

**Types d'épreuves
(suite)
Épreuves d'habiletés
(suite)**

- Trouver des sous dans la fécule de maïs

Matériel : Fécule, contenant, eau, autant de sous noirs qu'il y a de jeunes en même temps qui feront l'épreuve

Déroulement : Chaque jeune doit trouver un sou noir dans la fécule mélangée à de l'eau.

- Avec des pommes : Soit suspendre les pommes et les jeunes doivent croquer dedans sans utiliser leurs mains, soit mettre la pomme dans un contenant rempli d'eau, et les jeunes doivent croquer dedans sans utiliser leurs mains.

-L'assiette retournée

Matériel : une assiette en plastique et une balle de tennis par joueur

Placer l'assiette sur le sol et placer les joueurs à la file indienne à trois mètres de celle-ci. Chaque joueur doit essayer de faire retourner l'assiette comme une crêpe en lançant sa balle sur le rebord de celle-ci.

- L'assiette et la bille

Matériel : une assiette en plastique et une bille par joueur, une craie

Tracer une ligne de départ et une ligne d'arrivée. Tous les joueurs doivent se placer à quatre pattes à la ligne de départ, avec sur le dos : une assiette et leur bille dedans. Au signal, les joueurs se déplacent vers la ligne d'arrivée sans laisser tomber leur bille ni l'assiette. Si la bille tombe, le joueur doit s'arrêter pour remettre le tout en place et repartir par la suite vers la ligne d'arrivée.

- Siffler

Matériel : biscuits sodas

Chaque jeune doit manger 2 biscuits sodas, puis doit essayer de siffler!

- Les objets cachés

Matériel : 5 objets pareils

Cacher à l'avance 5 (?bougies ou tout autre objet...) dans la pièce (ou le bâtiment), 10 points à la première équipe qui en ramène une, 8 points à la 2ème, etc. On peut adapter à un thème en prenant des objets reliés au thème.

- faire voler le plus loin possible un avion en papier. Encore mieux si le modèle d'avion a la particularité de faire des "loopings", d'où la difficulté de le lancer loin... On peut aussi adapter à un thème en dessinant sur l'avion quelque chose relié au thème

**Types d'épreuves
(suite)
Épreuves physiques**

- sauter, ramper, etc. sur un certain parcours. On peut se servir ici de pistes d'hébertisme s'il y en a.

- Avec des chaises, des cordes et des canettes de liqueur douce, faire un labyrinthe que les jeunes doivent traverser sans faire tinter les canettes

- Change de vêtements

Matériel : Un paire de pantalon de sport ou de pyjama, un coupe-vent, un masque de hockey ou l'équivalent, deux sacs poubelles par équipe.

Déroulement : Diviser le groupe en équipe de six à huit membres. Placer les joueurs à un bout de l'aire de jeu, les pantalons et les coupe-vents en face d'eux. À l'autre bout de l'aire de jeu, placer les masques et les sacs poubelles. Au signal, le premier joueur de chaque équipe met les pantalons et le coupe-vent, il se rend vers l'autre bout de l'aire de jeu. Rendu sur place il enlève les pantalons et le coupe-vent, il met le masque et les sacs poubelles dans ses pieds pour représenter des patins. Le joueur revient à son équipe où il enlève le masque et les sacs poubelles, le joueur suivant met le masque et les sacs et le jeu recommence.

- Guerre de ballounes : très rafraîchissante en été!

Matériel : autant de ballounes remplies d'eau qu'il y a de jeunes, mais pas plus!

Déroulement : Prends une balloune et lance-la sur un autre jeune : attention, tous les jeunes doivent être mouillés à la fin!

- Course de brouettes dans l'eau (aussi très rafraîchissante en été!) : photo

Matériel : 2 bornes placées dans l'eau dans un endroit pas profond.

Instructions : En équipe de deux, on part en position de brouette de la borne A et on va jusqu'à la borne B. Les jeunes changent de rôle et reviennent à la borne A.

- Course de poche de patates

Matériel : 1 poche de patates par jeune, 2 bornes

Instructions : Enfile une poche de patate, au signal, tout le monde part de la borne A, saute et contourne la borne B, puis reviens vers A.