

# Pour s'amuser à l'extérieur :

## les défis de la roulette

Fiche  
explicative



### Matériel :

- Une roulette;
- Une feuille de défis (selon l'âge des enfants);
- Des bâtons ou des branches;
- Un chronomètre.

### Déroulement :

1. Choisir une feuille de défis selon l'âge des enfants dans le groupe. Le fond jaune s'adresse aux 6-8 ans, le fond turquoise aux 9-12 ans. Chaque feuille comporte deux défis par couleur afin d'offrir une plus grande variété d'activités;
2. Choisir un jeune qui va commencer à jouer;
3. Le premier joueur fait tourner la flèche de la roulette;
4. L'animateur lit le défi associé à la couleur obtenue par le joueur, qui doit relever le défi;
5. Répéter les étapes 3 et 4 avec tous les jeunes du groupe.



# 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. Rapporte-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.

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

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

Montre à quelle vitesse tu peux courir.

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.)

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.)

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.

# 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.)