

# FICHE FOURMIS

## À IMPRIMER (A4), DÉCOUPER ET COMPLÉTER

### Annotation sur les images

Définissez un endroit, non loin de la zone de jeu, où vous déposerez l'[enveloppe kraft n° 1](#) (qui contient la [Fiche paramètres](#) et le [morceau 1](#) du document [Morceaux de fin](#)).

Pour le bon fonctionnement de cette énigme, vous devez déterminer à l'avance, et en vous adaptant à votre médiathèque, le parcours que les joueurs devront suivre en dehors de la zone de jeu pour récupérer l'[enveloppe kraft n° 1](#). Puis retranscrire ce parcours à l'encre invisible sur les images « fournis » à la suite de ce document, découpées et classées dans le bon ordre.

Le point de départ de cette énigme est une sorte de croix dessinée au sol à l'aide de [scotch de peintre](#). À partir de cette croix, établissez le parcours fléché qui permet de se rendre à l'enveloppe. Chaque flèche correspond à un pas. Une flèche tournant vers la gauche (ou la droite) correspond à un pas vers la gauche (ou la droite).

Puis utilisez le [stylo à encre invisible](#) pour écrire les symboles du parcours sur les images que vous trouverez à la suite de ce document.

Avant la première flèche, dessinez une reproduction de la croix présente au sol pour que les joueurs identifient leur point de départ (orientez-les de la même manière ; la partie fermée de la croix doit correspondre au point de départ, et la partie ouverte, la direction vers laquelle on va), et après la dernière flèche ajoutez un point d'interrogation pour matérialiser le fait qu'il y a quelque chose à trouver à cet endroit.

Nous vous recommandons de [les inscrire dans les zones sombres des images](#), car le rendu avec la lampe UV est beaucoup plus lisible. Veillez à répartir les symboles sur l'ensemble des images, tout en suivant l'ordre chronologique des images (voir exemple ci-dessous).

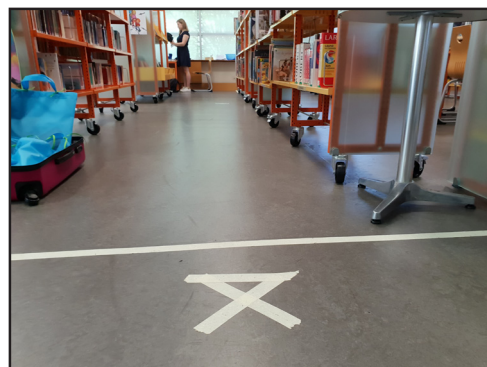
Enfin, toujours à l'encre à l'invisible, entourez (n'hésitez pas à repasser plusieurs fois) sur chaque image l'indication de temps (en bas à droite).

A l'aide de la [lampe UV](#), vérifiez que le rendu est bien lisible et correct.



### CONSEILS

Dans la mesure du possible, positionnez la croix à « l'entrée » de la zone de jeu. Ainsi, les joueurs pourront facilement la remarquer et s'y référer lorsque l'énigme les y invitera.






## CONSEILS



Légende :




 Zone de jeu

 Croix au sol

 Parcours à suivre pour trouver l'enveloppe

En suivant l'exemple présenté ci-dessus, les **indications à écrire à l'encre invisible** sur les images seraient les suivantes :

Utilisez ce système de fléchage :

-  = 1 pas tout droit
-  = tourner à gauche et faire 1 pas
-  = tourner à droite et faire 1 pas

Orientez bien la croix au sol et sur les images dans le même sens, de manière à ce que les joueurs sachent dans quel sens partir. Pour un pas tout droit, utiliser bien une flèche vers le haut.



Image 1



Image 2

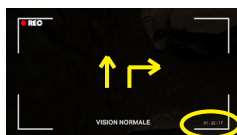


Image 3

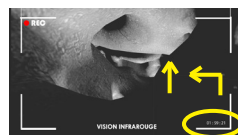


Image 4



Image 5

Les flèches sont notées dans les zones sombres, sinon elles sont peu lisibles. N'hésitez pas également à repasser plusieurs fois les traits pour qu'ils apparaissent bien.

## Indices à découper

ATTENTION : **n'imprimez pas ce document en recto/verso** afin de ne rien avoir au dos des images et du message. Imprimez bien en A4.

Découpez le message et les images ci-dessous. Après avoir annoté les images avec l'encre invisible, l'ensemble des images et le mot devront être insérés entre deux pages d'un [Dictionnaire français/anglais](#). Regroupez bien tous les éléments ensemble à la même page.



Quelques images de mon labo...  
J'espère que ça te servira pour vérifier ton hypothèse sur les fourmis.

Bien à toi,  
Eva

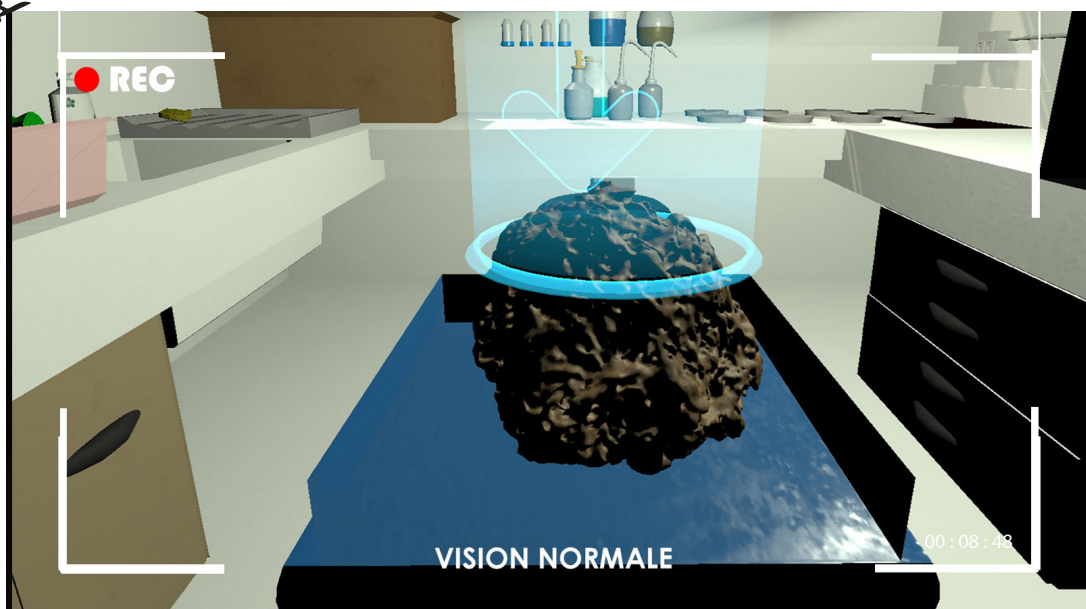


Image 1



Image 2

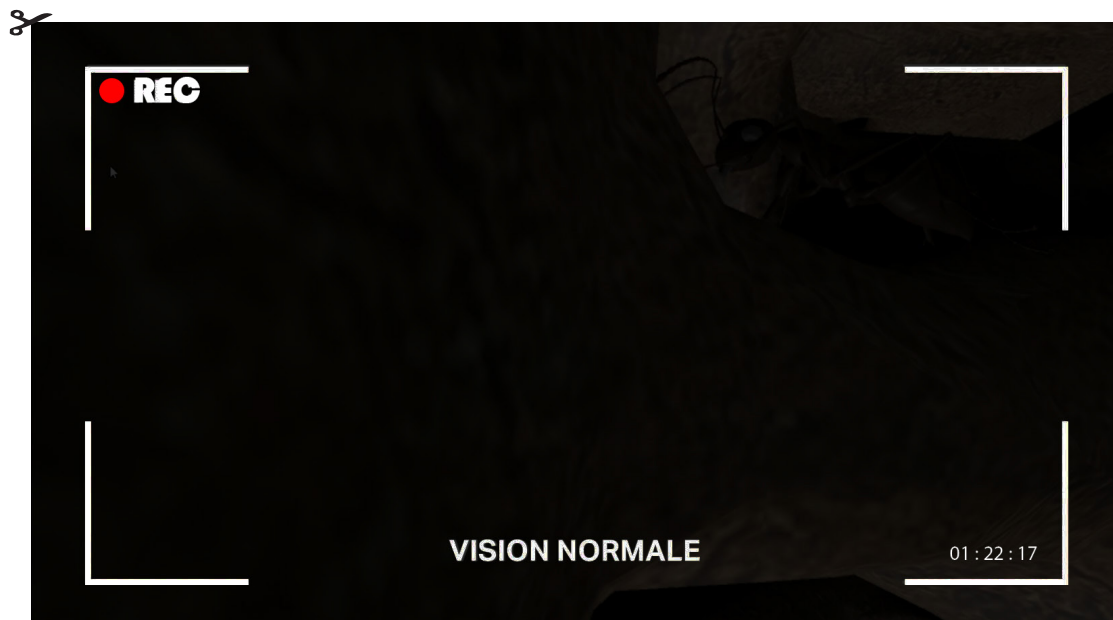


Image 3

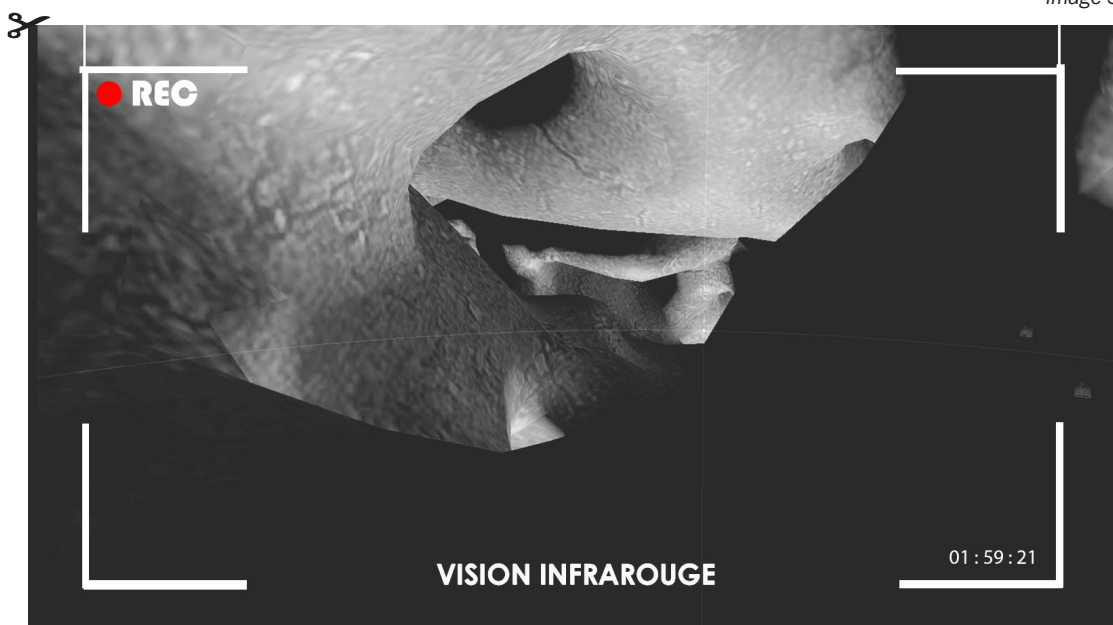


Image 4



Image 5