





La devinette de Jean-René

Tu es dans une voiture et c'est toi qui conduis. Derrière toi, il y a une ambulance. Devant, un camion de pompiers. Au-dessus de toi, un hélicoptère!

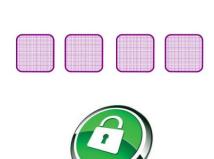
A gauche, un cheval! Et à droite, un ours!

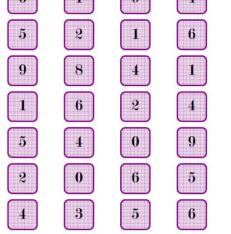
Tout d'un coup, tout s'arrête... Que fais-tu?



Le Mastermind de Sophie :

A TOI DE RETROUVER LE BON CODE POUR OUVRIR LE COFFRE-FORT!





Aucun chiffre correct

Un chiffre correct - mal placé

Un chiffre correct - bien placé

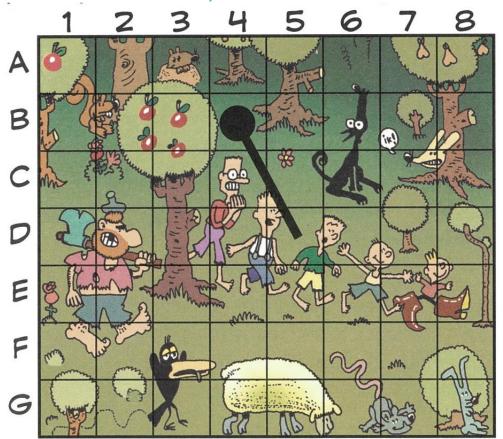
Un chiffre correct - mal placé

Un chiffre correct - bien placé

Deux chiffres corrects - un bien placé et un mal placé

Un chiffre correct - mal placé

Le jeu d'Anissa :



Le petit Poucet

Le petit Poucet a caché dans la forêt un objet appartenant à l'ogre. **Lequel ?** Pour savoir, suis les consignes.

Pars de B4 et descends en biais en D5.

Rejoins la case E8 et descends en F8.

Horizontalement, sur la gauche, va en F4.

Monte directement en E3, descends en F3 et rejoins la case F2.

Remonte jusqu'en B2 et rejoins ton point de départ.

L'expérience de la lampe de lave!

Pour la faire, il te faut :

- Un verre transparent
- De l'eau
- De l'huile végétale
- Du colorant alimentaire
- Un cachet d'aspirine
 (du doliprane effervescent fera très bien l'affaire)

Pour commencer, remplis ton verre avec une dose d'eau d'environ 1/3 de ton verre.

Ensuite, ajoute une dose d'huile végétale d'un tiers de ton verre également

Puis, ajoute quelques gouttes de colorant alimentaire.

Pour terminer ta lampe de lave, introduis ton cachet d'aspirine dans le verre avec toute la préparation (il va tomber tout seul au fond du verre)!

Et maintenant observe ta « lampe de lave »!





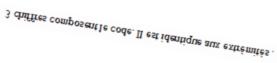
L'Escape Game de Sophie

Après avoir trouvé le code te permettant de participer à un jeu collectif dans la cour, il est déjà l'heure de retourner à la Ruche!

Mais avant que tes parents ne viennent te chercher, tu as très envie de te détendre un peu dans la salle Zen, et tu as bien raison!

Alors pour cela, à toi de trouver le code qui permettra à un animateur de la Ruche de

proposer des jeux calmes dans la salle Zen =)







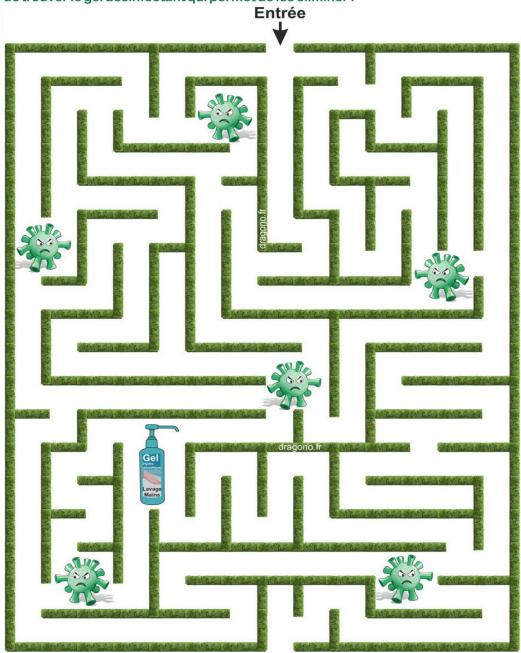
A1' intérieur, tu y trouveras plusieurs livres

A l'intérieur, pas de trésor, mais tout de même de quoi bien t'occuper



Le Labyrinthe de Jean-René :

Tu dois traverser un parc où se cache des virus très contagieux. Évite-les et essaye de trouver le gel désinfectant qui permet de les éliminer!



La Charade d'Anissa:

Mon premier est le cri de la victoire.

Mon deuxième se porte sur les mains en hiver

Mon tout détruit tout sur son passage.

Le Rébus d'Anissa :





Le Jeu de Laure : Le jeu du Menteur!

Ce qu'il te faut :

- Un jeu de 52 cartes
- 2 joueurs minimum

But du jeu:

Se débarrasser de toutes ses cartes. **Comment ?** En bluffant, en mentant.



Comment procéder :

1/ Le donneur distribue les cartes une par une de manière que tous les participants aient un nombre de cartes identique.

2/ Le donneur commence en plaçant une 1^{ère} carte, **face visible**, en annonçant la famille (Trèfle, Carreau, Cœur, Pique)

3/ Le joueur à sa gauche doit alors placer une carte de son jeu, **face cachée**, en annonçant la même famille que le donneur.

Par exemple: Un trèfle a été posé, il doit alors poser un trèfle. S'il n'en a pas dans son jeu, il place alors une autre carte, en disant « Trèfle ».

4/ Les autres joueurs font de même, en annonçant la même chose, même si c'est faux. Mais attention de ne pas se faire découvrir.

5/ A n'importe quel moment de la partie, un joueur peut traiter de menteur celui qui dépose une carte :

- Si la carte retournée est d'une famille différente de celle annoncée, le menteur ramasse toutes les cartes posées sur la table.
- En revanche, si la famille est bonne, c'est l'accusateur qui prend le tas de cartes.

6/ Le joueur qui s'est ramassé le tas de carte peut alors choisir une nouvelle famille (Trèfle, Carreau, Cœur, Pique...) ou rester sur la même : La partie continue.

7/ Le gagnant est celui qui n'a plus aucune carte en main, ce qui annonce également la fin de la partie.

La blague de Jean-René

En classe, l'institutrice demande à Noé : - Quand je dis "il pleuvait", de quel temps s'agit-il ?

Noé, sûr de lui, lui répond immédiatement : - D'un sale temps, m'dame !

Réponses de la gazette n°22 :

Page 1 : Défi d'Anissa : Téléphone, basket, livre, stylo et feuille. Jeu Cinéma : Aladdin / Les cubes : Il y a 70 cubes en tout ! /

Charades: Devinette & Nefertiti
Page 3: 4 images 1 mot: Casque

Page 4: Charade: « Des volontaires pour un loup-garou? »

Page 5: Rébus de JR: Carrefour - Parchemin - Caramel - Citrouille



