

SUR LA VAGUE

Accessoires

- 12 verres remplis d'eau à ras bord
- des balles de ping-pong
- 1 table

Instructions

1. Avant le début du jeu, placez un verre sur le rebord de la table et mettez-en un autre en face, en laissant un espace de 10 cm entre les bords des deux verres.
2. Répétez ensuite la même opération jusqu'à obtenir 2 rangées de 6 verres remplis d'eau alignés.
3. Les joueurs se placent ensuite chacun à une extrémité de la table, une réserve de balles à proximité.
4. Lorsque le chronomètre démarre, les joueurs posent une balle à la surface du verre en rebord de table et doivent ensuite souffler dessus pour la faire passer directement à la surface du verre situé en face.
5. Il est interdit de toucher les verres. Il est interdit de toucher la balle une fois que celle-ci est déposée dans un verre.
6. Les joueurs doivent répéter l'opération jusqu'à avoir réussi à faire bondir une balle dans chacun des 6 verres. Il n'y a pas d'obligation quant au nombre de transferts à réussir par joueur.
7. Si un des candidats commence à souffler sur un verre, il ne peut pas s'effacer pour laisser la place à son coéquipier. Il doit continuer jusqu'à réussir ou échouer.
8. Pour remporter l'épreuve, 6 balles doivent avoir été transférées d'une rangée de verres à l'autre, dans la limite des 60 secondes.

BONTO

Accessoires

- 15 bonbons de 3 couleurs différentes (par exemple 5 rouges, 5 jaunes et 5 bleus)
- 15 gobelets opaques (pots à pop-corn)
- 3 petits verres transparents
- 3 supports
- 1 table

Instructions

1. Avant le début du jeu, placez les 15 bonbons aléatoirement sur la table et recouvrez chaque bonbon d'un gobelet.
2. Disposez ensuite les 3 verres sur les supports disposés en triangle équilatéral autour de la table, à une distance de 2,50 m du gobelet le plus proche.
3. Lorsque le chronomètre démarre, vous devez soulever un premier gobelet, saisir le bonbon qui se trouve dessous et le placer dans le verre de votre choix.
4. Il est interdit de soulever plusieurs gobelets à la fois. Il est interdit de transporter plusieurs bonbons à la fois.
5. Les bonbons doivent tous être replacés dans les 3 verres, en les triant par couleur (ainsi un verre contiendra tous les rouges, un autre tous les bleus et un autre tous les jaunes).
6. C'est à vous de décider quel verre recevra quelle couleur de bonbon, en y mettant le premier bonbon de chaque couleur. Une fois ce choix fait, il est irrévocable.
7. Si vous déposez un bonbon dans un verre d'une couleur différente, l'épreuve est perdue (par exemple un bonbon bleu dans le verre des jaunes).
8. Pour remporter l'épreuve, vous devez trier les 15 bonbons en les regroupant par couleur dans les verres correspondants, dans la limite des 60 secondes.

SUR LE PONT

Accessoires

- 2 dictionnaires
- 1 paquet de 52 cartes à jouer
- 1 table

Instructions

1. Avant le début du jeu, placez les 2 dictionnaires à plat sur la table, à 28 cm de distance l'un de l'autre. Sortez ensuite les cartes du paquet et ôtez les joker pour ne garder que 52 cartes.
2. Lorsque le chronomètre démarre, vous devez répartir les cartes de manière à construire un pont entre les 2 dictionnaires.
3. Il est interdit de rapprocher les dictionnaires durant l'épreuve.
4. Pour finaliser votre ouvrage, vous devez déposer le paquet de cartes vide au milieu du pont.
5. Pour remporter l'épreuve, vous devez faire tenir en équilibre le paquet de cartes au milieu du pont pendant 3 secondes, dans la limite des 60 secondes, sans qu'aucune carte ne touche la table.

NENU'PHARE

Accessoires

- 1 saladier rempli d'eau
- 5 canettes de soda vides, sans les languettes
- 1 petit plat en aluminium

Instructions

1. Avant le début du jeu, placez le plat en aluminium à droite du saladier, et les canettes à gauche.
2. Lorsque le chronomètre démarre, vous devez placer le plat au centre du saladier et empiler dessus les 5 canettes vides.
3. Vous ne pouvez prendre et déposer les canettes qu'une par une, et vous devez impérativement construire le phare sur le plat en aluminium lorsque celui-ci est dans l'eau.
4. Pour remporter l'épreuve, vous devez arriver à empiler les 5 canettes sur le plat et les faire tenir en équilibre pendant 3 secondes, dans la limite des 60 secondes.

HOULA OUPS

Accessoires

- 7 bouteilles de 2 litres pleines
- des cerceaux

Instructions

1. Avant le début du jeu, placez les bouteilles en deux lignes : la première est constituée de 4 bouteilles ; la seconde, au fond, de 3 bouteilles. Les bouteilles sont espacées de 1 m et disposées en quinconce.
2. Tracez ensuite une ligne de tir à une distance d'environ 4,50 m de la première ligne de bouteilles.
3. Lorsque le chronomètre démarre, les deux joueurs doivent faire rouler des cerceaux pour qu'ils viennent entourer les bouteilles.
4. Les cerceaux doivent rouler par terre pour être validés.
5. Si une bouteille tombe, elle est considérée comme nulle, même si elle est déjà entourée d'un cerceau. Le cerceau est validé une fois qu'il est immobile et qu'il entoure au minimum le goulot de la bouteille.
6. Pour remporter l'épreuve, vous devez placer au moins 1 cerceau autour de 3 bouteilles différentes, dans la limite des 60 secondes.

AL DENTE

Accessoires

- des pâtes type penne crues
- des spaghettis crus
- 1 table ronde

Instructions

1. Avant le début du jeu, disposez les 6 penne perpendiculairement au rebord de la table, mais sans que le bout de la pâte ne dépasse dans le vide. Placez-les tout autour de la table, à intervalles réguliers.
2. Lorsque le chronomètre démarre, mettez le spaghetti dans votre bouche. Une fois qu'ils sont dans la bouche, il est interdit de toucher le spaghetti ou les penne avec les mains.
3. Vous devez enfiler les 6 penne sur le spaghetti. Si le spaghetti casse, vous pouvez en prendre un autre ou continuer avec le même spaghetti, mais il faudra tout de même que les 6 penne tiennent toutes enfilées sur votre spaghetti.
4. Les penne peuvent toucher vos lèvres, mais elles ne doivent pas entrer dans votre bouche.
5. Si une ou plusieurs tombent par terre, le jeu est terminé. En revanche, si elles tombent sur la table, elles sont toujours valables.
6. Pour remporter l'épreuve, vous devez faire tenir les 6 penne sur le spaghetti pendant 3 secondes, dans la

LE TEMPS DES CERISES

Accessoires

- 3 cerises avec leur queue
- du fil en nylon
- une barre horizontale (tringle de douche, tringle à rideaux, etc...)

Instructions

1. Ce défi se joue à 3.
2. Avant le début du jeu, nouez 3 morceaux de fil à la barre. Le premier placera la cerise à 80 cm du sol, le deuxième à 1 m du sol, et le troisième à 1,20 m du sol. Nouez ensuite une cerise à chaque fil, en les attachant par la queue.
3. Tracez ensuite une ligne à 75 cm des cerises. Chaque joueur choisit une cerise et se place en face, derrière la ligne.
4. Lorsque le chronomètre démarre, le premier joueur doit souffler sur la cerise pour la faire balancer et arriver ainsi à la gopher entièrement. Quand il a réussi, il passe le relais au deuxième joueur qui recommence l'opération, et le chronomètre s'arrête lorsque le troisième joueur a sa cerise dans la bouche.
5. Il est interdit de toucher le fil ou la cerise avec une autre partie du corps que le visage. Il est obligatoire de souffler sur la cerise pour pouvoir la gopher.
6. Pour remporter l'épreuve, les 3 joueurs doivent avoir leur cerise respective entièrement dans la bouche, dans la limite des 60 secondes.

À FOND LA GOMME

Accessoires

- 7 verres à eau
- Au moins 7 crayons à papier équipés d'une gomme.

Instructions

1. Avant le jeu, disposez les 7 verres en ligne sur une table.
2. Lorsque le chronomètre démarre, vous devez prendre les crayons dans une main et à l'aide de l'autre, les faire rebondir sur leur gomme pour les faire atterrir dans les verres.
3. Les crayons doivent rebondir sur la table et atterrir directement dans le verre pour être validés.
4. Pour remporter l'épreuve, vous devez mettre un crayon dans chacun des 7 verres en seulement 60 secondes.

SUR LA PAILLE

Accessoires

- 1 bol de bonbons de chocolat dragéifiés (on peut essayer avec les mini m&ms air France)
- 4 pailles articulées
- 2 tables

Instructions

1. Avant le début du jeu, placez les 2 tables à 2 m de distance. Fixez 3 pailles à la verticale sur une table et déposez le bol de bonbons ainsi que la quatrième paille sur l'autre table. Placez-vous à côté de cette dernière, mains dans le dos.
2. Lorsque le chronomètre démarre, vous devez vous saisir de la paille avec la bouche, et aspirer un bonbon du bol à l'aide de la paille. Vous devez ensuite acheminer le bonbon jusqu'à l'autre table et le déposer en équilibre sur l'une des pailles dressées à la verticale.
3. Si un bonbon tombe par terre avant ou après avoir été posé sur la paille, il est considéré comme perdu, et il faudra en acheminer un nouveau.
4. Seule la paille peut entrer en contact avec les bonbons et il est interdit de toucher la paille avec ses mains une fois le chronomètre enclenché.
5. Pour remporter l'épreuve, vous devez faire tenir en équilibre un bonbon sur chacune des 3 pailles. Les 3 bonbons devront tenir en même temps sur leur paille pendant au moins 3 secondes, dans la limite des 60 secondes.

TOURS DE PISES

Accessoires

- au moins 3 canettes de soda ou de jus de fruit pleines (pleines d'eau, et un saladier pour vider le trop plein)
- 1 table

Instructions

1. Avant le début du jeu, mettez les 3 canettes sur la table et placez-vous à côté.
2. Lorsque le chronomètre démarre, vous devez ouvrir et boire une partie de la boisson des canettes, afin de les vider suffisamment pour qu'elles puissent tenir en équilibre sur leur partie inférieure biseautée.
3. Il est interdit de modifier la forme naturelle de la canette.
4. Vous ne pouvez retirer du liquide qu'en le buvant.
5. Dans le cas où une canette tombe sur le côté, en dehors de la table, ou perd du liquide dans sa chute, vous pouvez prendre une nouvelle canette.
6. Il est interdit de remettre de la boisson dans une canette.
7. Pour remporter l'épreuve, vous devez faire tenir en équilibre 3 canettes sur leur partie inférieure biseautée pendant au moins 3 secondes, dans la limite des 60 secondes.

TOUR D'ECROUS

Accessoires

- 1 baguette chinoise (ou autre tige lisse)
- 10 écrous métalliques de 17 mm
- 1 table

Instructions

1. Avant le jeu, enfitez les 10 écrous sur la baguette et posez le tout sur la table.
2. Lorsque le chronomètre démarre, vous devez prendre la baguette et empiler les écrous en les faisant tenir sur la tranche.
3. Vous ne pouvez utiliser qu'une seule main pendant toute l'épreuve. Il est interdit de toucher la baguette ou les écrous avec l'autre main et seule la baguette est en contact avec les écrous durant toute la durée de l'épreuve.
4. La baguette et les écrous ne peuvent toucher la table que lors de la pose du premier écrou. S'ils rentrent en contact avec la table par la suite, l'essai sera annulé. Vous disposez de 2 essais.
5. Pour remporter l'épreuve, les 10 écrous doivent être empilés et tenir librement en équilibre pendant 3 secondes, dans la limite des 60 secondes.

RASE-MOTTES

Accessoires

- 5 sacs en papier type fast-food à emporter (gros pots de pop-corn)
- 1 table

Instructions

1. Avant le jeu, découpez chacun des sacs en papier de manière à obtenir des hauteurs différentes : 25 cm, 20 cm, 15 cm, 10 cm et 5 cm. Disposez-les ensuite sur le sol, du plus petit au plus grand.
2. Lorsque le chronomètre démarre, vous devez ramasser tous les sacs un par un, en les attrapant uniquement avec la bouche et les déposer une table distante de 3 m. Vous commencerez par le sac le plus grand et procéderez ensuite par ordre décroissant.
3. Il est interdit de toucher le sol avec une autre partie du corps que les pieds.
4. Pour remporter l'épreuve, vous devez déposer les 5 sacs sur la table, en seulement 60 secondes.