



# Le bois ensorcelé

Un jeu pédagogique d'évasion à partir du CP



Un minuteur et son ambiance sonore  
2 plateaux de jeu  
Le livret pédagogique  
Boîte de 30 cartes à jouer



## L'histoire



A la suite d'une randonnée, l'ours Buet et ses amis de la forêt se sont égarés dans un bois magique et perdu : le Bois Ensorcelé.

La seule possibilité de s'en sortir est de retrouver le gardien du bois qui pourra indiquer la sortie avant la tombée de la nuit.

Les animaux n'ont que 30 minutes pour parvenir à quitter le Bois.

## Règles



Le jeu se déroule en temps réel.

Les élèves disposent d'un temps limité pour réussir à retrouver la sortie du bois.  
=> 30 minutes (compte à rebours visible par les élèves)

Les élèves doivent observer les plateaux de jeu, lire des cartes, résoudre des énigmes et assembler des cartes pour trouver la sortie du bois ensorcelé.

On ne peut retourner et lire une carte que si :

- le nombre de la carte est présent sur le plateau
- une addition de cartes permet de tirer une nouvelle carte
- une carte ou une réponse demandent de tirer une carte précise

Il y a 4 plateaux de jeu (A, B, C et D) et un paquet de cartes. Chaque verso de carte comporte du texte, une énigme ou un QR Code. Le recto porte un nombre de 0 à 79.

Certaines cartes se combinent : il faut additionner leurs numéros pour trouver celui d'une nouvelle carte à prendre dans le paquet. Si le paquet ne contient aucune carte avec ce nombre, c'est que la combinaison n'est pas bonne.

Les cartes qui se combinent portent ce symbole :



# Le bois ensorcelé

Un jeu pédagogique d'évasion à partir du CP

Inspiré du système de jeu développé par **Unlock**



## CRÉDITS

**Auteur** : Jérôme Landuyt

Jeu élaboré sur **Canva**

QR Codes : **Lockee / La Digitale**

Images du livret : **Canva & Freepik**  
Licence premium

Musique : Music from #Uppbeat (free for Creators)  
<https://uppbeat.io/t/haquin/forest-of-the-ancients>  
License code: AAIFYONUWGKOW6YD



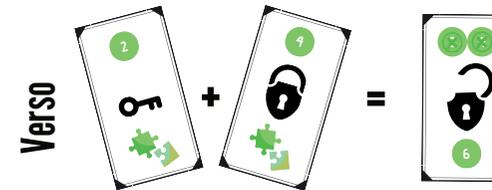
Buet Corp (c) tous droits réservés



**Pour toute question, contactez-nous :  
bcorp@ik.me**



Après avoir lu les cartes, les élèves se rendent compte qu'elles vont ensemble. "2" + "4" = "6", ils tirent donc la carte 6.



Les cartes "2" et "4" sont barrées, cela signifie qu'elles ne serviront plus. Les élèves peuvent les ranger ou les mettre de côté.

## Rôle de l'enseignant



Expliquer et expliciter les règles, mettre en situation les élèves et leur expliquer l'objectif de l'activité (évaluation, entraînement...) et les compétences travaillées.

Il lit ou fait lire l'histoire aux participants. Son rôle est essentiel car il veille au bon déroulement de l'activité.

L'enseignant accompagne, veille au respect des règles, au respect de la prise de parole et d'initiative, il régule les interactions et l'avancée des élèves ; s'ils peinent à trouver les associations ou les réponses aux énigmes, il peut glisser quelques indices ou quelques idées pour permettre aux élèves de ne pas rester coincés. Ce rôle pourra être tenu par des élèves ayant déjà réalisé le jeu pour les groupes futurs.

Il garde un œil sur le compte à rebours pour freiner ou accélérer la progression des élèves.

Vidéo compte à rebours et ambiance sonore disponibles à la page 8.

# Mise en place



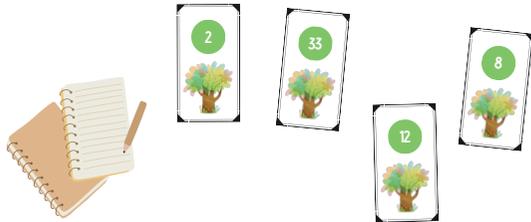
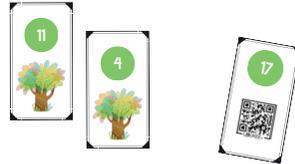
- L'histoire (page 1) est lue par l'enseignant ou par un élève capable de la lire.
- Les élèves démarrent avec le plateau de jeu A et doivent prendre les cartes indiquées sur l'image : 3, 7, 8 et 12.
- Les autres plateaux de jeu sont laissés de côté, face cachée, ainsi que les cartes.
- Le compte à rebours est affiché au tableau ou posé sur un support visible durant toute la partie, la musique d'ambiance peut également être diffusée.
- L'enseignant rappelle les règles et le fait que la coopération est la clé de la victoire.



# Matériel



- Bloc notes ou cahier de brouillon, crayon et gomme
- Cartes et plateaux du jeu
- 1 Tablette par équipe pour lire les QR Codes



# Compétences



- Comprendre, utiliser nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer.
- Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers.
- Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul.
- Calculer avec des nombres entiers.

=> Les élèves apprennent également à coopérer, ils prennent des initiatives, procèdent par essais-erreurs et ne peuvent résoudre le jeu que parce qu'ils sont ensemble.



[https://dqxy.link/bois\\_corp](https://dqxy.link/bois_corp)

# Cartes particulières

16

2		=10
5	5	
4		=10
	7	=10

+

Carte 16 : compléments à 10

3

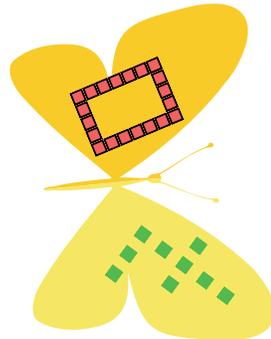
Cette fleur a des points.



Carte 3 : 3 dizaines et 2 unités

23

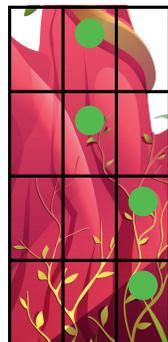
Il y a des points sur ce papillon.



Carte 23 : 2 dizaines et 9 unités

33

Atteindre le haut de l'arbre.



Carte 33 : coder le chemin

# Solutions



Cette partie est réservée à l'adulte.

- Il est fortement conseillé de jouer au jeu avant de le proposer à des élèves.
- Essayez d'anticiper les difficultés et les obstacles qui pourraient mettre les élèves en échec : composition de vos groupes, étayage suffisant, prévision d'indices permettant d'avancer, etc.

## LES QR Codes

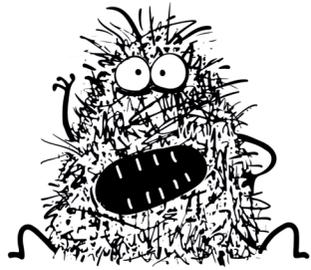
- Carte 8 : réponse 32 (3 dizaines et 2 unités).
- Carte 2 : pour atteindre le haut de l'arbre suivez le chemin de la carte 33, cela donne donc ↑↑↑↑↑
- Carte 0 : compléments à 10,  $8+10+6+3 = 27$ , la réponse est 27.
- Carte 17 : 2 dizaines et 9 unités, la réponse est 29.
- Carte 28 : l'opération à trous donne 4 et 6, donc 46 est la bonne réponse.
- Carte 43 : le gardien qui reste porte le numéro 97.

Le portrait du gardien du Bois Ensorcelé.

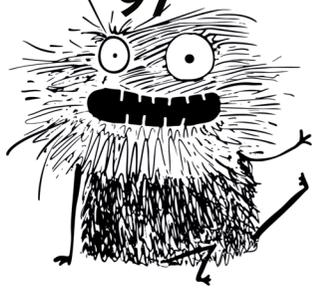


- Les pages 5 et 6 peuvent être photocopiées pour les élèves.

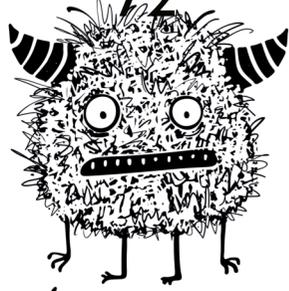
44



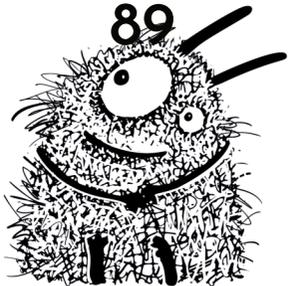
97



72



89



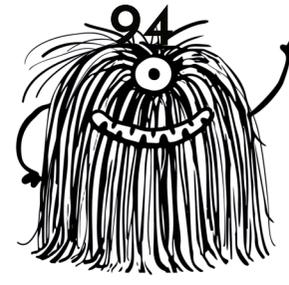
26



80



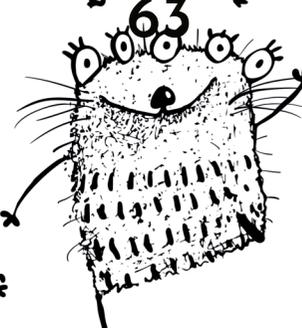
94



52



63



Félicitations ! Vous avez trouvé le bon gardien, il vous montre le chemin pour sortir du bois !

Le portrait du  
gardien du Bois  
Ensorcelé

à distribuer quand les élèves  
tirent la carte 79.

