

Fiche Technique						
Activité	Objectif	Explication du jeu	Materiel	Animateur	Nb participant	Critères de notation
Battle	Savoir s'adapter Esprit d'équipe Créativité	Un morceau de musique sera choisi et lancé au hasard. Deux groupes s'affronteront pour convaincre les jurys mais surtout pour montrer leurs talents, cela peut être des talents cachés. Et Chaque groupe va montrer leur capacité d'improvisation et d'adaptation. La prestation va durer une minute.	Sonorisation	Ruddy Onintsoa	4pers/groupe	

Fiche Technique						
Activité	Objectif	Explication du jeu	Matériel	Animateur	Nb participant	Notations
Enigme	<p>Susciter la connaissance générale des étudiants (Curiosité)</p> <p>Renforcer le sentiment d'appartenance au programme</p>	<p>Il y aura 3 vagues de rencontre comportant chacune 4 groupes. Des questionnaires seront déposés dans un récipient. Un représentant de chaque groupe va prendre 2 questions dans le récipient avec laquelle lui et les autres membres de son groupe vont se concerter pour la réponse. A noter que 3 min/groupe sera offert pour la concertation. Ensuite un membre du groupe va lire à haute voix la question et va donner la bonne réponse.</p>	<p>Imprimé</p> <p>Questionnaires (Enigme,...)</p>	Manitra	4pers/groupe	

Fiche Technique						
Activité	Objectif	Explication du jeu	Matériel	Animateur	Nb participant	Notation
Natation	Gestion du temps Travail d'endurance	Les 2 participants de chaque groupe feront le relais du largeur de la piscine. Et à la fin de leur course, ils passeront leur bracelet à leurs coéquipiers pour continuer le circuit Challenge.	Bonnet et maillot de bain apporté par les participants. Siffler Stylo+papier	Naomy Aina	2pers/gpe	

Fiche Technique						
Activité	Objectif	Explication du jeu	Matériel	Animateur	Nb participant	Notations
Mini foot	Travail d'équipe Précision	Chaque groupe a droit à tirer 3 fois de suite. Avant chaque tir les deux représentants de chaque groupe devront faire des passes à travers les cônes. Ni le ballon ni les joueurs ne doivent pas toucher les cônes.	4 Ballon Foot Cônes Siffler Stylo+papier	Minosoa	2pers/grpe	

Fiche Technique						
Activité	Objectif	Explication du jeu	Matériel	Animateur	Nb participant	Notations
Passe File	Travail de confiance Communication Précision Synchronisation	10 personnes personnes/groupe représentent son équipe dans ce jeu. Les yeux de chacun seront bandés. Ils vont ensuite essayer de faire passer du début de la file jusqu'au bout le grain de haricot (1kp). Les passes se feront sur la tête de la file. La patience, la confiance en soi et en autrui, le calme sont nécessaires dans ce jeu.	Assiettes plastiques Haricot Kapoaka Siffler	Didier Adeline	10pers/grpe	

Fiche Technique						
Activité	Objectif	Explication du jeux	Materiel	Animateur	Nb participant	Notations
Atody	Travail de patience et de précision Sens de responsabilité	Dans ce jeu les 2 participants de chaque groupe vont faire le relais en apportant sur la bouche à l'aide d'une cuillère l'œuf d'une certaine distance que les animateurs définissent préalablement. (Le premier à partir ne doit déposer l'œuf dans un recipient. Puis l'autre prend le relais pour l'emmener jusqu'au bout . La confiance, la technique la détermination seront indispensables dans ce jeux. Un relais=1minute.	Œufs plastiques Cuillères 4 récipients	Mirana EAP	2pers/grpe	

Fiche Technique						
Activité	Objectif	Explication du jeu	Materiel	Animateur	Nb participant	Notations
Kayak	Confiance Maitrise de soi Vaincre sa peur	Dans cette partie, les deux participants de chaque groupe vont faire chacun un tour complet de la distance prédéfinie par l'animateur. La rapidité, la précision et la confiance sont des qualités requises pour ce jeu.	Short/T shirt Chrono	Eddy	2pers/grp	

Fiche Technique						
Activité	Objectif	Explication du jeu	Materiel	Animateur	Nb participant	Notations
Miroir	Travail de patiente Vigilance, confiance et précision	Dans ce jeu, chaque participant va suivre le trajet tout en regardant dans le miroir le chemin tracé. Ce dernier ne peut en aucun cas toucher les bordures ou les frontières du trajet. La confiance en soi et le courage sont des qualités nécessaires.	4 Miroir Craies	Fanja	1pers/grp	



Fiche technique						
Activité	Objectif	Explication du jeu	Matériel	Animateur	Nb participant	Notations
Tir 3 points	Précision Efficacité Maitrise de soi	Le participant de chaque groupe peut réaliser 3 tirs de 3pt de suite.	4ballons de Basket Siffler Stylo et papier	Andry Fy	2pers/groupe	