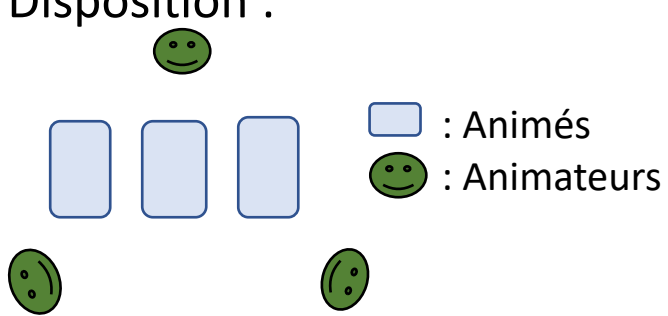


Jeu radiophonique

« Fort Boyard »

Grand jeu

<i>Arrangement :</i>	<p>Lieu : Extérieur ou intérieur</p> <p>Disposition :</p> <div></div> <p>Timing : Laisser 10 min à la fin pour chercher le trésor dans la plaine</p>
<i>But :</i>	<p>Gagner assez d'indices pour trouver où sont les boyards</p>
<i>Conditions :</i>	<ul style="list-style-type: none">- Passer des épreuves pour gagner des indices- Être choisi en fonction de leur rôle attribué au début- Rester chacun dans leur équipe

	<ul style="list-style-type: none"> - Les indices sont seulement pour l'équipe gagnante (pas partager les indices) - Ecouter tout le monde
<i><u>Fignolage :</u></i>	<ul style="list-style-type: none"> - Adapter le nombre d'épreuves
<i><u>Emballage :</u></i>	<ul style="list-style-type: none"> - Déguisement - Musique - Epreuve en lien
<i><u>Matériel :</u></i>	<ul style="list-style-type: none"> - Affiche - Petit tigre - Mini baffle
<i><u>Répartition en équipe :</u></i>	<ul style="list-style-type: none"> - Chaque animateur va présenter une association - Il explique l'asso (Oya : maladies neuro-musculaires, Association HUGO : harcèlement scolaire, Arc-en-ciel : démunis) - 8 personnes par asso et une 7
<i><u>Rôles :</u></i>	<p>Olivier Mine : Anaé</p> <p>Personnage du fort (père Fourra, Blanche, Willy, Rouge, ...) : Les autres animateurs</p>

Jeu radiophonique

« Fort Boyard »

Épreuves

● Willy :

<u>Arrangement :</u>	Lieu : Extérieur ou intérieur Disposition : On prend les 3 désignés face à leur équipe
<u>But :</u>	Finir les 3 mets délicieux en 2 min
<u>Conditions :</u>	<ul style="list-style-type: none">- Aucune allergie- Manger tout même ce qui est recraché- Obligé de croquer- Interdît d'avaler- Finir avant le temps
<u>Fignolage :</u>	<ul style="list-style-type: none">- Ajouter ou diminuer le temps- Ajouter ou diminuer le nombre de mets
<u>Emballage :</u>	Epreuve Willy

<i>Matériel :</i>	3 plats pas bons (
-------------------	--------------------

● Rouge :

<i>Arrangement :</i>	Lieu : Extérieur Disposition : Les 3 désignés autour de la corde
<i>But :</i>	Rester le plus longtemps sans toucher la corde
<i>Conditions :</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Sauter dès que la corde arrive à leur pied - S'ils sont touchés, ils sont éliminés - Animateur fait tourner la corde
<i>Fignolage :</i>	Faire tourner de plus en plus vite
<i>Emballage :</i>	Epreuve de la Faucheuse de Rouge
<i>Matériel :</i>	Corde à sauter

● Père Fourra :

<i>Arrangement :</i>	Lieu : Extérieur ou intérieur
----------------------	-------------------------------

	Disposition : Les 3 désignés se mettent en face à leur équipe et Père Fourra. Les autres animateurs feront tomber ou toucheront les animés avec des objets bizarres
<i>But :</i>	Répondre à 5 énigmes du Père Fourra
<i>Conditions :</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Se bander les yeux - Répondre aux énigmes avant les autres - Il n'y a que les désignés qui répondent - Rester statique - Attendre l'autorisation avant d'enlever le bandage
<i>Fignolage :</i>	Trouver plus ou moins d'énigmes
<i>Emballage :</i>	Epreuve du Père Fourra
<i>Matériel :</i>	<ul style="list-style-type: none"> - 3 bandanas - Liste de 20 énigmes - Plume - Tutu Hawaïen

● Blanche :

<u>Arrangement :</u>	<p>Lieu : Extérieur ou intérieur</p> <p>Disposition : On prend les 3 désignés face à leur équipe</p>
<u>But :</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Adresse : Réussir à mettre la boule dans le seau - Chance : Réussir à faire 3 fois le même nombre
<u>Conditions :</u>	<p>Chacun choisit entre une épreuve de chance ou d'adresse</p> <p>Epreuve d'adresse :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Récupérer la balle entre les 2 baguettes placés sous les aisselles - Slalomer entre les plots - Déposer la balle dans le seau - 3 chances <p>Epreuve de chance :</p> <p>Faire un brelan (3 chiffres les mêmes), en 3 lancers</p>
<u>Fignolage :</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Moins ou plus de plots - Plus de chances ou de dés

Emballage :	Epreuve de Blanche
Matériel :	<ul style="list-style-type: none"> - 2 bâtons - 3 boules - Sceau - 5 dés - 5 plots

● **Tigre :**

Arrangement :	Lieu : Extérieur ou intérieur Disposition : On prend les 3 désignés face à leur équipe
But :	Tenir le plus longtemps avec le bras tendu
Conditions :	<ul style="list-style-type: none"> - Chacun aura une bouteille d'eau (à tester pour 1l ou 1/2l) - Tenir le bras tendu en angle droit
Fignolage :	<ul style="list-style-type: none"> - Diminuer ou augmenter le poids de la bouteille - Sur un pied
Emballage :	Epreuve des tigres
Matériel :	3 bouteilles d'eau

● Saut de l'ange :

Arrangement :	Lors de l'épreuve précédente, un animateur les aura pris à part et leur aura bandés les yeux. L'animateur leur fera monter plusieurs escaliers
But :	Sauter dans le vide
Conditions :	<ul style="list-style-type: none"> - Mettre un harnet (slip) - Monter sur le bord de la fenêtre (monter sur un petit tabouret) - Se laisser tomber dans le vide (sur le matelas au sol avec des coussins) <p>Un animateur ramènera les autres enfants. Il leur dira de jouer le jeu de soutenir leur coéquipier et aux personnes qui auront déjà sauté. L'autre animateur s'occupe des sauteurs pas encore passer avec de la musique et les rassurer.</p>
Emballage :	Saut dans le vide de Fort Boyard
Matériel :	<ul style="list-style-type: none"> - Matelas

	<ul style="list-style-type: none"> - Coussins - Tabouret - Baffle
--	--

● Tourb'eau :

<u>Arrangement :</u>	Lieu : Extérieur Disposition : Les 3 désignés en face de leur parcours et les autres autour
<u>But :</u>	Remplir la cruche jusqu'au trait
<u>Conditions :</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Tourner sur lui-même 8 fois - Récupérer son verre - Slalomer entre les plots - Remplir la cruche - Faire un demi-tour - Slalomer entre les plots - Refaire les tournés et le parcours jusqu'à la fin du temps ou de la limite de la jauge
<u>Fignolage :</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Plus ou moins de temps - Plus haut ou basse la jauge de la cruche

	- Moins ou plus de plots
Emballage :	Plateau tournant de Fort Boyard
Matériel :	<ul style="list-style-type: none"> - 3 cruches - Marqueur - 3 verres - 9 plots - Bassine d'eau

● **Roi du silence :**

Arrangement :	Lieu : Intérieur Disposition :
But :	Faire le moins de bruit possible
Conditions :	<ul style="list-style-type: none"> - Récupérer dans chacun des bols un boyard en 3 min - Faire le moins de bruit possible - Passer dans tous les bols - Passer dans le bon ordre - Les 3 désignés font chacun à leur tour
Fignolage :	Plus ou moins de bols
Emballage :	Roi du silence de Fort Boyard

Matériel :

- 5 grands bols
- 5 boyards
- Billes
- Jupe avec « pièce »
- Pince à linge
- Eau chaude
- Eau froide