

# Chasse au trésor





Aide Barbe Noire à partager son trésor !



Edward Teach dit "Barbe Noire", célèbre pirate, partage entre ses sept compagnons son trésor de 77 pièces d'or.

Il sert d'abord Jack.

Ensuite, chaque pirate reçoit une pièce de plus que le pirate précédent.

Combien de pièces recevra Jack ?

# Enigme n°1

Réponse à reporter dans le tableau page 12 ou sur une feuille de brouillon.



## Aide le pirate à retrouver son trésor !

Barbe Noire part 10 jours en mer pour cacher son trésor sur une île.  
A toi de découvrir où se trouve cette île.

Le jour 1, Barbe Noire est sur la case qui a pour résultat 55.

Le jour 2, Barbe Noire avance d'une case sur la droite.

Le jour 3, Barbe Noire descend d'une case qui a pour résultat 207.

Le jour 4, Barbe Noire est sur la case qui a pour résultat 42.

Le jour 5, Barbe Noire descend d'une case.

Le jour 6, Barbe Noire est à présent sur la case qui a pour résultat 45.

Le jour 7, Barbe Noire est sur la case qui a pour résultat 8563.

Le jour 8, Barbe Noire monte d'une case

Le jour 9, Barbe Noire va sur la case qui a pour résultat 72.

Le jour 10, Barbe Noire avance d'une case sur la droite.

Sur quelle case est-il ? (Donne le résultat de l'opération)

Départ	$6 \times 7$	double de 11	moitié de 34	$8 \times 7$	$784 + 129$
$112 - 57$	$47 \times 12$	$627 + 84$	$448 - 379$	$2674 - 987$	double de 42
double de 32	$1041 - 834$	$38 \times 29$	double de 27	moitié de 50	moitié de 110
$11 \times 7$	moitié de 84	$26 \times 14$	$548 + 68$	$8 \times 9$	$(6 \times 8) + 32$
$617 + 396$	$10 \times 6$	moitié de 90	$9041 - 478$	double de 13	$784 + 694$
$(4 + 26) \times 5$	double de 56	$774 + 269$	$4 \times 8$	$54 \times 29$	moitié de 62

## Enigme n°2

Réponse à reporter dans le tableau page 12 ou sur une feuille de brouillon.

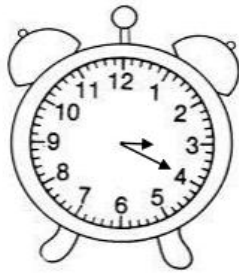


## Retrouve le réveil de Barbe Bleue !

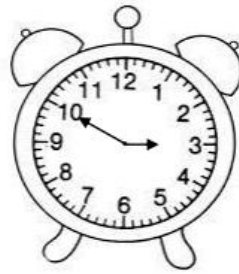


Parmi ces quatre réveils, l'un retarde de 10 minutes, un autre avance de 20 minutes, un autre retarde de 5 minutes et celui de Barbe Noire est à l'heure. Trouve le réveil de Barbe Noire.

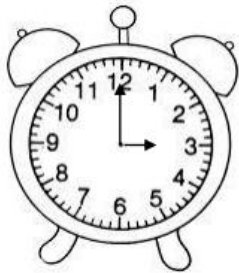
1



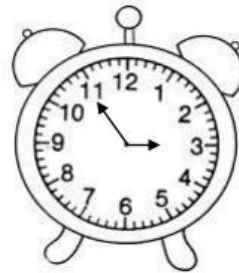
2



3



4



# Enigme n°3

Numéro du réveil à reporter dans le tableau page 12 ou sur une feuille de brouillon.



## Résous l'énigme suivante :

Barbe Noire, le pirate est fâché. Un de ses compagnons a dévoré tous ses biscuits préférés, ceux aux pépites de chocolat !

Il pose la même question à tous ses hommes :

- As-tu mangé mes biscuits ?

Cric-Crac lui répond :

- J'ai bien trop mangé au dîner pour avaler des biscuits !

Neztordu dit :

- Mais chef ! Tu m'avais demandé de nettoyer le pont !

Filou répond à Barbe- Noire :

- Ce n'est pas moi ! En plus, je n'aime pas le chocolat !

Basile dit :

- Moi, j'ai préféré manger le reste du rôti de midi ...

Alors, qui a volé les biscuits ?

Réponse : Cric-Crac = 10

Neztordu = 20

Filou = 30

Basile = 40

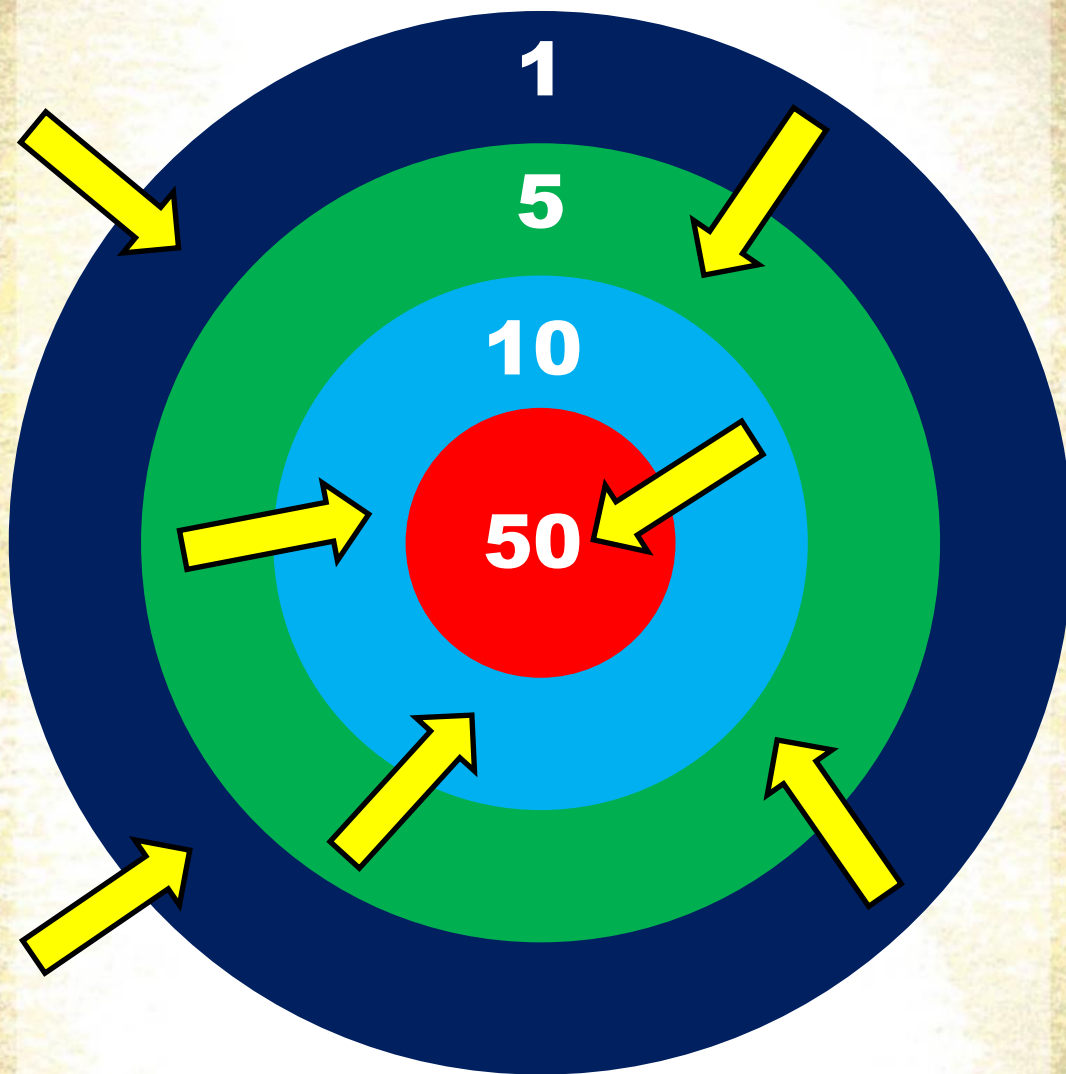


## Enigme n°4

Nombre qui correspond à ta réponse à reporter dans le tableau page 12 ou sur une feuille de brouillon.



Barbe Noire joue aux fléchettes.



Combien de points obtient-il ?

## Enigme n°5

Réponse à reporter dans le tableau page 12 ou sur une feuille de brouillon.

**Barbe Noire est un gourmand.**

Barbe Noire est un gourmand. Il mange 50 grammes de chocolat par jour pour son goûter.

- 1) Quelle quantité de chocolat mange-t-il en une semaine ?
- 2) Combien de jours pourra-t-il goûter avec 1 kilogramme de chocolat ?



2 réponses attendues :

## Enigme n°6

Les 2 réponses sont à reporter dans le tableau page 12 ou sur une feuille de brouillon.



## Retrouve Jack, le pirate !



1



2



3



4



5



6

Tim n'a pas de barbe, ni de moustache mais il tire la langue.

Joe porte un pantalon rayé.

Karl a planté un drapeau dans le sable.

Le foulard d'Eric est de la même couleur que la pantalon de Joe.

Sam ne porte pas de chaussure.

Jack est le pirate qui te reste. Ecris le numéro du dessin qui lui correspond.

## Enigme n°7

Le numéro du dessin est à reporter dans le tableau page 12 ou sur une feuille de brouillon.



Chacune de ces 5 bêtes représente un nombre à un chiffre différent (mais toujours le même).

Trouve la valeur de chacune des bêtes. Puis fais la somme des valeurs.

$$\boxed{\text{snail}} + \boxed{\text{ladybug}} + \boxed{\text{bee}} + \boxed{\text{spider}} + \boxed{\text{snail}} =$$

$$\begin{aligned} & \text{spider} + \text{ladybug} + \text{bee} + \text{ladybug} + \text{snail} = \boxed{12} \\ & \text{snail} + \text{snail} + \text{spider} + \text{bee} + \text{ladybug} = \boxed{12} \\ & \text{ladybug} + \text{spider} + \text{ladybug} + \text{ladybug} + \text{ladybug} = \boxed{12} \\ & \text{bee} + \text{spider} + \text{snail} + \text{bee} + \text{spider} = \boxed{17} \\ & \text{ladybug} + \text{ladybug} + \text{ladybug} + \text{ladybug} + \text{ladybug} = \boxed{10} \end{aligned}$$

$$\boxed{\text{snail}} = \quad \boxed{\text{ladybug}} = \quad \boxed{\text{bee}} = \quad \boxed{\text{spider}} =$$

## Enigme n°8

Résultat à reporter dans le tableau page 12 ou sur une feuille de brouillon.



Aide Barbe Noire à résoudre cette énigme.

Avec un S, je suis couvert de sable,  
avec deux S, je suis plutôt couvert  
de sucre.

Qui suis-je ?

2 mots attendus :

\_\_\_\_\_ et \_\_\_\_\_

Chaque lettre correspond à des points. Fais la somme de ces points.

1 voyelle compte 1 point et 1 consonne compte 2 points.

**Enigme n°9**

Résultat à reporter dans le tableau page 12 ou sur une feuille de brouillon.



Découvrez le code du cadenas de  
Barbe Noire.



CODE

Le code est composé de trois chiffres

DEBLOQUER

6	8	2	Un des numeros est correct et bien placé
6	1	4	Un des numeros est correct mais mal placé
2	0	6	Deux numeros sont corrects mais mal placés
7	3	8	Aucun des numeros n'est correct
7	8	0	Un des numeros est correct mais mal placé

## Enigme n°10

Code à reporter dans le tableau page 12 ou sur une feuille de brouillon.



## Atlas recherches

Enigme n°	Ecris ta réponse	
1	Jack recevra (pièces) ➤	
2	L'île se trouve (donne le résultat de l'opération)	
3	Ecris le numéro qui correspond au réveil	
4	Qui a volé les biscuits de Barbe Noire ? Ecris le code qui correspond à ta réponse.	
5	Barbe Noire obtient (points).	
6	Quantité de chocolat mangée en une semaine (en g).	
	Avec 1 kg de chocolat, Barbe Noire pourra goûter (en jours).	
7	Numéro du dessin qui correspond à Jack.	
8	La somme des valeurs des bêtes est :	
9	Nombre de points obtenus.	
10	Le numéro du code du cadenas de Barbe Noire.	
Calcule la somme de ces nombres et tu découvriras le nombre de pièces d'or que possède Barbe Noire dans son coffre.		

