

	Qui ?	défi	Où ?	Matériel
1		Bac à Kleenex : Sur un plateau plein de mouchoirs en papier, il faut en trouver 3 qui ont le dessin d'une clé en n'utilisant que le souffle .		<ul style="list-style-type: none"> - Plateau - 25 mouchoirs - Images 3 petites clés scotchées sur 3 mouchoirs différents
2		Les 12 cailloux Les enfants jouent contre l'animateur du poste. Chacun décide à tour de rôle d'enlever 1, 2 ou 3 cailloux. Le dernier qui prend un caillou a perdu. Partie en 2 manches gagnantes		12 cailloux alignés
3		Les araignées Dans une boîte, l'équipe doit attraper une araignée (si c'est impossible, parlez de n'importe quel insecte (ex : fourmi) Puis ils doivent désigner un volontaire dans l'équipe pour la manger (en fait, il s'agira de manger une araignée en bonbon, mais ils ne le savent pas!) Dès qu'il y a un volontaire, la clé est gagnée et vous leur montrer celle qu'ils doivent manger.		<ul style="list-style-type: none"> - 1 boîte transparente pour attraper une araignée - une boîte opaque pour mettre une araignée en bonbon - Autant de bonbons araignées que d'enfants
4		Message à décoder aux jumelles Mettre le message suffisamment loin pour que les enfants puissent le voir avec les jumelles et non directement avec leurs yeux. Chaque enfant doit regarder 1 symbole, puis donner les jumelles au suivant.		<ul style="list-style-type: none"> - Jumelles - Message codé - Feuille d'équivalence Réponse : bonjour
5		Parcours tunnel les yeux bandés. <ul style="list-style-type: none"> - Cacher une clé moyenne dans le tunnel. - Quelqu'un de l'équipe est choisi pour aller trouver où est la clé. Il aura les yeux bandés - ce sont les autres qui devront le guider après avoir fait le parcours eux-même et découvert où est cachée la clé. - L'enfant aux yeux bandés ne peut reculer. S'il a raté la clé, le défi est raté. 		<ul style="list-style-type: none"> - Tunnels (si personne n'en possède, vous pouvez en fabriquer en tissus dans lesquels les enfants rampent. Attention, il faut du tissu assez solide. - Un bandeau
6		Fil à clés Une clé par équipe est accrochée à un fil et peut y coulisser. Faire tout le parcours pour faire sortir la clé et la gagner.		<ul style="list-style-type: none"> - Quelques mètres de corde - 1 clé par équipe qui est plastifiée, percée au milieu pour la faire coulisser sur le fil
7		Enigme du Père Fouras		Réponse : la laine Attention, l'équipe doit se concerter avant de donner la réponse. 1 erreur possible, puis donner cet indice : on en fait des habits chauds. Puis une seule

				autre réponse possible.
8		<p>Les clous :</p> <p>A tour de rôle, les enfants et vous tapez sur un clou. Celui qui enfonce en dernier le clou a gagné. En 2 manches gagnantes.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - 3 clous par groupe - 2 marteaux - Une planche assez épaisse en pin (bois tendre)
9		<p>Pots surprises :</p> <p>Demander 2 volontaires.</p> <p>1^{er} volontaire : bandez lui les yeux, mettez-le en face d'une assiette (farine ou yaourt). Il doit chercher la clé avec l'aide des autres qui peuvent l'aider par la voix s'ils voient la clé.</p> <p>2^{ème} volontaire : le mettre devant les haricots et lui donner 1mn pour trouver la clé.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - 3 assiettes cachées par de l'alu avec par exemple de la farine, des haricots, des yaourts) - 1 bandeau - De quoi laver les mains des enfants - Une clé moyenne plastifiée cachée dans les haricots
10		<p>Balles à message :</p> <p>Dans un sac rempli de balles en plastique, les enfants doivent à tour de rôle pendant 10 secondes chercher 1 balle avec un dessin de clé dessus. Attention, toute balle posée à terre est perdue. Si la clé y était dessinée, c'est trop tard !</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Sac avec balles multicolores - 1 balle avec le dessin d'une clé