



Quel courage ! C'est très fort d'avoir sauvé Claudine de l'attaque du requin !
Nul doute que c'est fois ci vous aller reconquérir le cœur de votre dulcinée !

En tout cas, sur ce contrôle nous allons revivre cet épisode.

Claudine



REQUIN



Bebel

Une personne sera nécessaire à la participation de ce jeu. Celui-ci met ses bottes et prend place dans la rivière comme indiqué sur le croquis.

But du jeu :

Sur un temps chronométré, enlever une par une les plaques comportant les lettres en les faisant passer la boucle.

Quant vous avez enlevé une lettre, mettez-la sur le côté de la rivière dans le carton prévu à cet effet.

Quant vous aurez enlevé toutes les lettres, avancez vers la planche qui se trouve derrière Claudine pour reconstituer le mot REQUIN en posant les plaques sur la planche (il faudra avoir Claudine dans ses bras avant de reconstituer le mot).

Attention :

Pendant la durée du jeu, poussé par le courant, Claudine va venir vers vous. Vous allez devoir la récupérer quand elle arrivera sur vous.

Cela interrompra **immédiatement** votre décrochage de lettres. Pour pouvoir reprendre cette opération il faudra lancer Claudine le plus loin possible vers l'avant afin de pouvoir reprendre votre action.

Résultat du contrôle 11

Equipage	Temps chronométré	Classement	Points
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			

Barème :

Classement	Points	Classement	Points	Classement	Points
1 ^{er}	50	6 ^{ème}	25	11 ^{ème}	12
2 ^{ème}	45	7 ^{ème}	20	12 ^{ème}	10
3 ^{ème}	40	8 ^{ème}	18	13 ^{ème}	8
4 ^{ème}	35	9 ^{ème}	16	14 ^{ème}	6
5 ^{ème}	30	10 ^{ème}	14	15 ^{ème}	5