



# Epreuve 14

## Regarde bien partout



Matériel : Où est Charlie (à imprimer sur du A3)

Déroulement : Trouver le maximum de personnages (Charlie, Félicie, Ouaf, Blanchebarbe, Pouah) en 5 minutes top chrono !

But de l'épreuve : L'équipe qui trouve le plus de personnages gagne

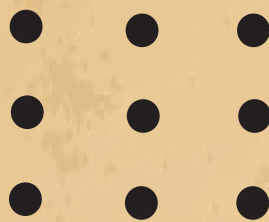
# Epreuve 15

## Dans tous les sens !



Matériel : une feuille et un crayon

Déroulement : Comment peut-on passer par ces 9 points en seulement 4 traits et sans lever le crayon (possibilité de dépasser les points) ? Il y a plusieurs solutions



But de l'épreuve : L'équipe qui trouve le plus rapidement gagne

# Épreuve 16

## Compter en chinois !



Matériel : une feuille et un crayon (sudoku à imprimer en A3)

Déroulement : Résoudre le sudoku (à télécharger)

But de l'épreuve : L'équipe qui trouve la solution en premier gagne (solution à télécharger également)

Epreuve 17  
L'observation est la clé de la  
réussite



Matériel : jeux de Tangrams

Déroulement : L'équipe a 45 sec pour observer la figure modèle, elle doit ensuite la reproduire grâce à ses souvenirs

But de l'épreuve : L'équipe qui trouve la solution en premier gagne

# Epreuve 18

## Il était une fois



Matériel : jeu de carte «Il était une fois»  
(mais vous pouvez aussi inventer) une  
feuille et un crayon

Déroulement : Inventer une histoire à  
partir des 3 éléments piochés : un person-  
nage, un évènement et un lieu.

But de l'épreuve : L'équipe qui aura écrit la  
meilleure histoire (et avec les moins de  
fautes) gagne