

DÉFIS POUR LES PETITS

DEFI

Tous les enfants doivent sauter sur un seul pied en comptant à l'envers de 20 à 0.
A adapter selon l'âge des enfants.

DEFI

Tous les enfants doivent se faire des bisous sur le nez.

DEFI

Tous les enfants doivent sucer un bonbon en le laissant fondre le plus lentement possible sous sa langue.

DEFI

Tous les enfants doivent s'accroupir et se relever en comptant à voix haute jusque 20.

DEFI

Les enfants doivent tous recevoir une cicatrice sur la joue gauche.

DEFI

Tous les enfants doivent chanter une chanson et à la fin crier très fort, : «un pour tous ! Tous pour un ! Ensemble nous vaincrons !»

← repère
de pliage

**pour jouer commencez
par composer deux équipes**

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

DÉFIS POUR LES PETITS

DEFI

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 ?

DEFI

«Grel, 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....

DEFI

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

DEFI

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.

DEFI

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...

DEFI

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



repère
de plage

**pour jouer commencez
par composer deux équipes**

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

DEFI

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.

DEFI

Organisez 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.

DEFI

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.

DEFI

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.

DEFI

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.

DEFI

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



repère
de plage

**pour jouer commencez
par composer deux équipes**

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

DEFI

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-leur de se déplacer sur un parcours sans faire tomber le ballon.

DEFI

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).

DEFI

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.

DEFI

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.

DEFI

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

DEFI

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

← repère
de pliage

**pour jouer commencez
par composer deux équipes**

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

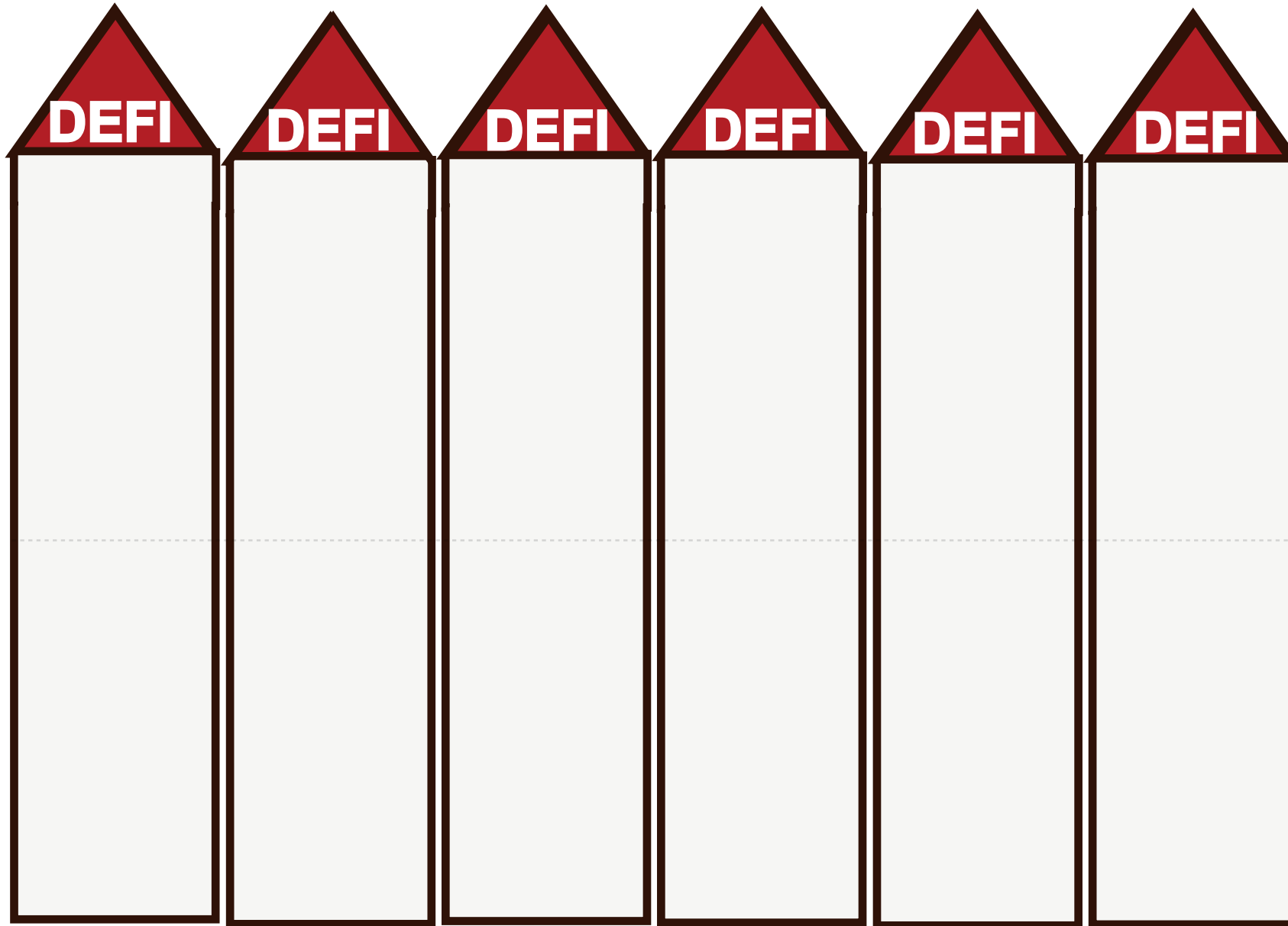
<p style="text-align: center;">DEFI</p> <p>Chaque joueur devra réaliser la plus longue spirale possible en découpant une page de magazine ou en épluchant une pomme.</p>	<p style="text-align: center;">DEFI</p> <p>Tracer un parcours sur un support et prendre un ou plusieurs pions de dames qu'on va déplacer par pichenettes (petit coup d'index). Si on dépasse les limites du parcours, c'est perdu.</p>	<p style="text-align: center;">DEFI</p> <p>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.</p>	<p style="text-align: center;">DEFI</p> <p>Dessiner un objet sans lever le feutre de la feuille ; ou bien dessiner un objet les yeux bandés.</p>	<p style="text-align: center;">DEFI</p> <p>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.</p>	<p style="text-align: center;">DEFI</p> <p>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.</p>
---	---	--	---	---	--

← repère de pliage

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

pour jouer commencez par composer deux équipes

Défis à personnaliser

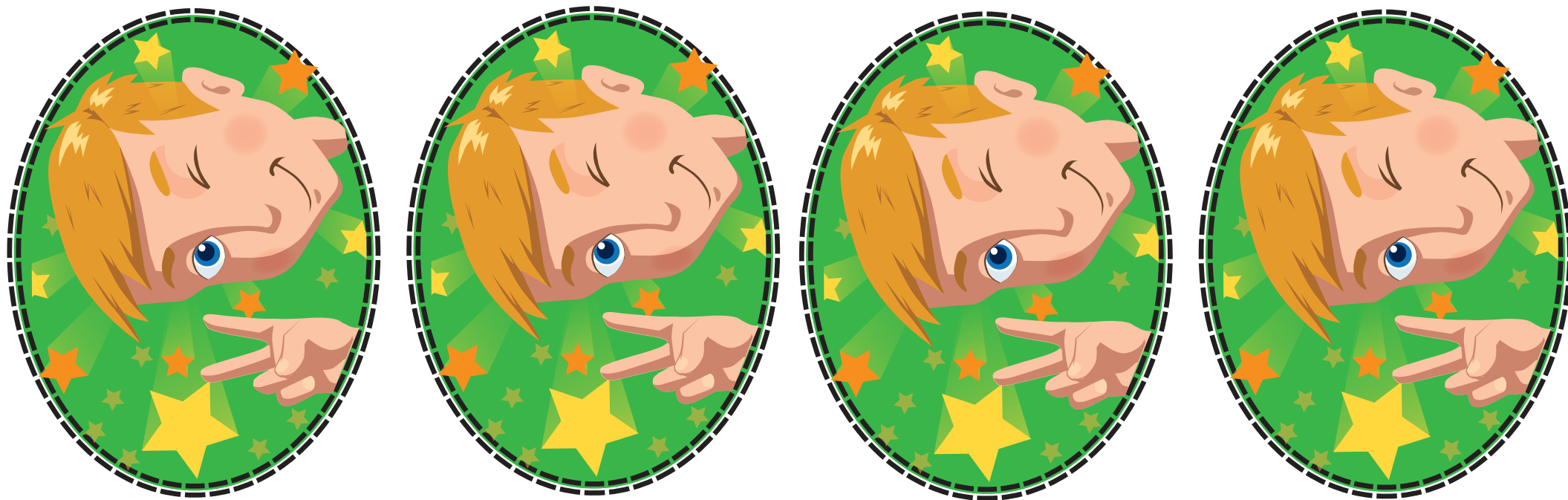


Pliez en deux et introduire dans les coffres
les neufs défis que vous avez choisis en
laissant dépasser les languettes rouges

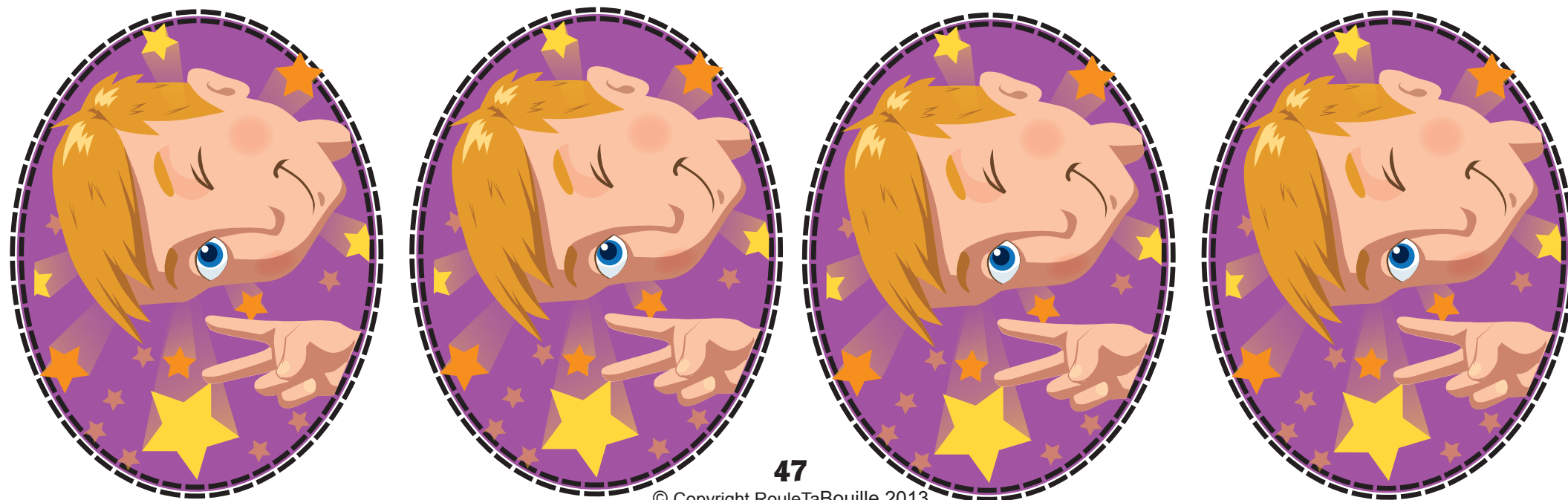
← repère
de pliage

pour jouer commencez
par composer deux équipes

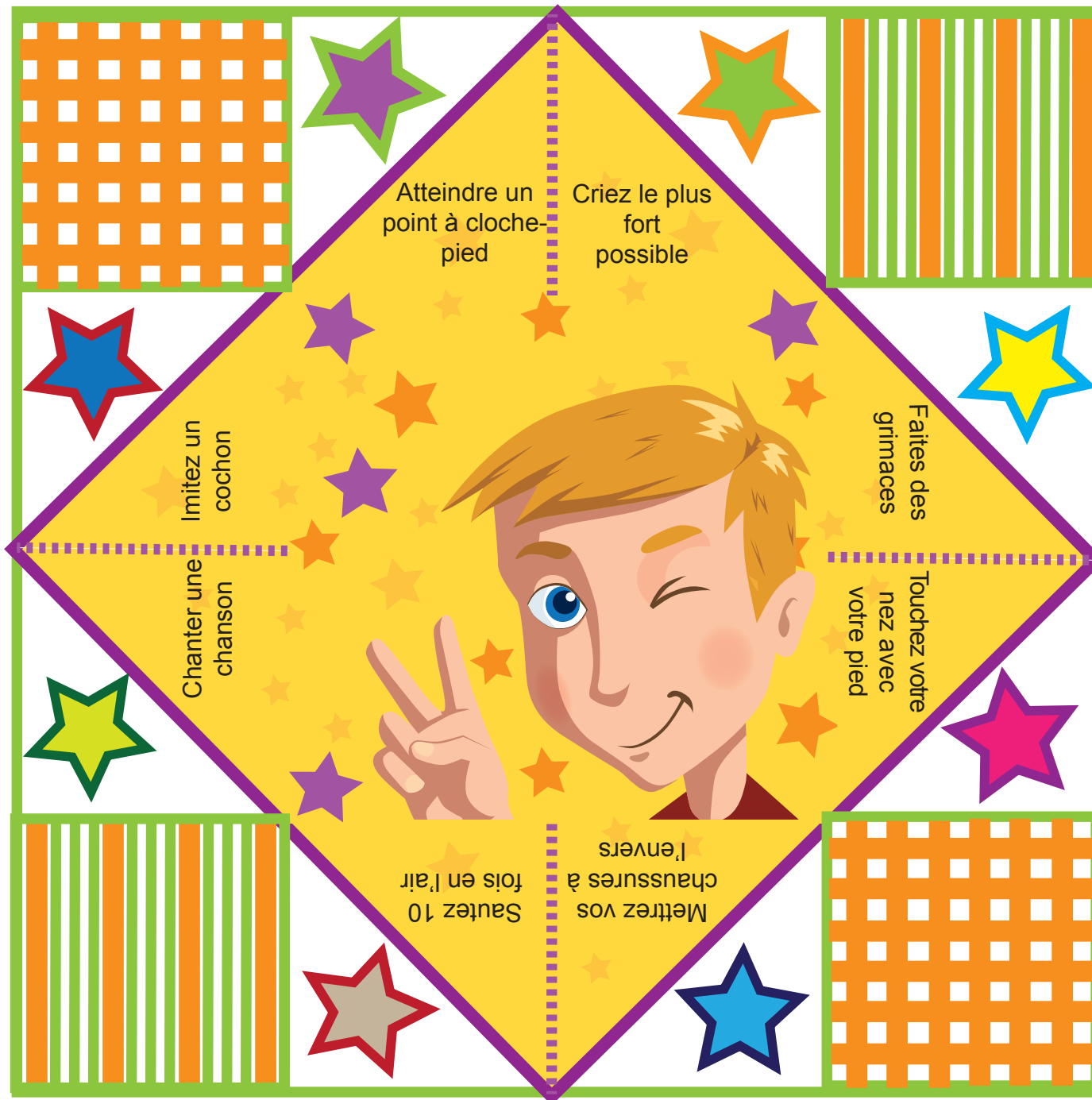




Badges pour différencier les équipes



Cocotte de gages



Si vous composez des équipes, voici une petite cocotte qui vous permettra de distribuer des gages aux perdants, ou aux enfants indisciplinés.

