



Chasse au trésor – Épreuves d'habiletés

Tir à l'arc, compter un but au hockey, au soccer, etc. Autres idées :

La crêpe

Matériel : Une raquette de badminton et un frisbee.

Avec une raquette de badminton et un frisbee, le jeune doit suivre un certain parcours en marchant, tout en faisant sauter le frisbee sur la raquette comme s'il retournait une crêpe dans une poêle (photo). Des points de pénalité ou recommencer si la crêpe tombe à terre!

La crêpe volante

Matériel : des ronds d'environ 45 à 60 cm découpés dans des vieux tapis. Une petite piscine gonflable pour bébés.

Une personne lance les ronds de tapis comme un frisbee. Les autres membres de l'équipe tiennent la piscine et doivent attraper la crêpe dans la piscine.

Ah! La vache!

Matériel : gant en caoutchouc percé au bout des doigts, eau

Remplir le gant d'eau et le suspendre. Il faut le vider comme si on trayait une vache.

Le bâton et la plume

Matériel : un bâton d'environ un mètre et une plume.

Déroulement : Diviser le groupe en équipes et donner au premier de chaque ligne un bâton et une plume. Au signal, il place la plume sur l'un des bouts du bâton en tenant l'autre bout dans une de ses mains le bras tendu. Il se rend à la limite de l'aire de jeu et en revient, si la plume tombe, il doit s'arrêter et la remettre sur le bâton avant de continuer. De retour à son équipe, il remet le bâton et la plume au joueur suivant.

La bouche forte

Matériel : une balle de golf ou de ping-pong, une cuillère de plastique par jeune.

Une cuillère de plastique dans la bouche (côté du manche) et une balle de golf (ou de ping-pong) dans la cuillère, le jeune doit suivre un parcours en marchant pour aller déposer la balle sans y toucher avec les mains sur une borne. Le prochain de la sizaine part de la borne et avec la cuillère dans la bouche avec la



balle dessus, il doit ramener la balle de golf au point de départ, le suivant de la sizaine prend la cuillère et la balle pour la ramener à la borne, etc. Si la balle tombe, au choix : points de pénalité ou retour au point de départ... (Chaque jeune a une cuillère pour raison d'hygiène...)

Crève le ballon

Matériel : Des ballons, des dards.

Crever des ballons gonflés avec une fléchette de jeu de dard. (Attention à la sécurité!)

Le papier voyageur

Matériel : rouleau de papier de toilette, une paille par jeune.

Chaque jeune a une paille pour boire (un chalumeau dans d'autres pays francophones...) dans la bouche. Les jeunes sont côte à côte (environ un bras de distance). Le premier prend un petit carré de papier de toilette au bout de sa paille en aspirant. Il se tourne vers le suivant qui doit attraper le carré en aspirant. À ce moment, le premier doit lâcher le papier. Le deuxième passe le carré de papier de la même façon au troisième etc. Si un papier tombe, on recommence du début, jusqu'à ce qu'un bout de papier ait fait toute la chaîne sans tomber. (On peut préparer sur une table près du premier de la chaîne plusieurs carrés de papier prédécoupés)

Les petits pois voyageurs

Matériel : petits pois secs, une paille par jeune.

Chaque jeune a une paille : il y a un pot de petit pois secs (ronds, pas cassés) au point de départ : chaque jeune à tour de rôle doit aspirer un petit pois au bout de sa paille et aller le porter sans l'échapper dans un autre pot situé à environ 3-4 mètres (plus la distance est longue, plus c'est difficile, car il faut tenir le petit pois en aspirant continuellement).

Trouve le goulot

Matériel : bouteille à large goulot, marqueur, long bâton et fil pour faire comme une canne à pêche.

D'une hauteur suffisante, arriver le plus rapidement possible à faire rentrer un marqueur accroché au bout d'un (long) fil dans le goulot d'une bouteille, en faisant balancer ce fil au départ pour rendre la chose plus corsée...

À fond! Un jeune par équipe doit boire (et/ou manger?) quelque chose (eau, limonade ou autre) le plus rapidement possible...



Emplir la bouteille

Matériel : Par équipe : une bouteille, un seau d'eau, des petits verres en carton.
Déroulement : Les joueurs sont divisés en équipes égales et sont alignés d'un côté de l'aire de jeu, une bouteille est placée à l'avant de chaque équipe. À 10 mètres des joueurs on retrouve les seaux d'eau. Au signal le premier joueur de chaque équipe prend un verre, se rend au seau d'eau en face de son équipe, remplit le verre, revient à son équipe, vide le verre dans la bouteille et donne le verre au joueur suivant qui recommence. Les verres doivent être tenus d'une seule main. La première équipe à remplir sa bouteille gagne.

Quilles patates

Matériel : Ballounes, verre de papier, patates.
Déroulement : Préparer un jeu de quilles au moyen de ballounes colorées que l'on fixe sur des verres en papier ou en plastique. Comme boule de quille se servir de patates. Il faut réussir à faire un abat!

Trouver des sous dans la fécule de maïs

Matériel : Fécule, contenant, eau, autant de sous noirs qu'il y a de jeunes en même temps qui feront l'épreuve
Déroulement : Chaque fille doit trouver un sou noir dans la fécule mélangée à de l'eau.

Avec des pommes

Soit suspendre les pommes et les jeunes doivent croquer dedans sans utiliser leurs mains,
Soit mettre la pomme dans un contenant rempli d'eau, et les jeunes doivent croquer dedans sans utiliser leurs mains.

L'assiette retournée

Matériel : une assiette en plastique et une balle de tennis par joueur
Placer l'assiette sur le sol et placer les joueurs à la file indienne à 3 mètres de celle-ci. Chaque joueur doit essayer de faire retourner l'assiette comme une crêpe en lançant sa balle sur le rebord de celle-ci.

L'assiette et la bille

Matériel : une assiette en plastique et une bille par joueur, une craie
Tracer une ligne de départ et une ligne d'arrivée. Tous les joueurs doivent se placer à quatre pattes à la ligne de départ, avec sur le dos : une assiette et leur bille dedans. Au signal, les joueurs se déplacent vers la ligne d'arrivée sans laisser tomber leur bille ni l'assiette. Si la bille tombe, le joueur doit s'arrêter pour remettre le tout en place et repartir par la suite vers la ligne d'arrivée.



Siffler

Matériel : biscuits sodas

Chaque jeune doit manger 2 biscuits sodas, puis doit essayer de siffler!

Les objets cachés

Matériel : 5 objets pareils

Cacher à l'avance 5 (bougies ou tout autre objet...) dans la pièce (ou le bâtiment), 10 points à la première équipe qui en ramène une, 8 points à la 2ème, etc.

Faire voler le plus loin possible un avion en papier

Encore mieux si le modèle d'avion a la particularité de faire des "loopings", d'où la difficulté de le lancer loin... On peut aussi adapter à un thème en dessinant sur l'avion quelque chose relié au thème.