

Cartes défis entraide dans le monde numérique : Les indices du pavillon des énigmes

Découpe les cartes puis pioche un défi à tour de rôle.



DÉFI 1



Trouve ordinateur avec trois gestes.

DÉFI 2



Classe coeur protege en trente secondes.

DÉFI 3



Invente satellite avec une contrainte drôle.

DÉFI 4



Construis circuit electronique sans parler.

DÉFI 5



Mime respiration sans parler.

DÉFI 6



Construis circuit electronique les yeux fermés.

DÉFI 7



Décris robot assistant avec trois gestes.

DÉFI 8



Invente satellite en commençant par la fin.

Cartes défis entraide dans le monde numérique : Les indices du pavillon des énigmes

Découpe les cartes puis pioche un défi à tour de rôle.



DÉFI 9



Construis circuit électronique avec un indice.

DÉFI 10



Classe coeur protege à deux.

DÉFI 11



Fais deviner chapeau detective à deux.

DÉFI 12



Trouve ordinateur sans parler.

DÉFI 13



Classe coeur protege en commençant par la fin.

DÉFI 14



Imite empreinte les yeux fermés.

DÉFI 15



Dessine manette avec une contrainte drôle.

DÉFI 16



Trouve ordinateur avec un indice.

Cartes défis entraide dans le monde numérique : Les indices du pavillon des énigmes

Découpe les cartes puis pioche un défi à tour de rôle.



DÉFI 17



Décris robot assistant sans parler.

DÉFI 18



Mime respiration avec un indice.

DÉFI 19



Imite empreinte avec un indice.

DÉFI 20



Mime respiration avec trois gestes.

DÉFI 21



Imite empreinte avec trois gestes.

DÉFI 22



Construis circuit électronique avec trois gestes.

DÉFI 23



Dessine manette à deux.

DÉFI 24



Dessine manette en commençant par la fin.

Cartes défis entraide dans le monde numérique : Les indices du pavillon des énigmes

Découpe les cartes puis pioche un défi à tour de rôle.



DÉFI 25



Classe coeur protege avec une contrainte drôle.

DÉFI 26



Fais deviner chapeau detective avec une contrainte drôle.

DÉFI 27



Mime respiration les yeux fermés.

DÉFI 28



Dessine manette en trente secondes.

DÉFI 29



Fais deviner chapeau detective en commençant par la fin.

DÉFI 30



Raconte loupe en commençant par la fin.

DÉFI 31



Invente satellite en trente secondes.

DÉFI 32



Imite empreinte sans parler.

Cartes défis entraide dans le monde numérique : Les indices du pavillon des énigmes

Découpe les cartes puis pioche un défi à tour de rôle.



DÉFI 33



Décris robot assistant les yeux fermés.

DÉFI 34



Raconte loupe à deux.

DÉFI 35



Raconte loupe en trente secondes.

DÉFI 36



Raconte loupe avec une contrainte drôle.