		↓ CODE 3			



CONSIGNE

Sors du labyrinthe au bon endroit. Pour cela, ne passe que par les cases contenant la lettre **A**

ATTENTION tricher et avancer en diagonale n'est pas autorisé.

CODE 1												
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

CODE 2												
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

CODE 3												
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

CODE 4												
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



Feuille d'instruction et de mise en place

Instruction sur les pages

Page 1	Feuille à imprimer et à accrocher sur la porte de votre jardin. Vous pouvez découper le bas de page pour supprimer le numéro de page.
Page 2	Ce sont les étiquettes à découper et mettre sur les enveloppes (<i>voir rubrique « préparation des enveloppes »</i>)
Page 3	Feuille à imprimer et mettre dans l'enveloppe n°1 Découper le bas de page avec la réponse
Page 4	Feuille à imprimer : découper la consigne qui ira dans l'enveloppe n°3. La partie labyrinthe ira dans l'enveloppe n°2.
Page 5	Feuille à imprimer et mettre dans l'enveloppe n°4

Préparation des enveloppes

Enveloppe 1	Dans la première enveloppe mettre : - La page 3 imprimé (découper éventuellement le bas de page) - L'enveloppe n°2 avec son contenu - Sur l'enveloppe découper le lapin 1 avec sa bulle en y indiquant le prénom de l'enfant
Enveloppe 2	Dans la deuxième enveloppe mettre : - Le labyrinthe de la page 4 (sans oublier de découper l'encadré contenant la consigne) - L'enveloppe n° 3
Enveloppe 3	Dans la troisième enveloppe mettre : - La consigne (page 4) - Un crayon - L'enveloppe n° 4
Enveloppe 4	Dans la quatrième et dernière enveloppe mettre : - La page 5 contenant les codes

Les accessoires

Jeux	- 4 enveloppes (par enfant) - Ce pdf avec les épreuves à imprimer - Un crayon par enfant - Un chrono (programmé à 1h) - Des œufs en plastique colorés de taille différentes : Sur des œufs noter des lettre de l'alphabet (ou que C / O / D / E) Sur des œufs noter des chiffres de 1 à 3 Avoir des œufs de 4 couleurs différentes
Récompense	Tout dépend ce que vous voulez offrir pour les paques : un panier garni avec jouets et chocolat, un lapin de pâque, un panier d'œufs en chocolat ...

Mise en place									
Préparation avant	<p>Cacher les différents œufs dans le jardin (plus ou moins difficile selon l'âge de l'enfant)</p> <p>Préparer l'ensemble des enveloppes et cacher l'enveloppe 1 dans le jardin.</p> <p>Mettre la page 1 sur la porte du jardin</p> <p>Mettre le cadeau final, la surprise dans le lieu prévu pour être caché, ici « dans la chambre » de votre enfant.</p>								
Début et accompagnement	<p>Faire venir les enfants et lire l'affiche sur la porte.</p> <p>Leur faire comprendre qu'ils doivent chercher dans le jardin l'enveloppe n°1 avec leur prénom et qu'ils ont 1h.</p> <p>Lancer le chrono et accompagner les dans l'ensemble des épreuves</p>								
Les enveloppes	<p>Les enfants vont devoir chercher après la 1^{er} enveloppe et l'ouvrir.</p> <p>Pour ouvrir la 2^{ème} enveloppe, les enfants vont devoir aller chercher des œufs afin d'avoir le bon résultat (épreuve différente selon l'âge).</p> <p>Si vous avez des œufs différents, dites à l'enfant (surtout les plus jeunes) lesquelles ils doivent prendre.</p> <p>Pour la 3^{ème} enveloppe : trouver les 4 œufs de couleur + le code couleur mystère (style master mind)</p> <table border="1" style="margin: 10px auto; width: 60%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th colspan="4">Le code couleur est</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="background-color: #a6c9ec;"></td> <td style="background-color: #ffff99;"></td> <td style="background-color: #e699cc;"></td> <td style="background-color: #c6e0b4;"></td> </tr> </tbody> </table> <p>Cette épreuve est à adapter selon l'âge de l'enfant. Pour les plus petits mettre une boîte à œuf et les couleurs des œufs, ils vont devoir remettre l'œuf dans la bonne couleur.</p> <p>Pour les un peu plus grands : préciser la couleur qui est à la bonne place.</p> <p>Pour les plus grands : dire uniquement le nombre de couleur bien placé et les laisser se débrouiller.</p> <p>Laisser les faire l'épreuve de réflexion (labyrinthe). Vous pouvez aider et accompagner les plus petits (épreuve différente selon âge)</p> <p>Pour la 4^{ème} enveloppe : Chercher les œufs pour former le mot CODE et former le mot CODE (pour les plus grands).</p> <p>Pour les plus petits montrer les lettres qu'ils doivent retrouver.</p>	Le code couleur est							
Le code couleur est									

Une fois le code (2) trouvé, déchiffre le mot mystère (aider les plus petits, ils doivent vous montrer le bon dessin et écrivez la lettre et ensuite lisez le mot qu'ils ont déchiffré). Découverte du cadeau. Fin du jeu de pâques.

Solution



On dirait que la consigne s'est envolée. Je veux bien te la donner si tu trouves la combinaison secrète.
Va dans le jardin et trouve les œufs de couleurs, forme ensuite une combinaison de 4 couleurs différentes.

* DEPART *



CODE 1 ←

E	U	O	A	E	O	I
I	O	E	A	U	E	A
O	A	A	A	I	U	O
U	A	U	O	E	A	A
O	A	A	A	O	A	I
U	O	E	A	A	A	O
A	U	I	E	O	U	E

→ CODE 2



CODE 2

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
												