Le combat des géants

Il s'agit d'un jeu de compétition élaboré avec des duels amusants.

Matériel

- Sifflet
- Chronomètre

Jeux

Attrape la serviette (vitesse)

Matériel: 1 ou plusieurs petites serviettes

- Si le nombre de participants est identique, des paires sont formées.
- Ceux-ci se placent dos à dos, en s'écartant les jambes. Une serviette est placée entre eux.
- Au signal du meneur de jeu, chaque partenaire essaie d'être le premier à saisir la serviette en passant par ses jambes. Le gagnant est celui qui y parvient.
- Chaque partenaire qui a gagné forme alors une nouvelle paire avec l'un des autres gagnants.
- Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul vainqueur.
- Son groupe reçoit un point.
- Si le nombre de participants est inégal, trois joueurs peuvent également s'affronter.

Soulever des poids (force)

Matériel: 1 poids par participant (p. ex. tétra-pack dans des sacs ou autres)

- Les participants reçoivent chacun un poids.
- Au signal du meneur de jeu, chacun soulève le poids en tendant le bras.
- Le dernier à retirer son bras a gagné.

Jeu de l'enfilage de la banane (vitesse)

Matériel: 1 banane par participant ; fils de même longueur attachés aux bananes ; goupilles attachées à l'autre extrémité du fil

- Chaque participant reçoit une des bananes préparées avec du fil et des crayons.

- Les participants posent leur banane sur le sol à la même hauteur et se dirigent vers la ligne de départ.
- Au signal de départ donné par le meneur de jeu, les joueurs essaient d'enrouler le fil sur le crayon le plus rapidement possible afin d'être les premiers à mettre la main sur la banane.
- Le premier à ouvrir et à manger la banane gagne.

Jeu de la bouteille et du stylo (précision)

Matériel : par participant, 1 bouteille et un stylo attaché à un fil

- Pour chaque participant, le fil est attaché à la ceinture ou au passant de la ceinture.
- Derrière chaque participant se trouve une bouteille vide dans laquelle ils doivent frapper avec le stylo.
- Le premier qui y parvient gagne.

Course de serpents (habileté)

Matériel : 4 serpents en sucre par participant, attachés à une longue ficelle

- Deux assistants tiennent la ficelle avec les serpents en sucre horizontalement en l'air (les serpents doivent tout juste pouvoir être atteints avec la bouche).
- Au signal de l'animateur, les joueurs essaient de manger le plus rapidement possible leurs 4 serpents les uns après les autres.
- Le premier à y parvenir gagne.

Jeu de la grimace (mimique)

Matériel : 1 élastique par participant

- Chaque participant reçoit un élastique qu'il doit enfiler sur sa tête et fixer sur le bout de son nez et derrière ses oreilles.
- Au signal du meneur de jeu, les participants essaient de déplacer l'élastique jusqu'au cou en mimant et en grimaçant.
- Celui dont l'élastique atteint le cou en premier gagne.

Construction d'une tour de Babel (habileté)

Matériel*:* par participant, 1 bouteille vide sans bouchon, allumettes

- Au signal du meneur de jeu, les participants essaient de construire une tour sur l'ouverture de la bouteille avec les allumettes, en dépassant en hauteur les tours des autres joueurs.
- Le gagnant est celui qui a construit la tour la plus haute au bout de 5 minutes.

Je suis le meilleur (capacité de contenance)

Matériel: pois chiches ou similaires, 1 récipient ou sac par participant, balance

- Les participants essaient de mettre le plus de pois chiches possible dans leur bouche.
- Ils doivent ensuite dire à haute et intelligible voix "Je suis le meilleur".
- Les pois chiches des joueurs sont ensuite placés dans différents récipients et pesés individuellement.

- Le gagnant est celui qui a mis le plus de pois chiches dans sa bouche.

"Je m'en fous des biscuits !" (vitesse)

Matériel: par participant, 2 grands biscuits secs

- Chaque participant essaie de manger ses deux biscuits le plus rapidement possible, puis de les siffler.
- Le premier à réussir à siffler fort gagne.

Concours de rots (volume)

Matériel: 1 bouteille de CocaCola pleine (ou autre boisson gazeuse), 1 grand gobelet par participant

- Chaque participant boit son gobelet de CocaCola.
- Le gagnant est celui qui rote ensuite le plus fort.

Mention des sources

- Photo de couverture : MariES