

## Indications pour le professeur Zébulon

### Intro

A faire juste à la fin de l'histoire de Betty Greene

- Présentation du personnage (pour le déguisement, pensez à apporter une blouse blanche ainsi que des lunettes rigolotes et un chapeau farfelu).

- Invitation à venir découvrir la machine à remonter le temps que vous avez inventée.

- Vous vous rendez avec tous les enfants dans la machine à remonter le temps



### Dans la machine à remonter le temps

1. Au début, montrez un panneau avec la date du jour du club ; faire fonctionner la machine (CD avec des bruitages) et les faire arriver sur une année (regarde bien le tableau et donc l'ordre des années ). Montrez un panneau avec la date (voir le tableau ci-dessous)

2. La première fois, la machine s'enraye (bruitage alarme) ; horrifié, vous leur dites qu'il y a un problème ! Impossible de revenir à la date du jour du club car vous avez oublié d'emporter le code qui permet de revenir exactement à la bonne date ! Aux enfants de tout faire pour retrouver le code.

3. Pour retrouver le code, vous envoyez les enfants chercher un panneau identique à celui que vous avez dans les mains, avec l'année et une photo. Attention, les groupes reçoivent une autre date ! (voir tableau ci-dessous)

Après avoir fait passer une première fois les 4 groupes, ils viendront systématiquement dans la machine à remonter le temps. Après avoir fait un jeu, Ils récupéreront un chiffre au poste et vous devez leur dire que ça ne suffit pas pour avoir le code. Avec la machine (bruitage), vous les envoyez à une autre date, etc...

Pour ne pas s'emmêler les pinceaux, imprimez un tableau identique plus grand à garder dans la machine. Le mieux est de barrer chaque fois la case portant la date à laquelle vous avez envoyé une équipe.

Equipe	1 <sup>er</sup> poste	2	3	4	5	6	7	8
A	1928	1936	1939	1940	1941	1945	1950	1996
B	1940	1928	1936	1939	1996	1941	1945	1950
C	1939	1940	1928	1936	1950	1996	1941	1945
D	1936	1939	1940	1928	1945	1950	1996	1941

### Fin du jeu

Quand les enfants ont été aux 8 postes et ont récupéré les 8 chiffres du code, prenez-les tous ensemble dans la machine. Dans un premier temps, à chaque équipe de proposer une combinaison.

Dans un deuxième temps, vous donnerez un indice : regarder la taille des chiffres. Ils doivent les mettre du plus petit au plus grand (en taille d'écriture, pas en valeur)

Faites alors fonctionner la machine (bruitage) et vous arriverez de nouveau à la date du club.

Vous annoncez les petits groupes pour remplir la feuille d'enquête.