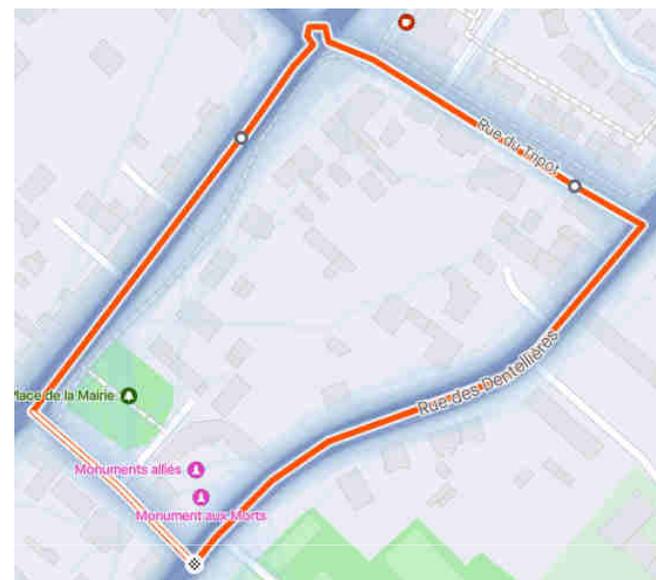


Fil rouge : forest gump



Relais toute la journée pour faire le plus de tour en courant ou marchant => passage par le bar pour récupérer de la laine de l'an dernier ou des jetons de couleur.

10h30

Parcours combattants enfants 7-12ans



Le joueur doit faire un parcours le plus vite possible.

- Slalom de plot
- Ramping
- Enjamber
- Equilibre sur poutre
- Etc

L'empilement -7ans



Le joueur doit empiler les pièces jusqu'à que la pièce la plus haute atteint la clé.

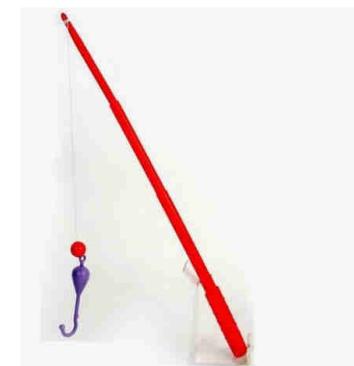
11h

Remplir caisse à ballon 7-12ans

Clé sur la grille -7ans



Les joueurs doivent lancer chacun leur tour un ballon dans un bac ou plusieurs (distances différentes).



Le joueur doit avec une canne à pêche attraper la clé ou les clés.

11h30

Domino -7ans



Le joueur doit espacer ses dominos pour que tout les dominos tombent en poussant le premier (attention le premier et le dernier sont à un emplacement obligatoire).

La réserve 7-12ans



Le joueur doit faire tomber les boites, une ou plusieurs clés sont cachés. Attention, il y a un cuisinier qui ne veut pas que le joueur réussisse.

12h15

Dégustation (1-2)



Les joueurs devront manger ou boire des aliments qui ne sont pas forcément appréciés par une majorité de la population.

14h30

La poutre (5)



Les joueurs doivent être liés par la main. Le premier doit traversé la poutre sans que ses coéquipier tombe et en se tenant toujours à un de ses coéquipier.

La bonne clé (1-2-3)



Le joueur doit ouvrir toute les serrure le plus vite possible en trouvant la serrure qui correspond à la clés qu'il vient de récupérer.

1 contre 100 (1-2-3-4-5-6)



Des questions à choix multiple, une erreur et vous êtes éliminés. Il n'en restera qu'un.

15h

L'aveugle (2-3-4-5-6)



Les joueurs devront récupérer un objet à l'aveugle avec simplement la voix d'un guide.

Cylindre (1-2-3-4-5)



Le joueur devra traverser la poutre sans être debout avec un gros ballon entre les bras afin que cela lui complique la tâche, une clé sera au bout de la poutre.

La cible (1-2-3-4-5-6-7-8)



Les candidats sont disposés en cercle, un premier tour avec des questions du style, citer moi un film où jouer jean dujardin, une erreur et vous êtes éliminé. Puis un second tour avec une suite logique. Puis un 3^{ème} tour avec des enchères.

15h45

La perche (2-4)



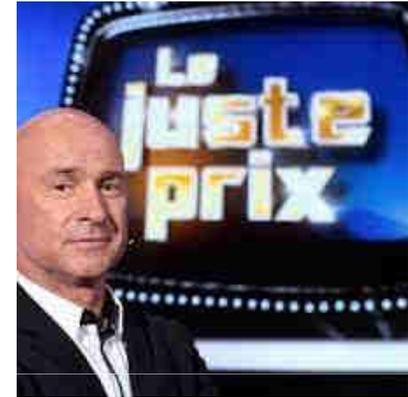
Les joueurs devront avec 3 bout de bois et de la corde faire une tige pour récupérer des disque en hauteur.

Tir à la corde (5)



Les équipes se disputent une clé qui est au milieu de la corde via un tir à la corde

Le juste prix (1-2-3-4-5)



Plusieurs petits jeu possible pour amuser tout le monde.

- Mettre dans l'ordre de prix des articles.
- Qui est le moins chère.
- Donner le prix le plus proche d'un article.

16h15

Les sacs (1-2-3-4-5)



Chaque joueurs à un sac d'un certains poids, selon si c'est un homme, un enfant, une femme. Il faut faire une course avec quelques petits obstacles. Les derniers donnent leurs sacs à un coéquipier, jusqu'à qu'il ne reste plus que les 6 meilleurs.

La chenille (2-3-4-5)



Les joueurs doivent avancer sur des planchette en se les passant entre eux.

Famille en or (5)



Questions sur un panel de 100 personnes.

L'orientation (1-2-3-4-5)

Equilibre à 2 relais (2-4-6)

Des chiffres et des lettres (1-ou 2)



Les joueurs de chaque équipe auront des objets ou autres à récupérer dans Cheux à l'aide, d'une carte, d'une photo etc.

Avancer sur 2 poutre avec son coéquipier pour atteindre l'indice.

Faire le mot le plus long avec 10 lettres donner. Trouver le calcul pour vous approcher au plus juste du résultat en utilisant les nombres donner.