



1 minute, c'est...

C'est le temps que met le sable pour s'écouler d'un côté à l'autre du sablier. **Mais ce laps de temps dure-t-il aussi longtemps pour tout le monde ?**

Pour le vérifier, tous les joueurs se tournent dos au sablier. Puis quelqu'un (par exemple un de tes parents) retourne le sablier et dit : « Commencez ! » Dès qu'un joueur pense que la minute est écoulée, il se retourne.



≡ Qui a le mieux estimé la durée ? ≡



Les baguettes

Chaque joueur reçoit 2 assiettes, 2 baguettes chinoises et des petits bonbons (Smarties®, Tic Tac®...). Dès que le sablier est retourné, chacun essaie de faire passer ses bonbons d'une assiette à l'autre avec les baguettes.
Quel joueur est le plus habile ?



Pour varier, aspire et transporte les bonbons avec une paille. Attention, choisis des bonbons qui ne peuvent pas pénétrer dans la paille !



Le défilé de mode

Qui n'a pas rêvé de devenir un jour mannequin et de participer à un défilé de mode ? Voici l'occasion de s'exercer à marcher bien droit !



Le but du jeu est d'essayer de parcourir en 1 minute la plus longue distance avec un livre posé sur la tête. Attention, pas question de s'aider de ses mains !



Chouettes... baskets !

Les joueurs choisissent un mot court comme PAIN, FEU, POU, LION... Chacun essaie ensuite en 1 minute d'écrire le plus grand nombre de mots qui riment avec le mot choisi. Chaque mot correct vaut 1 point.

Celui qui a trouvé le plus de rimes a gagné !



Essaie aussi avec les mots suivants :

⌘ nuit

⌘ dur

⌘ rire

⌘ tour

⌘ blanc

⌘ lait

⌘ vite

⌘ peur

⌘ dé



Les jumeaux

Tu as 1 minute pour trouver les jumeaux
parmi tous ces chats.



⇒ Solution sur la carte des solutions ⇒



Le test d'endurance

Envie de faire un peu de sport ?
En 1 minute, chaque joueur essaie de...

- ✎ faire le plus de pompes : en appui sur les mains et les orteils, descendre le nez le plus près du sol et remonter à la force des bras.
- ✎ monter et descendre un escalier le plus grand nombre de fois.
- ✎ faire le plus de sit-ups.
- ✎ faire le plus de culbutes.





Ne renverse pas !

Pour ce jeu, il faut une petite bouteille en plastique à moitié remplie d'eau. Le but est de la lancer en l'air et d'essayer de la faire atterrir verticalement sur la table ou au sol un maximum de fois en 1 minute.



≧ Qui sera l'as du lancer ? ≦



Les nœuds

Chaque joueur reçoit un morceau de corde de la même épaisseur et de la même longueur.

Mission 1 : Essayer en 1 minute de faire le plus de nœuds dans la corde.

Mission 2 : Essayer en 1 minute de défaire le plus de nœuds de la corde.



≧ Qui va gagner ? ≦