

# Les défis de la roulette

9-12 ans



1001 ACTIVITÉS  
pour un  
**ÉTÉ**  
ALLUMÉ

En 45 secondes, crée un parcours d'obstacles comportant cinq 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, etc.).

Mime un mot qui contient le son « O ». Le groupe doit deviner de quel mot il s'agit.

Prends deux objets près de toi et montre-les aux autres joueurs. Demande-leur de fermer les yeux et va cacher les objets. Les autres doivent les trouver.

Montre à quelle vitesse tu peux courir.

Choisis un coéquipier et, avec cinq objets, construisez la plus haute tour possible en 45 secondes. Votre tour doit tenir 10 secondes sans s'écrouler.

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

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

Compte trois personnes à partir de ta gauche; la troisième sera la « souris ». Tu dois lui laisser trois secondes pour fuir. Tu as 15 secondes pour l'attraper.

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

# Les défis de la roulette

9-12 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.

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

Forme un mot avec des branches tombées ou avec des bâtons et fais-le deviner au groupe.

Trouve un objet plus petit que ton auriculaire (petit doigt).

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

Forme un cercle parfait au sol en utilisant un bâton ou une branche.

Fais un défi express avec la personne à ta droite. À go, la première personne qui touche un arbre remporte l'épreuve. (On peut changer de défi : toucher un vêtement rouge, tourner cinq fois sur soi-même, etc.)

Fais cinq mouvements l'un après l'autre et demande au groupe de refaire ta série.

Laisse cinq 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.)