

Grandir & Partager

La chasse aux œufs confinée...



- Imprimez et découpez chaque parchemin.
- Roulez-les et cachez les dans les endroits indiqués par le précédent indice *(si vous avez des petites coques d'œufs kinder, vous pouvez aussi les cacher dedans)*.
- Donnez le premier indice aux enfants et laissez-les chercher les suivants.
- Vous pouvez corser l'exercice en rajoutant des défis physiques tous les 2 indices. 
- Enfin, pour créer une énigme finale, vous pouvez insérer un dernier message découpé en 10 pièces qui seront mélangées et collées sur chacun des parchemins. Les enfants devront au final reconstituer le puzzle et résoudre l'énigme...
- Une version vierge vous permet d'imaginer vos propres énigmes et vos propres cachettes.

Bonne chasse !

1

L'indice n°2 s'est glissé dans la serrure d'une porte, mais laquelle ?

re croise 6 girafes
rtait sur son d

www.keljeu.fr

⇒ glisser l'indice roulé dans une serrure de porte

2

L'indice n°3 attend un coup de fil important...

ant à un point
galement. Cha



www.keljeu.fr

⇒ Prêt du téléphone

3

L'indice n°4 pourrait essayer la vaisselle...

nêmes portaie
uvent au poin

www.keljeu.fr

⇒ Dans les torchons de la cuisine

4

L'indice n°5 cherche un film pour ce soir...

Chaque sing
Combien



www.keljeu.fr

⇒ Dans un DVD dans le meuble TV

5

L'indice n°6 attend la petite souris...

Enigme finale
d'eau, un zèbr
aque girafe poi

www.keljeu.fr

⇒ Sous un oreiller

6

L'indice n°7 attend sagement de pouvoir retourner à l'école...

afes qui s'y
os 3 singes.



www.keljeu.fr

⇒ Dans un cartable

7

L'indice n°8 sera bientôt glacé si vous ne le retrouvez pas tout de suite !!!

eaux qui eux r
mouches.
total se retro

www.keljeu.fr

⇒ Dans le congélateur

8

L'indice n°9 n'est pas timbré...

En se rend
rendaient é



www.keljeu.fr

⇒ Dans la boîte aux lettres ou avec le courrier

9

L'indice n°10 joue de la musique...

je portait 2 ois
d'animaux au

www.keljeu.fr

⇒ Dans le piano ou autre instrument ou derrière une enceinte

10

Votre ultime épreuve sera de reconstituer le puzzle...

ent chacun 4
t d'eau ?

www.keljeu.fr

⇒ Voir la solution page suivante

1

L'indice n°2 s'est glissé dans la serrure d'une porte, mais laquelle ?



www.keljeu.fr

⇒ glisser l'indice roulé dans une serrure de porte

2

L'indice n°3 attend un coup de fil important...



www.keljeu.fr

⇒ Prêt du téléphone

3

L'indice n°4 pourrait essayer la vaisselle...



www.keljeu.fr

⇒ Dans les torchons de la cuisine

4

L'indice n°5 cherche un film pour ce soir...



www.keljeu.fr

⇒ Dans un DVD dans le meuble TV

5

L'indice n°6 attend la petite souris...



www.keljeu.fr

⇒ Sous un oreiller

6

L'indice n°7 attend sagement de pouvoir retourner à l'école...



www.keljeu.fr

⇒ Dans un cartable

7

L'indice n°8 sera bientôt glacé si vous ne le retrouvez pas tout de suite !!!



www.keljeu.fr

⇒ Dans le congélateur

8

L'indice n°9 n'est pas timbré...



www.keljeu.fr

⇒ Dans la boîte aux lettres avec le courrier

9

L'indice n°10 joue de la musique...



www.keljeu.fr

⇒ Dans le piano ou autre instrument ou derrière une enceinte

10

Votre ultime épreuve sera de reconstituer le puzzle...



www.keljeu.fr

⇒ Voir la solution page suivante

Défis physiques

Indice 2	Indice 4	Indice 6	Indice 8	Indice 10
<p>Faire 10 pompes (sur les genoux si trop difficile)</p>	<p>Courir sur place genoux levés pendant 30 secondes</p>	<p>Faire la chaise contre un mur pendant 20 secondes</p>	<p>Faire la planche pendant 30 secondes</p>	<p>Faire 20 sauts avec écartés</p>



Grandir & Partager

Une énigme finale

Enigme finale :

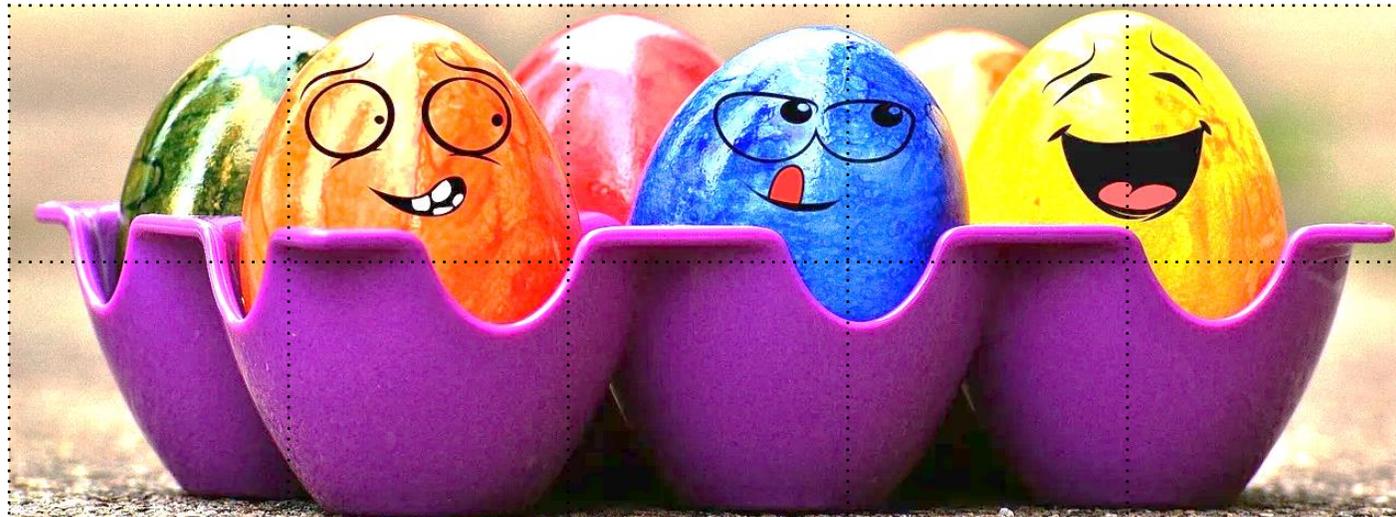
En se rendant à un point d'eau, un zèbre croise 6 girafes qui s'y rendaient également. Chaque girafe portait sur son dos 3 singes. Chaque singe portait 2 oiseaux qui eux mêmes portaient chacun 4 mouches.

Combien d'animaux au total se retrouvent au point d'eau ?

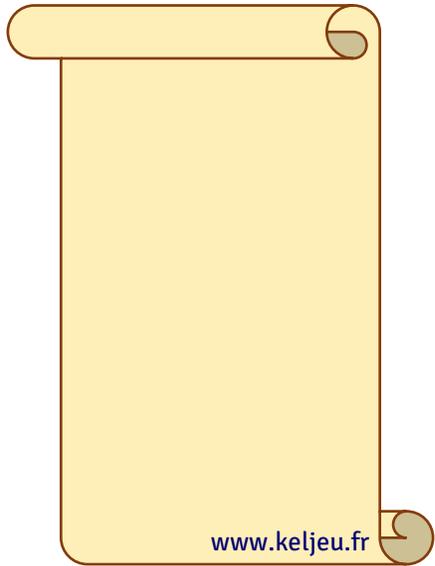
Solution : 205 animaux se trouvent au point d'eau.

En détail, cela donne : 1 zèbre + 6 girafes + 18 (3x6) singes + 36 (2x18) oiseaux + 144 (4x36) mouches.

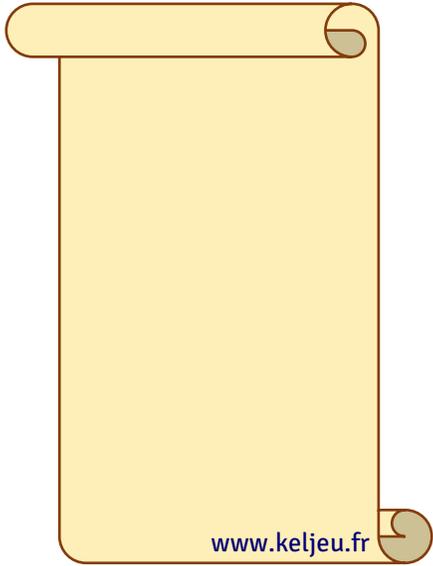
Une énigme finale (ou un dessin à reconstituer)



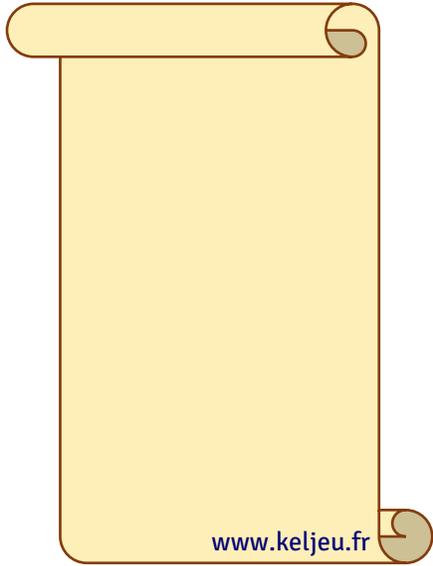
1



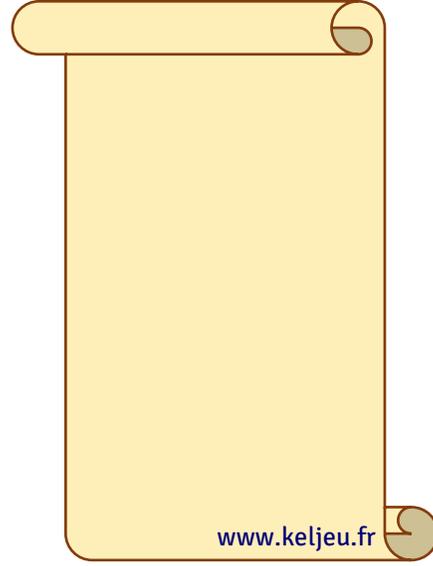
2



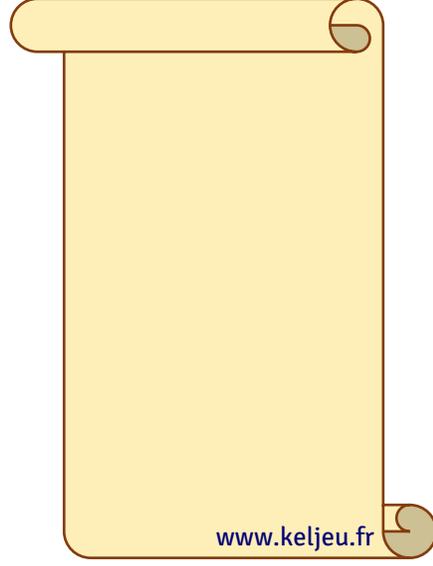
3



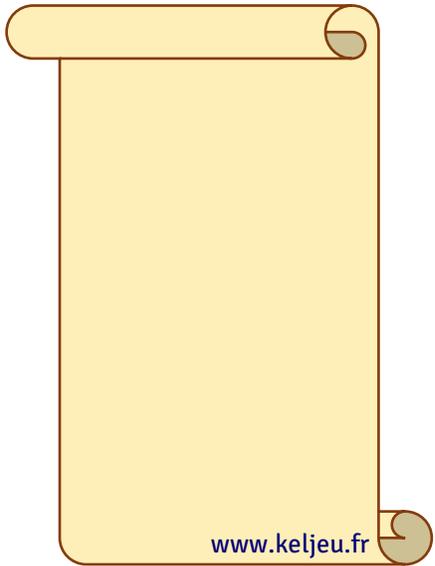
4



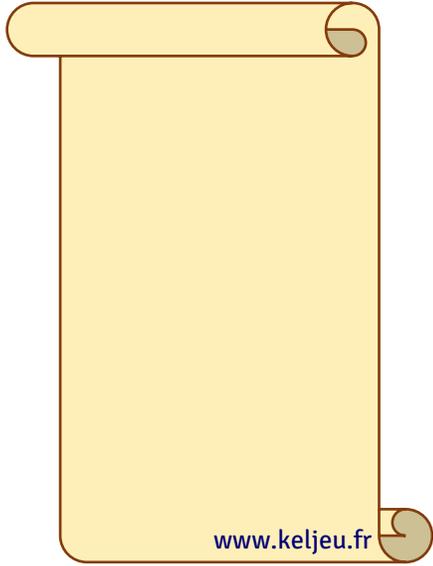
5



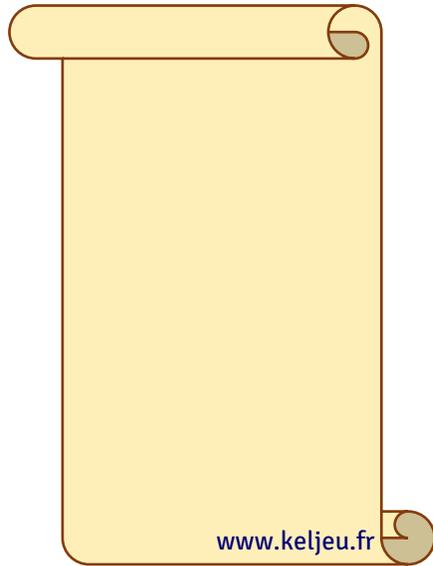
6



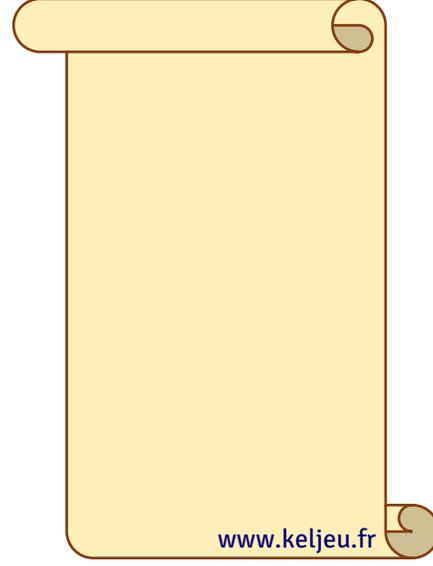
7



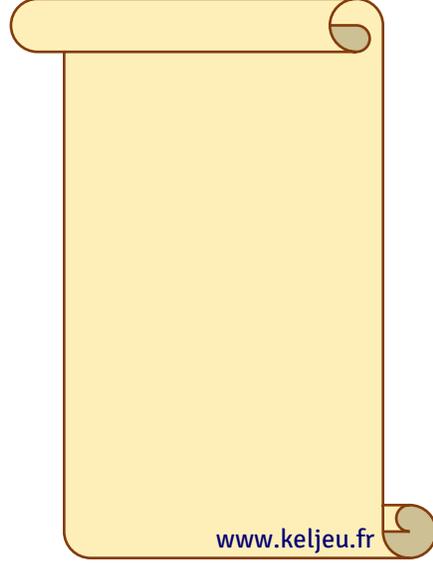
8



9



10





Une énigme finale (ou un dessin à reconstituer)

