



LA RESOLUTION DES PROBLÈMES

LES KITS SOFT KIDS

Télécharge gratuitement ici



Un kit pour apprendre à raisonner !

Ce kit a spécialement été conçu pour t'aider à raisonner et à trouver des solutions !

Télécharge gratuitement ici



Table des matières

Escape Game

1- Mission "top secret"

2- Sudoku

3- Résous les scénarios

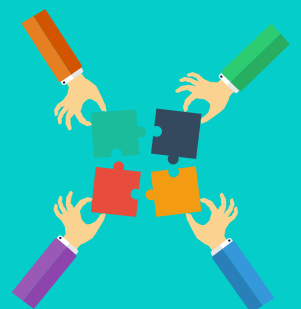
4- Les mots mêlés

5- D'un mot à l'autre

6- Défis puzzle kid

Les solutions des jeux

(ne pas regarder avant d'avoir fini !)





ESCAPE GAME



Télécharge gratuitement ici

Tu vas réaliser un Escape Game !

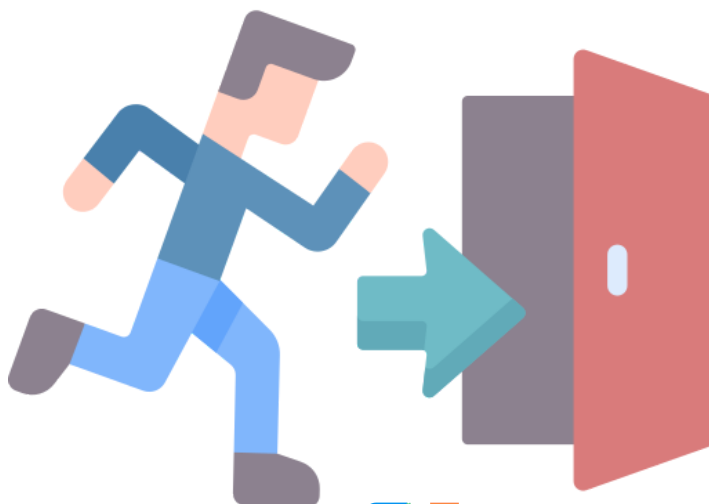
Voici le scénario :

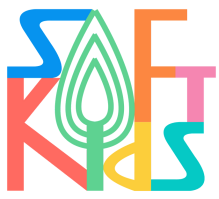
Tu es bloqué a l'école et les portes sont verrouillées par de nombreux cadenas...

Ta mission : il te faudra résoudre de multiples énigmes, trouver les meilleures solutions pour ouvrir les portes de l'école et t'échapper avant que la nuit arrive.

Grâce à ta persévérance, nous savons que tu arriveras au bout du jeu !

BONNE CHANCE !





Mission "top secret"



Télécharge gratuitement ici

Bienvenue à la première étape !

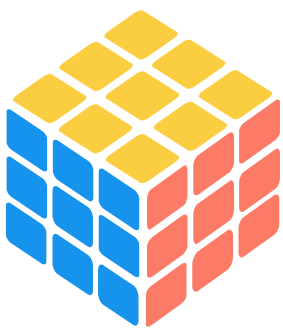
Voici la consigne : trouve le message codé pour accéder à la prochaine salle...

BON COURAGE !

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	U	B	W	S	E	P	N	F	V	A	K	H	Y	I	L	?
	K	J	C	E	U	X	U	M	G	F	Z	I	R	T	V	.
	T	D	F	Q	D	O	I	X	J	P	V	N	M	E	A	,
	M	N	G	F	N	C	L	V	E	A	W	D	O	U	Z	!
	D	V	Z	A	L	G	Y	I	P	N	S	R	N	E	Y	;
	X	U	J	T	S	R	T	E	O	G	H	C	A	G	I	:
	A	Q	N	I	H	Z	B	P	L	F	I	E	U	R	S	/

3, 14 → 4, 1, 2, 10, 12, 5 → 4, 7, 9 → 7, 5 → 15, 5,
 15, 4, 7, 5 → 1, 13, 6, 2, 8, 5, 12 → 7, 4 → 11, 6, 7,
 2, 4, 6, 5 → 16 → 7, 13, 10, 2, 9 → 4, 5 → 9, 5, 14,
 1 → 5, 7, 13, 14 → 3, 8, 5, 12 → 16

--	-----	---	--	-----	-----	--	-----	-	-----	--	----	----	----	----	-
----	-------	-----	----	-------	-------	----	-------	---	-------	----	------	------	------	------	---





SUDOKU



[Télécharge gratuitement ici](#)

Bravo ! Tu as réussi l'étape précédente.

Tu accèdes maintenant à l'étape suivante dans laquelle tu devras résoudre un Sudoku pour accéder au prochain défi.

Voici la consigne : en partant des chiffres déjà placés, remplis les cases vides de manière à ce que chaque ligne, chaque colonne et chaque carré bleu (constitué de 9 cases) indiquent tous les chiffres de 1 à 9 !

ASTUCE : COMMENCE PAR LA LIGNE OU LA CASE LA PLUS COMPLÈTE !

				1		4		5
6		5				9	1	
	4		2					
7	6	2		3	1	5		8
				2	8		6	
5	1			7	4	3	2	9
				5			9	
8	5		3	6				
2		4	1					3





Résous les scénarios



Télécharge gratuitement ici

Bravo ! Tu avances très bien ! Tu accèdes à la nouvelle étape...

Voici la consigne : tu trouveras ci-dessous 2 scénarios. Trouves, selon toi, les meilleures solutions aux problèmes posés.

Scénario 1

Aujourd'hui, il y a une compétition de judo très importante. Cependant, ton ami t'a annoncé la veille qu'il s'est blessé au genou en jouant dans la cour de récréation.

Par peur que ses parents l'empêchent de participer à la compétition, il ne leur a rien dit !

Il t'a également fait juré de ne rien dire à l'entraîneur, sinon vous ne serez plus amis...

1. Que ferais-tu à sa place ?

2. Penses-tu que c'est bien ou mal de cacher cette blessure à l'entraîneur et aux parents ?





Scénario 2

**Tu as tes deux meilleur.es ami.es qui se sont disputé.es vraiment méchamment !
Ils /elles ont décidé de ne plus s'adresser la parole et ne veulent plus que tu parles à l'autre.
Tu es triste car tu veux continuer à parler à tes deux ami.es, sans fâcher l'autre !
Tu souhaites arranger les choses entre eux, mais tu ne sais pas comment t'y prendre.**

1. Comment réagirais-tu sur le moment ? Que dirais-tu ?

2. Trouve 2 ou 3 solutions pour que tes deux ami.es se reparlent !

Bravo ! Tu es arrivé dans la salle des mots mêlés...

Voici la consigne : grâce à ton pouvoir de concentration et d'observation, trouve les 16 mots cachés.

BON COURAGE !

AGIR ANALYSE DEVELOPPER CHERCHER DECIDER
IMPASSE OBSERVATION PLANIFIER PROBLEME
REALISER REFLEXION RESOUDRE RESULTAT
SOLUTION VERIFIER COMPRENDRE

D	D	A	P	R	O	B	L	E	M	E	E	U	T
V	O	B	S	E	R	V	A	T	I	O	N	Y	H
D	W	P	Q	H	I	Y	N	W	V	Y	V	R	P
R	E	R	I	O	T	F	A	I	I	K	E	E	L
W	E	V	E	S	I	C	L	M	T	T	R	F	A
A	A	S	E	A	D	X	Y	P	H	X	I	L	N
C	U	G	U	L	L	L	S	A	M	D	F	E	I
H	M	X	I	L	O	I	E	S	W	E	I	X	F
E	H	U	Z	R	T	P	S	S	K	C	E	I	I
R	F	O	S	E	F	A	P	E	N	I	R	O	E
C	M	Q	T	S	K	V	T	E	R	D	Q	N	R
H	R	E	S	O	U	D	R	E	R	E	F	A	B
E	X	S	O	L	U	T	I	O	N	R	J	C	P
R	G	S	C	O	M	P	R	E	N	D	R	E	O





~> D'un mot à l'autre ~>

Télécharge gratuitement ici

Bravo ! Tu accèdes au niveau suivant !

Voici la consigne : constitue un nouveau mot avec le premier mot de départ et la lettre qui suit.

Attention pas de mot au pluriel, ni de verbe conjugué !

Voici un exemple pour t'aider :

DOSSIER + P = DISPOSER

Mot à 4 lettres

T O N + P = _ _ _ _

Indice : aller de l'autre côté !

E P I + D = _ _ _ _

Indice : tout le monde s'en sert !

Mots à 5 lettres

A V E U + G = _ _ _ _ _

Indice : quand tu es en vacances, tu peux en voir !

F I E R + O = _ _ _ _ _

Indice : tu peux faire plusieurs activités !

Mots à 6 lettres

L A I N E + F = _ _ _ _ _

Indice : les français étaient présents en 2018 (score 4-2)

G E A N T + R = _ _ _ _ _

Indice : tu économises pour avoir un nouveau livre

Mot à 7 lettres

V I S E U R + N = _ _ _ _ _

Indice : utilise ton télescope pour mieux voir

S A I S O N + P = _ _ _ _ _

Indice : lorsque tu aimes beaucoup quelque chose

Mot à 8 lettres

C A V E R N E + H = _ _ _ _ _

Indice : lorsque tu as perdu à un jeu





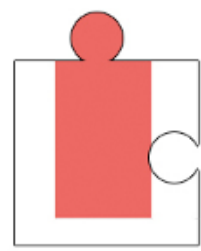
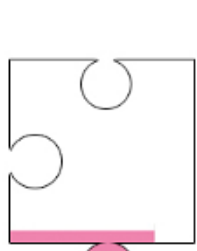
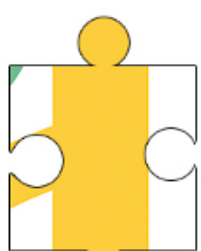
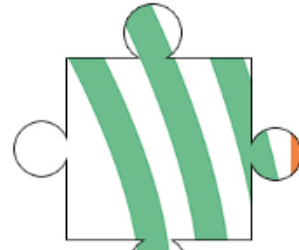
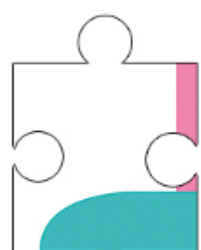
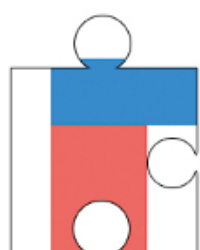
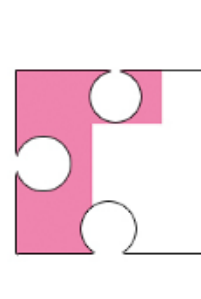
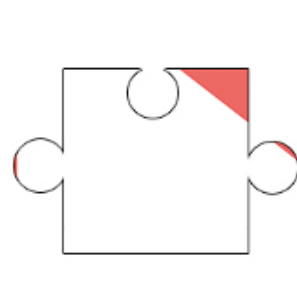
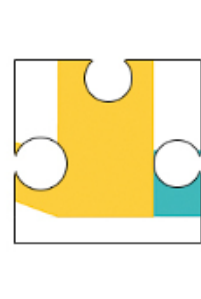
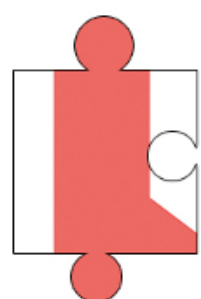
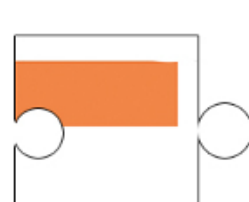
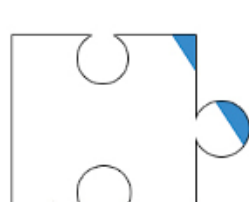
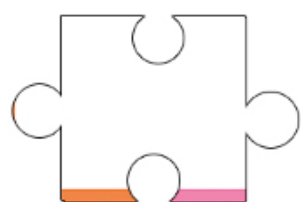
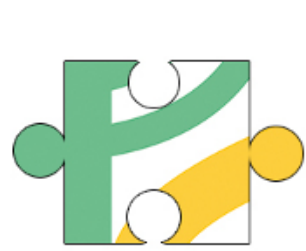
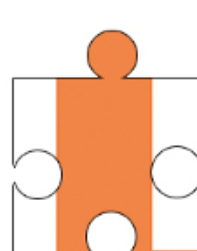
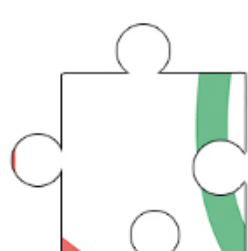
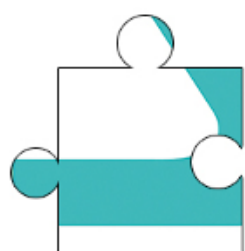
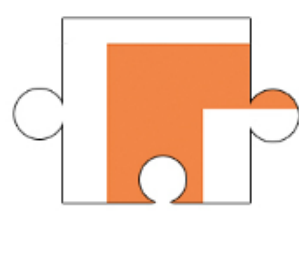
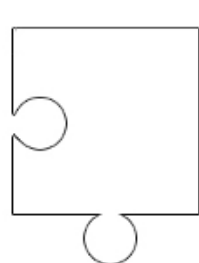
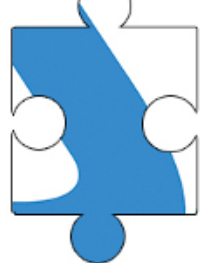
Défi PUZZLE KID

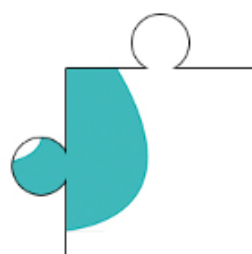
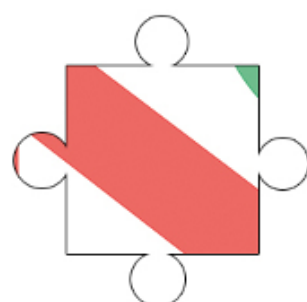
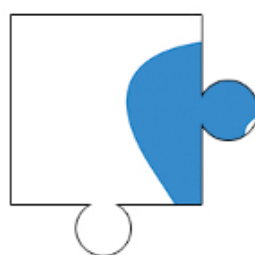
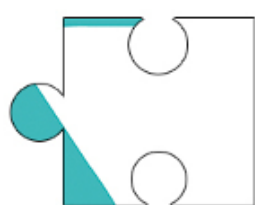
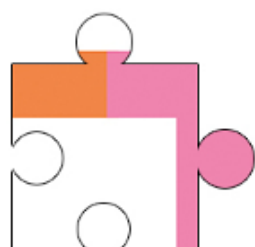
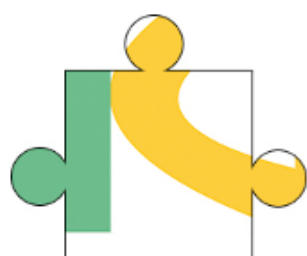
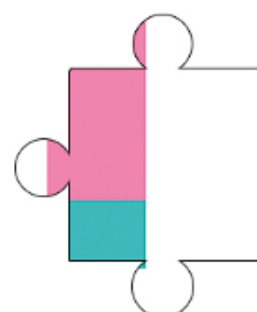
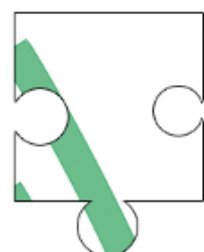
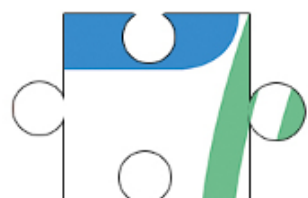
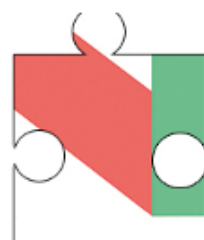
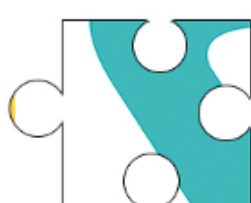
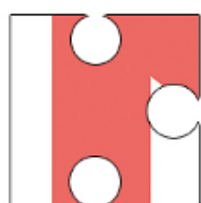
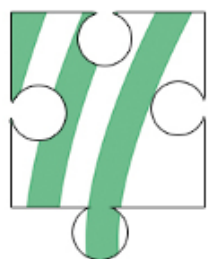


[Télécharge gratuitement ici](#)

Bravo ! Tu accèdes à la dernière étape !
Pour être libre, il te faudra découper et constituer le
puzzle en 20 MINS.
Tu vas y arriver !







[Télécharge gratuitement ici](#)



DONNER TOUTES LES CHANCES DE RÉUSSITE AUX ENFANTS !



Les meilleures stratégies pour développer sa capacité à résoudre les problèmes

Télécharge gratuitement ici

**Bravo ! Tu es arrivé au bout de cet Escape Game !
Tu as réussi à résoudre tous les problèmes en te surpassant et tout ça sans te décourager.**

ASTUCES

1- Visualise la complexité du problème. Sur une échelle de 1 à 10, note le niveau de difficulté (comme un niveau dans un jeu).

Cela te permettra de te projeter sur la faisabilité du problème et te donnera plus d'envie de te surmonter.

2- Prends le temps de bien lire les consignes et concentre-toi sur la solution.

3- Fixe-toi un objectif, décris ensuite chacune des étapes et propose la meilleure solution au problème.

4- Tente de résoudre les problèmes différemment si tu n'y arrives pas. Cela démontre que tu persévères à trouver d'autres solutions.

5- Utilises ta pensée critique pour faire preuve de réflexion et donner du sens à ce que tu fais. Tu peux te poser des questions, mettre des théories à l'essai.

Résoudre les problèmes est une des meilleures façons pour développer ton autonomie et avoir plus confiance en toi.

En appliquant ces conseils, tu verras que tu vas développer de nouvelles compétences pour appréhender les difficultés.





Mission top secret

JE SAVAIS QUE TU ALLAIS TROUVER LA SOLUTION ! BRAVO TU PEUX ETRE FIER !



SUDOKU

9	2	7	8	1	6	4	3	5
6	8	5	7	4	3	9	1	2
1	4	3	2	9	5	7	8	6
7	6	2	9	3	1	5	4	8
4	3	9	5	2	8	1	6	7
5	1	8	6	7	4	3	2	9
3	7	6	4	5	2	8	9	1
8	5	1	3	6	9	2	7	4
2	9	4	1	8	7	6	5	3



Les mots mêlés

D	D	A	P	R	O	B	L	E	M	E	E	U	T
V	O	B	S	E	R	V	A	T	I	O	N	Y	H
D	W	P	Q	H	I	Y	N	W	V	Y	V	R	P
R	E	R	I	O	T	F	A	I	I	K	E	E	L
W	E	V	E	S	I	C	L	M	T	T	R	F	A
A	A	S	E	A	D	X	Y	P	H	X	I	L	N
C	U	G	U	L	L	L	S	A	M	D	F	E	I
H	M	X	I	L	O	I	E	S	W	E	I	X	F
E	H	U	Z	R	T	P	S	S	K	C	E	I	I
R	F	O	S	E	F	A	P	E	N	I	R	O	E
C	M	Q	T	S	K	V	T	E	R	D	Q	N	R
H	R	E	S	O	U	D	R	E	R	E	F	A	B
E	X	S	O	L	U	T	I	O	N	R	J	C	P
R	G	S	C	O	M	P	R	E	N	D	R	E	O



[Télécharge gratuitement ici](#)

~> D'un mot à l'autre

Mot à 4 lettres

TON + P = PONT
EPI + D = PIED

Mot à 5 lettres

AVEU + G = VAGUE
FIER + O = FOIRE

Mot à 6 lettres

LAINE + F = FINALE
GEANT + R = ARGENT

Mot à 7 lettres

VISEUR + N = UNIVERS
SAISON + P = PASSION

Mot à 8 lettres

CAVERNE + H = REVANCHE



Défi PUZZLE KID

