



Séparer l'espace en deux parties égales (marquage au sol). Le meneur se positionne entre les deux camps les bras bien haut et lâche une petite plume légère. Chaque équipe doit souffler sur cette plume pour l'envoyer dans le camp adverse.

DÉFI



Prendre deux ficelles et former une croix. Attacher bien verticalement au centre un feutre. Placer sous le feutre une grande feuille blanche. Les enfants doivent se mettre d'accord pour dessiner un objet simple en activant les 4 ficelles.

DÉFI



Fabriquer par pliage des petits bateaux et attacher une ficelle à leur coque. A l'autre bout de la ficelle, attacher un bâton épais. Faire asseoir les enfants les mains derrière le dos, entre leurs mains le bâton. Le but du jeu est de faire rentrer au port le bateau le plus vite possible en roulant la ficelle autour du bâton.

DÉFI



Dessiner un objet sans lever le feutre de la feuille. Dessiner un objet les yeux bandés.

DÉFI



Se déplacer à la manière d'un serveur avec un ballon de baudruche pas trop gonflé placé en équilibre à l'intérieur d'une assiette.

DÉFI



Tracer un parcours sur un support et prendre un ou plusieurs pions de dame qu'on va déplacer par pichenettes (petit coup d'index). si on dépasse les limites du parcours, c'est perdu.

DÉFI

Pour jouer commencez par composer deux équipes

Repère de pliage

Pliez en deux et introduire dans les coffres les neuf défis que vous avez choisis en laissant dépasser les languettes rouges.

