

Épreuve 1

Vêtir ceux qui sont nus : duel

Bonhomme Michelin : la personne la plus petite de chaque équipe sort. Pendant leur absence, chaque membre restant de l'équipe adverse enlève un vêtement. Lorsque les deux volontaires reviennent, chacun va se placer devant l'équipe adverse qui lui remet les vêtements. Au top départ, ils doivent enfiler le plus vite possible l'ensemble des vêtements reçus. Le premier à avoir mis tous les vêtements reçus fait gagner son équipe.

Épreuve 2

Donner à manger aux affamés : seul

Kim goût : l'animateur présente différentes préparations aux jeunes qui doivent les goûter les yeux bandés et essayer d'identifier un maximum d'ingrédients.
(Fixer le seuil de réussite en fonction de la difficulté des ingrédients à identifier. On peut demander à l'équipe d'envoyer un représentant ou faire goûter à tour de rôle.)

Remarque : attention, veillez à vous informer d'éventuelles allergies alimentaires !

Matériel :

- 3 pots avec des préparations à reconnaître (recettes proposées dans le matériel)
- 10 foulards

Épreuve 3

Enseigner les ignorants : seul

Tabou : durant un temps déterminé, les jeunes se relaient pour faire deviner des mots à l'équipe. Cependant, ils doivent éviter un certain nombre de mots « tabous » dans leur description. (Par exemple : faire deviner Noël sans dire crèche, fête, cadeaux, décembre, naissance.) L'animateur vérifie que le jeune ne prononce pas les mots « tabous » et valide.

Matériel :

- 30 Cartes tabou

Épreuve 4

Supporter patiemment les personnes ennuyeuses : win-win

Retrouver son double : prévoir (en double) autant d'animaux que de jeunes par équipe. Chaque jeune pioche un animal. Les équipes ont un temps limité pour que chacun retrouve son ou ses « correspondants » dans l'autre équipe. Pour se retrouver, les jeunes imitent le cri de leur animal. (Variante : il est aussi possible de mimer son animal.)

Matériel :

- 2 sachets opaques avec 4 x 10 animaux différents

Épreuve 5

Ensevelir les morts : seul

Modeler : avec de la pâte à sel, l'équipe modèle « une statue » sur le thème du lien qui perdure au-delà de la mort.

Matériel :

- Pâte à sel (à préparer un peu à l'avance, la recette se trouve dans le matériel fourni)

Épreuve 6

Visiter les prisonniers : seul

Madame la Lune : les jeunes se placent en cercle en se donnant la main sauf un qui reste en dehors et ne regarde pas ce qui se passe. Ensuite, sans se lâcher les mains, les jeunes du cercle font des nœuds en passant au-dessus ou en dessous des bras des uns et des autres. A partir de ce moment, les jeunes du cercle n'ont plus le droit de parler. Celui qui était resté sur le côté revient et essaie de défaire le nœud dans le temps imparti.

Épreuve 7

Avertir les pécheurs : duel

Tir à la corde : les deux équipes se positionnent à chaque bout d'une grosse corde. L'animateur place un repère au milieu entre les deux équipes. Au signal, chacune essaie de faire passer l'autre au-delà du repère en tirant sur la corde. La première équipe qui réussit à faire passer tous les membres de l'équipe adverse de l'autre côté a gagné.

On peut jouer plusieurs manches éventuellement.

Matériel :

- 1 corde

Épreuve 8

Consoler les affligés : seul

Calligraphie : chaque membre de l'équipe trouve 1 phrase de consolation et la calligraphie sur un panneau.

Matériel :

- Grandes feuilles pour faire un panneau
- Marqueurs

Épreuve 9

Accueillir l'étranger : seul

Chaise musicale solidaire : des chaises sont placées en cercle, tournées vers l'extérieur. Leur nombre correspond à celui des participants moins un. Pendant que la musique joue, les participants tournent autour des chaises. Une fois qu'elle s'arrête, ils se placent tous sur les chaises sans poser ni pied, ni main à terre. Ils doivent rester 3 secondes minimum dans cette position. Personne n'est éliminé.

Ensuite, on retire une chaise et on passe au deuxième tour. Au fur et à mesure, les participants devront inventer des astuces plus ingénieuses les unes que les autres pour se placer tous sur les chaises dont le nombre diminue. Le jeu est fini quand tous les participants sont sur une seule chaise. Pour ce dernier tour, on peut leur demander de ne rester qu'1 ou 2 secondes.

(Si le jeu prend trop de temps, on peut retirer plusieurs chaises à la fois.)

Matériel :

- 1 dizaine de chaises solides
- Appareil avec de la musique
- Éventuellement matériel pour amplifier

Épreuve 10

Pardonner les offenses : duel

Rassembler les paires : dans un espace délimité, l'animateur dissémine des paires d'objets (plus ou moins difficiles à repérer). Les jeunes ont un temps limité pour rassembler un maximum de paires. L'équipe qui rassemble le plus de paires a gagné.

Matériel :

- 2 paires de ciseaux
- 2 attaches trombones
- 2 plumes
- 2 tongs
- 2 paires de lunettes de soleil
- 2 chapelets
- 2 médailles d'un saint
- 2 bougies des JMJ
- 2 boîtes d'allumettes
- 2 bouteilles d'eau
- 2 flyers de la pastorale des jeunes
- 2 bracelets
- 2 listes des objets

Épreuve 11

Assister les malades : seul

Portage : sur un parcours défini par l'animateur, chaque jeune de l'équipe, à son tour, doit être transporté par deux coéquipiers qui font la chaise. L'épreuve est réussie si toute l'équipe a été transportée dans le temps imparti.

Épreuve 12

Donner à boire aux assoiffés : duel

Course relais : chaque équipe dispose d'une bassine remplie d'eau (ou jerricane) et d'une louche. Les membres de l'équipe se relayent sur un parcours au terme duquel les attend un récipient à remplir. A la fin du temps imparti, l'équipe qui a le plus d'eau gagne. L'arbitre mesure avec la latte.

Variante (s'il fait beau) : on peut remplacer la louche par une éponge que les participants doivent se passer sur le parcours en se la lançant les uns aux autres.

Variante (s'il fait vraiment mauvais) : utiliser une cuillère à transporter en main ou dans la bouche (on risque moins de se mouiller).

Matériel :

- 4 seaux
- 1 latte
- 2 louches
- Variante 1 : 2 éponges
- Variante 2 : 2 cuillères

Épreuve 13

Conseiller ceux qui sont dans le doute : seul

Chenille aveugle : l'animateur prépare un parcours. L'équipe se place en file indienne au point de départ de ce parcours. Toute l'équipe a les yeux bandés à l'exception du dernier de la file. Chacun met les mains sur les épaules du précédent. Le dernier a la responsabilité de guider l'équipe à travers le parcours sans émettre un seul son. Il devra indiquer le chemin à prendre uniquement en donnant des pressions sur les épaules du jeune devant lui qui devra transmettre le message et ainsi de suite jusqu'au premier de la file. Par exemple : 1 petit coup sur l'épaule gauche pour aller à gauche, 1 coup sur les 2 épaules en même temps pour aller tout droit, 2 coups sur les 2 épaules en même temps pour s'arrêter, etc.

Matériel :

- 10 foulards
- 10 cônes
- Autres obstacles laissés à la créativité de l'animateur

Épreuve 14

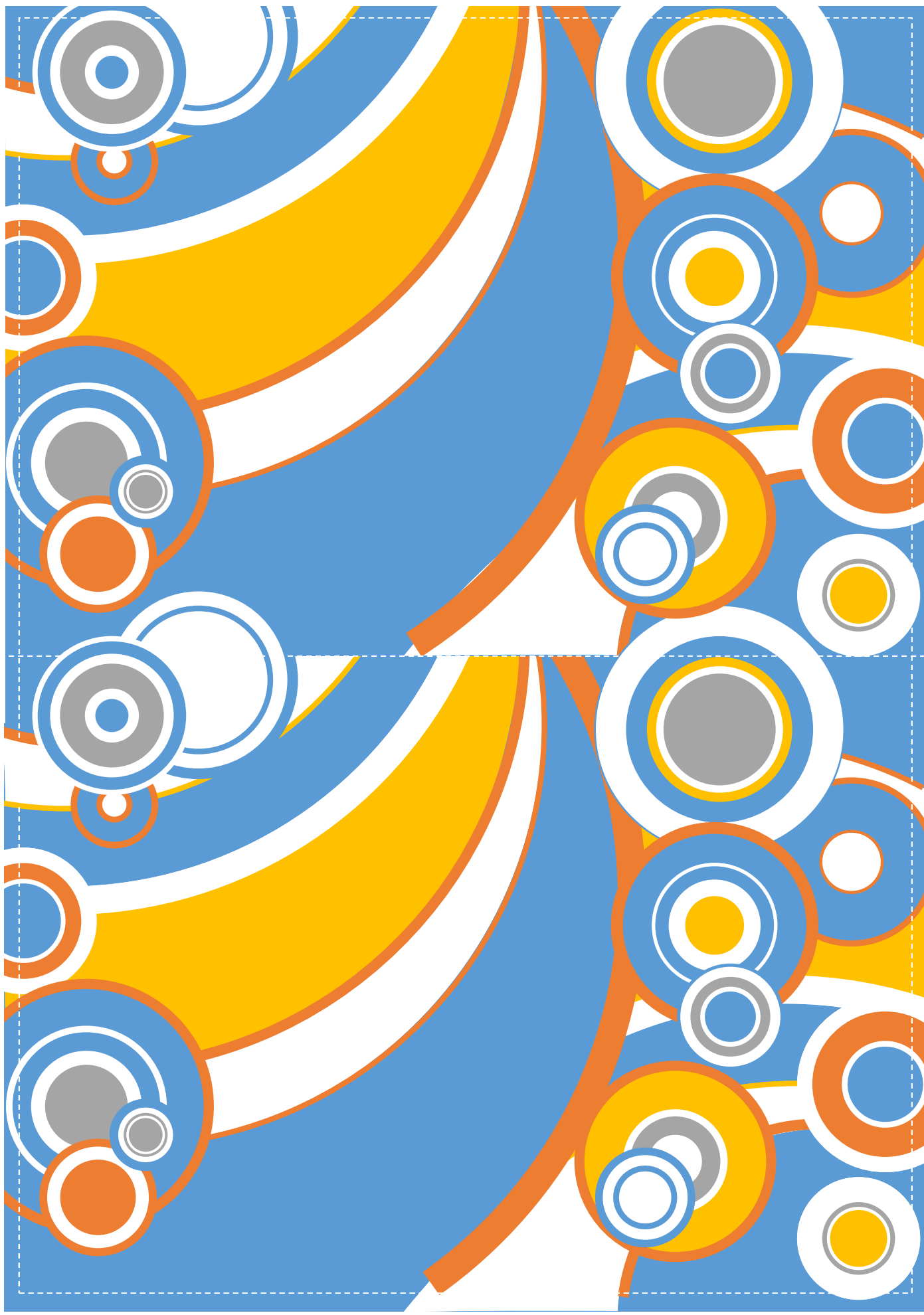
Prier Dieu pour les vivants et les morts : win-win

Écrire une prière : chaque jeune d'une équipe tire au sort le nom d'un jeune de l'autre équipe (quand les jeunes arrivent faire écrire les noms sur des bouts de papier) et écrit une courte prière pour lui.

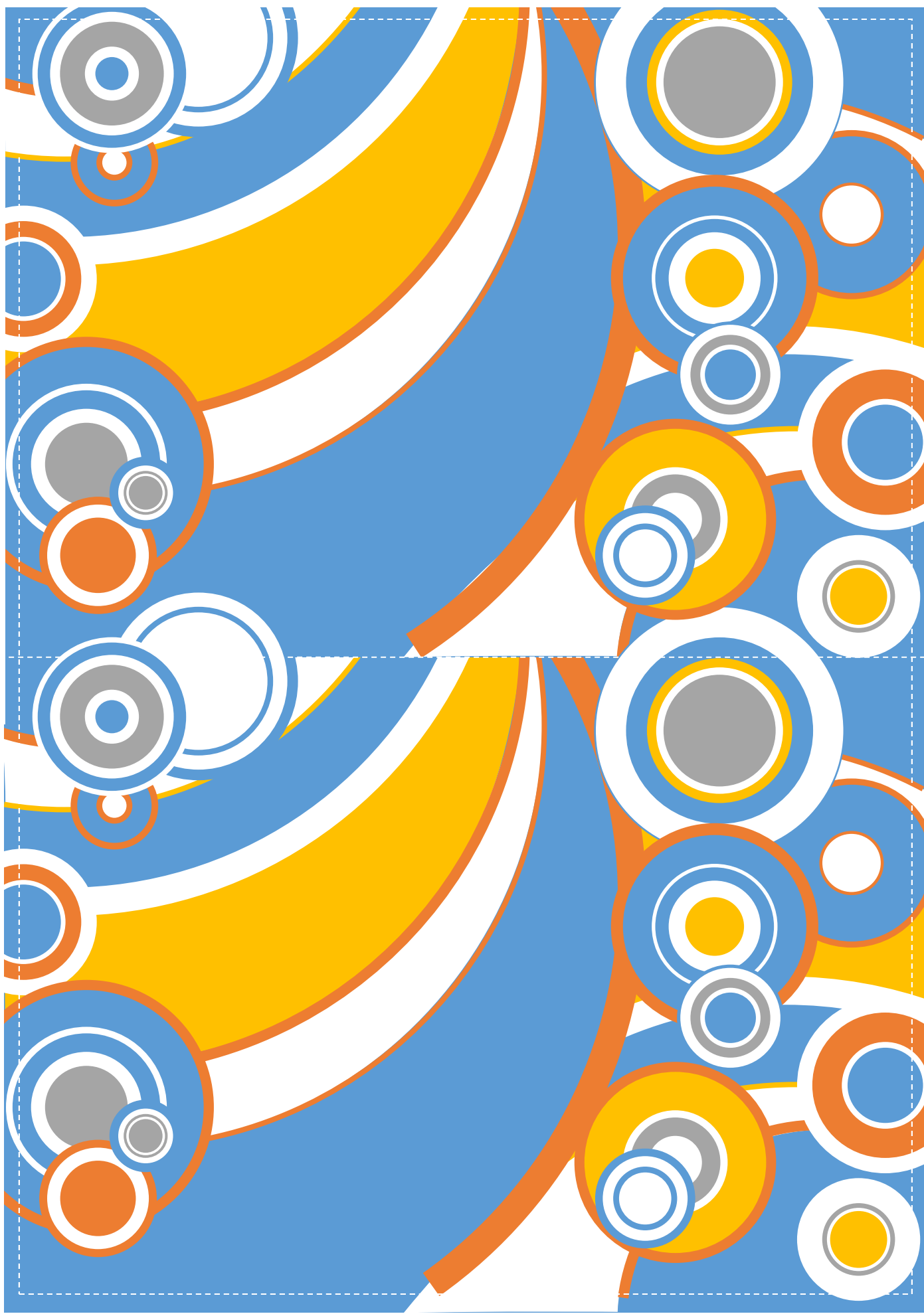
Matériel

- 1 bloc de feuilles
- 20 bics

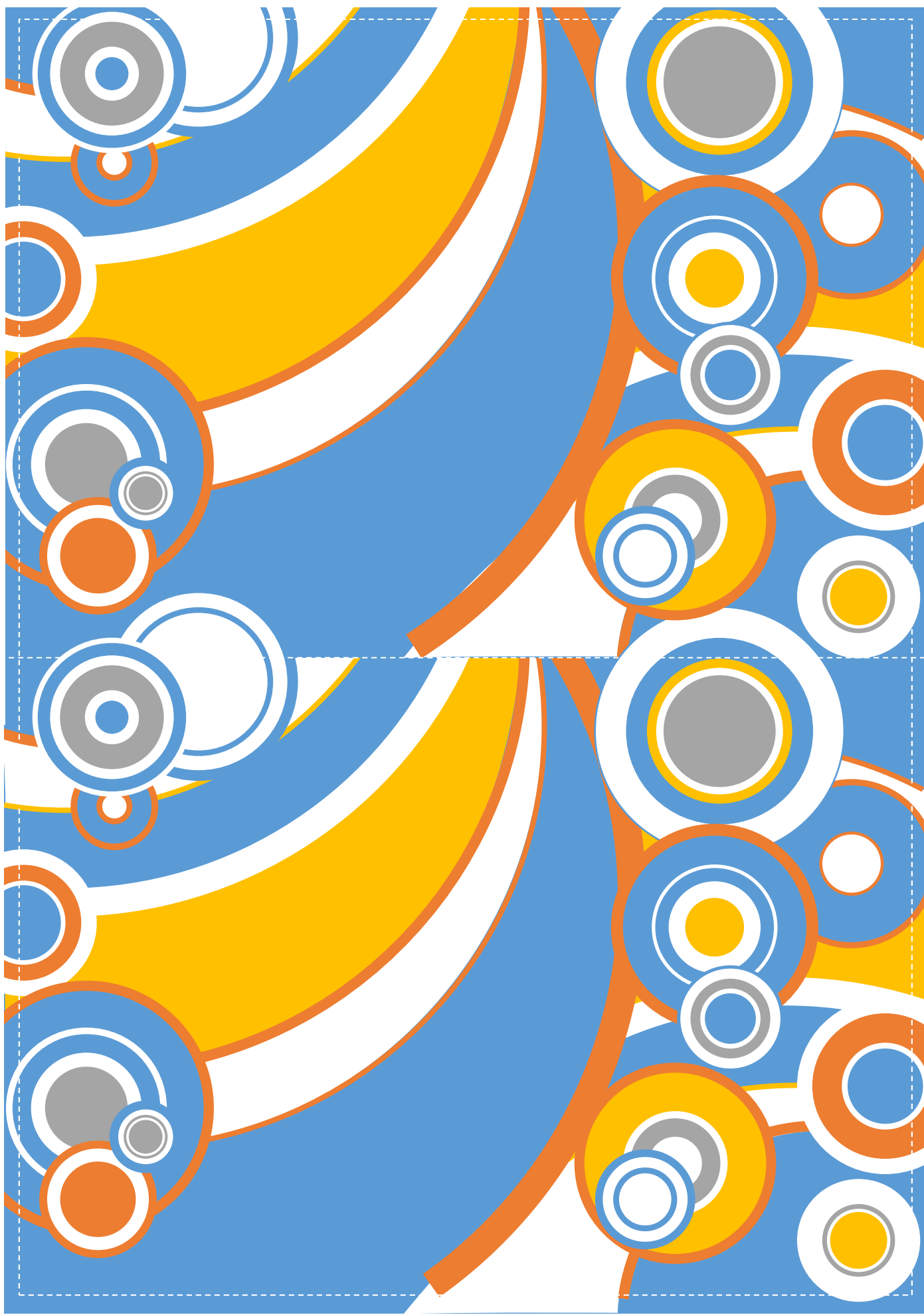
1. Imprimez cette page. 2. Coupez le long des pointillés. 3. La taille finale sera de 12,7 x 17,7 cm par carte.



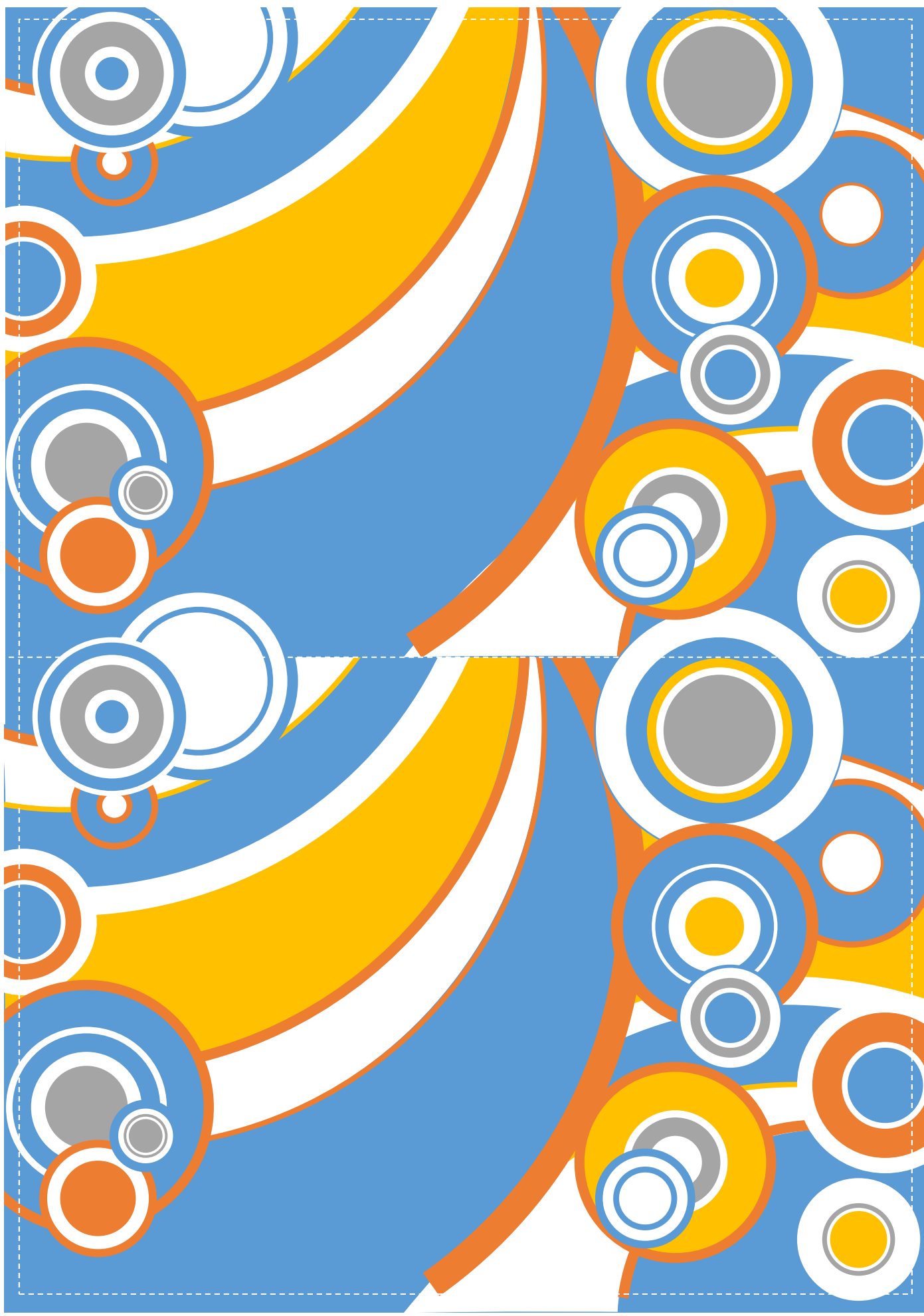
1. Imprimez cette page. 2. Coupez le long des pointillés. 3. La taille finale sera de 12,7 x 17,7 cm par carte.



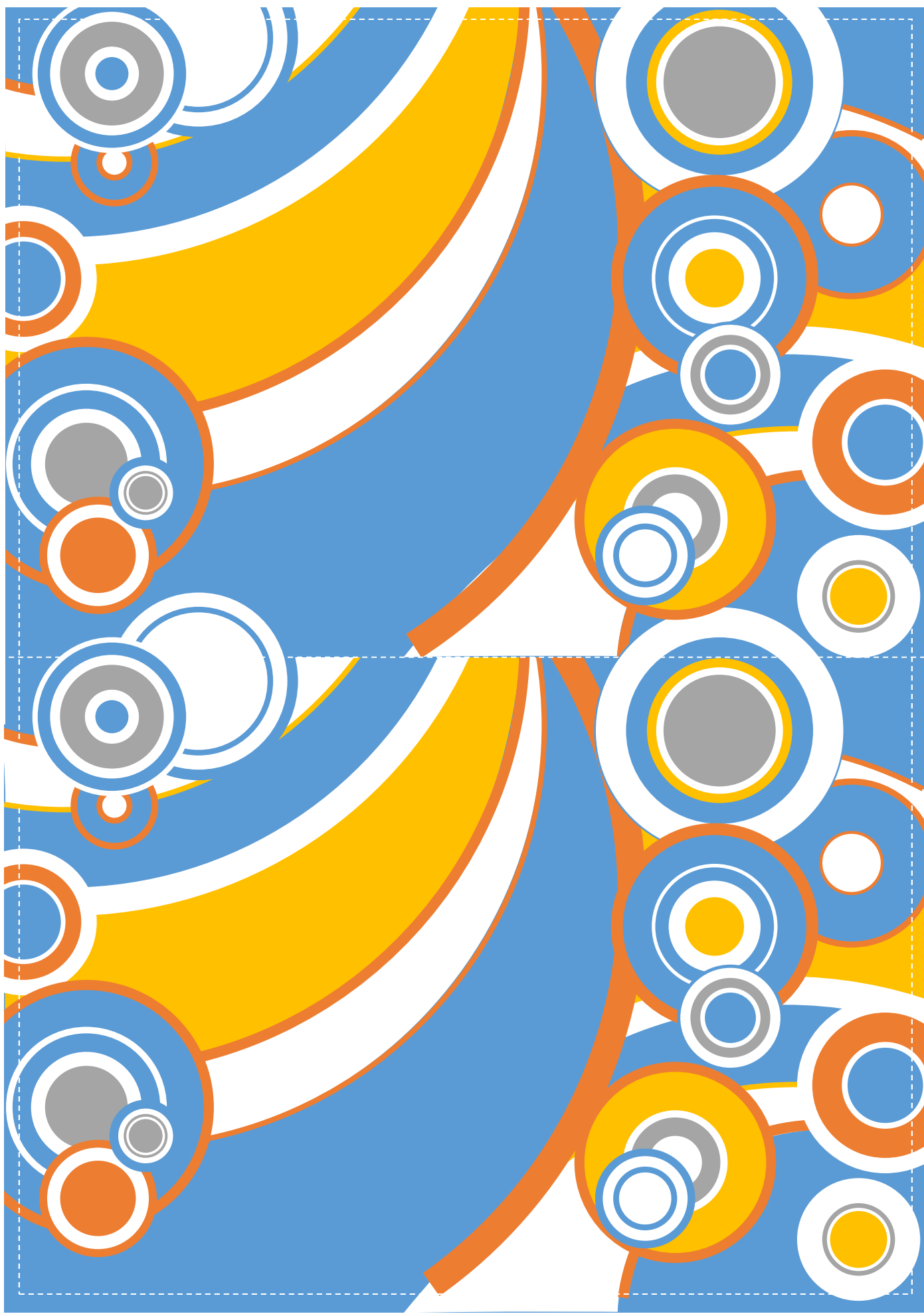
1. Imprimez cette page. 2. Coupez le long des pointillés. 3. La taille finale sera de 12,7 x 17,7 cm par carte.



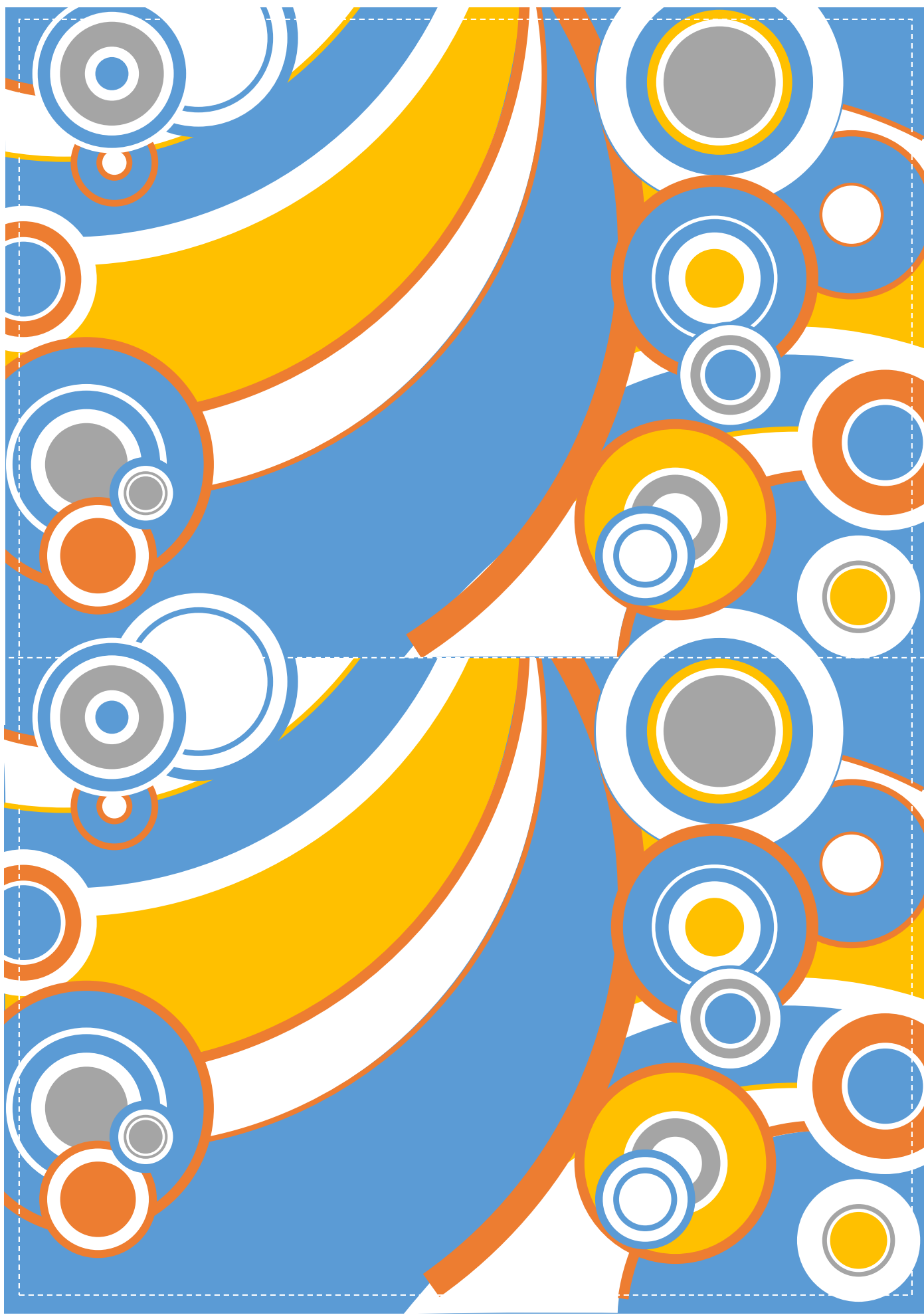
1. Imprimez cette page. 2. Coupez le long des pointillés. 3. La taille finale sera de 12,7 x 17,7 cm par carte.



1. Imprimez cette page. 2. Coupez le long des pointillés. 3. La taille finale sera de 12,7 x 17,7 cm par carte.



1. Imprimez cette page. 2. Coupez le long des pointillés. 3. La taille finale sera de 12,7 x 17,7 cm par carte.



1. Imprimez cette page. 2. Coupez le long des pointillés. 3. La taille finale sera de 12,7 x 17,7 cm par carte.

