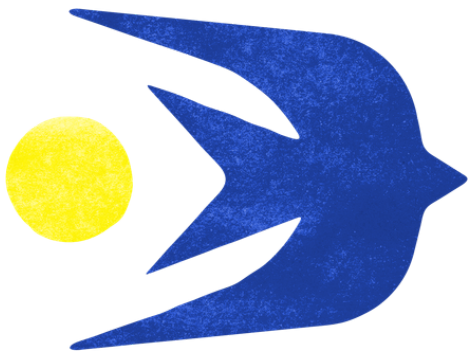




FORT BOYARD



BUT du JEU

- Trouver les 3 BOYARDS cachés dans le club pour gagner les cadeaux.

Déroulement

- Trouver les clés pour ouvrir le coffre grâce aux épreuves sportives.
- Goûter
- Ouverture du coffre. Trouver la carte.
- Gagner du temps pour trouver les boyards.
- Gagner des lettres pour résoudre l'énigme et ouvrir la porte.
- Trouver les boyards dans le temps imparti.
- Cadeaux

1

TROUVER LES CLES
POUR OUVRIR LE
COFFRE et
TROUVER LA CARTE

2

AFFRONTÉ les
MAÎTRES du TEMPS
et résoudre l'énigme
du père Fouras

3

CHASSE AUX
BOYARDS

Trouver les Clés

PARCOURS du BOYARD

- Biathlon chronométré
- Il ne faut pas dépasser la barrière temporelle pour gagner la clé.

Matériel : relais, ballon, panier, cerceau, passage sous terrain...

Pêche la CLE

- Dans un sceau se trouve une clé attachée à un flotteur. Il faut la pêcher grâce à un bâton et un crocher.
- Si le bâton touche le sceau, c'est perdu.
- Pour faire monter la clé, les participants peuvent remplir le sceau grâce à des verres d'eau.

Matériel : sceau, flotteur, verres bassine d'eau, baton, tendeurs.

Ouvre le coffre

- Le coffre fermé à clé referme une carte au trésor.
- La carte présente les points d'intérêt sur lesquels les enfants devront creuser.

Matériel : coffre, carte, chaîne et cadenas.

Recherche de Boyard

Gagne du temps

- Les participants affrontent à tour de rôle les maîtres du temps pour gagner du temps de recherche de boyard (10 à 30s).
- MEMORY (regarde 10 sec et retrouve les paires)
- Clou et ficelle (accroche les clous sur le fil sans en faire tomber)
- Bâtons (Retire 1 à 3 bâtons. Ne pas retirer le dernier bâton)
- Souffleuse (souffle tout le sable dans l'assiette avec les mains dans le dos)
- Aimants (Poser les aimants dans le cercle. Ne pas coller des aimants)
- Morpion (gagne au morpion)
- Coule verre (mets des cailloux dans le verre sans le faire couler)

Matériel : MEMORY, 20 clous, ficelle, drapeau mickey, MIKADO, disque, aimants, cercle bleu, verre, sceau, cailloux.

Ouvre la porte

- *Idee énigme* : "Mes os me permettent de voler longtemps et vous pouvez y nager tout le temps."
- Les participants répondent aux énigmes pour gagner des lettres, trouver le mot et ouvrir la porte.

Matériel : lettres du mot à trouver, fiche énigme.

Chasse aux BOYARDS

- 3 BOYARDS sont disposés dans le club. Les participants se servent de la carte pour trouver les boyards.
- Ouverture de la porte grâce au mot.
- Si les participants n'ont pas assez de lettre ou pas assez de temps, ils peuvent sacrifier un équipier.

Matériel : Pot, Boyard.