

TA FABULEUSE QUÊTE

Cartes additionnelles





LES CARTES AGILITÉ

LE PETIT SINGE

Niveau 1

Transforme-toi en singe, fais des grimaces et saute partout pendant 30 secondes !



LA POUTRE

Niveau 2

Marche sur le scotch sans poser le pied à côté.



LA PLANCHE

Niveau 3

Fais la planche (une jambe au sol et l'autre tendue derrière toi) pendant 30 secondes sans perdre l'équilibre.





LES CARTES DEVINETTE

RÉBUS

Déchiffre le rébus de Colette pour découvrir où se cache la clé.





LE COMPTE EST BON

L'ogre AI te propose de te creuser les méninges ! Remplace chaque lettre de l'opération par le chiffre correspondant pour trouver le résultat. Tu découvriras où se cache la clé !

0=E
1=O
2=T
3=A
4=L
5=F
6=U
7=I
9=R

FUIR
+ **LUTTA**



SENS DESSUS DESSOUS

Monsieur Pikpik a mis le bazar dans ce message ! Raye les lettres qui sont de travers pour découvrir le lieu où se cache la clé.

└─M─R─A─B─R─O─U─É
S─R─E─K─D─A─M─C─E



LETTRES EN TROP

Observe bien le tableau et raye les lignes que Flora t'indique. Mets les lettres restantes dans le bon ordre pour découvrir où se cache la clé.

M	S	R	E
C	A	D	U
G	H	L	I
A	C	M	E
G	F	A	N





LES CARTES DEVINETTE

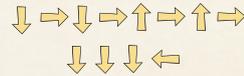
EFFET MIROIR

Colette est maligne ! Elle a écrit son message à l'envers. Pour le lire, mets-toi devant un miroir.

ÊLE AUX SIRÈNES

SUIS LES FLÈCHES

L'ogre Al t'a laissé un indice pour lire la solution : suis le parcours fléché en partant de la lettre colorée. Tu liras l'endroit où se cache la clé.



I	V	C	I	R
L	E	X	S	E
M	A	U	H	N
N	X	I	S	E

CHARADE

Résous la charade de Flora pour découvrir où se cache la clé.

MON PREMIER
est un animal domestique

MON SECOND
est le contraire de tard

QUI SUIS-JE ?

DE CASE EN CASE

Colette a dessiné un mystérieux cercle de lettres dans son carnet. Tu dois partir d'une case jaune puis sauter de trois cases et avancer ainsi de suite pour lire le mot.





LES CARTES DEVINETTE

SYLLABES EN TROP

Aide Flora à faire le tri dans les syllabes en rayant celles qui sont en double. Assemble celles qui restent pour découvrir où se cache la clé.

CHA CA VÉ GUE
MI SI CAN SI
CA FE MI FE
VOL VÉ GUE CHA



LES COLONNES VOYAGEUSES

Monsieur Pikipik a mélangé les colonnes ! Découpe-les, puis remets-les dans le bon ordre afin de former des mots. Tu liras en diagonale l'endroit où se cache la clé.

A	E	O	V	Y	G
T	S	O	C	N	E
E	E	O	C	L	R
C	S	A	F	R	E
E	U	O	R	S	A
C	N	A	B	L	O





LES CARTES ADRESSE

LA BULLE

Niveau 1

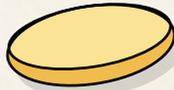
Fais la plus grosse bulle de savon dans tes mains et garde-la 5 secondes avant qu'elle n'éclate.



LA PIÈCE

Niveau 2

Fais rouler une pièce de monnaie le plus loin possible sur la table. Attention, elle ne doit pas tomber !



LES POINTS

Niveau 3

Relie tous ces points en 4 traits sans jamais lever ton crayon.





LES CARTES JEU

L'INTRUS

Niveau 1

Retrouve l'extrait qui n'est pas tiré de l'image.



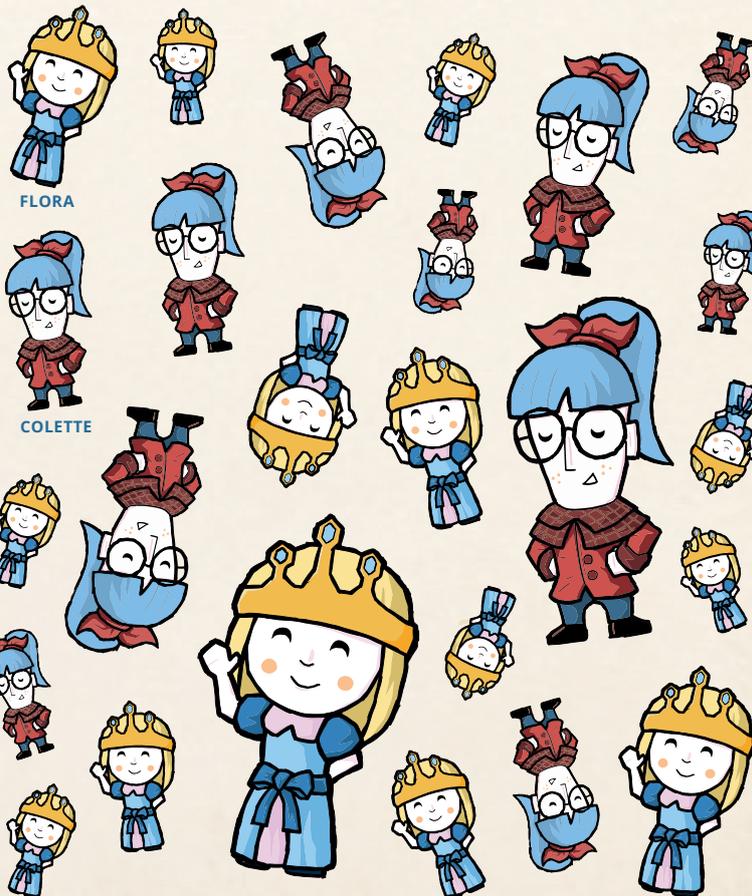


LES CARTES JEU

À TOI DE COMPTER

Niveau 2

Y a-t-il plus de Colette ou de Flora dans la page ?
Compte-les !



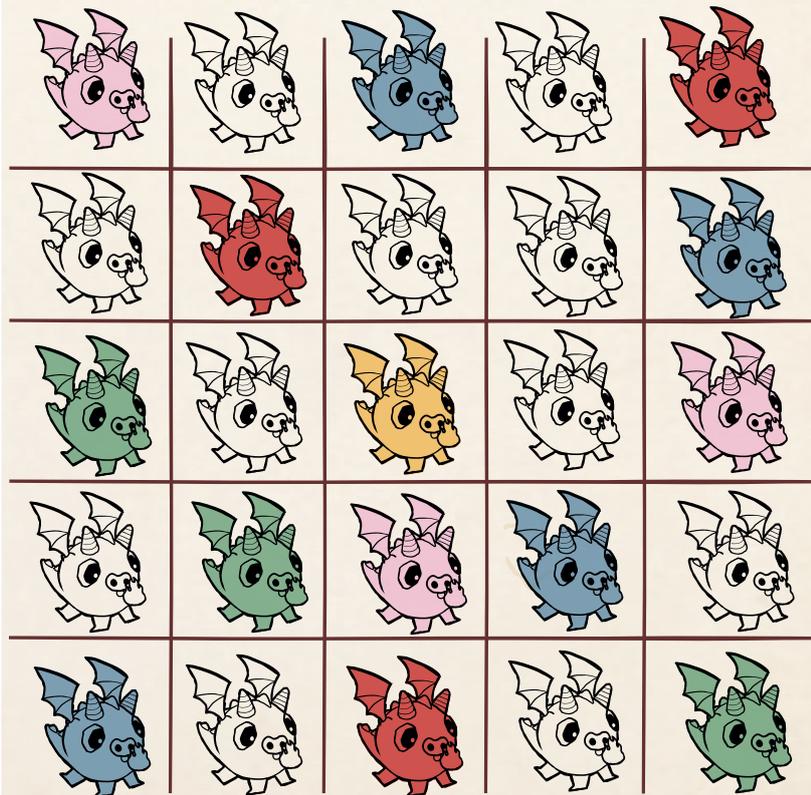


LES CARTES JEU

SUDOPIK

Niveau 3

Colorie Monsieur Pikipik en **vert**, **rouge**, **bleu**,
jaune et **rose**, de façon à ce qu'il
n'apparaisse qu'une fois par ligne et par colonne.

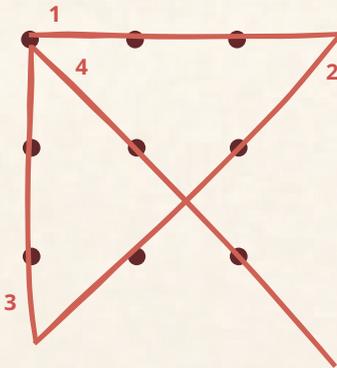


GUIDE DE L'ADULTE

CONSEILS ET SOLUTIONS

LES CARTES ADRESSE

LES POINTS



LES CARTES AGILITÉ

LA POUTRE

Placez une bande de scotch sur le sol. Pour compliquer le jeu, vous pouvez faire tout un parcours.

LES CARTES JEU

1 - L'INTRUS : extrait n°4

2 - À TOI DE COMPTER : Il y a 11 Colette et 13 Flora

3 - SUDOPIK

