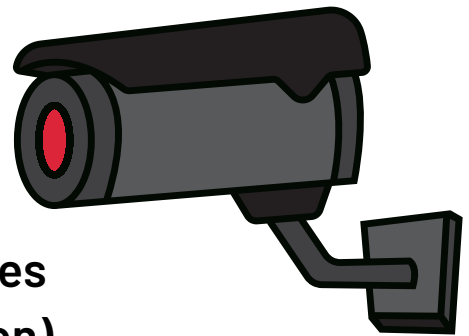




007



**Recharger les mains sur les tempes
(permet de récupérer une munition)**

**Se protéger les bras en croix devant sa poitrine
(permet de ne pas mourir en cas de tir)**

**Tirer mains en pistolet vers celui que on veut tuer
(impossible si aucune munition n'est disponible, tue
l'adversaire s'il recharge)**



— “ —
AVEC POINTS
UNE CIBLE AU SOL
DEUX FRISBEEES
— “ —

DISQUE - CIBLE

le gagnant est le joueur qui marque le plus de points
en 2 lancers



— “ —

UNE BOUTEILLE DEUX FRISBEEES

— ” —

DISQUE - BOUTEILLE

LE GAGNANT EST LE JOUEUR QUI ARRIVE À
FAIRE TOMBER LA BOUTEILLE AVEC LE
DISQUE EN 3 LANCERS



— “ —

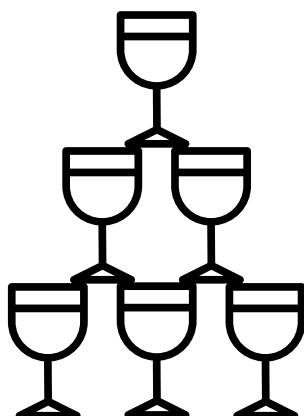
DES VERRES EN PYRAMIDE

DEUX FRISBEEES

— “ —

DISQUE-CHAMBOULLE TOUT

le gagnant est le joueur qui fait
tomber le plus d'éléments dans la
pyramide en 2 lancers





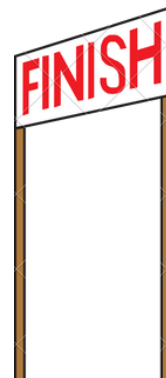
DEUX FRISBEES



DISQUEIROULE

Le gagnant est le joueur qui arrive au point

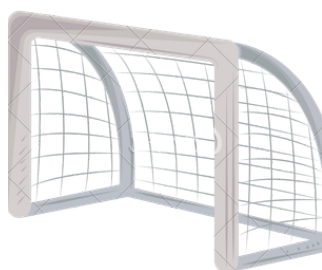
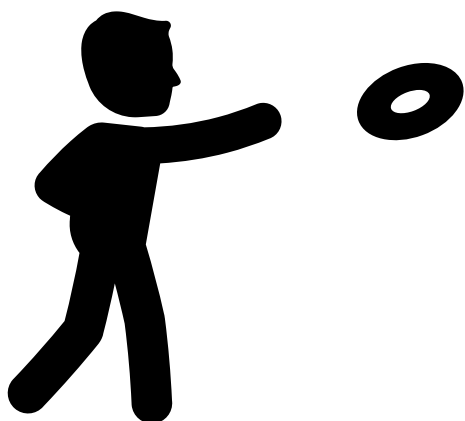
D'arrivée. Le frisbee doit être roulé sur la tranche (on peut ajouter des pièges au sol : bouchon, etc.)



UN BUT
DEUX FRISBEES

DISQUE GOAL

Le gagnant est le joueur qui arrive à lancer plus de fois son frisbee dans le but (3 essais)



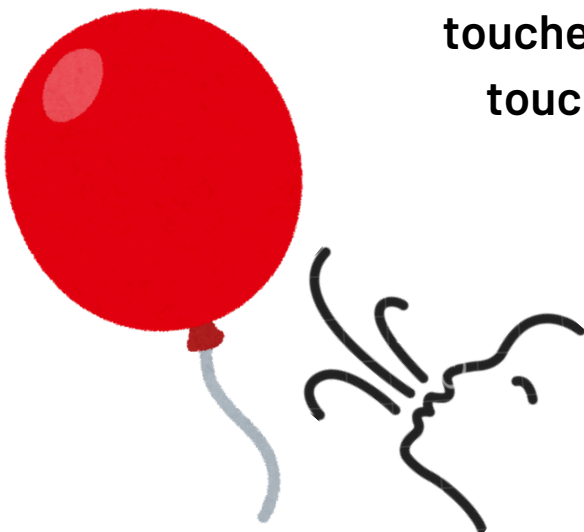


BAUDRUCHE DEUX BALLONS DE



HOME VOLLEY

le perdant est le propriétaire du ballon qui
touche le sol attention : on n'a pas le droit de
toucher le ballon pour qu'il reste en l'air.





SIX BALLONS DE BAUDRUCHE



SOUFFLE VOLLEY



Trois ballons de baudruche de la même couleur
par joueur. le perdant est le joueur qui laisse un
ballon toucher le sol. les ballons n'ont pas le
droit d'être tenus

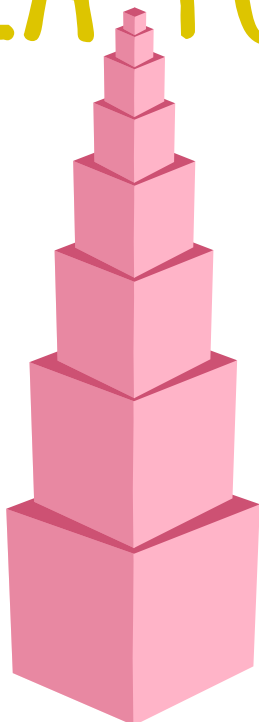




DES ALLUMETTES
UN BOUCHON EN LIÈGE



LA TOUR DE BABEL

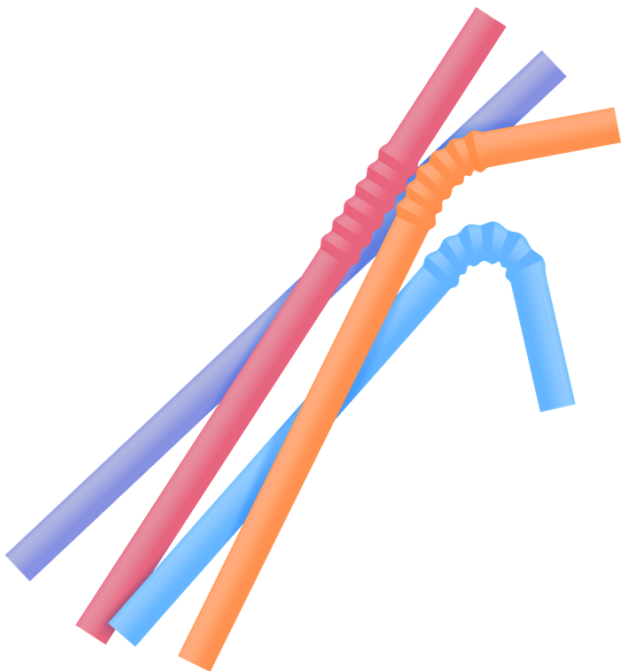


**Couche deux allumettes légèrement écartées
sur un bouchon de liège. le perdant est le joueur
qui fait tomber la tour en dressant un étage
complet (deux allumettes)**



— “ —
DES SPAGHETTIS
DENTS, DES PAILLES OU
DES ALLUMETTES, DES CURE-
— ” —

MIKADO PAS SIMPLE



comme pour le mikado ! Utilise des
allumettes (c'est très petit)
des cure-dents (c'est très fin)
des pailles (ça glisse)
des spaghettis pas cuits

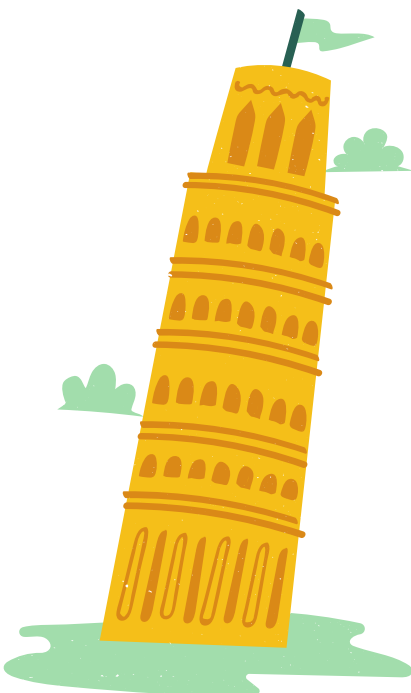




DES DOMINOS



LA TOUR DE PISE



**Pause deux dominos sur la tranche.
Chacun pose deux dominos, ainsi de
suite toujours sur la tranche. Le perdant
est le joueur qui n'arrive pas à dresser
son étage complet**



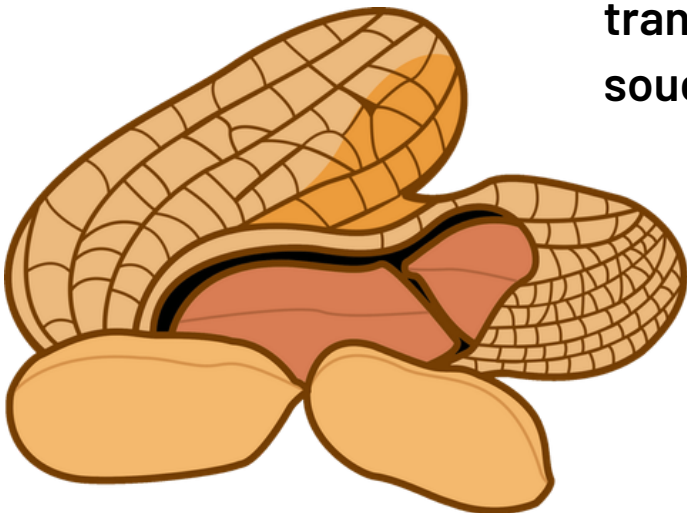


DES CACAHUÈTES



ASPIRAHUÈTES

le gagnant est le joueur qui arrive à transporter 5 cacahuètes d'une soucoupe à l'autre avec la paille





DEUX CACHES OIL
DES CHAUSSETTES



CHAUSSETTES-SURPRISES



le gagnant est le joueur qui arrivera
à reconstituer le plus de paires de
chaussettes les yeux bandés



— “ —

UN RASOIR
DE LA MOUSSE À RASÉ
DES BALLONS DE BAUDRUCHE

— “ —

BIEN RASÉS



le gagnant est le joueur qui réussira
à enlever toute la mousse à raser
de son ballon à l'aide du rasoir sans
le faire exploser





TREIZE FEUTRES



13 FEUTRES



**13 feutres sont alignés sur la table
les deux joueurs doivent tour à
tour en retirer 1, 2 ou 3 à leur
convenance.**

**Celui qui retire le dernier bâton a
perdu.**





UNE BALLE DE PING PONG DES VERRES



WATER PONG



À tour de rôle lancer une balle de Pingpong dans les verres de l'autre. À chaque fois qu'une balle est dans un verre d'un adversaire, il le boit.

3 verres d'eau par



— “ —

DES DOMINOS

— ” —

DOMINO



**Legagnant est celui qui arrive à se débarrasser de tout s'est dominos.
Oncommence avec 5 dominos**





DEUX VERRES

DEUX CUILLIÈRES



CATA CUILLIÈRE



Le gagnant est le joueur qui arrive à
rentrer en premier sa cuillère dans
son gobelet et vous devez taper sur
l'extrémité creusée de la cuillère



— “ —

— ” —

ATR



**Le gagnant est le joueur qui arrive à
rester le plus longtemps en
équilibre sur les mains**





LA CHAISE

adosser contre un mur à la façon
d'une chaise. Le gagnant est celui
qui tient le plus longtemps.

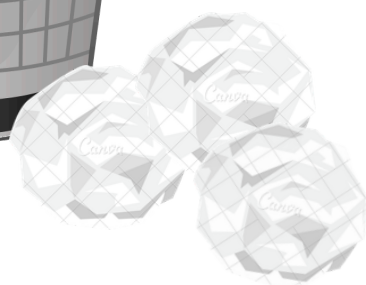




SIX FEUILLES
UNE POUBELLE



BASKET POUBELLE



chacun a 3 balles en papier. Celui
qui en met le plus dans la poubelle
gagne.





DEUX CERCEAUX



YOUPLA DANCE



Le gagnant est le joueur qui fait du cerceau le plus longtemps

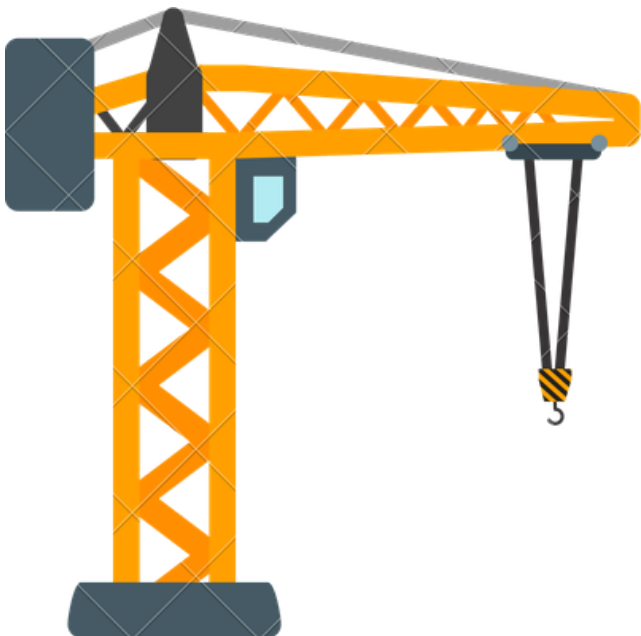


— “ —

DES KAPLAS

— ” —

TOUR DE KAPLA



Chacun son tour, les joueurs mettent un Kapla sur la tour. Le premier qui fait tomber la construction perd le défi.





(PIERRES, PIÈCES)

DES OBJETS UN PEU LOURD

UN SALADIER, UN BOL,



TITANIC



A tour de rôle mettre un poid dans le bocal. Celui fait couler le verre en mettant un poid de trop, perd le duel





DES ÉLASTIQUES

SIX VERRES



TIREUR D'ÉLITE

**Le gagnant est le premier à
renverser les trois gobelets à l'aide
d'élastiques**





UN JEU DE CARTES

UNE BOUTEILLE



LE VENT L'EMPORTERA



À tour de rôle, soufflez sur le paquet de cartes situé sur la bouteille et il faut faire tomber au moins une carte. Le perdant est celui qui fait tomber la dernière carte.



— “ —

UN JEU DE SCRABBLE

— ” —

MINI SCRABBLE



7 lettres par personne. Le gagnant.
Est-ce celui qui fait le plus grand mot



— 66 —

— 99 —

SAUT DE GRENOUILLE



**Le gagnant est le joueur qui saute
le plus loin les jambes jointes**

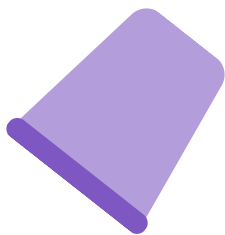




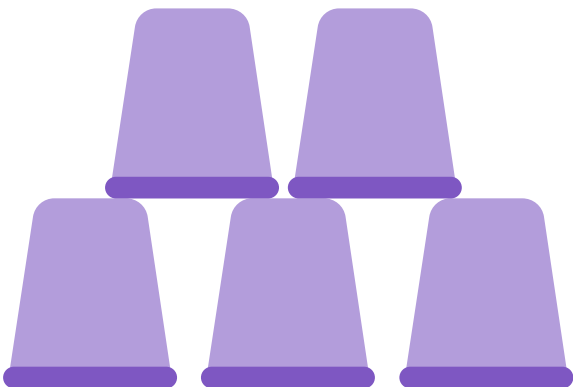
DES Gobelets en carton



PYRAMIDE EN CARTON



Diviser les gobelets équitablement par joueur. Le gagnant est celui qui arrive à empiler tous ses gobelets avant l'autre

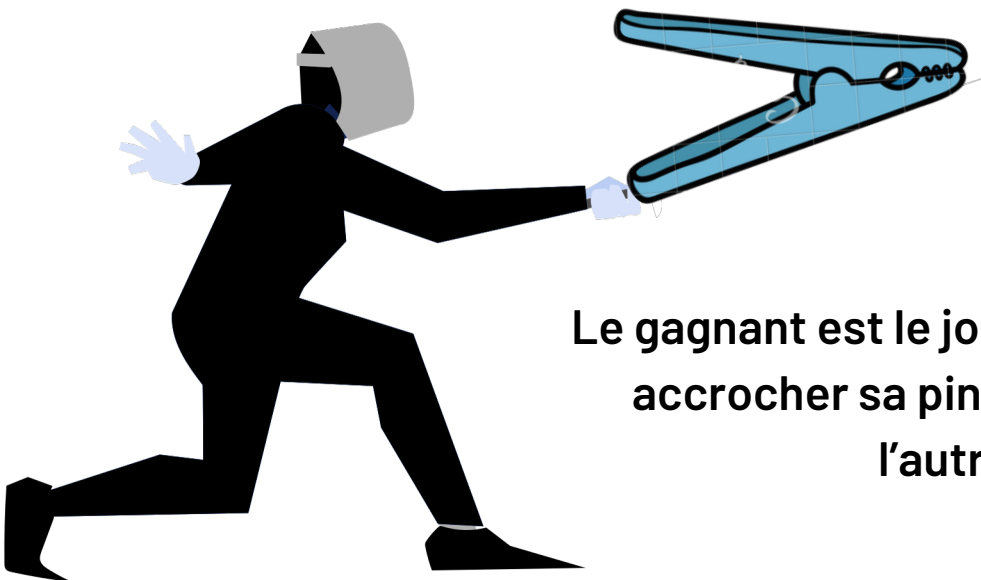




DEUX PINCE À LINGE



PINCE MI



Le gagnant est le joueur qui arrive à
accrocher sa pince à linge sur
l'autre



— “ —

UNE PIÈCE

— ” —

PILE OU FACE



**Chaque joueur choisit un
coté de la pièce 3
manches gagnantes**



— “ —

— ” —

PÉTANQUE D'INTÉRIEUR



Le gagnant est le joueur
qui envoie sa chaussure
le plus près du mur sans
le toucher



— “ —

— ” —

LA NOTE LA PLUS LONGUE



**Les deux joueurs
participents en même
temps. Le gagnant est
celui qui arrive à faire
durer le plus longtemps
sa note.**



— “ —

— ” —

NI OUI NI NON



**Chaque joueur doit avoir
une conversation avec
son adversaire. Il ne faut
pas dire OUI ou NON le
premier qui se trompe à
perdu**



— “ —

— ” —

PING PONG DE MOT

Le gagnant est le dernier à trouver
une rime en

-aille -ouille
-ette -otte



— “ —

UN DES

— ” —

DES



**Le gagnant est le joueur qui arrive à
faire un six avant l'autre**





DEUX BOUT DE TISSUS (POUR FAIRE LA QUEUE)



QUEUE DU DIABLE



**Legagnant est le joueur qui arrive à
Récupérer la queue de l'autre avec
une main dans le dos**





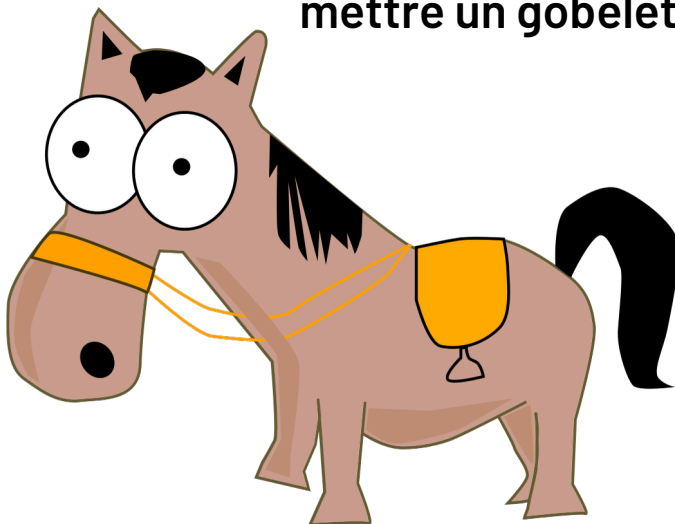
DE QUOI BANDER LES YEUX

HUIT GOBELTS



FER À CHEVAL

**Le gagnant est celui qui arrive le plus rapidement à
mettre un gobelet par pied de chaise les yeux
bandés**



— “ —

— ” —



FLAMENT ROSE

**Le gagnant est celui qui reste
le plus longtemps dans la
position d'un flamant rose.**





UN BALLON DE FOOT



JONGLE FOOT



Le gagnant est le joueur qui arrive à faire le plus de jongles avec le pied.



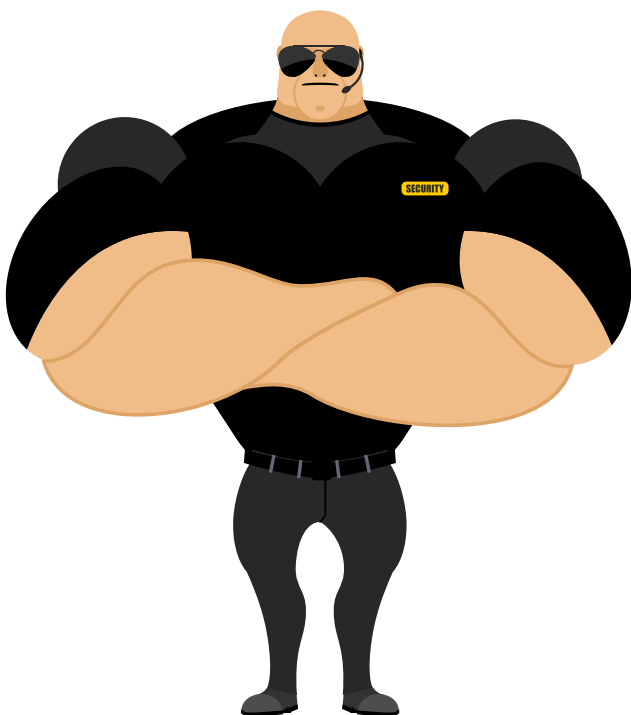


PLEINE

DEUX BOUTEILLES D'EAU



FORCE



Le gagnant est le joueur qui
tiens le plus longtemps le bras
tendu en tenant une bouteille





DEUX CORDES



MAGIE DES CORDES



Le gagant est le joueur qui arrive à faire un nœud à sa corde avec une seule main.





UN JEU DE MEMORY



MEMORY

**Le gagnant est celui qui
retrouve le plus de paires**





UN JEU DE MIKADO



MIKADO

**Le gagnant est le joueur qui
arrive à récupérer 5 mikados**





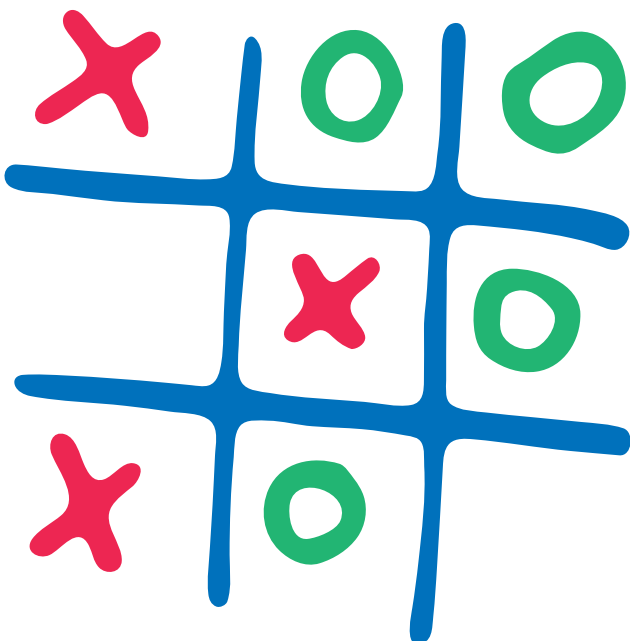
DES FEUTRES

DU PAPIER,



MORPION

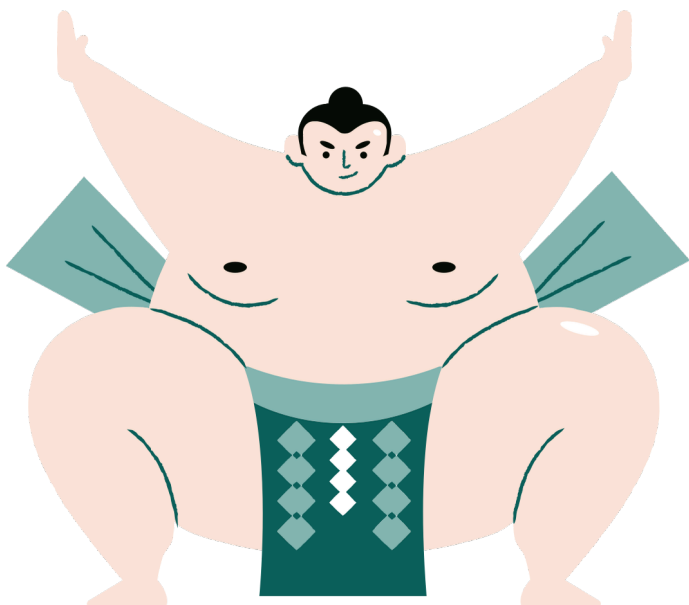
Le gagnant est celui qui arrive
à aligner trois symboles
identiques



— “ —

— ” —

ATTAQUE AU DOS



Le gagnant est le joueur qui arrive à toucher le dos de l'autre en posant un index au sol



— “ —

— ” —

BARBICHETTE

Hipster
CHARACTER

barbichette..."

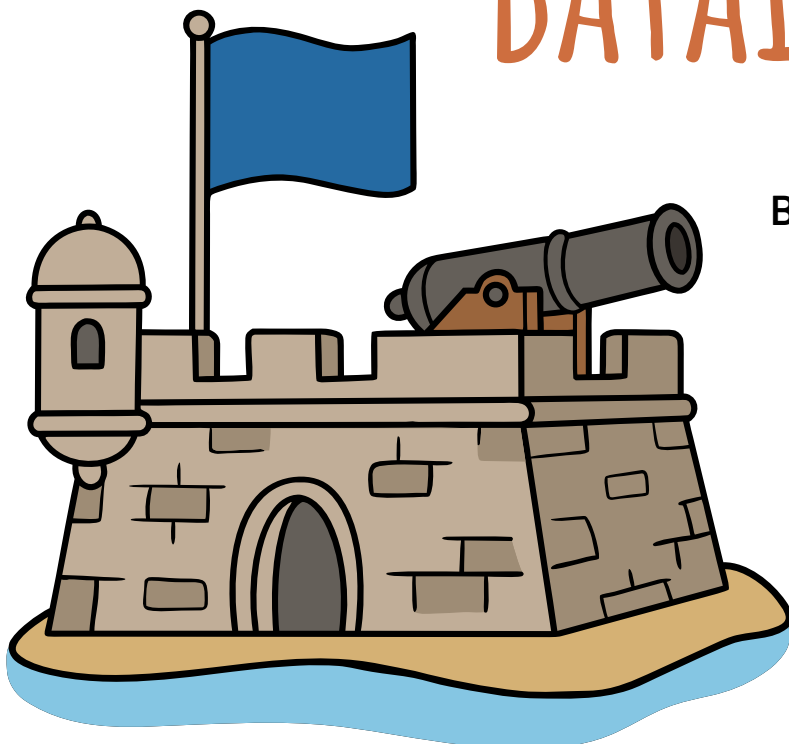




UN JEU DE CARTES



BATAILLE FLASH



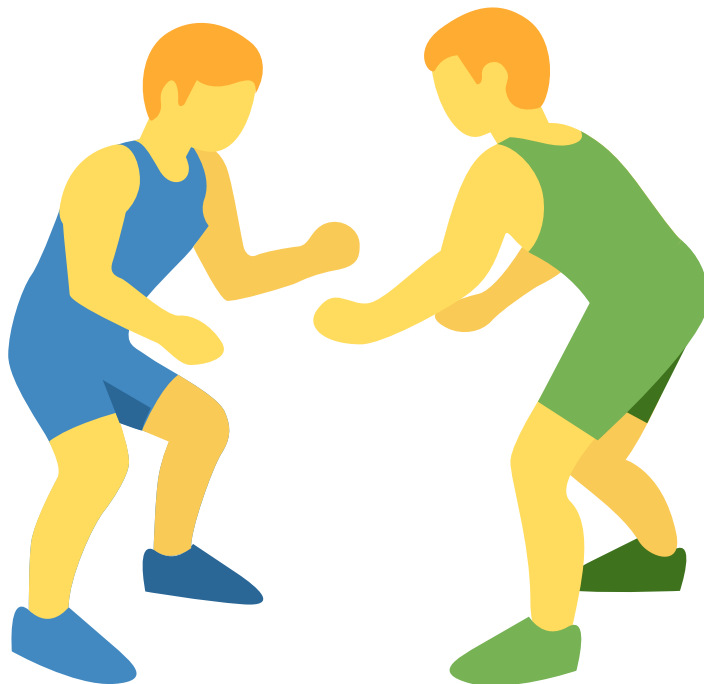
Bataille avec 10 cartes



— “ —

— ” —

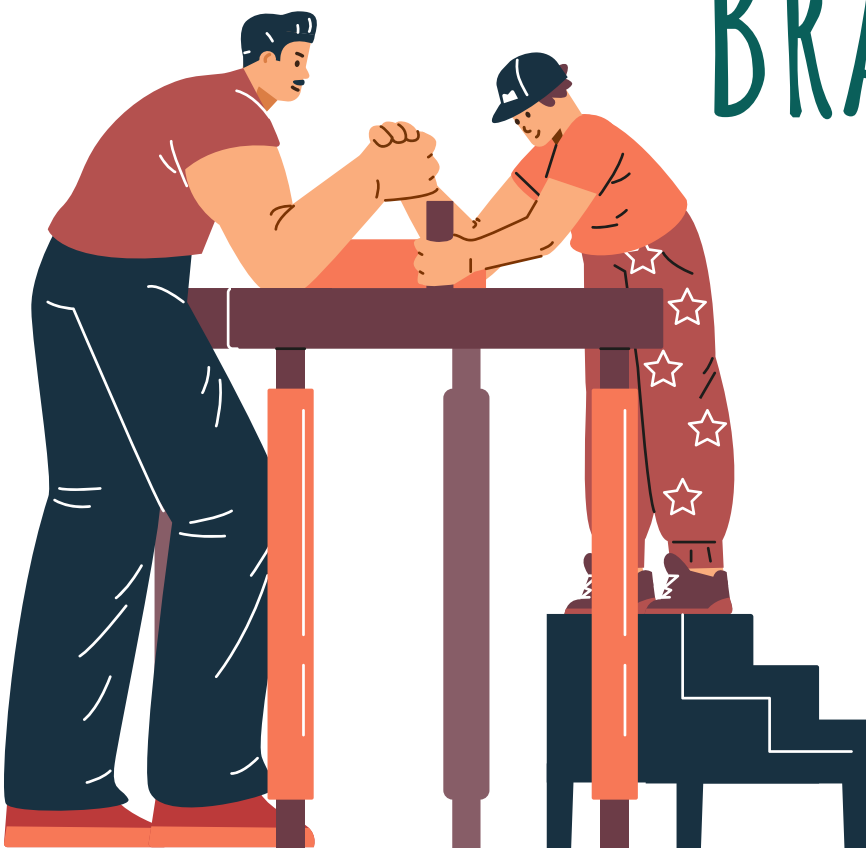
BRAS DE FER CHINOIS



— “ —

— ” —

BRAS DE FER





UN JEU DE CARTES



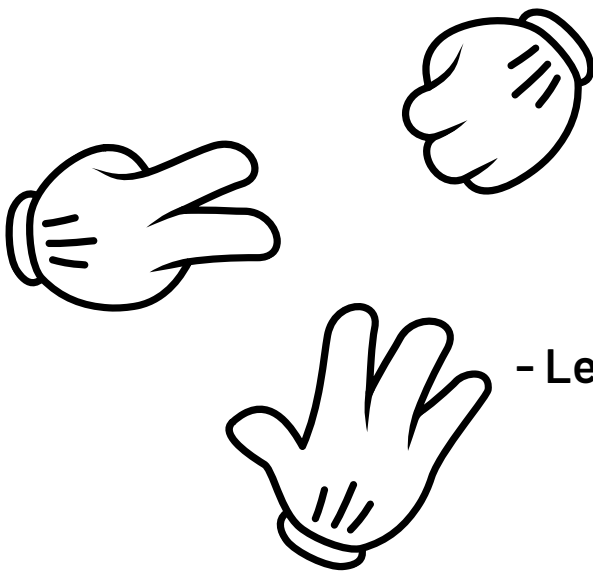
MINI CHÂTEAU

**Le gagnant est le joueur qui
arrive à réaliser un château
avec 7 cartes le plus
rapidement**





CHI FOU MI



-La pierre gagne face aux Ciseaux. Elle les broie.

- Les ciseaux l'emportent face à la feuille qu'ils coupent.

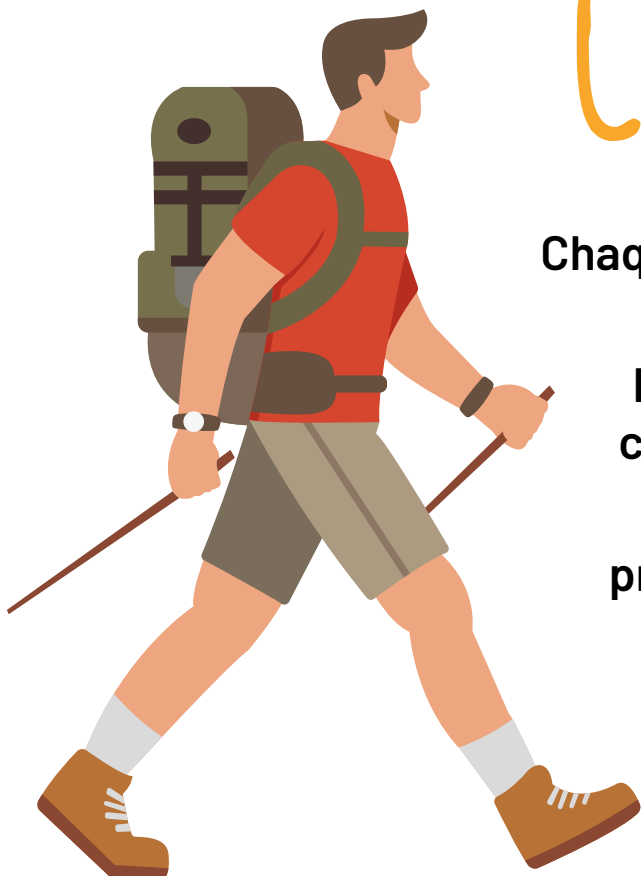
- La feuille bat la pierre en l'enveloppant.



— “ —

— ” —

CHOU - FLEUR



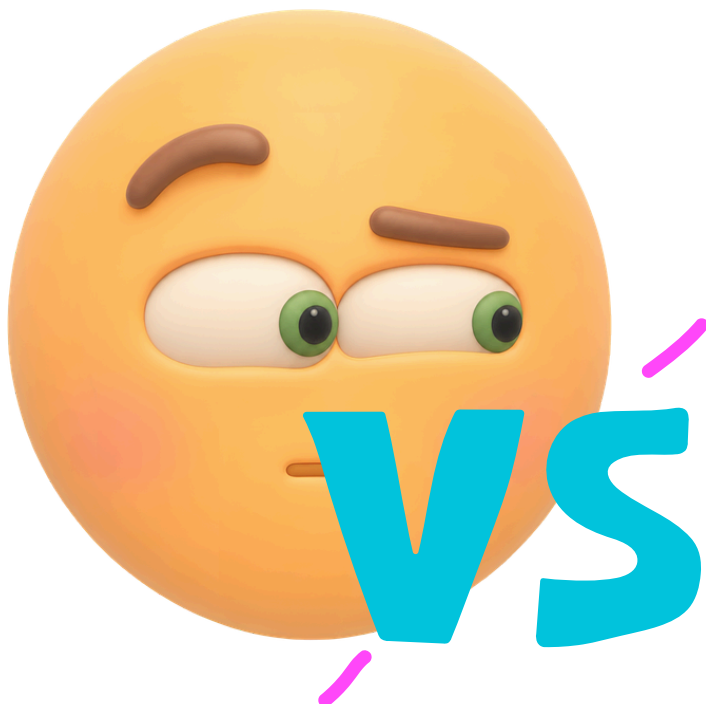
Chaque joueur avance tour à tour de la distance exacte d'un pied, le premier en disant « chou » et le suivant « fleur », et ainsi de suite, et où le premier à rejoindre le pied de l'autre a gagné.



— “ —

— ” —

COMBAT DE REGARD



Les deux joueurs se
regardent, le perdant est celui
qui cligne en premier





DEUX CORDES À SAUTER



CORDE A SAUTER

Le gagnant est le joueur qui
fait le plus grand nombre de
tours

