

PYRAMIDE DES DÉFIS

"VISEZ LE SOMMET... C'EST CHACUN POUR SOI !"

3-5 ANS

6-8 ANS

9-11 ANS

12-14 ANS

15-17 ANS

Défiiez un joueur situé juste au-dessus de son propre étage dans la pyramide. Le joueur défié ne peut refuser le défi... et si c'est gagné, vous échangez vos places dans la pyramide... jusqu'au sommet !

BOTTLE FLIP

Le 1er qui réalise un bottle flip (retourner la bouteille à la verticale) gagne ! 

CHOU FLEUR

Jouer au célèbre "Chou-fleur", le 1er qui écrase le pied de l'autre gagne !

KAPLA

Celui qui lance le kapla le + loin sur la table sans qu'il ne tombe gagne !

PFC

1,2,3 Pierre - Feuille - Ciseaux ! Match en 3 manches

BÂTONNETS

18 bâtonnets. On peut en prendre de 1 à 3... Celui qui prend le dernier perd !

BATAILLE DE POUCES

1,2,3 Bras de fer chinois ! Match en 1 manche 

MORPION

Morpion en 1 manche gagnante



BLACK JACK

Chaque joueur tire 2 cartes. Le joueur le plus proche de 21 gagne (sans dépasser)

PYRAMIDE

Être le 1er à réaliser une pyramide de cartes 

LANCÉ DE DÉS

Lancez les dés... Celui qui fait le nombre le plus élevé l'emporte

SPRINT

3,2,1 Partez ! Le 1er arrivé l'emporte !

TAB / BARRE

Le 1er qui fait une barre transversale au foot gagne / Séance de TAB en 1 manche



PYRAMIDE DES DÉFIS

"VISEZ LE SOMMET... C'EST CHACUN POUR SOI !"

3-5 ANS

6-8 ANS

9-11 ANS

12-14 ANS

15-17 ANS

Défiiez un joueur situé juste au-dessus de son propre étage dans la pyramide. Le joueur défié ne peut refuser le défi... et si c'est gagné, vous échangez vos places dans la pyramide... jusqu'au sommet !

CLIN D'OEIL

Le 1er qui cligne des yeux perd le duel ! Tout simplement !



LA CHAISE

Alors musclés ? Tenez la position de "la chaise" contre le mur, le 1er lâcher perd

PILE OU FACE

Tout se joue au hasard... Soit c'est pile, soit c'est face. Reste à lancer la pièce

TOUR À TOUR

Chacun son tour, placer 1 pièce l'une au-dessus de l'autre... Celui qui fait tomber la tour perd le duel !

SCRABBLE

7 lettres, 1 minute. Celui qui fait le mot le plus long l'emporte !

BALL PONG

Chacun d'un côté de la table, visez le verre de l'autre joueur ! Le 1er qui met la balle dans le verre de son adversaire l'emporte

PUISSANCE 4

Puissance 4 en 1 manche : alignez 4 pions et c'est gagné !



YOGI

Réalisez la position de l'arbre (yoga) ! Celui qui tient le plus longtemps gagne

MEXICO

3,2,1 Chantez ! Celui qui tient la note "Mexico" le plus longtemps l'emporte !

BRAS DE FER

Réalisez un bras de fer... le gagnant l'emporte !



ET + ENCORE...

Des défis, il en existe des centaines... Et vous d'en créez vous-même !

