



LIBERE LE PERE NOEL !!!

Les lutins viennent d'enfermer, par étourderie, le père Noël dans son grenier...

Si une (ou des) âme(s) charitable(s) ne viennent pas le délivrer, la livraison des cadeaux de Noël risque d'être compromis...

Regroupés vous en équipe par deux ou trois et avancer à la conquêtes de résolutions d'énigmes afin de trouver la clé du grenier du père Noël et la remettre à un grand qui saura faire délivrer le père Noël pour lui permettre de finir la distribution de ses cadeaux...

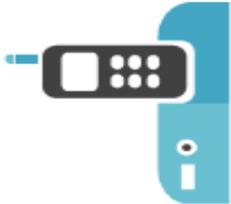
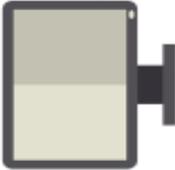
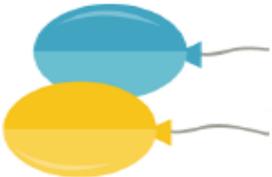
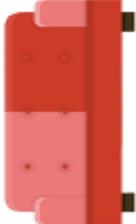
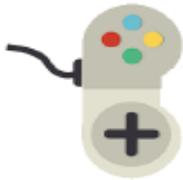
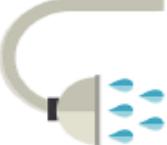
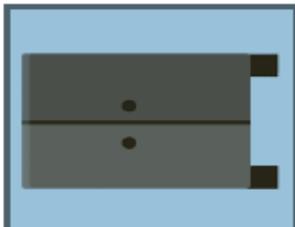


COMMENT PREPARER LE JEU :

1. Découper les images représentant les cachettes.
2. Prévoir une enveloppe numérotée par cachette
3. Prévoir du scotch (pour placer les indices)
4. Préparer son parcours et le noter sur la feuille ETAPES
5. Placer les étapes dans les enveloppes numérotées
6. Préparer les énigmes et le matériel qui lui seront associées
7. Placer l'énigme à trouver pour pouvoir ouvrir l'enveloppe menant à la prochaine étape
8. Prévoir dans un petit sac, 3 bonbons utilisables comme joker si l'énigme à trouver semble trop compliquée pour l'enfant.
9. Placer les enveloppes d'étapes sous l'énigme à résoudre, ou les garder dans votre main et permettre à l'enfant de trouver l'enveloppe menant à la prochaine étape (apprendre à reconnaître les chiffres)
10. Pour la dernière étape, trouver une cachette ou une énigme faisant découvrir la cachette dans laquelle vous aurez placé une grosse clé de préférence rouillée...
11. Donner une clé (de préférence une grosse clé de cave ou de grenier) à un invité qu'il mettra dans une de ses poche.
12. Faites-lui suivre le pdf et quand il a réussi son épreuve, cliquez sur l'image de l'étape, le père Noël l'encouragera

| NUMERO | LIEU DE L'ETAPE | NOM DE L'ENIGME | Matériel nécessaire pour cette étape |
|--------|-----------------|-----------------|--------------------------------------|
| 1 | | | |
| 2 | | | |
| 3 | | | |
| 4 | | | |
| 5 | | | |
| 6 | | | |
| 7 | | | |
| 8 | | | |
| 9 | | | |
| 10 | | | |

Les lieux :

| | | | |
|---|---|--|---|
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Les énigmes :

Réussi ton énigme pour continuer ton défi !!!

Mais avant de trouver le prochain défi, clique sur l'image de l'énigme pour entendre un message du père Noël

ENIGME 1

Les lutins ont joué avec les ciseaux du père Noël.

Ils ont coupé toutes les cartes des enfants en deux.

Le père Noël ne sait plus où il doit aller pour déposer ses cadeaux.

Retrouve l'autre partie de l'image pour réparer le carnet d'adresse du père Noël...



<http://boowakwala.uptoten.com/kids/boowakwala-adventures-mirror-symmetrycards.html>

ENIGME 2

Matériel à prévoir : un crayon de couleur ROUGE

LES LUTINS ONT MIS UN SOMNIFERT DANS LE VERRE
DU PERE NOEL

LE PERE NOEL S'EST ENDORMI SUR SES CADEAUX...

POUR LE REVEILLER, COLORIE EN ROUGE L'HABIT DU
PERE NOEL



ENIGME 3

Les lutins ont perdu la voix du père Noël, imite le bruit de ces animaux et demande à un invité de faire comme toi :



Maintenant, essaie de faire la voix du père Noël



ENIGME 4

Matériel à prévoir : un puzzle

FAIS LE PUZZLE LE PLUS VITE POSSIBLE ET REVIENT VOIR CE QUE TE DIT LE PERE NOEL



ENIGME 5

Matériel à prévoir : un bandeau, un objet

Les lutins en jouant, on jeter du sable dans les yeux du père Noël, vous aussi, vous en avez reçu.

Comme tu ne vois plus rien, il te faut te bander les yeux.

Tu vas devoir retrouver un objet, placé dans la pièce.

Tu seras uniquement guidé par la voix d'une personne de ton équipe (ou tous suivant l'âge de l'enfant).



ENIGME 6

Les lutins sont en train de venir dans votre direction. Il va falloir vous cacher rapidement.

Le maître du jeu va compter jusqu'à dix à haute voix.

Si quand il se retourne, vous êtes tous cachés et qu'il ne voit personne, vous aurez remporté le défi !!!



ENIGME 7

Matériel à prévoir : une dizaine d'objet

Les lutins sont tellement bruyants que votre tête est comme une citrouille et ne fonctionne plus très bien.

Pour tester votre mémoire, le maître du jeu va mettre une dizaine d'objets placés sur la table.

Vous avez une minute pour vous en souvenir.

Pour poursuivre l'aventure, il faudra énumérer le plus d'objets dont vous vous souvenez.

Si vous vous souvenez de :

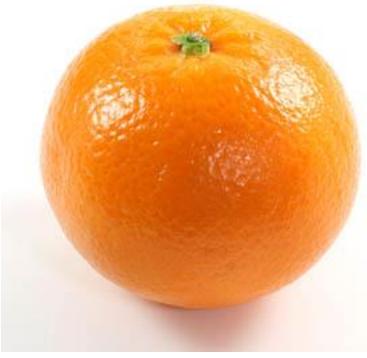
- 1 objet : vous devez recommencer
- 2 objets : vous devez faire un bisou à chaque invité
- 3 objets : vous devez chanter une chanson
- 4 objets : vous devez faire une très belle grimasse
- 5 objets : vous devez dire PERE NOEL à l'envers
- 6 objets : vous devez dessiner un sapin avec ses boules de Noël
- Au-delà, le défi est remporté sans condition.



ENIGME 8

Matériel à prévoir : un crayon

Ecris la première lettre des images que tu vois et lis le mot que tu as écrit (avec l'aide du maître du jeu si tu es trop petit)

| | | |
|---|--|---|
|  | |  |
|  | |  |
|  | |  |
|  | |  |

ENIGME 9

Matériel à prévoir : Une paire de chaussette, un récipient (saut ou bassine)

Pour récupérer la clé, il va falloir user d'adresse. Pour se faire, il faut jeter une paire de chaussette formant une balle dans un panier, et cela, trois fois de suite.

Tu as droit à deux jokers.

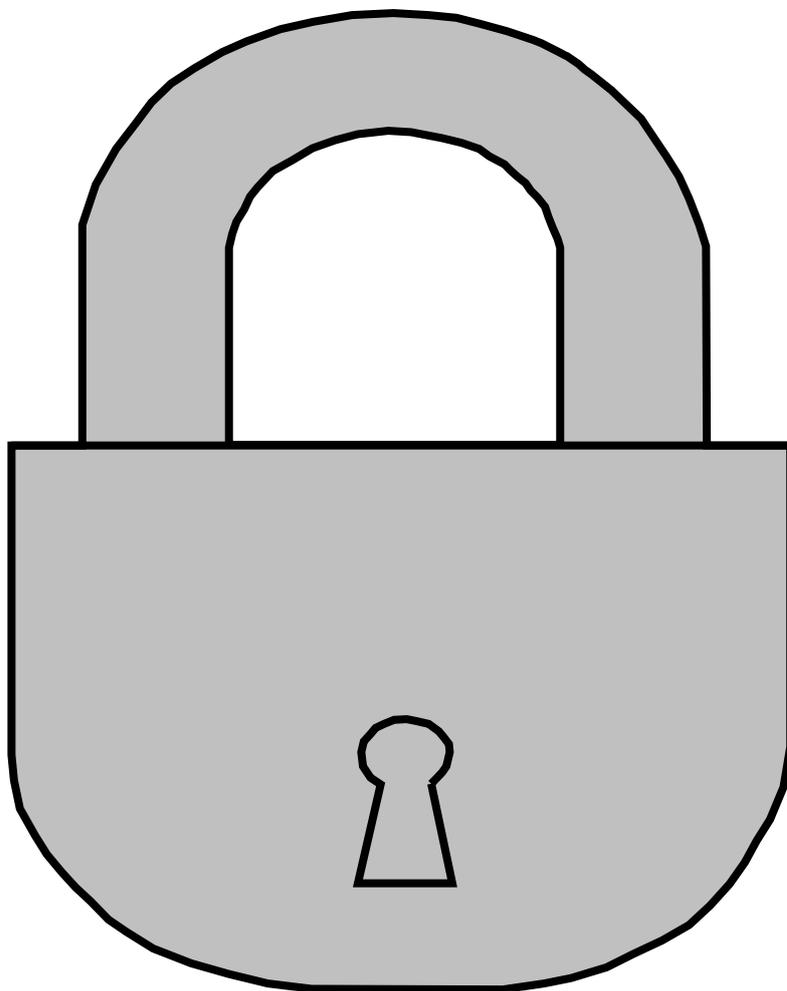


ENIGME 10

Bravo, tu es sur le point de réussir à libérer le père Noël...

Pour cela, tu vas devoir faire un gros câlin à chacun des invités pour pouvoir le fouiller car les lutins l'ont caché dans la poche d'un invité sans qu'il le sache...

Même si tu as la clé, finis de faire le tour de tous les invités. Des bisous ça fait toujours très plaisir...



GRACE A TOI, LE PERE NOEL PEUT FAIRE SA DISTRIBUTION DE CADEAU.... JE CROIS QU'IL A UN MESSAGE POUR TOI...

