

# Jeu de l'oie géant athlétique

Barème et règle du jeu des différents défis :

## CASE BALISE :

L'équipe doit aller chercher la balise dont le numéro correspond à la case en s'aidant de la carte donnée à chaque équipe. Ils devront poinçonner la case correspondante

en bas le tableau à poinçonner pour les balises de 1 à 15



## DEFI COURSE :

- Relais sprint en aller/retour en contre la montre : 2 plots, un chronomètre  
Placer les 2 plots à 25 m d'intervalle.  
Chaque membre de l'équipe doit effectuer le relais.  
Pour réussir le défi, les 14 enfants doivent mettre **moins de 2'30 pour les équipes poussins et moins de 3' pour les équipes EA et Mixte (si équipe de 10 enfants, 4 enfants passeront 2 fois...)**
- Relais haie : aller en sprint sur 20m/ retour en haie sur 20m : 2 plots – 4 haies – 1 chronomètre

Barème sur la base de 14 enfants : moins de 2'30 pour les équipes poussins et moins de 3' pour les équipes EA et Mixte

## DEFI SAUT :

- Relais cloche pied en aller/retour : 2 plots – un chronomètre  
Placer les 2 plots à 8 mètres d'intervalle  
Barème sur la base de 14 enfants : moins de 2'30 pour les équipes poussins et moins de 3' pour les équipes EA et mixte
- Relais saut de rivière en aller/retour : 2 plots – un chronomètre – des lattes –des petites haies.  
Longueur du parcours de 20m aller et retour  
Barème sur la base de 14 enfants : 3' pour les poussins et 3'30 pour les EA et mixte

## DEFI LANCER :

- Lancer de vortex sur une cible (viser le trou) placée à 5 mètres. Chaque enfant lance 2 fois. Le défi est validé si l'équipe obtient 50% de réussite.
- Chamboule tout avec balles de tennis (créée avec des boites de conserves). Chaque enfant a trois lancers pour détruire la pyramide



## DEFI NEURONE :

- Quizz : réussir à donner 6 bonnes réponses avant d'aller relancer le dès.
- Tangramme : reconstituer le puzzle sous forme d'un carré avant de pouvoir relancer le dès



- Mikado géant : 2 solutions : soit 2 équipes arrivent en même temps et peuvent s'affronter  
Soit 1 seule équipe et chaque équipier doit enlever un bâton sans faire bouger les autres avant de retourner lancer le dès



## DEFI FORCE :

- Suspension à une barre fixe. Les enfants d'une même équipe se maintiennent en suspension à tour de rôle à une barre fixe. Dès que l'enfant lâche la barre le chrono s'arrête et se remet en route lorsque l'enfant suivant maintient la suspension et ainsi de suite. Le temps total de l'équipe est retenu.

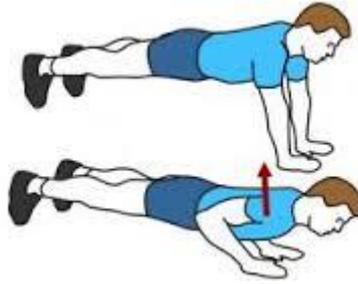
Barème : 5' pour une équipe de 10 enfants, 5'30 pour une équipe de 11 enfants, 6' pour une équipe de 12...



©www.ClipProject.info

- Pompes : chaque enfant fait à tour de rôle le maximum de pompes possible. Le total des pompes de tous les enfants d'une même équipe est additionné.

Barème de réussite du défi : 50 pompes pour une équipe de 10 enfants, 55 pour une équipe de 11 enfants, 60 pour une équipe de 12, 65 pour une équipe de 13, 70 pour une équipe de 14.



## DEFI FUN :

- Relais slackline :

Chaque enfant doit Effectuer un aller/retour (au-dessus de l'étang) sur la slacke sans tomber  
(les enfants peuvent s'aider pour tenir l'équilibre en se donnant la main)



- Relais fun : 4 plots – 1 chrono

Relais soit en contre la montre soit en confrontation si deux équipes arrivent en même temps  
Le premier relayeur de l'équipe part en courant faire le tour du plot situé à 20m et revient vers ses coéquipiers. Il attrape la main d'un de ses coéquipiers en passant son bras entre ses jambes. Ils font tous les deux le tour du plot et reviennent vers les coéquipiers. Il récupère un troisième relayeur et ainsi de suite...

Pas besoin de vous entrainer, le relais leur sera expliqué et démontré sur place.

Défi réussi si l'ensemble de l'équipe effectue le relais en moins de 5'

