

Cartes défis veillée sous les étoiles : À la découverte du poste des éclaireurs

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



DÉFI 1



Dessine boussole en commençant par la fin.

DÉFI 2



Décris ecureuil sans parler.

DÉFI 3



Raconte panneau en trente secondes.

DÉFI 4



Mime ecureuil sans parler.

DÉFI 5



Fais deviner boussole en commençant par la fin.

DÉFI 6



Invente chaussure de randonnée avec une contrainte drôle.

DÉFI 7



Fais deviner panneau en trente secondes.

DÉFI 8



Raconte boussole en commençant par la fin.

Cartes défis veillée sous les étoiles : À la découverte du poste des éclaireurs

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



DÉFI 9



Trouve ecureuil sans parler.

DÉFI 10



Classe panneau en trente secondes.

DÉFI 11



Fais deviner feu de camp à deux.

DÉFI 12



Mime sapin avec trois gestes.

DÉFI 13



Invente panneau en trente secondes.

DÉFI 14



Construis lanterne avec un indice.

DÉFI 15



Imite tente les yeux fermés.

DÉFI 16



Classe feu de camp à deux.

Cartes défis veillée sous les étoiles : À la découverte du poste des éclaireurs

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



DÉFI 17



Dessine feu de camp à deux.

DÉFI 18



Fais deviner chaussure de randonnée avec une contrainte drôle.

DÉFI 19



Mime tente les yeux fermés.

DÉFI 20



Trouve sapin avec trois gestes.

DÉFI 21



Imite sapin avec trois gestes.

DÉFI 22



Raconte feu de camp à deux.

DÉFI 23



Décris sapin avec trois gestes.

DÉFI 24



Classe chaussure de randonnée avec une contrainte drôle.

Cartes défis veillée sous les étoiles : À la découverte du poste des éclaireurs

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



DÉFI 25



Décris lanterne avec un indice.

DÉFI 26



Imite lanterne avec un indice.

DÉFI 27



Construis ecureuil sans parler.

DÉFI 28



Trouve lanterne avec un indice.

DÉFI 29



Dessine chaussure de randonnée avec une contrainte drôle.

DÉFI 30



Construis tente les yeux fermés.

DÉFI 31



Trouve tente les yeux fermés.

DÉFI 32



Invente boussole en commençant par la fin.