

Mobiclic 51 - Fais tes Clés - « Je joue »

Les consignes des jeux offerts avec le logiciel

« Fais tes Clés » :

Abracadabra (jeu_1.jpg)

- 1.** Éliane, la petite sorcière, veut aussi aller au bal. Pour savoir ce que son dragon apprivoisé et elle se disent, déchiffre les bulles grâce à la grille de décodage.
- 2.** Compte avec Éliane le nombre d'étoiles et retranche le nombre de pustules de son dragon. Tu sauras ainsi quel est l'âge de celui-ci.

Visite chez Anabella (jeu_2.jpg)

- 1.** Déchiffre le rébus pour pouvoir entrer dans la demeure d'Anabella, la sorcière.
- 2.** Découvre et coche dans la grille les mots désignant les créatures et bestioles qui se cachent chez Anabella (les mots peuvent se lire en tous sens). Avec les lettres restantes note sur le cartouche ce qu'elle a prévu pour dîner.

En attendant Noël (jeu_3.jpg)

- 1.** Aide saint Nicolas à retrouver dans le marché de Noël 12 choses, y compris son âne. Barre ainsi dans la grille les mots qui peuvent se lire en tous sens (1 lettre peut servir plusieurs fois). Avec les lettres restantes, trouve où a lieu ce marché de Noël.
- 2.** Déchiffre le rébus pour savoir ce que l'âne de saint Nicolas recommande aux enfants.
- 3.** Trouve dans l'image où se cache cet individu.

Encore un peu (jeu_4.jpg)

- 1.** Après la classe, le maître aimerait bien aller pêcher mais il a des devoirs à corriger pour demain. Aide-le à retrouver dans la grille 4 mots du vocabulaire mathématique : carré, cercle, division, équerre ; 4 mots du vocabulaire de la poésie : rime, amour, vers, récitation ; 3 mots du vocabulaire scientifique : récipient, tube, microscope ; 3 mots du vocabulaire de gymnastique : roue, équilibre, tapis et 3 mots du vocabulaire d'histoire : date, rois, pouvoir.
- 2.** Avec les lettres restantes, trouve le mot, au pluriel, qui joint les 3 points.
- 3.** Trouve 7 différences entre le maître et son ombre.

Kidikoi (jeu_5.jpg)

- 1.** Observe ces mamans et redonne à chacune le nom qui lui convient.
- 2.** Présente ton journal devant une glace pour déchiffrer les bulles. Puis retrouve à qui appartient chaque discours.

3. En utilisant à chaque fois les 6 lettres inscrites sur les sacs à main, compose trois mots différents.

Le bal (jeu_6.jpg)

1. Pour le grand bal, toutes les sorcières se sont faites belles. Mais qui sont Amanda, qui est hystérique ; Léa, qui est moins grande qu'Amanda et Anaïs mais de même hauteur que Scarabette ; Anaïs, qui aime le rose mais pas le vert ; Scarabette, qui porte du violet et des lunettes ; et Caramela, qui porte bien son nom ?

2. Un seul des trois balais connaît le chemin qui mène au château. Trouve lequel !

Un jardin en ville (jeu_7.jpg)

1. Relie les nombres de 1 à 52 pour savoir quelle forme les enfants de la cité ont sculptée dans le buis.

2. Retracer le chemin pour relier « vert » à « ciel » : passe par 8 mots en ne changeant qu'une seule lettre à la fois. Toutes les directions sont permises, même en diagonale.

3. Décode le rébus sur le mur pour connaître le nom de leur jardin.

Sur la plage ensoleillée (jeu_8.jpg)

1. Olive et Clémentine ont préparé un piège pour Étienne sous sa serviette de bain. Retrouve les 14 animaux ou végétaux marins qu'elles ont dissimulés dans la grille. Ils peuvent se lire en tout sens : de haut en bas, de bas en haut, de gauche à droite, de droite à gauche, en diagonale. Attention : une même lettre peut servir plusieurs fois. Avec les lettres restantes, retrouve un animal plutôt piquant...

2. Complète la dernière cabine de bain de chaque série.

Star sinon rien ! (jeu_9.jpg)

1. Pour pouvoir devenir les « stars » de cette émission télévisée, toutes ces candidates doivent retrouver dans le micro tous les mots à chanter. Aide-les (les mots peuvent se lire en tous sens et une même lettre peut servir plusieurs fois).

2. Avec les lettres restantes, trouve le mot contraire à « apparence ».

Sauvons la façade ! (jeu_10.jpg)

1. Le chirurgien a quelque peu mélangé les opérations de ses patients. Aide-le à réparer en redonnant à chacun le nez, la bouche ou les seins... qui lui reviennent.

2. Déchiffre le rébus pour connaître le nom de la clinique « magique ».

3. Qui as-tu reconnu parmi ses patients ?

Pour ou contre ? (jeu_11.jpg)

1. Le maître a demandé à ses élèves de voter pour ou contre les devoirs à la maison. Sachant qu'il y a 21 élèves dont 10 filles et 11 garçons, que 2 garçons et 1 fille n'ont pas voté, que 1 élève est absente, que 1 fille sur 2

a voté « pour » et que 1 garçon sur 3 a voté « contre », combien ont voté « pour » et combien « contre » ?

2. Déchiffre le message codé pour savoir ce que pense Frédérique.

Pour imaginer (jeu_12.jpg)

1. Trouve le nom du professeur en déchiffrant le rébus.

2. Le professeur souhaite que les élèves écrivent leur propre livre. Pour y parvenir, ils doivent suivre dans l'ordre 5 étapes (que tu déchiffreras en remettant les lettres dans le bon ordre) et sans passer 2 fois au même endroit. Prends ta plume et en avant !

Pour étudier (jeu_13.jpg)

1. Trouve, là aussi, le nom du professeur en déchiffrant le rébus.

2. Décode l'étiquette du bocal et trouve ce que le professeur donne à ses élèves à étudier durant un an, en t'aidant de la grille de décodage.

3. En t'aidant des coordonnées de la grille et en reliant les points de 1 à 37, trouve à quoi devrait ressembler l'« élément » de leur étude en fin d'année.

4. Trouve au moins 10 éléments commençant par la lettre B.