

WHISPER

Carnet d'activités



Ostwind Arts Anknunft © 2019 Samfilm GmbH and (TM) Atlas Entertainment GmbH. All rights reserved. Published by Mindscape. Mindscape® and the Mindscape® Logo are registered trademarks of Elementalz B.V. and its affiliates. ©2022 All rights reserved. Developed by Aesir Interactive GmbH, a member of the Remote Control Productions family of developers. All Rights reserved. Financially supported by FFF-Bayern and the Bavarian State Ministry for Digital Affairs. Unreal® is a Trademark or registered trademark of Epic Games, Inc. in the United States of America and elsewhere. Unreal® Engine, Copyright 1998-2022, Epic Games, Inc. All rights reserved. 3D production and optimization powered by Unreal®. Instad.OO is a trademark of Instad.OO UC (Haftungsbeschränkt).



Résous les sudokus !

		2	
2	1		
	2		3
1	3	4	2

5	3	1			
	4		5	1	
1	2		3	5	6
				4	
4			2	6	
2		5			1

Trouve les 7 différences



	7	8			1	5	4	2
			3		8			
9				5			8	
4			9		5	2		
2		3		6		8		
			8		2		6	4
5	4	2			9			8
1		7		8	6			5
	6		5		3	7		1

Lesquelles des 2 images sont les mêmes ?



Joue au jeu de société Whsiper sur la page suivante !

REGLES DU JEU

Ce dont tu as besoin :

- un jeu de dés
- des pions

A tour de rôle, lancez les dés et déplacez-vous du nombre de cases indiquées par le chiffre des dés. Le joueur qui atteint la fin du jeu en premier a gagné ! Mais attention, il y a des obstacles tout au long du parcours.

4 > Tu es pressé ! Avances de 3 cases.

9 > Ton cheval est fatigué. Passe ton tour pour récupérer.

20 > Carotte bonus. Ton cheval gagne de l'énergie. Lance encore les dés.

31 > Tu es allé dans la mauvaise direction. Recule de 3 cases.

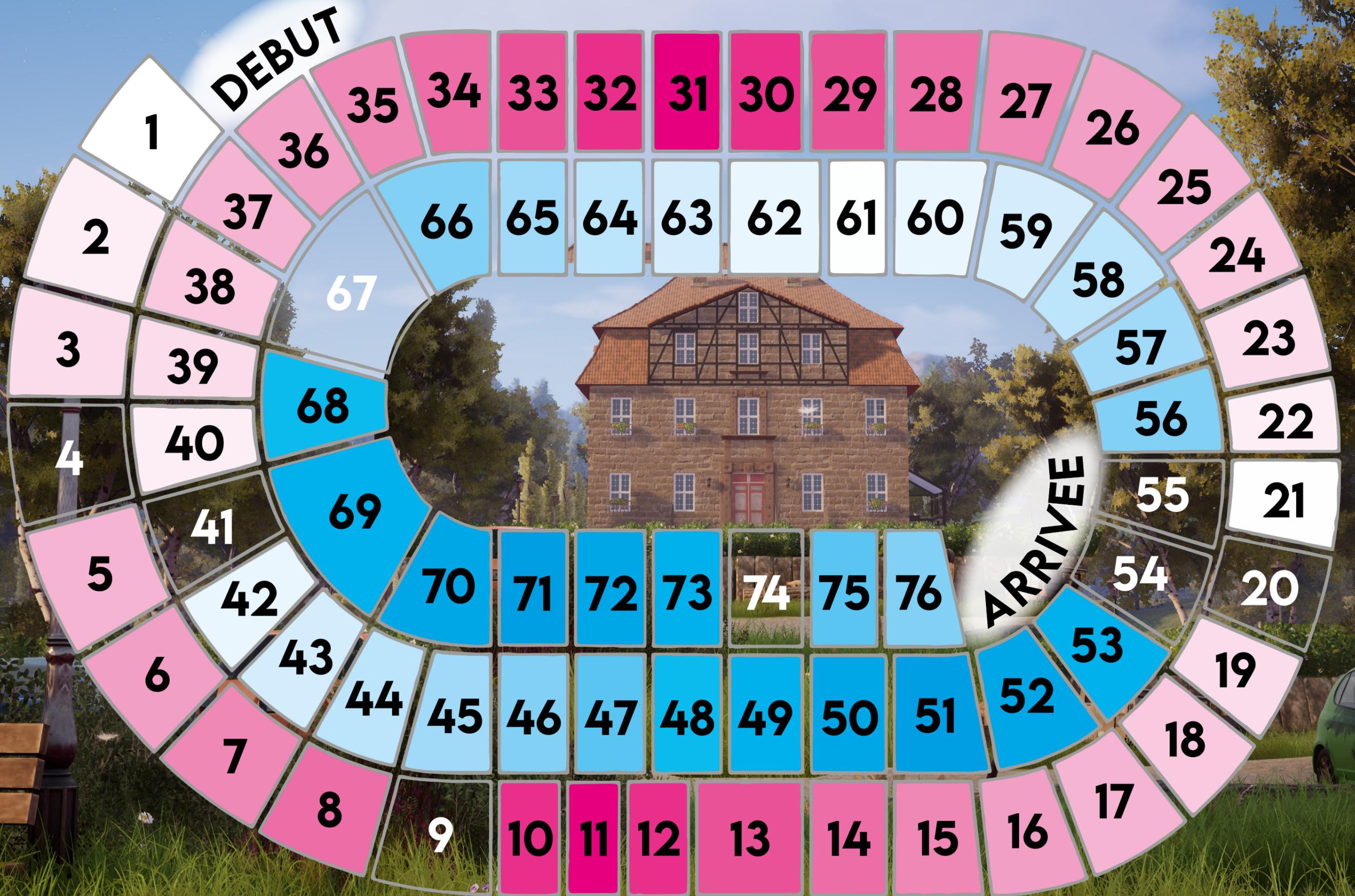
41 > Tu es coincé dans la boue ! Passe 2 tours.

54 > Tu as tenu la carte à l'envers et tu es perdu. Recule de 5 cases.

55 > Il y a un ruisseau pour boire. Ton cheval gagne de l'énergie. Lance encore les dés.

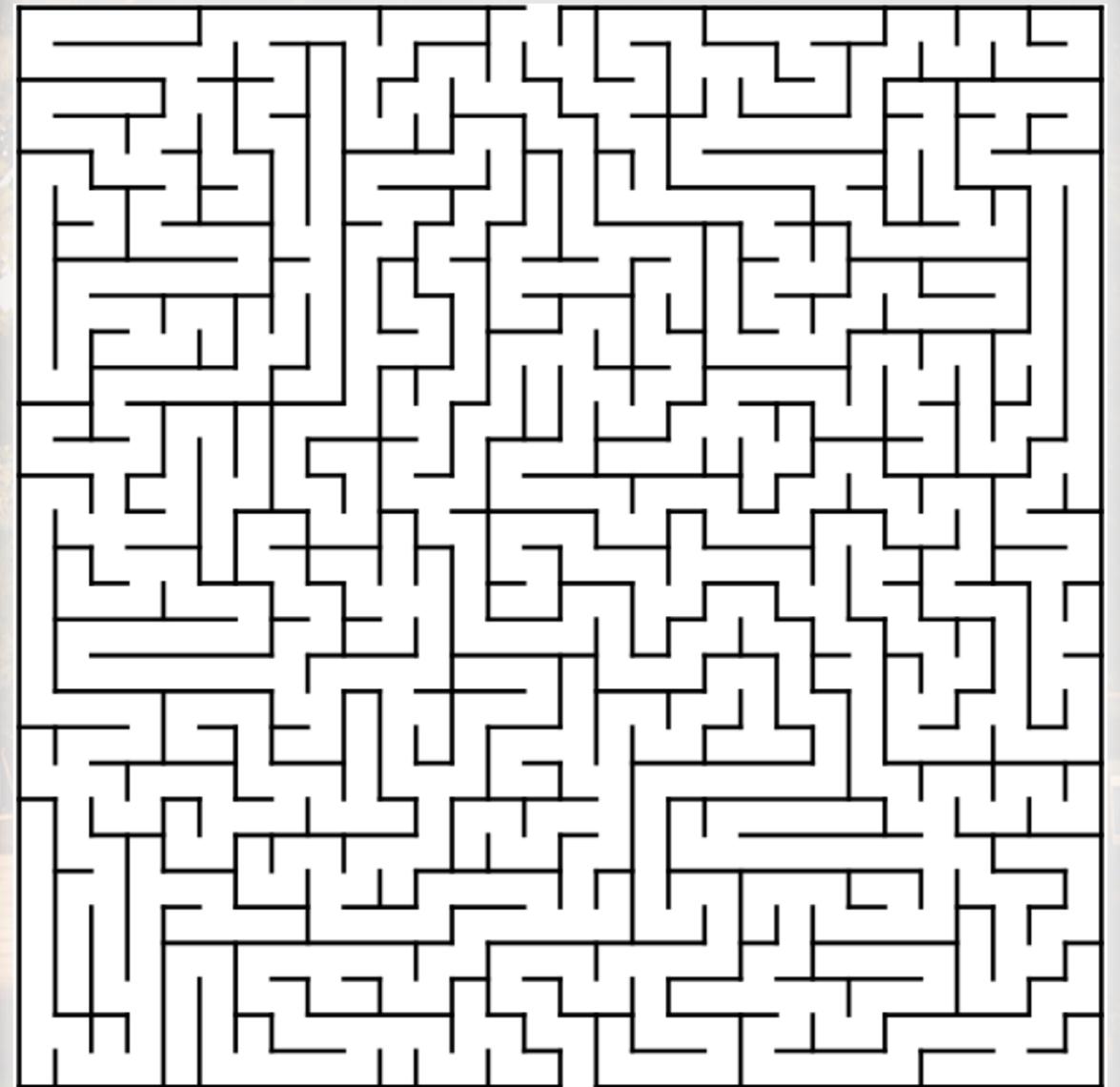
67 > Il y a un tronc d'arbre sur la route. Passe 3 tours.

74 > Tu as oublié ton sac. Retourne au début !



Trouve les 6 différences

Aide Ari à rejoindre Kaltenbach!



Find the answers using the qr code on the back!

Dessine un cheval !

Peux-tu répondre à toutes ces questions correctement ?

Pour qu'un cheval puisse tirer une calèche, il a besoin de :

- A. une selle
- B. un harnais
- C. une longe

A cet âge, tu peux commencer à monter un cheval ?

- A. 2 ans
- B. 3 ans
- C. 1 an

Un autre mot pour un cheval d'1 an est :

- A. Yearling
- B. Bangs
- C. Toddler

Tu es sur une course et une barre d'obstacles tombe à terre, combien de points de pénalité cela te coûte-t-il ?

- A. 4
- B. 3
- C. 2

Tu peux trouver les réponses en utilisant ce QR code !

