

## DEFI 1 : LE CRAYON COOPERATIF 6'

### Matériel :

Une table de pique-nique  
Un crayon coopératif et un marqueur  
Un rouleau de scotch  
Un support cartonné  
Le labyrinthe imprimé sur dix grandes feuilles de papier

### Objectif

- S'organiser en équipe pour trouver la sortie du labyrinthe à l'aide du crayon coopératif.

### Déroulement

- Une équipe de 12 joueurs
- Chaque participant se répartit autour du labyrinthe et se munit d'une ficelle.
- Au signal de l'animateur du jeu, placer la pointe du crayon au départ et réaliser le bon trajet pour trouver la sortie.

### Consignes

- Le trait doit être continu
- A la suite du labyrinthe, inscrire le nom et le numéro de son équipe. (ex : équipe 1)

### Variantes

- Réaliser le labyrinthe par groupe de couleur de ficelle.
- Faire un dessin

## DEFI 2 : LE CERCEAU CHRONO 3'

### Matériel :

Un cerceau  
Un chrono

### Objectif

- Faire passer l'ensemble de son équipe dans un cerceau en un temps record

### Déroulement

- Une équipe de 12 joueurs
- En 3 minutes, les joueurs s'organisent pour trouver la meilleure stratégie (réflexion en groupe, tests)
- 3 essais max

### Consignes

- Faire passer l'ensemble des joueurs un par un, entièrement, dans le cerceau en moins de 20 secondes.

## DEFI 3 : RIGOLETTA



3'

### Matériel :

Six gouttières  
Un plot et une roue  
Une balle et un chrono

### Objectif

- Déplacer une balle en équipe

### Déroulement

- Une équipe de 12 joueurs
- Chaque participant se munit d'une gouttière.
- Au signal de l'animateur du jeu, s'organiser en équipe pour déplacer la balle du point de départ (le plot) jusqu'à l'arrivée (la roue)

### Consignes

- A l'aide des morceaux de gouttières, former une grande rigole pour faire rouler la balle jusqu'au point d'arrivée.
- La gouttière est immobilisée au passage de la balle.  
Pas de déplacement possible (mouvement de bras ou de jambes) avec la balle dans la gouttière.
- En cas de chute de la balle, l'ensemble de l'équipe retourne au point de départ.

### Variantes

- Chronométrer le défi / proposer un duel