

Cartes défis mission sur le sentier : Les indices de la réserve aux symboles

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



DÉFI 1



Raconte panneau en commençant par la fin.

DÉFI 2



Décris sapin les yeux fermés.

DÉFI 3



Fais deviner chaussure de randonnée à deux.

DÉFI 4



Invente boussole en trente secondes.

DÉFI 5



Mime sapin les yeux fermés.

DÉFI 6



Dessine boussole en trente secondes.

DÉFI 7



Invente chaussure de randonnée à deux.

DÉFI 8



Mime écureuil avec un indice.

Cartes défis mission sur le sentier : Les indices de la réserve aux symboles

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



DÉFI 9



Trouve lanterne sans parler.

DÉFI 10



Classe chaussure de randonnée à deux.

DÉFI 11



Dessine chaussure de randonnée à deux.

DÉFI 12



Mime tente avec trois gestes.

DÉFI 13



Décris tente avec trois gestes.

DÉFI 14



Construis sapin les yeux fermés.

DÉFI 15



Raconte chaussure de randonnée à deux.

DÉFI 16



Dessine feu de camp avec une contrainte drôle.

Cartes défis mission sur le sentier : Les indices de la réserve aux symboles

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



DÉFI 17



Imite sapin les yeux fermés.

DÉFI 18



Raconte boussole en trente secondes.

DÉFI 19



Trouve écureuil avec un indice.

DÉFI 20



Décris écureuil avec un indice.

DÉFI 21



Trouve sapin les yeux fermés.

DÉFI 22



Construis écureuil avec un indice.

DÉFI 23



Classe boussole en trente secondes.

DÉFI 24



Fais deviner feu de camp avec une contrainte drôle.

Cartes défis mission sur le sentier : Les indices de la réserve aux symboles

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



DÉFI 25



Décris lanterne sans parler.

DÉFI 26



Construis lanterne sans parler.

DÉFI 27



Construis tente avec trois gestes.

DÉFI 28



Imite tente avec trois gestes.

DÉFI 29



Raconte feu de camp avec une contrainte drôle.

DÉFI 30



Classe panneau en commençant par la fin.

DÉFI 31



Imite lanterne sans parler.

DÉFI 32



Dessine panneau en commençant par la fin.

Cartes défis mission sur le sentier : Les indices de la réserve aux symboles

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



DÉFI 33



Fais deviner boussole en trente secondes.

DÉFI 34



Mime lanterne sans parler.

DÉFI 35



Classe feu de camp avec une contrainte drôle.

DÉFI 36



Invente panneau en commençant par la fin.