

Cartes défis randonnée et orientation : Le mystère du pavillon des énigmes

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



DÉFI 1



Décris tente sans parler.

DÉFI 2



Imite sapin avec un indice.

DÉFI 3



Imite ecureuil avec trois gestes.

DÉFI 4



Mime sapin avec un indice.

DÉFI 5



Fais deviner feu de camp en commençant par la fin.

DÉFI 6



Décris lanterne les yeux fermés.

DÉFI 7



Dessine panneau à deux.

DÉFI 8



Mime tente sans parler.

Cartes défis randonnée et orientation : Le mystère du pavillon des énigmes

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



DÉFI 9



Imite tente sans parler.

DÉFI 10



Raconte chaussure de randonnée en trente secondes.

DÉFI 11



Décris ecureuil avec trois gestes.

DÉFI 12



Raconte boussole avec une contrainte drôle.

DÉFI 13



Mime lanterne les yeux fermés.

DÉFI 14



Construis lanterne les yeux fermés.

DÉFI 15



Construis sapin avec un indice.

DÉFI 16



Trouve tente sans parler.

Cartes défis randonnée et orientation : Le mystère du pavillon des énigmes

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



DÉFI 17



Classe feu de camp en commençant par la fin.

DÉFI 18



Fais deviner boussole avec une contrainte drôle.

DÉFI 19



Classe chaussure de randonnée en trente secondes.

DÉFI 20



Classe boussole avec une contrainte drôle.

DÉFI 21



Invente boussole avec une contrainte drôle.

DÉFI 22



Construis ecureuil avec trois gestes.

DÉFI 23



Invente feu de camp en commençant par la fin.

DÉFI 24



Fais deviner panneau à deux.

Cartes défis randonnée et orientation : Le mystère du pavillon des énigmes

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



DÉFI 25



Dessine feu de camp en commençant par la fin.

DÉFI 26



Raconte panneau à deux.

DÉFI 27



Trouve ecureuil avec trois gestes.

DÉFI 28



Dessine chaussure de randonnée en trente secondes.