



← Plier ici

*Pour jouer commencez par composer deux équipes.*

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

## Défis pour les plus petits

## DÉFI

5 objets sont posés sur la table. Après observation les enfants ferment les yeux . Vous en profitez pour ajouter ou enlever un objet.  
Quel est cet objet ?

## DÉFI

«Greli, grelo, combien j'ai d'sous dans mon sabot ?»  
Un enfant doit deviner correctement le nombre de cailloux présents dans votre main. S'il trouve, c'est à son tour....

## DÉFI

Les enfants s'assoient en cercle. On bande les yeux de l'un d'entre eux.  
Un joueur est désigné pour quitter la salle. Lorsqu'il est sorti, on enlève le bandeau du premier joueur et l'enfant doit deviner qui n'est plus là

## DÉFI

On donne une balle au groupe d'enfants. Le joueur qui a la balle doit toucher ses camarades. Lorsqu'un enfant est touché, il s'assoit par terre. Le jeu continue jusqu'à ce qu'il ne reste aucun joueur.

## DÉFI

Les enfants s'assoient en cercle. Vous leur annoncez que vous êtes leur chef mais que vous avez perdu votre équipe.  
Vous vous placez devant un enfant «Veux-tu faire partie de mon équipe ?» l'enfant doit passer entre vos jambes et s'accrocher derrière vous. On recommence avec un autre, jusqu'à former une chenille...

## DÉFI

Tous les enfants doivent toucher le plus rapidement possible un objet de la couleur que vous allez leur désigner

← Plier ici

*Pour jouer commencez par composer deux équipes.*

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

# Défis pour les plus petits

## DÉFI

Après avoir fait observer la carte au trésor, bandez les yeux d'un joueur. Faites-le tourner 3 fois sur lui-même. Il devra ensuite se diriger vers la carte au trésor affichée sur le mur et coller une gommette le plus près possible de la rose des vents.

## DÉFI

Organiser une course de relais en demandant aux enfants de marcher entre deux cordes formant un petit chemin sinueux sur le sol. Pour les petits à cloche pied, pour les grands à reculons en se dirigeant à l'aide d'un petit miroir.

## DÉFI

Formez deux équipes et organisez une course de relais avec entre leurs dents une cuillère contenant une bombe (pomme de terre) qui risque d'exploser s'ils n'arrivent pas à temps.

## DÉFI

On met une plume au centre d'une table. Les joueurs se placent au bord des 4 coins les mains derrière le dos. Ils défendent leur coin respectif et ont pour but d'envoyer la plume en soufflant dans un des camps adverses sans quitter leur coin.

## DÉFI

Suspendez deux pommes à deux ficelles. Répartissez les enfants autour de chaque pomme et demandez aux enfants de les dévorer le plus rapidement possible, les mains attachées derrière leur dos..

## DÉFI

Donner à chaque équipe trois morceaux de carton symbolisant leur territoire et obliger les membres des équipes à se déplacer tour à tour sur un parcours, uniquement en sautant de carton en carton.

← Plier ici

*Pour jouer commencez par composer deux équipes.*

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

## DÉFI

Regrouper les enfants deux par deux. Demandez-leur de tendre deux cordes parallèles partant des mains de l'un pour aller à l'autre de manière à former une passerelle sur laquelle vous allez déposer un ballon. Puis demandez leurs de se déplacer sur un parcours sans faire tomber le ballon.

## DÉFI

Demandez à chaque équipe de goûter les yeux bandés trois petits pots de nourriture pour bébé pour en deviner le contenu masqué. Les équipes auront le droit de consulter entre-elles avant de répondre (Choisissez de préférence des fruits ou des légumes).

## DÉFI

Créer deux équipes et lancer un jeu de volley en remplaçant le ballon par une plume. Le but du jeu est d'envoyer la plume dans le camp adverse grâce à la seule force de son souffle.

## DÉFI

Créer des couples d'enfants. Accrochez derrière le dos de chacun d'entre eux une pince à linge. Le défi sera de s'approprier la pince à linge de son coéquipier avant de perdre la sienne.

## DÉFI

Se déplacer en courant avec un ballon de baudruche coincé entre les genoux sans le faire exploser.

## DÉFI

Pousser une boîte d'allumettes avec le nez le long d'un parcours dessiné sur une table.

← Plier ici

*Pour jouer commencez par composer deux équipes.*

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

## DÉFI

Chaque pirate devra réaliser la plus longue spirale possible en découpant une page de magazine ou en épluchant une pomme.

## DÉFI

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

## 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

Dessiner un objet sans lever le feutre de la feuille; ou bien dessiner un objet les yeux bandés.

## 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

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.

← Plier ici

*Pour jouer commencez par composer deux équipes.*

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

