



COURSE A L'AS



LANCE DE CARTES



Objectif du défi :

Lancer sa carte plus loin que son adversaire !

Déroulement :

A partir du cercle au sol, lancer à tour de rôle une carte le plus loin possible !

Chaque joueur a 3 cartes, celui qui a la carte le plus loin gagne le défi !

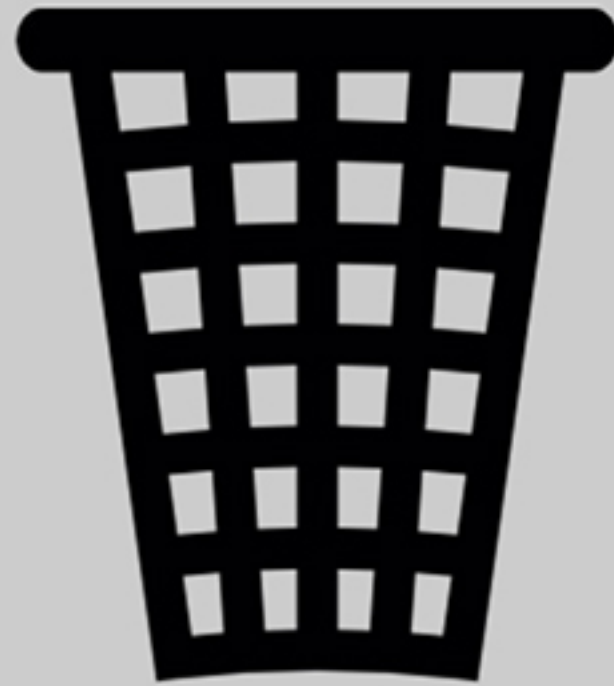




COURSE A L'AS



BASKET POUBELLE



Objectif du défi :

Marquer plus de panier que son adversaire !

Déroulement :

*A partir du cercle au sol, lancer à tour de rôle le ballon dans la poubelle !
Chaque joueur a 3 essais, le joueur qui en marque le plus gagne le défi !*





COURSE A L'AS



KI PREND PERD



Objectif du défi :

Ne pas prendre la dernière carte !

Déroulement :

20 cartes sont posées en vrac. Les joueurs à tour de rôle prennent 1, 2 ou 3 cartes !

Celui qui prend la dernière carte perd le défi !

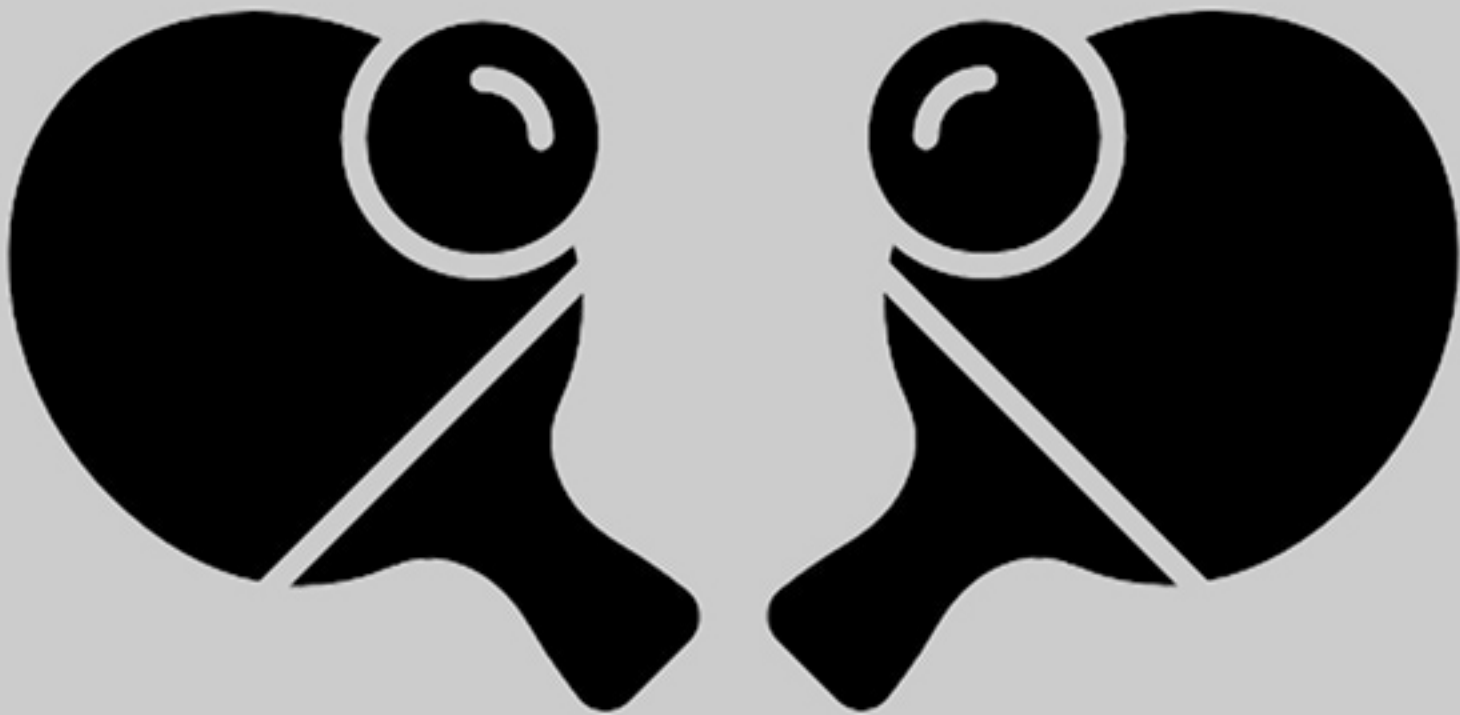




COURSE A L'AS



TAP TAP PING PONG



Objectif du défi :

Faire rebondir sa balle sur sa raquette plus longtemps que son adversaire !

Déroulement :

Les 2 joueurs font rebondir en même temps chacun une balle de ping pong sur leur raquette ! Le premier qui fait tomber sa balle perd le défi !





COURSE A L'AS



BLACKJACK DUEL



Objectif du défi :

Être le joueur le plus proche de 21 sans jamais le dépasser !

Déroulement :

A tour de rôle et à volonté, prendre une carte au hasard dans le paquet ! Le joueur le plus proche de 21 sans jamais le dépasser gagne le défi !

Les cartes ont leurs propres valeurs, les figures valent 10 et l'as vaut 1 ou 11 au choix du joueur !





COURSE A L'AS



PETANQUE



Objectif du défi :

Avoir sa boule plus proche du cochonnet que son adversaire !

Déroulement :

A partir du cercle au sol, lancer à tour de rôle un boule vers le cochonnet !

Chaque joueur a 3 boules, celui qui a la boule le plus proche du cochonnet gagne le défi !

