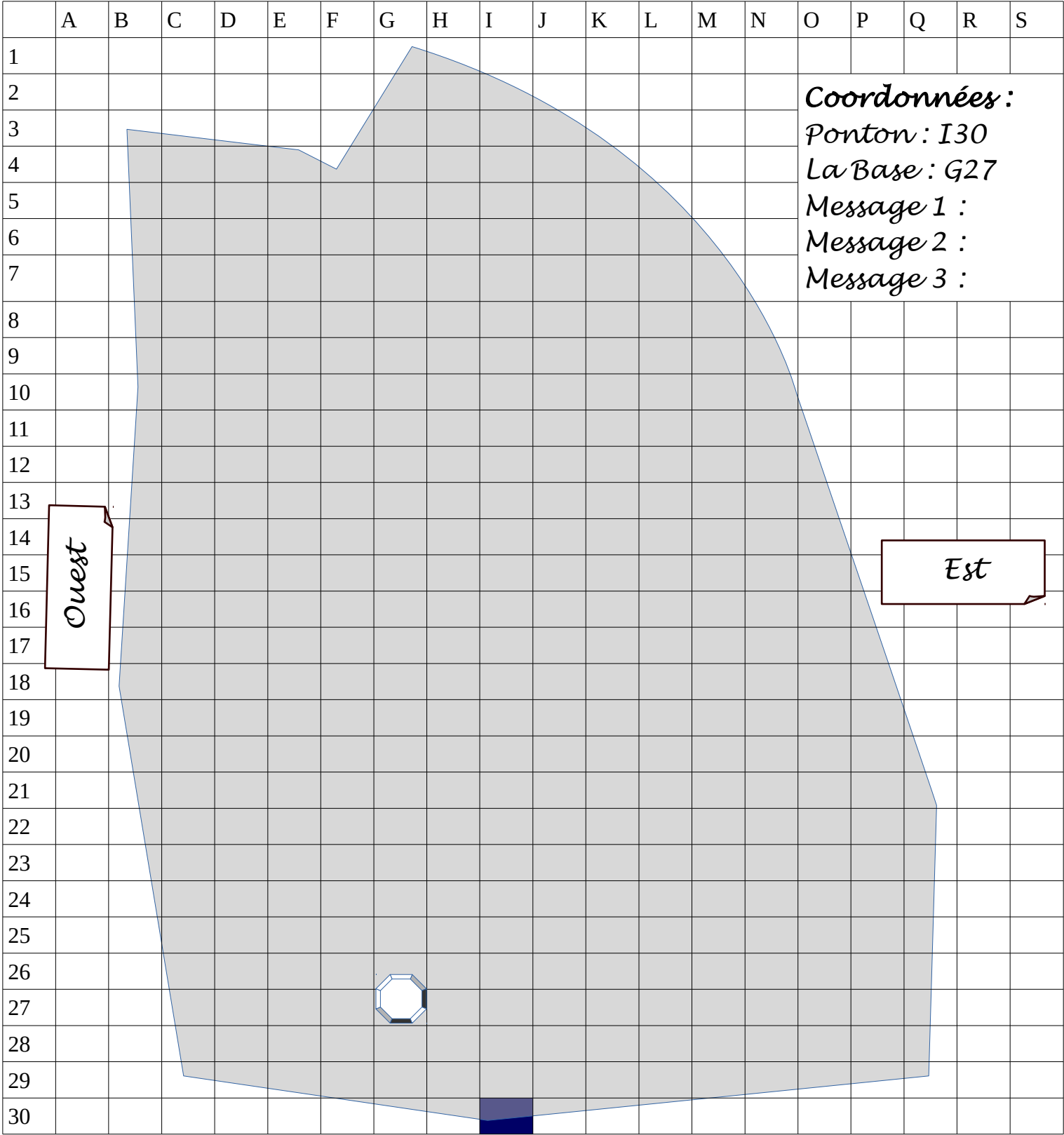
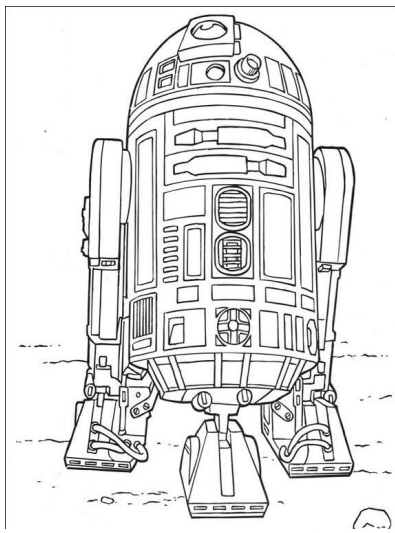


Nord

Carte de l'île de Skelling



Sud



## La chasse aux messages sur l'île de Skelling.

D2R2 a caché trois messages pour son ami C-3PO, sur l'île de Skelling. Mais C-3PO est sur la planète Jedha.

Vous devez retrouver les coordonnées de ces trois messages, sur la carte.

Puis les envoyer à C-3PO.

### Indices pour le message 1 :

En partant du ponton, avance de  $3N+2O$ . Tu dois arriver sur la Base.

Puis avance de  $3O+7N+11E+2S+3O+3N+2O+4N,2E$ .

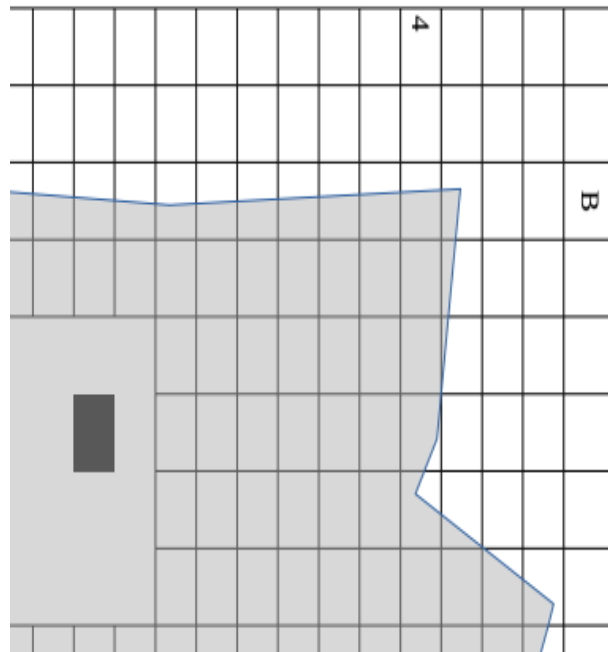
Note sur ta carte les coordonnées de la case où tu es arrivé.

### Indices pour le message 2 :

Je t'ai laissé un morceau de la carte de l'île. Le deuxième message est caché dans la case noire.

A l'aide de ta carte de l'île, retrouve les coordonnées de la case noire.

Note sur ta carte les coordonnées de la case où tu es arrivé.



### Indices pour le message 3 :

Le troisième message est caché dans la colonne de la 13ème lettre de l'alphabet.

Voici les indices pour trouver le numéro de la ligne :

-Je suis un nombre pair.

-Je suis dans la table trois.

-Je suis plus grand que 18 et plus petit que 30.

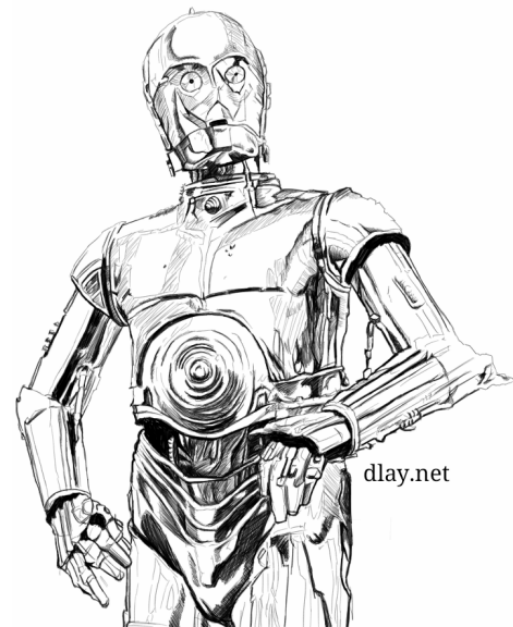
Note sur ta carte les coordonnées de la case où tu es arrivé.

**Tu peux maintenant préparer ton message à C-3PO.**

Coordonnées du message 1 :

Coordonnées du message 2 :

Coordonnées du message 3 :



## Indications pour l'enseignant

**Cette chasse au trésor permet principalement de réinvestir les connaissances de géométrie.**

- (Se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères et des représentations.
- S'orienter et se déplacer en utilisant des repères.
- Coder et décoder pour prévoir, représenter et réaliser des déplacements dans des espaces familiers, sur un quadrillage, sur un écran.
- Repères spatiaux.
- Relations entre l'espace dans lequel on se déplace et ses représentations.

**Les indices du message 3 portent sur le domaine nombres et calculs.**

- Repérer un rang ou une position dans une file ou sur une piste.
- Comparer, ranger, encadrer, intercaler des nombres entiers, en utilisant les symboles =,  $\neq$ , <, >.
- Mémoriser des faits numériques et des procédures. Tables de l'addition et de la multiplication.

## Suggestions pour le déroulement de l'épreuve

- ✓ La première partie pour le message 1 (*le déplacement du ponton à la Base*) gagnera à être réalisée avec le groupe classe. Elle permet de s'assurer que tout le monde a compris le principe du quadrillage, du déplacement sur le quadrillage, en utilisant les quatre directions et du codage de ces déplacements.
- ✓ La résolution des trois messages est indépendante. Cela laisse le choix de l'organisation :
  - x Répartir les trois messages entre des groupes d'élèves (*ex : 2 groupes de 4 élèves ou 4 groupes de 2 élèves pour chaque message*).
  - x Proposer à chaque groupe de tenter de résoudre les trois messages.
  - x Rythmer le travail des groupes : Résolution du premier message, mise en commun. Résolution du deuxième message, mise en commun...
- ✓ Pour la recherche du message 3, l'enseignant peut suggérer d'utiliser la grille de la carte (pour trouver la lettre, puis pour trouver le nombre, par élimination).