

# Jeu énigmes

## Matériel :

- De la ficelles, les planches d'indices.
- Des bouées ou arbres sur la berge.

## Principes :

- Avant l'arrivée des jeunes, vous attachez les planches d'indices sur des arbres, bouées,... visibles et accessibles en bateau.
- L'éducateur donne à l'embarcation ou à l'équipe le numéro de l'énigme à résoudre
- En bateau individuel ou à deux, les rameurs doivent trouver les planches d'indices, mémoriser les indices.
- Après être revenus au ponton, les jeunes doivent résoudre l'énigme.

## Variantes :

- Le parcours peut être chronométré : le chrono est lancé du départ au ponton et arrêté au retour au ponton. Un bonus/ malus est obtenu si l'énigme a été résolue.
- S'il y a moins de 5 bateaux, le rameur fait le tour des balises pour récolter les indices et réfléchit seul à son énigme. Si les rameurs sont plus nombreux, faire des équipes (chaque rameur ne va voir qu'une partie des balises puis mise en commun des indices au retour au ponton pour trouver la solution)



# JEU ÉNIGMES

## Indice 1

Enigme 1 : BLANC

Enigme 2 : MULTICOLORE

Enigme 3 : MAMMIFERE

Enigme 4 : VEGETAL

Enigme 5 : BRUN OU VERT

# Indice 2

Enigme 1 : GROS OISEAU

Enigme 2 : ALLUMETTE

Enigme 3 : MARRON

Enigme 4 : VIT DANS L'EAU

Enigme 5 : PLUMES

# Indice 3

Enigme 1 : PALME

Enigme 2 : AILES TRANSPARENTES

Enigme 3 : QUEUE PLATE

Enigme 4 : FAUSSE PELLE

Enigme 5 : CAQUETTE

# Indice 4

Enigme 1 : COL

Enigme 2 : MÉTAMORPHOSE

Enigme 3 : RONGEUR

Enigme 4 : VERT

Enigme 5 : FLOTTE

# Indice 5

Enigme 1 : BEC PLAT

Enigme 2 : COURTE VIE

Enigme 3 : NUIT

Enigme 4 : UTILISE  
L'OXYGENE DES  
POISSONS

Enigme 5 : PALME

# REPONSES

Enigme 1 : CYGNE

Enigme 2 : LIBELLULE

Enigme 3 : CASTOR

Enigme 4 : ALGUE

Enigme 5 : CANARD