

CARTES DUEL

À IMPRIMER

DUEL

LA GOUTTE D'EAU

c'est le jeu du bain de boue

BUT : chaque équipe doit remplir sa bouteille grâce à son éponge

2 bouteilles sont à équidistance d'une bassine d'eau la distance est déterminée en fonction de l'âge des participants. Au top départ, il faut imbiber son éponge d'eau dans la bassine puis la faire couler dans la bouteille

TU GAGNES QUAND :

tu dépasses le trait fait sur la bouteille

PS : pour les moins de 8 ans, dans un verre, le 1er verre rempli gagne. + de 8 ans, une bouteille avec petit goulot

DUEL

LES CHAUSSETTES

2 tas de chaussettes
même nombre de chaussettes dans chaque tas chaque chaussette a une paire

TU GAGNES QUAND :

le 1er qui remet ensemble chaque paire gagne

PS : évidemment plus il y a de chaussettes, plus c'est drôle

DUEL

COURSE ARC-EN-CIEL

les couleurs de l'arc-en-ciel

c'est rouge, orange, jaune, vert, bleu, indigo et violet
indigo c'est bleu foncé très puissant d'après Wiki

BUT : il faut trouver un objet de chaque couleur de l'arc-en-ciel

TU GAGNES QUAND :

celui qui rapporte toutes les couleurs en 1er a gagné
possible de revenir voir pour lire les couleurs la carte 2 fois

DUEL

JEU DE L'AVION

Tenez-vous debout, les bras contre le corps
Baissez le buste, parallèle au sol

Levez la jambe droite, parallèle au sol
écartez les bras comme les ailes d'un avion

TU GAGNES QUAND :

celui qui tient le plus longtemps sans tomber gagne

DUEL

CHÂTEAU DE CARTES

BUT : faire un château d'au moins un étage qui tienne plus d'une seconde
donc au moins 12 cartes

TU GAGNES QUAND :

le 1er qui y arrive gagne

DUEL

BOULETTE

BUT : faire une boulette avec un demi A4 par équipe
faire avancer la boulette de papier en soufflant dessus
mains derrière le dos

il faut la faire cogner contre le mur opposé
revenir au point de départ
et faire rentrer la boulette dans un gobelet ou un verre
(allongé au sol)

TU GAGNES QUAND :

tu fais rentrer la boulette dans ton gobelet

CARTES

Y A PAS DE FATIGUE QUI SOIT
À IMPRIMER

Y A PAS DE FATIGUE QUI SOIT

RESTER EN PLANCHE
LE DERNIER À TENIR
GAGNE



Y A PAS DE FATIGUE QUI SOIT

FAIRE LA CHAISE
CONTRE UN MUR
LE DERNIER À TENIR
GAGNE



Y A PAS DE FATIGUE QUI SOIT

FAIRE LE POIRIER
CONTRE UN MUR
LE DERNIER À TENIR
GAGNE



Y A PAS DE FATIGUE QUI SOIT

FAIRE
20 POMPES



Y A PAS DE FATIGUE QUI SOIT

FAIRE
30 ABDOS



Y A PAS DE FATIGUE QUI SOIT

FAIRE
20 SQUATS



CARTES DUEL HARD

À IMPRIMER

DÉGUSTATION DE L'EXTRÊME

BUT : faire autant d'assiettes que d'équipe
persil, boulette de poivre, cuillère de farine, mouche morte :
à vous d'imaginer 5 éléments à ingérer

TU GAGNES QUAND :

Le 1er qui avale 3 aliments gagne

HARD

LES GLAÇONS

BUT : faire une course d'obstacle simple :
distancier haute pile de coussins + manche à balai en
équilibre sur 2 chaises
tu enjambes les coussins et tu passes sous manche à balai
tu prends un glaçon dans ta bouche
tu repasses les obstacles avec le glaçon dans ta bouche
tu le craches dans un bol
tu repars sur tes obstacles
et ainsi de suite

TU GAGNES QUAND :

le 1er qui a 5 glaçons dans son bol gagne

HARD

JEU DE LA CORDE

si t'as pas de corde, prends un drap

BUT : faire un noeud au milieu du drap (ou de la corde)
3 lignes au sol, tu commences avec le noeud au centre

TU GAGNES QUAND :

quand le noeud a dépassé la ligne la plus proche de toi, tu
gagnes

HARD

LE PARCOURS TANGRAM

BUT : faire un parcours du combattant
distancier haute pile de coussins + manche à balai en
équilibre sur 2 chaises
montrer le modèle de tangram au début de la course (un
totem)

Récupérer une pièce du tangram par aller-retour

TU GAGNES QUAND :

le 1er qui a fini
le totem en
tangram gagne

HARD

RELAIS DES BILLES

un bol de billes par équipe et un bol vide
éloignés les uns des autres à équidistance
Entre les 2 bols, parcours :

haute pile de coussins + manche à balai
en équilibre sur 2 chaises

BUT : il faut mettre une bille dans une cuillère
passer les obstacles sans faire tomber la bille
déposer la bille revenir en passant par les obstacles

TU GAGNES QUAND :

le 1er qui a déplacé
5 billes gagne quand la bille
tombe tu recommences au départ

HARD

TEE-SHIRT GELÉ

BUT : il y a 2 tee-shirts roulés dans des sacs
plastique dans le congélateur

TU GAGNES QUAND :

celui qui le déroule le plus vite possible
et l'enfile gagne

HARD

CARTES CONFORT

À IMPRIMER



DÉGUSTATION À L'AVEUGLE

Une assiettes avec 6 saveurs
moutarde, citron, farine, sucre, café...
Il faut en reconnaitre 4 pour gagner

SI TU GAGNES :

tu te couches à l'heure que tu veux

SI TU PERDS :

tout le monde au lit à 8h30



LA CABANE

Qui tiens debout
et dans laquelle tu peux rentrer
sinon c'est pas validé
c'est la loi de la jungle
minuteur de 10 minutes

SI TU GAGNES :

30 min d'écran sup aujourd'hui

SI TU PERDS :

pas d'écran de la journée



DENIS

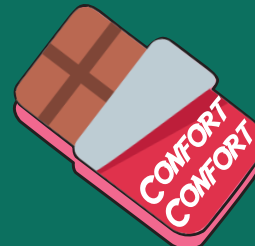
Fabrique ton Denis Brognart
En papier mâché, en pâte à modeler, en
pâte à sel ou ce que tu as sous la main
Il lui faut : une tête, des cheveux, un
cou, un tronc, deux bras, deux mains,
deux jambes et deux pieds
minuteur de 15 minutes

SI TU GAGNES :

tu mets pas la table et tu
débarresses pas

SI TU PERDS :

tu mets la table et tu débarresses



LA TOUR DE ROULEAUX

Prendre tous les rouleaux de papier
toilette de la maison.
Dispatcher 4 à 5 rouleaux par
concurrent;

À tour de rôle, prendre un rouleau avec
ses mains et le pousser contre le
rouleau de l'adversaire

Si tu arrives à en faire tenir 7 les uns
contre les autres tu gagnes

SI TU GAGNES :

tu peux choisir un film

SI TU PERDS :

tu passes l'aspi



JEU DU BALAI

Tu poses ton front sur le bout du
manche à balai. Tu tournes autour,
tu fais 10 tours de balai.

Tu t'arrêtes, tu fermes les yeux,
tu mets ton doigt sur ton nez
si tu y arrives tu as gagné

SI TU GAGNES :

t'as le droit de sauter ta douche

SI TU PERDS :

tu ranges ta chambre



TOTEM

Fabrique ton totem
c'est un peu comme une pinata en
carton qui serait pas une pinata
c'est un peu comme le canada dry
en papier mâché, en carton, en pâte à
sel ou pâte à pain.

C'est toi qui choisis : sois créatif
minuteur de 20 minutes

SI TU GAGNES :

double dose de dessert

SI TU PERDS :

privé de dessert

CARTES EN PLUS

POUR LE PLAISIR DU JEU



HÉROS

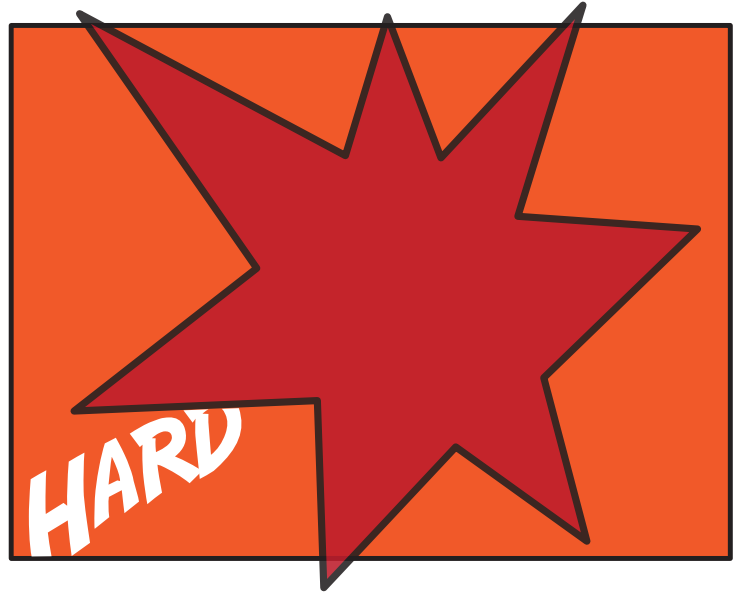
Rédige un poème pour
ton héros préféré
4 vers en rime obligatoires
Donne tout ce que tu as, convoque
Rimbaud, Verlaine et Gainsbourg !
minuteur de 15 minutes

SI TU GAGNES :

tu décides le menu du dîner

SI TU PERDS :

tu prépares le dîner



Y A PAS DE FATIGUE QUI SOIT



DUEL



DUEL

