

Défi n° 11 : les habits

Performance

Ce qu'il faut faire

Je dispose des habits en tas devant moi.

Le *judge* nomme un habit que je dois trouver et revêtir le plus rapidement possible.

Le *judge* chronomètre la durée totale. (exemple : 10 secondes pour les chaussettes + 5 secondes pour le bonnet + etc.).

Je recommence la série pour battre mon record.



© www.lesproductionsdualem.com

Rôles à tenir : joueur + juge

Matériel : 1 chronomètre + gants, bonnet, chaussettes, pantalon, pull, chemise, etc...

Variantes

- Nommer 2, 3... habits en même temps.
- Faire la même chose avec un foulard sur les yeux.
- Affrontement : jouer à 2. Le vainqueur est le plus rapide.

Défi n° 12 : la pyramide

Affrontement

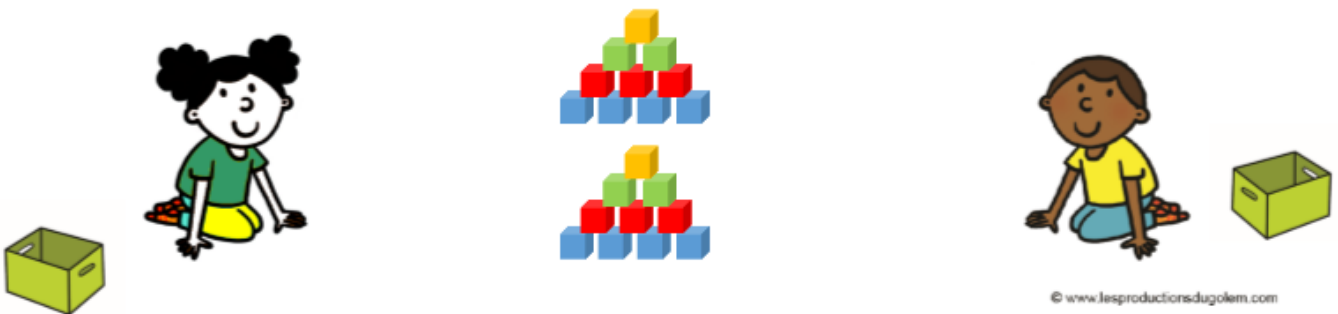
Ce qu'il faut faire

Je me déplace pour prendre un cube que je reviens déposer dans ma caisse.

Si je fais tomber un cube, je le laisse là où il est.

Le jeu s'arrête quand un joueur ne peut plus rapporter de cubes.

A la fin, le gagnant est celui qui a réussi à rapporter le plus de cubes.



Rôles à tenir : joueur + juge

Matériel : 20 cubes (ou autres objets à empiler)

Variantes

- Utiliser uniquement la main inhabituelle pour prendre les cubes.
- Inverser : les cubes sont dans les caisses ; le but est de construire une pyramide chacun.
- Jouer avec une seule pyramide.

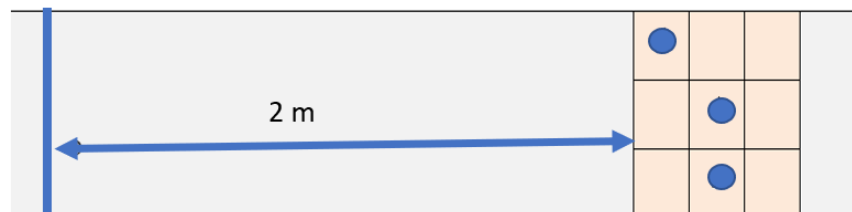
Défi n° 13 : Morpion pétanque

Performance

Ce qu'il faut faire :

Je fabrique une boule à l'aide de 2 chaussettes enroulées ensemble et construis un damier de 9 cases (3x3). Je me place à environ 2 m du damier.

- 1- Je lance ma *boule-chaussette* pour qu'elle atteigne une case du damier. Je place alors un jeton sur cette case et reprends ma boule-chaussette. Si ma boule s'arrête entre 2 cases je choisis sur laquelle je pose mon jeton.
- 2- Je lance à nouveau ma *boule-chaussette* en direction du damier pour atteindre une nouvelle case.
- 3- Je recommence... jusqu'à obtenir 3 cases qui forment une ligne, une colonne ou une diagonale.
- 4- Je compte chaque lancer et essaie d'en réaliser le moins possible pour parvenir à aligner 3 cases.



Rôles à tenir : joueur + comptable du nombre de lancers

Matériel : 1 boule-chaussette + des jetons + 1 damier de 9 cases (3x3). Chaque case mesure environ 30 cm de côté. Le carrelage d'une pièce peut tout à fait convenir !

Variante : à deux, celui qui a réalisé le moins de lancers pour aligner 3 cases emporte la partie.



Défi n° 14 : mini-parachute

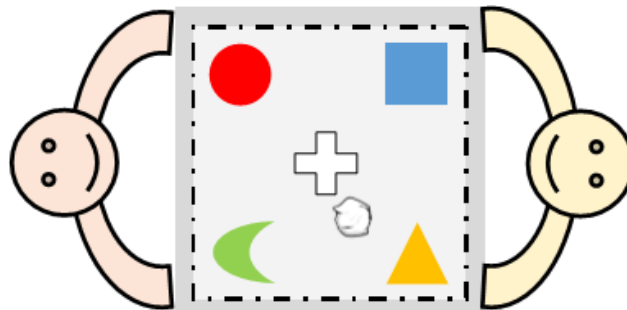
Prestation artistique ou acrobatique

Ce qu'il faut faire

Le tissu doit toujours rester tendu. La boule de papier est placée au centre ; ne pas la toucher ou la faire tomber.

Je fais rouler une boule de papier sur un tissu tendu en respectant les consignes données par le juge ou un des joueurs (exemples) :

- 
- 



Rôles à tenir : joueur + juge

Matériel : 1 boule de papier + 1 tissu (drap plié, taie d'oreiller, etc.) sur lequel sont cousues des marques (croix blanche, carré bleu, rond rouge, croissant vert, triangle jaune).

Variantes

- Changer la position : debout, assis, à genoux.
- Tissu plus ou moins grand.
- Tenir le tissu à 4 (1 à chaque angle).
- Tenir le tissu d'une seule main

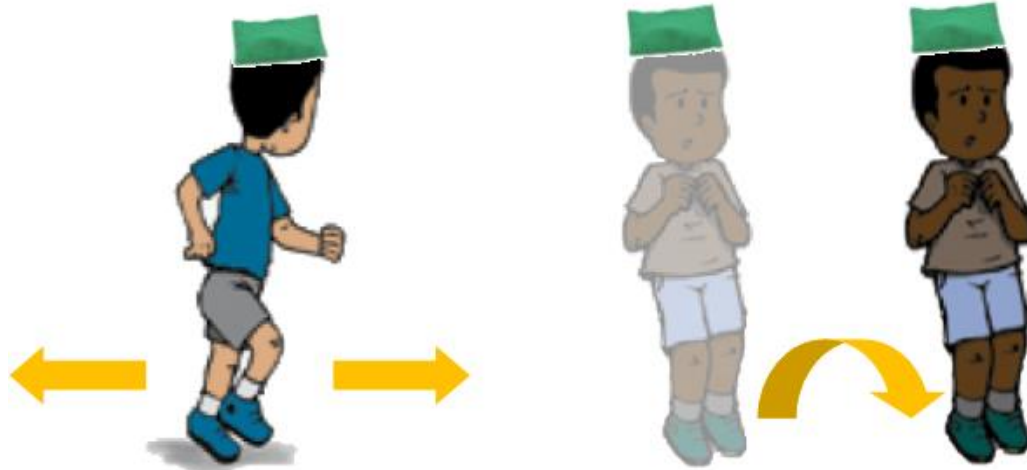
Défi n°15 : l'équilibriste

Déplacements

Ce qu'il faut faire

Je transporte un sac sur la tête sans le faire tomber sur un parcours :

- 1 point : en marchant.
- 2 points : en marchant à reculons.
- 3 points : en sautillant.



Rôles à tenir : joueur + juge + secrétaire

Matériel : 1 sac de graines

Variantes

- Sous forme de relais.
- Ajouter des obstacles.
- Tenir un objet à la main.