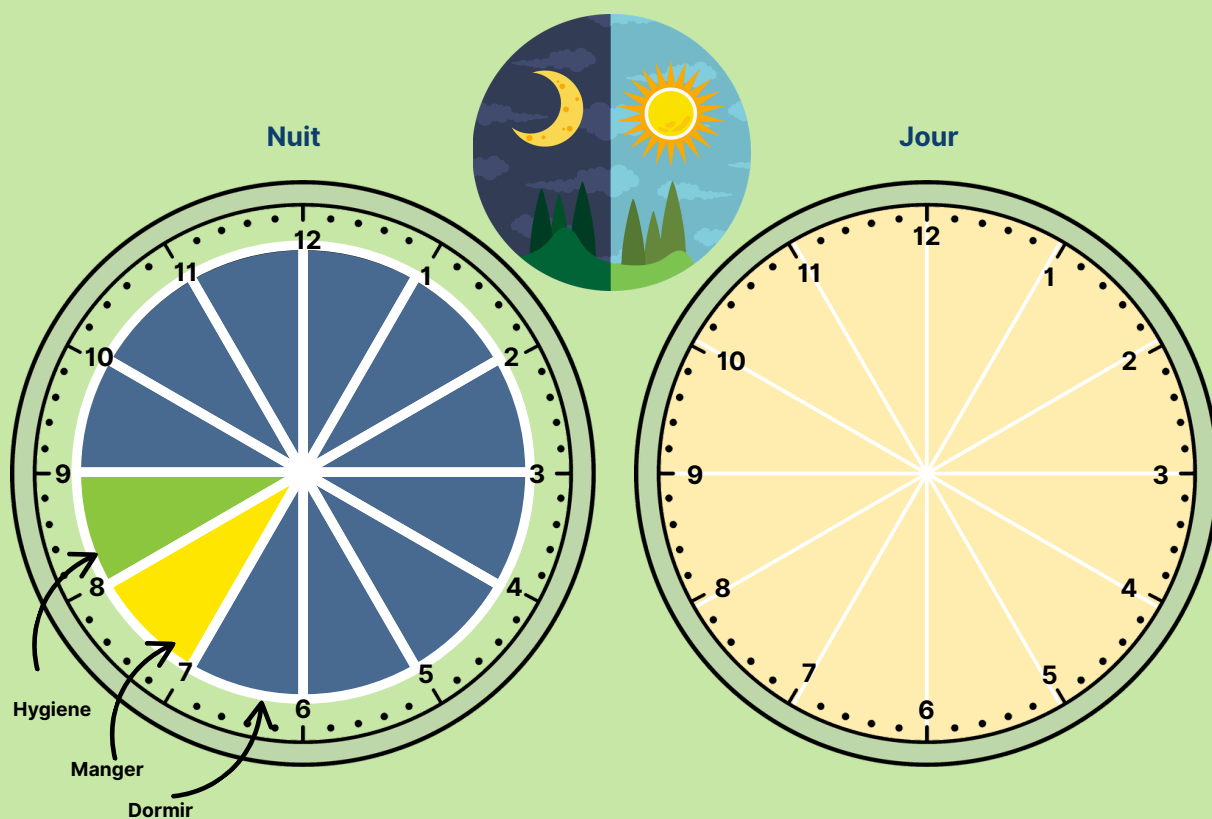
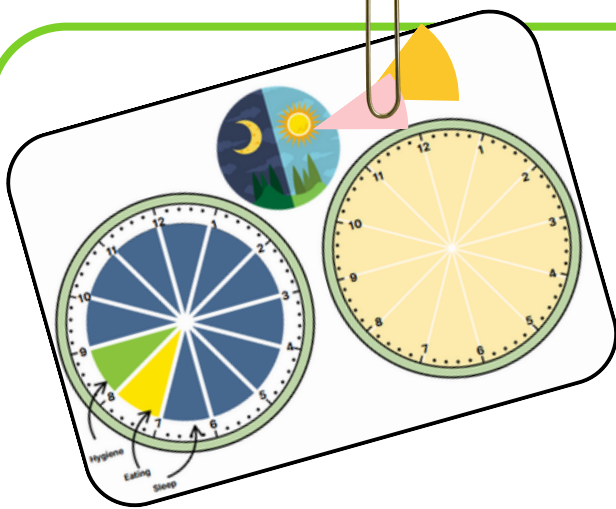


ACTIVITÉ 1

Il est temps d'agir !





ENIGMATHICQ

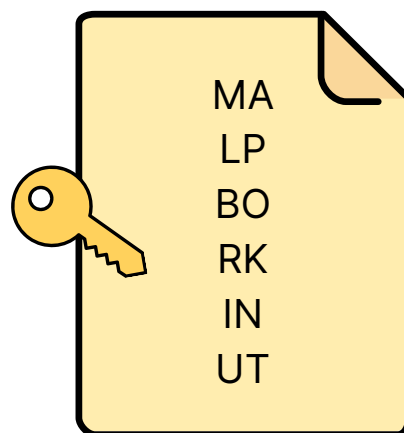
Feuille de mission : Il est temps d'agir !

OUTILS

- Les deux horloges
- Secteurs d'activités codés

PREMIÈRE ÉTAPE : 12 HEURES SUR L'HORLOGE...

Découpe tous les morceaux, puis déchiffre le message caché à l'aide de cette clé :



RÉFLÉCHIS :

Dispose toutes les pièces dans un ordre logique sur l'horloge du jour :
À quoi ressemble un mardi type pour Noah ?

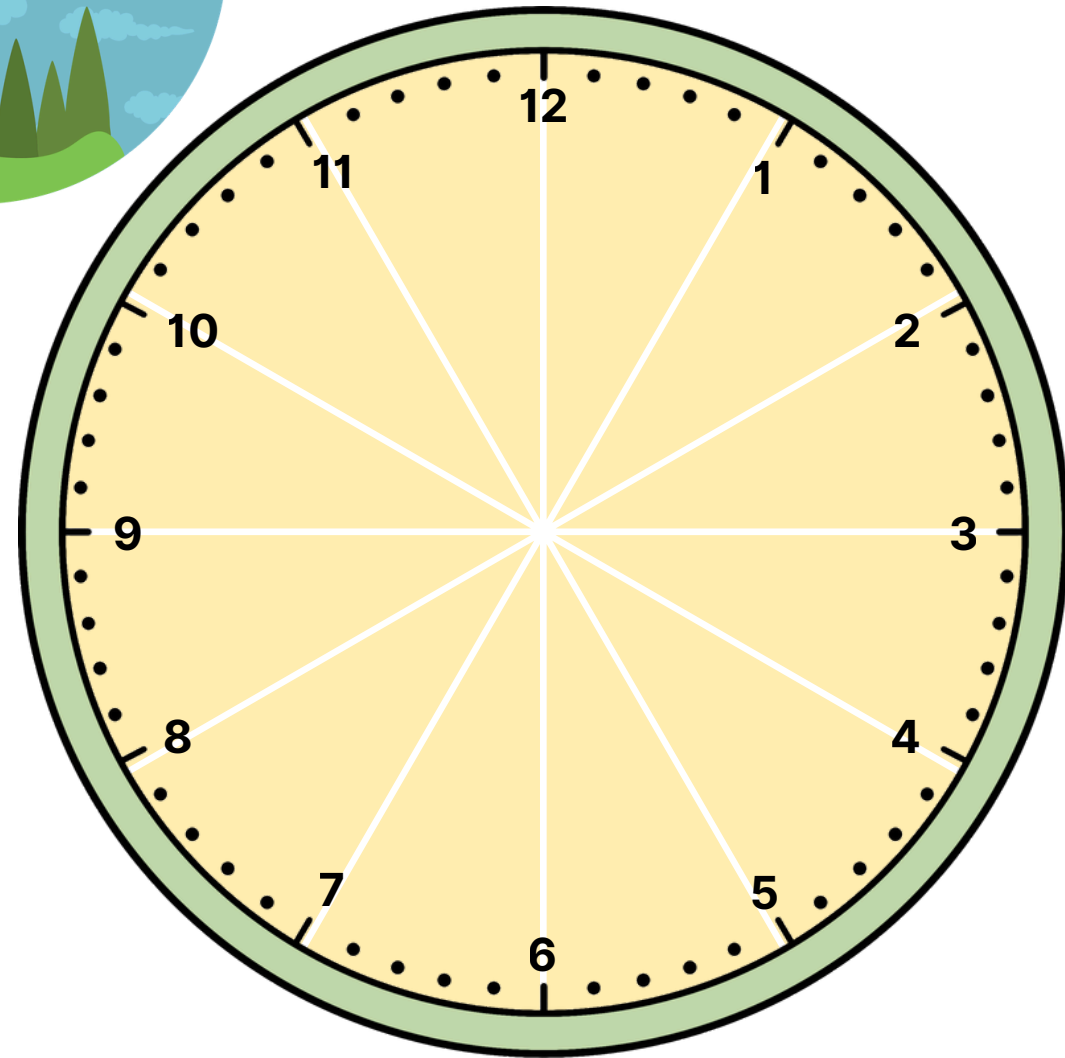
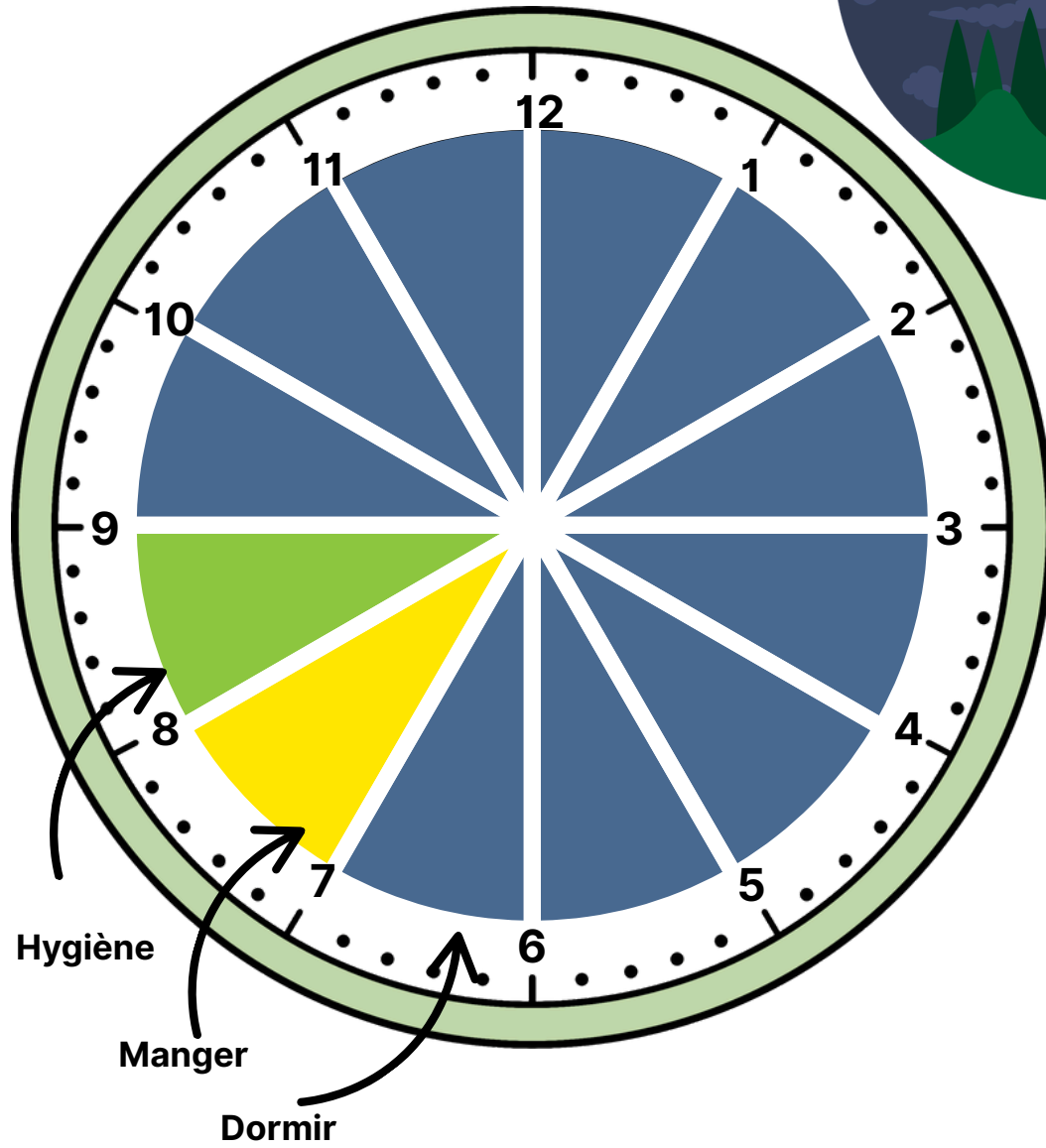
COMPARE :

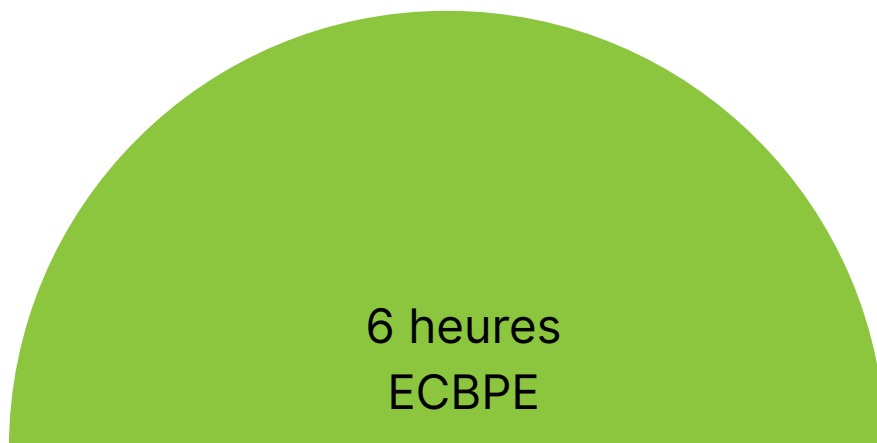
En quoi ton mardi type diffère-t-il de celui de Noah ?



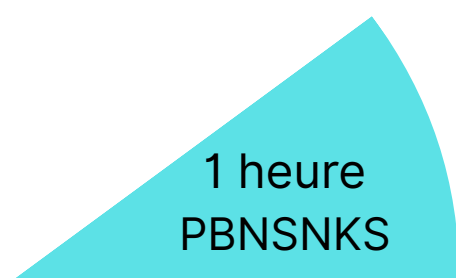
Nuit

Jour





6 heures
ECBPE



1 heure
PBNSNKS



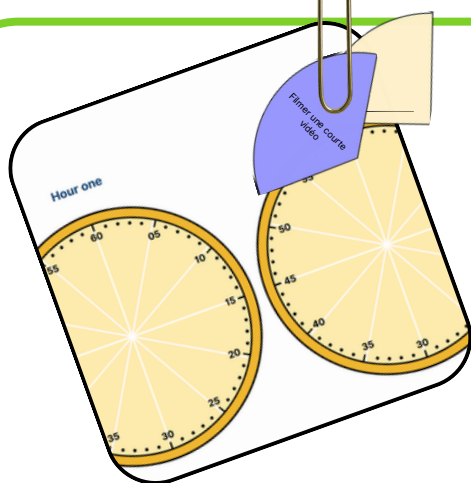
1 heure
DVBNKS



2 heures :
KELMS



2 heures :
UEALS PNOKE



ENIGMATHICQ

Feuille de mission : Il est temps d'agir !

OUTILS

- Deux horloges de 1 heure
- Répartition des activités

DEUXIÈME ÉTAPE : 60 MINUTES SUR L'HORLOGE...

Regarde les activités proposées et le temps qu'elles prennent : tu as deux heures de libre. Choisis bien ce que tu veux faire !

Choisis au moins :

- une activité créative,
- une activité pour nourrir ton esprit,
- une activité pour bouger ton corps

RÉFLÉCHIS :

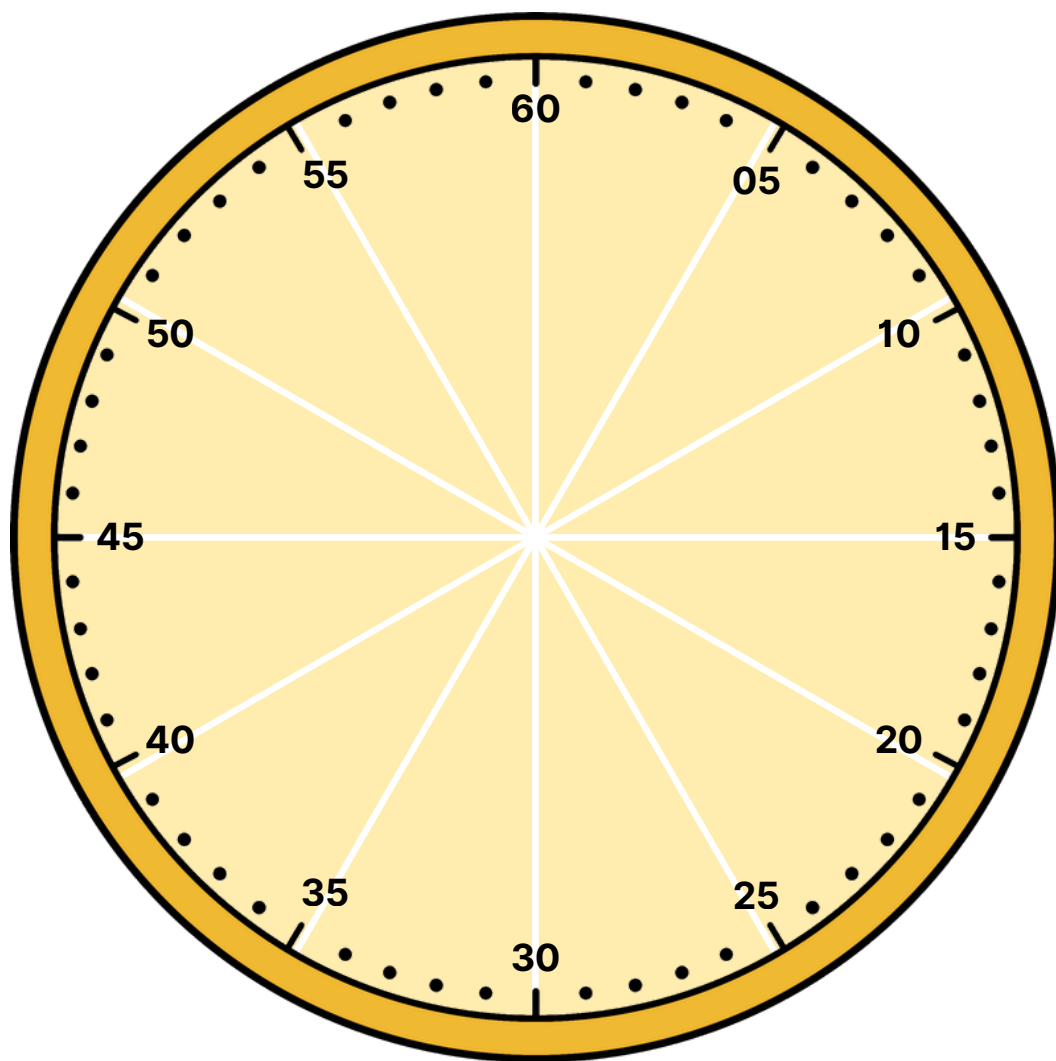
As-tu eu du mal à choisir des activités créatives qui stimulent ton esprit et te font bouger ?

COMPARE :

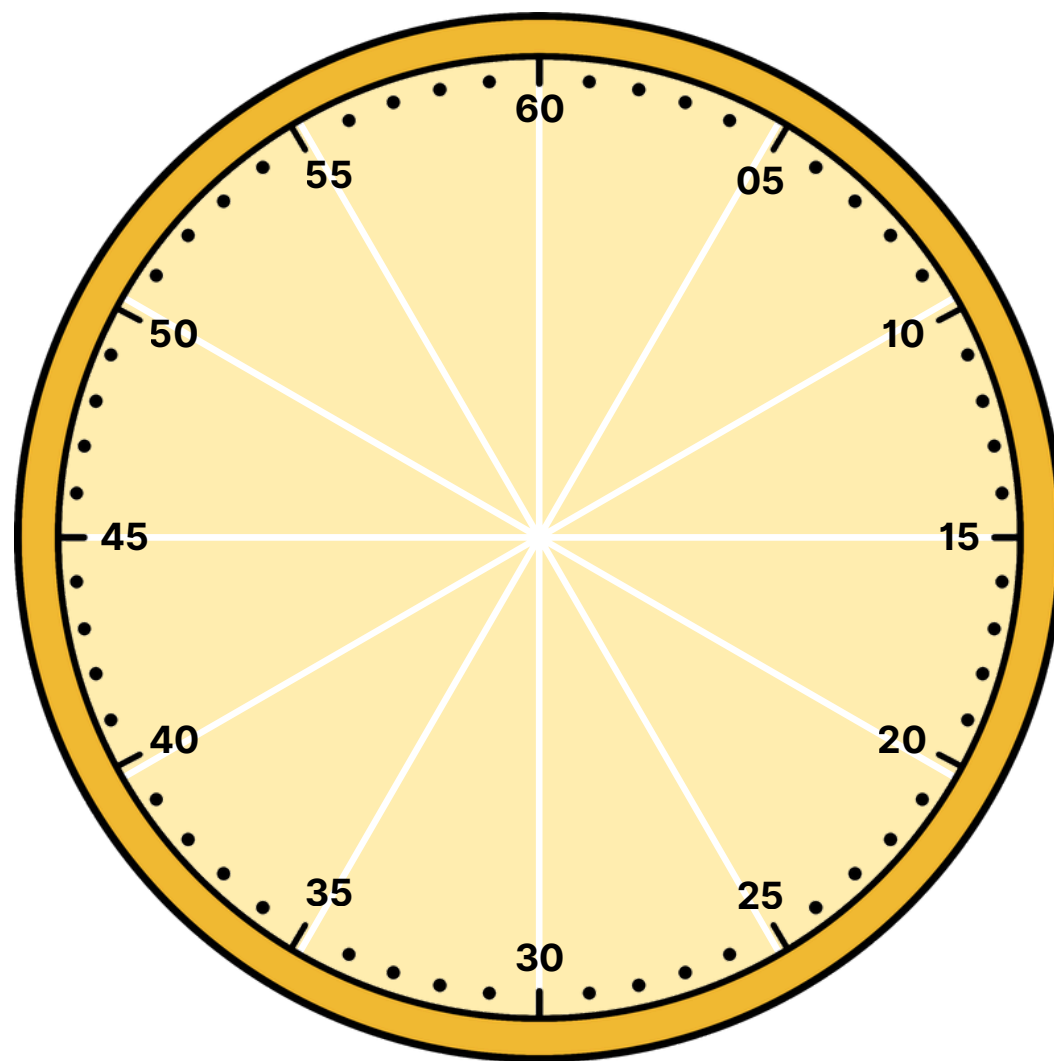
Ces deux heures que tu as imaginées correspondent-elles à ce que tu fais habituellement pendant ton temps libre ?

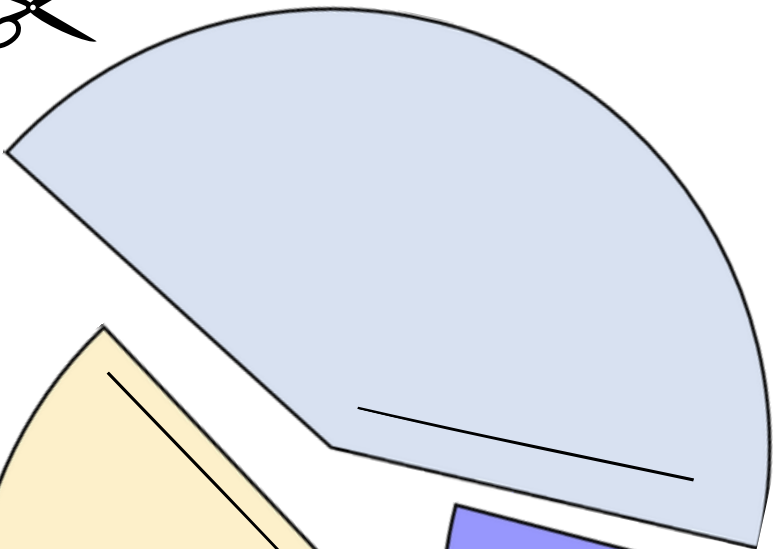
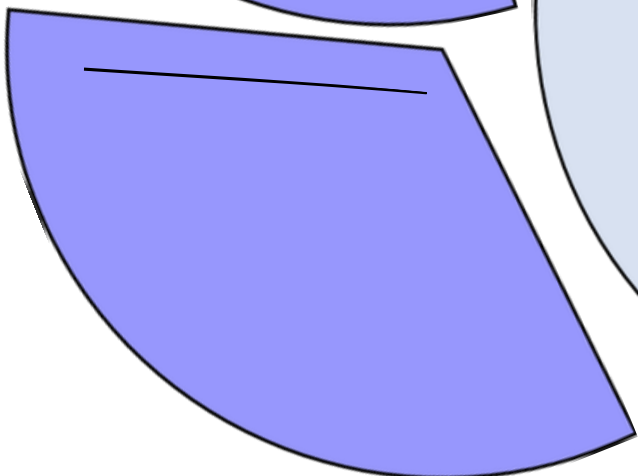
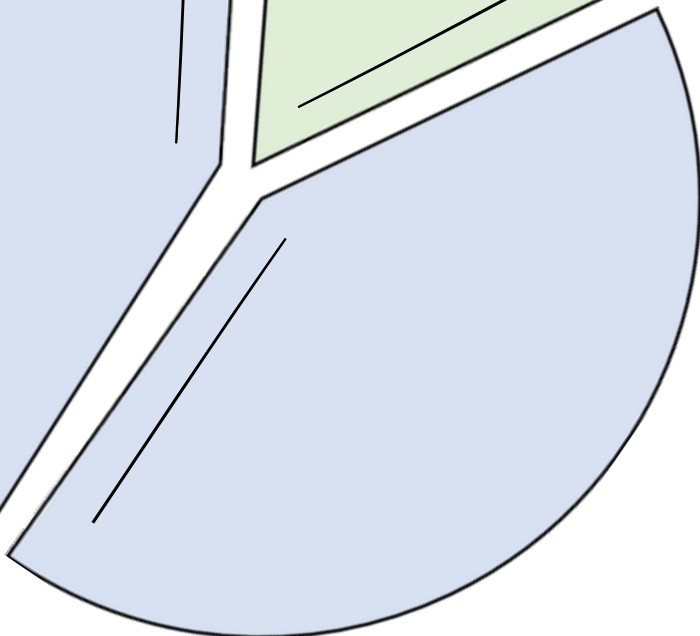
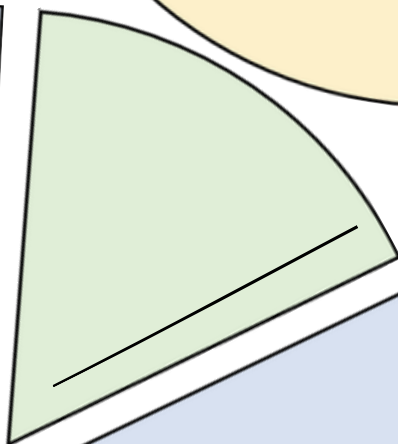
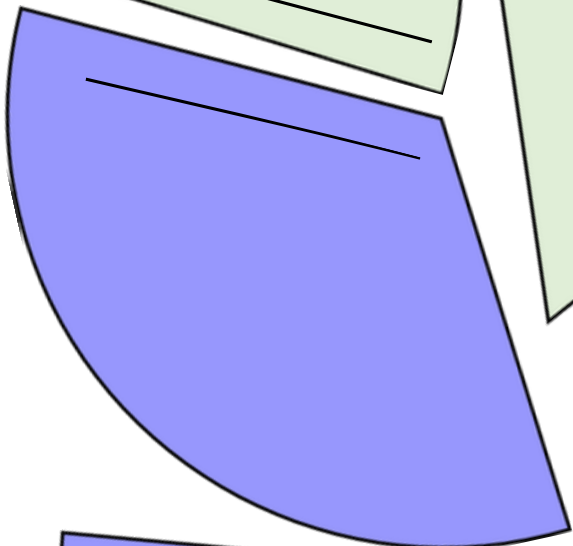
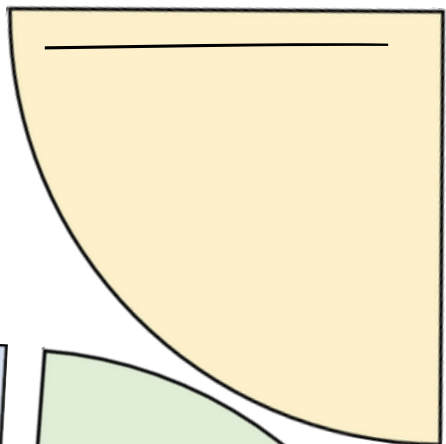
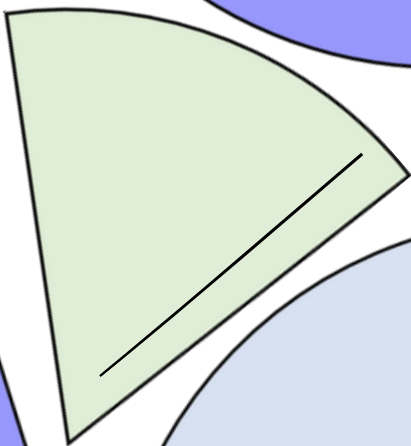
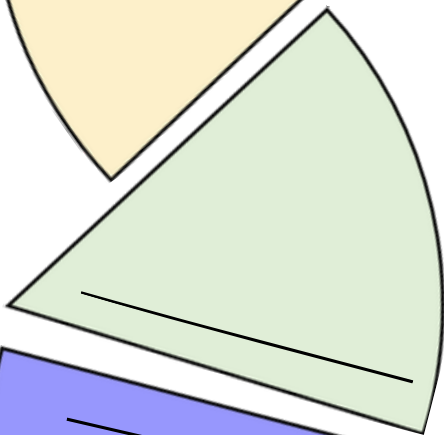
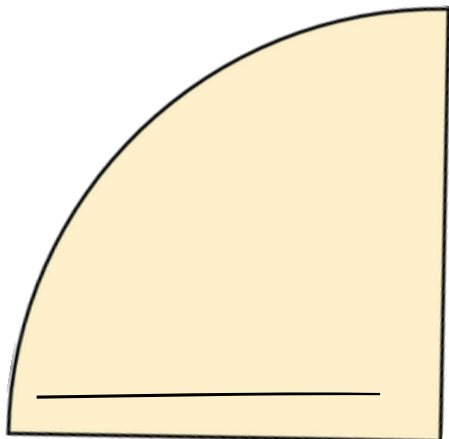
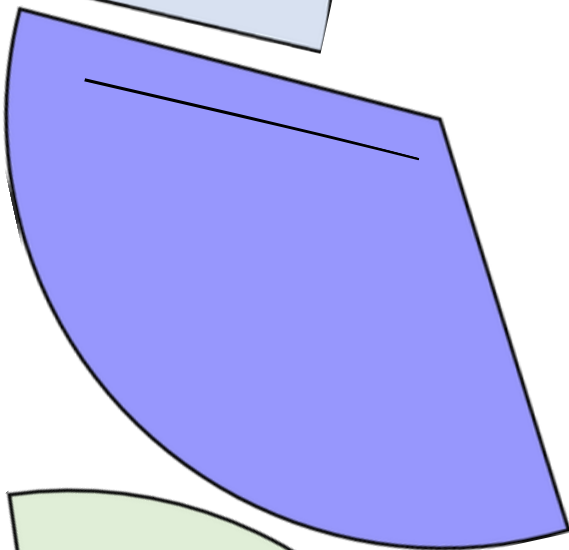
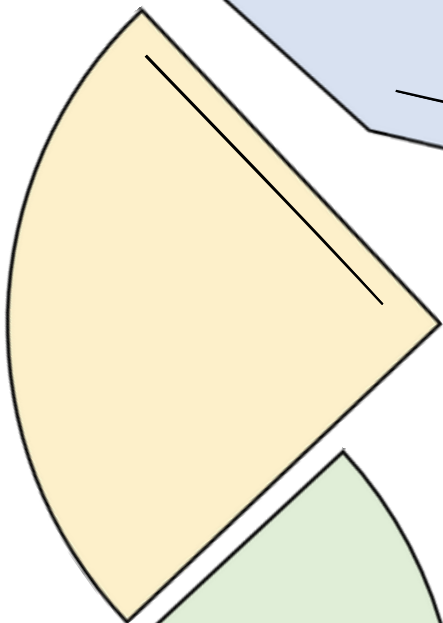
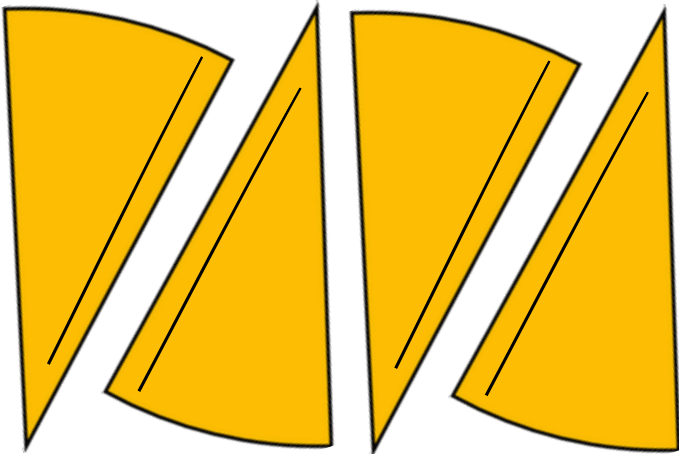
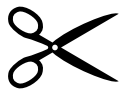
5 minutes

Heure 1



Heure 2





S'étirer comme
un chat

Se tenir en
équilibre sur
un pied

Danser sur une
chanson connue

Compter à
l'envers à partir
de 1000

Dessiner une
grimace

Chanter une
chanson

Choisir une
recette

Résoudre un
puzzle

Construire une tour
avec des blocs

Lire un conte de fées

Ecouter un
chouette podcast

Rechercher des
objets rouges

Ecrire une courte
histoire

Ranger son bureau

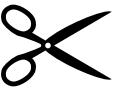
Concevoir un
costume de super-
héros

Enquêter sur
un mystère

Préparer un simple
goûter

Inventer une poignée
de main secrète

Créer une bande
dessinée





Jouer à un jeu de
cartes

Filmer une courte
vidéo

Explorer un nouvel
endroit

Composer un air
de musique simple

Faire des biscuits

Assembler des
pièces de Lego

Planifier des
vacances de rêve

Débattre sur un
chouette sujet

Programmer un
simple robot