

Les défis de la roulette

6-8 ans



1001 ACTIVITÉS
pour un
ÉTÉ
ALLUMÉ

En 45 secondes, crée un parcours d'obstacles comportant au moins trois défis. Ensuite, demande aux joueurs de le faire (p.ex. tourne deux fois autour du sac à dos, va à reculons jusqu'à la chaussure, saute jusqu'au ballon).

Fais une série de trois grimaces et demande au groupe de les refaire.

Mime un sport. Le groupe doit deviner de quel sport il s'agit.

Fais trois mouvements l'un après l'autre et demande à ton groupe de refaire la série.

Mime une addition à faire deviner aux autres. Tu dois utiliser tout ton corps.

Forme une lettre avec des branches tombées ou avec des bâtons et fais-la deviner au groupe.

Prends un objet près de toi et montre-le aux autres joueurs. Demande-leur de fermer les yeux et va cacher l'objet. Les autres doivent le trouver.

En 30 secondes, cherche et trouve un objet petit et rouge. Rappelle-le pour le montrer au groupe. (On peut changer les adjectifs par d'autres, p. ex. grand, bleu, joli, etc.)

Compte trois personnes à partir de ta gauche; la troisième sera la « souris ». Tu dois lui laisser trois secondes pour fuir. Tu as 25 secondes pour l'attraper.

Les défis de la roulette

6-8 ans

Compte quatre personnes à partir de ta droite; tu affronteras la quatrième personne à la course. La personne qui se rendra le plus loin en sautant sur un pied remportera la course.

Crée une forme géométrique avec des branches tombées ou avec des bâtons et fais-la deviner au groupe.

Choisis trois objets qui produisent des sons différents, crée une mélodie et fais-la écouter au groupe.

Fais un combat de roche-papier-ciseaux avec la personne en face de toi.

Imite un animal. Le groupe doit deviner de quel animal il s'agit.

Montre à quelle vitesse tu peux courir.

Mime un mot qui commence par la lettre L. Le groupe doit deviner de quel mot il s'agit. (On peut remplacer la lettre par une autre.)

Laisse trois secondes aux autres joueurs pour fuir. Ensuite, touche une personne qui porte un chandail avec du bleu. (On peut changer d'objet et de couleur.)

Choisis un coéquipier et, avec trois objets, construisez la plus haute tour possible en 45 secondes. Votre tour doit tenir sept secondes sans s'écrouler.

