

## LA CHASSE AU TRESOR CE2

### Objectifs:

- se repérer, s'orienter en utilisant des repères ;
- adopter une démarche scientifique : utilisation d'un langage spécifique, contrôle, essais-erreurs ;

### Contexte de l'histoire :

Un trésor est caché dans un coffre au sein de l'archipel caribéen. Les élèves vont devoir le retrouver à l'aide d'une carte perdue par le pirate qui a caché le trésor. Une mauvaise surprise les attend, il n'y a pas de trésor mais une nouvelle carte avec le nouvel emplacement de ce dernier.

Les déplacements ici seront des déplacements absolus : le bateau monte, descend, se déplace vers la gauche et vers la droite.

Le codage des déplacements du bateau repose ici sur des flèches :

**1↑** : monte d'une case, c'est-à-dire avance d'une case vers le haut (de la feuille) ;

**2↑** monte de 2 cases, c'est-à-dire avance de 2 cases vers le haut (de la feuille) ;

**3↑** monte de 3 cases, c'est-à-dire avance de 3 cases vers le haut (de la feuille) ; etc.

**1↓** : descend d'une case

**2↓** : descend de 2 cases etc.

**1←** : avance d'une case vers la gauche

**2←** : avance de 2 cases vers la gauche, etc.

**1→** : avance d'une case vers la droite, etc.

**2→** : avance de deux cases vers la droite, etc.

Attention :

- Le bateau part de la case DÉPART ;
- La flèche rouge devant le bateau indique le devant du bateau symbolisé par le drapeau à la tête de mort.
- On décide que le bateau peut passer sur une case comportant une île en la longeant.

## Défi partie 1 : recherche du trésor

### Texte du défi partie 1:

Dans la Caraïbe, Barbe Rousse, le pirate, a caché son trésor. Lors d'une bagarre avec d'autre pirate, il a reçu un coup sur la tête et a oublié où se trouvait la carte au trésor. En jouant sur la plage, vous avez retrouvé la carte dans le sable. Votre équipage devra conduire son bateau en suivant exactement les traces de Barbe Rousse pour éviter les pièges (requins, tempêtes, etc.).

Utilisez les flèches pour diriger votre bateau afin d'arriver au coffre du trésor.

Le bateau part de la case DÉPART. L'avant du bateau est du côté du drapeau de tête de mort.

### Matériel du défi partie 1

- **Matériel** : la carte partie 1 p 3 et un petit bateau **par élève**, une ardoise, 1 bande partie 1 p. 5 **par groupe de 2 élèves**
- **Matériel enseignant** : carte partie 1 page 4 à agrandir en A3 pour les mises en commun et le bateau grand format

### Déroulement du défi partie 1 :

- 1) Constituer les équipes de 2 moussaillons.
- 2) Lire et théâtraliser l'histoire.
- 3) Distribuer les cartes individuelles et les bateaux.

- 4) Présenter et expliquer au tableau le codage du déplacement du bateau. S'assurer que les élèves ont bien compris quel était l'avant du bateau.
- 5) Appropriation de la situation : temps de recherche individuelle sur l'ardoise du début du parcours (5 min). Observer et répondre aux questions de compréhension sans guider. Favoriser l'essai-erreur avec la manipulation.
- 6) Afficher la carte au tableau.
- 7) Première mise en commun afin de s'assurer que la situation problème est bien comprise par tous.
- 8) Travail de groupe : distribuer la bande sur laquelle les élèves inscriront le codage. Répartir les rôles : un des élèves déplace le bateau tandis que l'autre écrit le codage sur la feuille de groupe. Lorsque le groupe a terminé, inverser les rôles pour vérifier le codage.
- 9) Mise en commun au tableau. Résolution du défi cf. solution p. 9.

## Défi partie 2 : en route pour la Martinique

### Texte du défi partie 2

Bravo vous avez trouvé le coffre ! Mais, oh surprise, à la place du trésor c'est un message qui indique le vrai parcours pour arriver au trésor toujours en évitant les pièges. Barbe Rousse a été très très malin. Il a changé de cachette et l'a laissé en Martinique.

Proposer un code permettant au bateau de suivre le parcours avec le moins d'instructions possibles.

*« Passer au Sud de la Jamaïque, puis au Nord de Puerto Rico, traverser les Iles Vierges, puis passer au Sud de Grenade. pour arriver en Martinique. »*

### Matériel partie 2

- **Matériel** : la carte partie 2 page 6 et un petit bateau **par élève**, une ardoise, 1 bande partie 2 page 7 **par groupe de 2 élèves**
- **Matériel enseignant** : carte partie2 page 8 à agrandir en A3 pour les mises en commun et le bateau grand format

### Déroulement du défi partie 2 :

- 1) Constituer les équipes de 2 moussaillons.
- 3) Distribuer les cartes individuelles et les bateaux.
- 2) Lire et théâtraliser la suite de l'histoire.
- 4) Rappeler le codage du déplacement du bateau.
- 5) Distribuer la bande sur laquelle les élèves inscriront le codage.
- 6) Répartir les rôles : un des élèves déplace le bateau tandis que l'autre écrit le codage sur la feuille de groupe. Lorsque le groupe a terminé, inverser les rôles pour vérifier le codage.
- 7) Mise en commun au tableau avec la carte partie 2 grand format. Résolution du défi cf. exemple de solution p. 9.

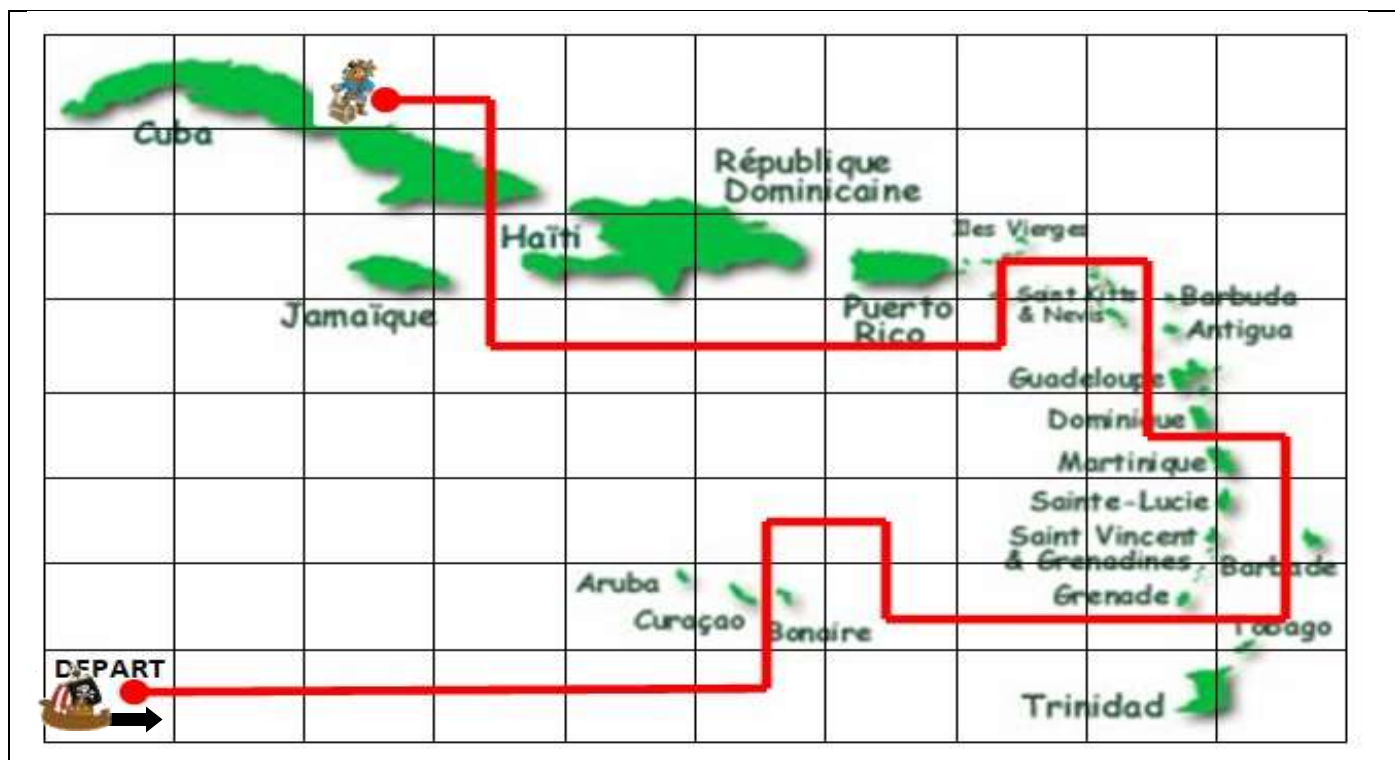
### Bateaux pour les élèves à découper



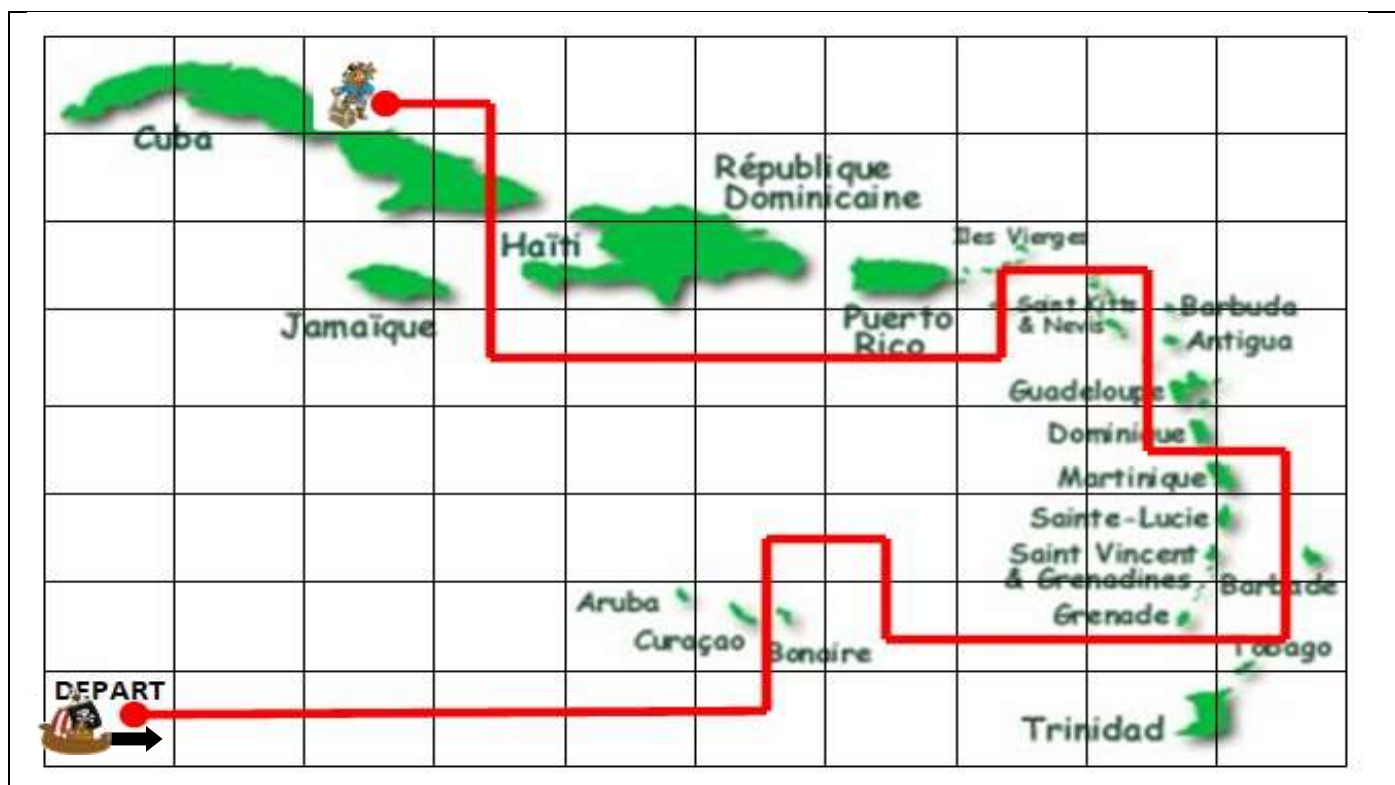
Bateau  
enseignant



### Carte élève Partie 1 :



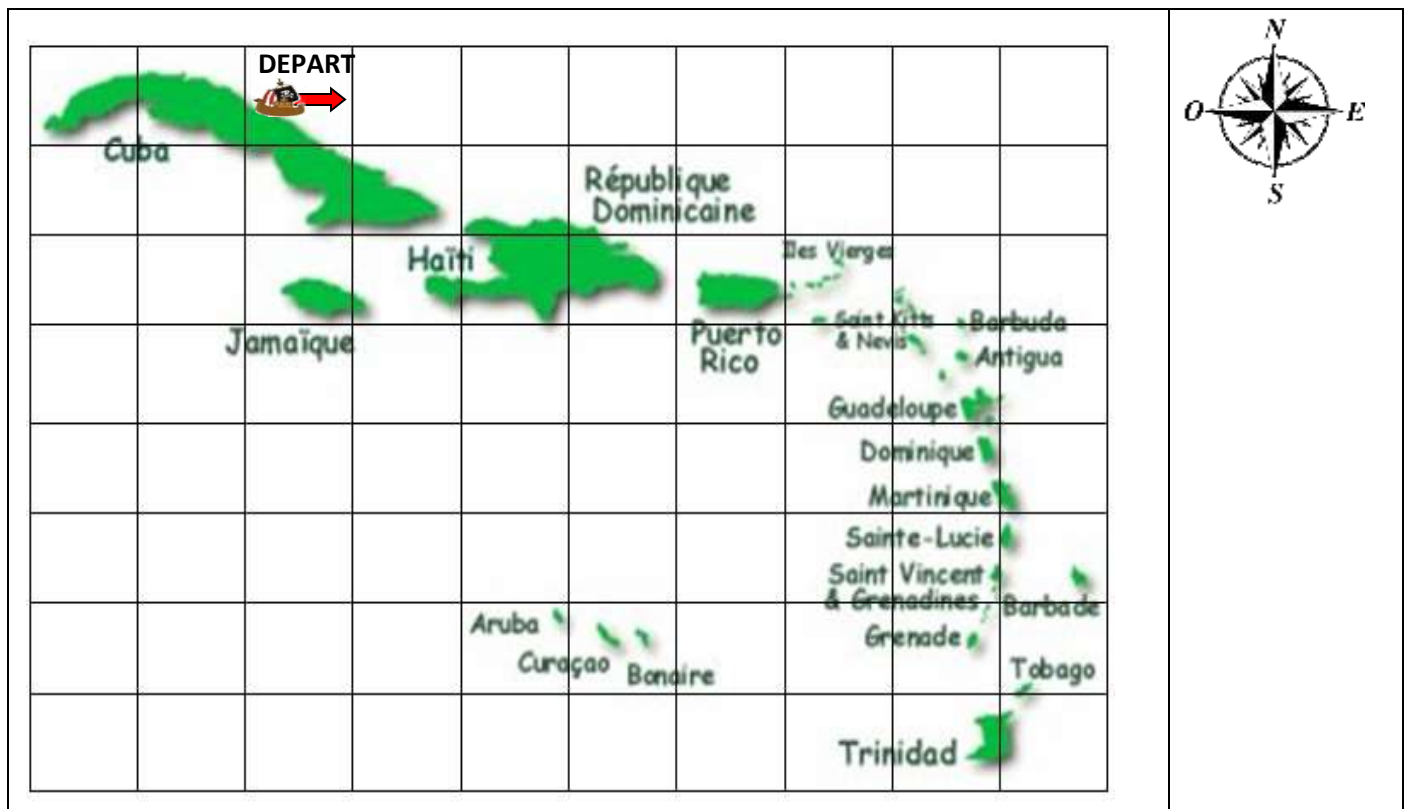
Carte élève partie 1 :



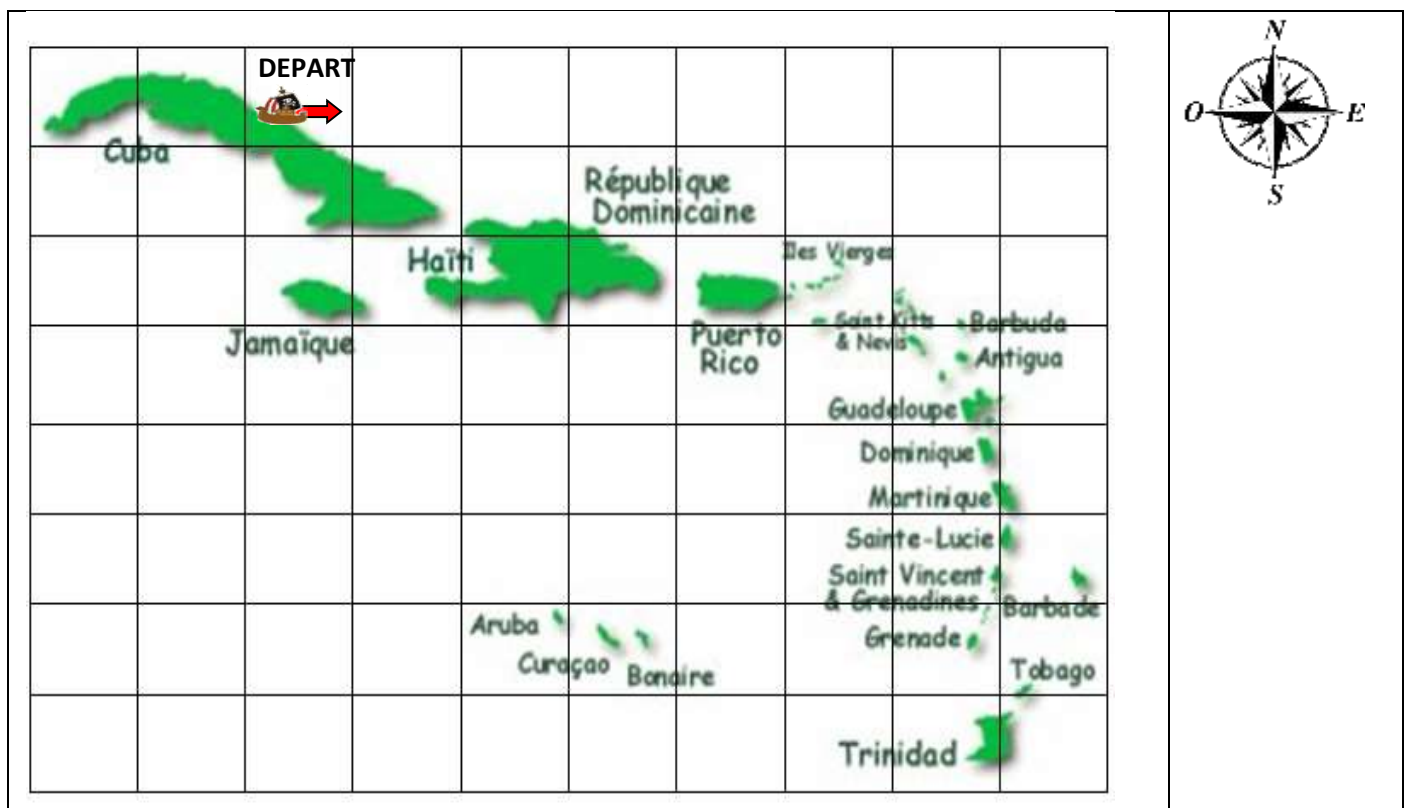




### Cartes élèves Partie 2 :



## Partie 2 :



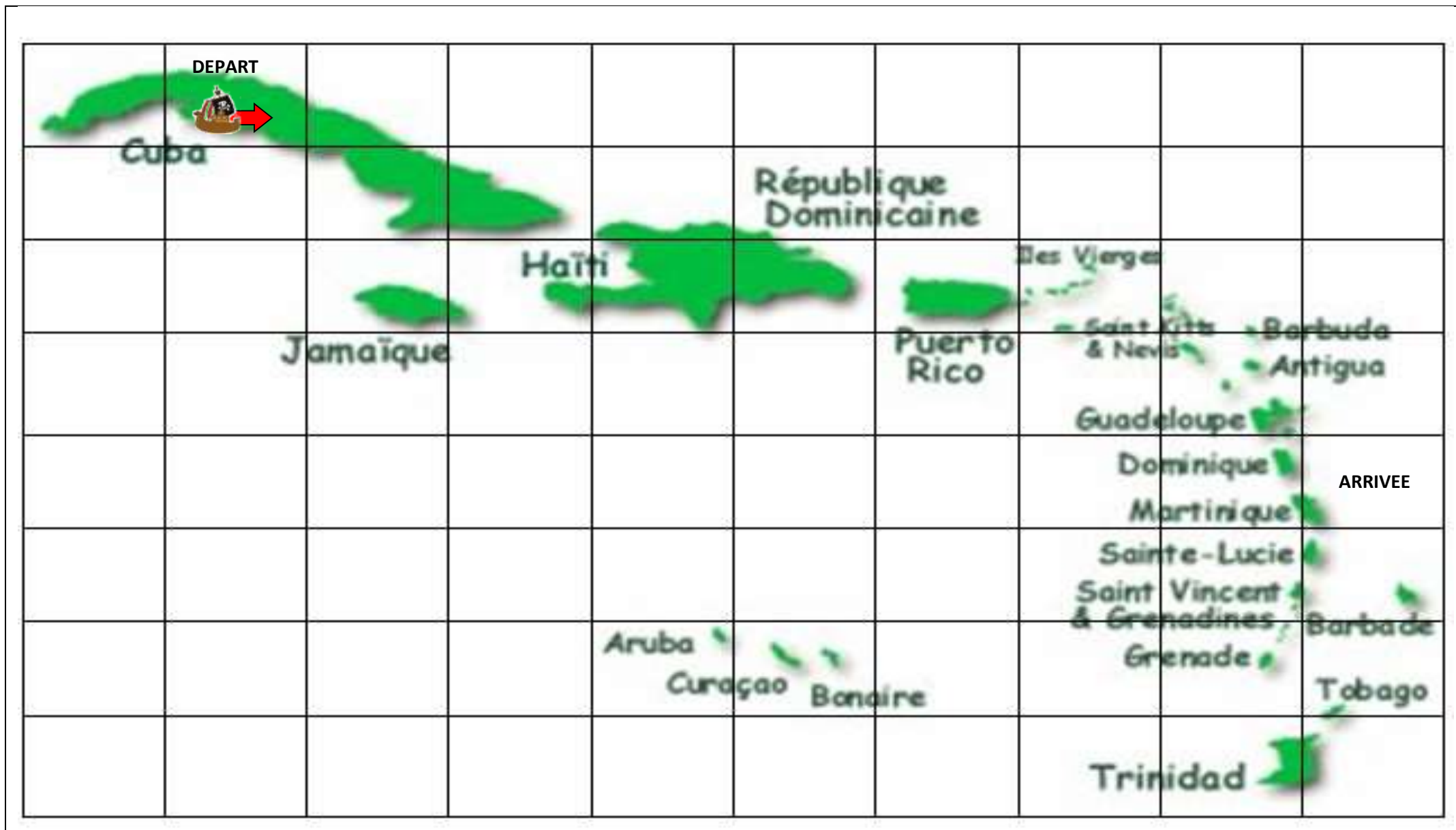
**Une bande par groupe de 2 élèves** dans laquelle ils inscriront le codage (un nombre et une lettre par case). Toutes les cases ne seront pas nécessairement utilisées.

[illegible][illegible][illegible][illegible][illegible][illegible][illegible][illegible][illegible][illegible][illegible][illegible]



Carte pour la mise en commun à agrandir en A3 partie 2 :

Passer au Sud de Haïti et de la République Dominicaine, puis au Nord de Puerto Rico, traverser les Iles Vierges, puis passer au Sud de Grenade pour arriver en Martinique.





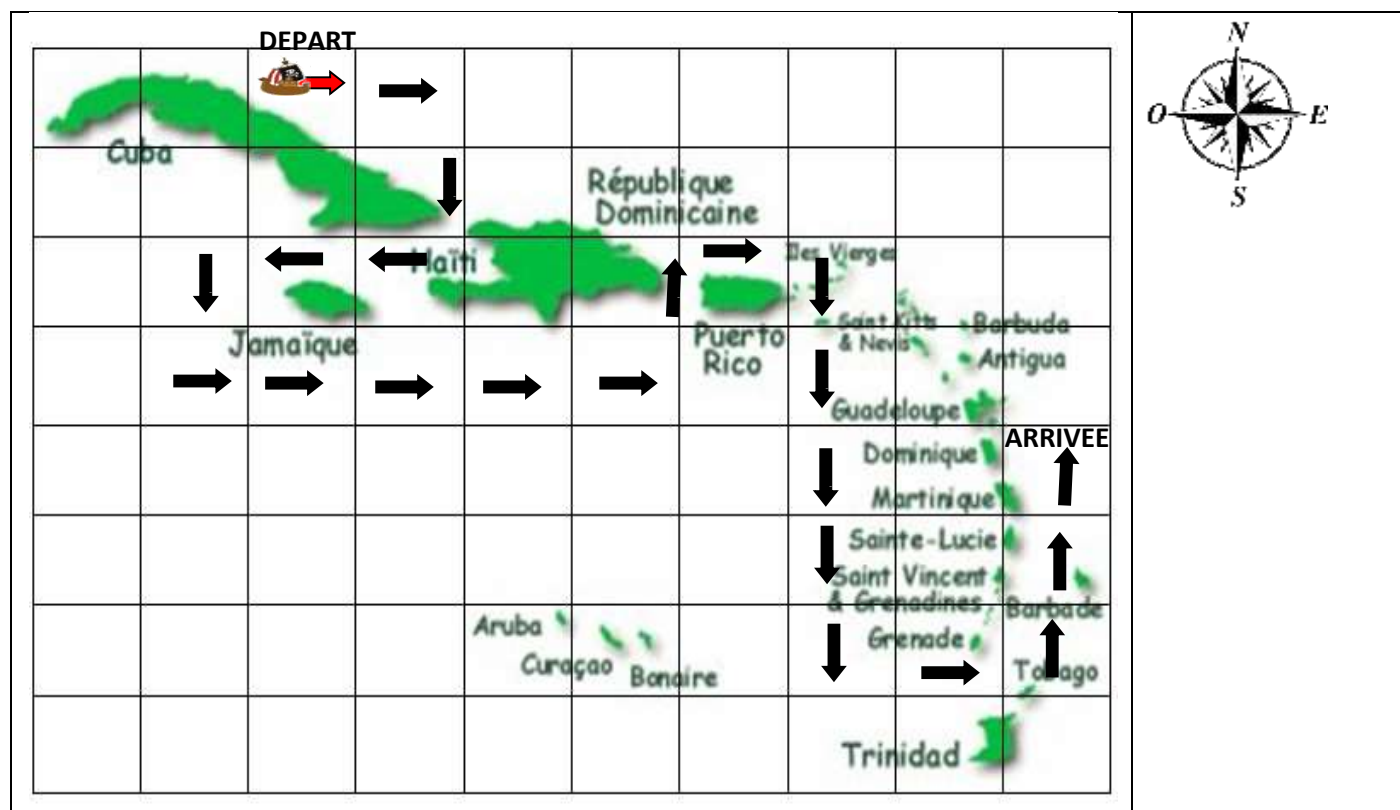
## Solutions des parties 1 et 2

### Solution partie 1

5→ 2↑ 1→ 1↓ 3→ 2↑ 1← 2↑ 1← 1↓ 4← 3↑ 1←

### Exemple de solution partie 2

Passer au Sud de la Jamaïque, puis au Nord de Puerto Rico, traverser les Iles Vierges, puis passer au Sud de Grenade pour arriver en Martinique.



Réponse :

1→ 1↓ 2← 1↓ 5→ 1↑ 1→ 5↓ 1→ 3↑