



LES REGLES DES EPREUVES

AKAPOEIRA

But du jeu :

Réaliser un cri de guerre et une chorégraphie dans un temps restreint de 30 secondes à 1 minute pour exprimer l'esprit d'équipe.

Les règles :

- Tous les enfants et adultes composant l'équipe participent.
- Chaque équipe dispose de 5 minutes de préparation.
-

Fin du jeu :

Tous les joueurs ont pu réaliser leur AKA.

Résultat :

Chaque équipe remporte de 5 à 15 points selon l'évaluation des juges.

OREO

But du jeu :

croquer le plus d'oreo

Les règles :

- Chaque équipe choisi un participant pour la représenter.
- Chaque adversaire se positionne sur sa chaise
- Le juge donne le départ
- Chacun des concurrents positionne un oreo sur son front
- Chaque concurrents tente de faire descendre le dit oreo jusqu'à sa bouche sans aucune aide autre que les mimiques du visage

Fin du jeu :

après 2 minutes

Résultat :

L'équipe qui a croquer le plus d'oréo est déclarée gagnante et remporte 15 points.

LE CRABE FOU

But du jeu :

Au cours d'un jeu de capoeira, les joueurs doivent saisir le plus de pinces à linge.

Les règles :

- Les joueurs placent 3 pinces à linge chacun sur leur t-shirt, pantalon, shirt
- Les joueurs forment une roda
- Deux joueurs de chaque équipe commencent à jouer en tentant de saisir les pinces à linges de l'autre joueur.
Lorsque le joueur récupère une pince, il la place sur son t-shirt ou son abada
- Un autre joueur achète le jeu au signal de la bateria et ainsi de suite

Les interdits :

Saisir les épingles à linge sans jouer véritablement. Les joueurs qui ne respectent pas cette condition seront éliminés de l'épreuve.

Fin du jeu :

Après deux minutes de jeu. C'est la bateria qui décide de la fin du jeu. L'arbitre comptabilise le nombre de pinces à linge sur chaque joueur.

Résultat :

L'équipe qui aura comptabilisé le plus de pinces à linge remporte la manche et obtient 15 points.

CENDRILLON PASSE LE BALAI

But du jeu :

Etre le dernier à tenir le balai

Les règles :

- Chaque équipe choisi 2 participants pour le représenter.
- chaque adversaire se positionne derrière son balai.
- le juge donne le départ et chacun lâche son balai et passe a un autre balai
- Le balai ne doit pas toucher le sol

Fin du jeu :

Le dernier participant à tenir un balai

Résultat :

L'équipe gagnante remporte 15 points.

SUMO

But du jeu :

Pousser le combattant adverse en dehors du cercle .

Les règles :

- Chaque équipe choisie au sein de ses membres 1 participant pour les représenter dans ce duel singulier
- Le juge donne le départ
- Les deux concurrents se poussent pour que l'un des deux arrivent en dehors des limites

Fin du jeu :

Un des joueurs est poussé en dehors des limites du cercle
1minute 30 est passé

Résultat :

L'équipe gagnante remporte 15 points.

BRICE DE NICE

But du jeu :

Avancer à l'aide d'un tapis géants positionner au dessus de ses camarades d'équipe, d'un point A à un point B le plus rapidement possible.

Les règles :

- Chaque équipe choisie au sein de ses membres pour grimper sur le surf géant et avancer.
- 5 participants sont au point A se relaient en roulant pour se rendre au point B
- Les participants roulant sur eu même permettent de faire avancer le "surfeur" jusqu'au point B
-
- **Fin du jeu :**

Tous les participants sont arrivés au points B.

Résultat :

L'équipe arrivée première remporte 15 points.

TU RIS TU MEURS

But du jeu :

Faire rigoler l'adversaire en racontant des histoires droles

Les règles :

- Chaque équipe choisi un participant pour le représenter.
- chaque adversaire se positionne en face de son adversaire.
- le juge donne le départ et chaqu'un son tour, chacun raconte une blague
- Les blagues doivent faire moins de 10 secondes

Fin du jeu :

Le premier participant qui rigole à perdu

Résultat :

L'équipe gagnante remporte 15 points.

PING-PONG GENOUX

But du jeu :

Remplir le seau avec le plus de balle de ping pong possible

Les règles :

- Chaque équipe choisi 6 participants pour les représenter.
- chaque membre se positionnent en ligne
- Chaque membre prend une balle de ping pong grâce à leurs genoux et doit la positionner dans le seau à l'autre bout du parcours.

Fin du jeu :

Au bout de 2 minutes

Résultat :

L'équipe qui a rempli le plus son seau a gagné. L'équipe gagnante remporte 15 points.

ARROW

But du jeu :

Faire tomber toutes les briques le rapidement possible

Les règles :

- Chaque équipe choisi un participant pour la représenter
- chaque adversaire se positionne sur sa ligne de départ
- le juge donne le départ
- Chaque départ, à l'aide d'élastiques tentera de faire tomber tout les plots

Fin du jeu :

Le premier capoeiriste qui a fait tombé tous ses plots

Résultat :

L'équipe gagnante remporte 15 points.

LA BAGAAAAARRE

But du jeu :

Battre son adverse au jeu de lutte de jambe indienne

Les règles :

- Au signal « Un », chaque concurrent lève sa jambe intérieure en position verticale. Sur "Deux", l'action est répétée, et sur "Trois", chacun essaie de bloquer les jambes de son adversaire et de le retourner. Score : Le premier Scout à faire tordre son adversaire deux fois sur trois est le vainqueur.

Fin du jeu :

Un des concurrents, à gagné deux manches

Résultat :

L'équipe qui remporte deux manches remporte 15 points.

TAPIS VOLANT

But du jeu :

Etre le dernier encore debout.

Les règles :

- Chaque équipe choisie au sein de ses membres 2 participants pour les représenter .
- Les 12 concurrents forment un cercle autour de l'assistant du joker.
- L'assistant du joker se munit d'un tapis de gym.
- Il lefait tourner un tapis autour de lui. les concurents doivent suater par dessus le dit tapis.
-

Fin du jeu :

IL reste un capoeiriste debout

Résultat : L'équipe gagnante remporte 15 points.

CHENILLE

But du jeu :

Franchir la ligne le plus vite possible

Les règles :

- Chaque équipe choisi 10 participants pour la représenter.
- chaque adversaire se positionne à la queue leu-leu
- le juge donne le départ et chacun son tour chacun passe par dessus l'autre sans se lâcher les mains

Fin du jeu :

La première équipe à passer la ligne d'arrivée

Résultat :

L'équipe gagnante remporte 15 points

LIMBO

But du jeu :

Passer en dessous ou au dessus du limbo

Les règles :

- Tous les membres se positionne en queue leu-leu
- le juge donne le départ
- Tous les membres de l'équipe passe dessous ou dessus le limbo
- Tous les membres sont passés, ont descend le limbo

Fin du jeu :

la dernière équipe à ne pas avoir touché le limbo

Résultat :

L'équipe gagnante remporte 15 points.

K-VAL PONG

But du jeu :

Remplir les verres de vos balles de ping pong le plus rapidement possible

Les règles :

- Chaque équipe choisi un capoeiriste pour le représenter.
- chaque adversaire se positionne de chaque côté de la table
- le juge donne le départ et chaque concurrent essaye de remplir le plus rapidement possible les verres avec ses balles de ping pong.
- Chaque verre doit au moins contenir une balle ping-pong

Fin du jeu :

Le premier capoeiriste a remplir l'ensemble des verres de

Résultat :

L'équipe gagnante remporte 15 points.

NIGMA CHEZ LE DENTISTE

But du jeu :

Répondre au plus grand nombre de questions

Les règles :

- Chaque équipe choisi un capoeiriste et pour le représenter.
- le juge dédonne le départ
- Le juge pose une question

- Le participant qui à la bonne réponse, court et buzz
-

Fin du jeu :

Au temps réglementaire, on capitalise le nombre de points

Résultat :

Les points gagnés sont comptabilisés pour toutes les équipes

LE VIF D'OR

But du jeu :

Faire remonter le verre de couleur en première position

Les règles :

- Chaque équipe choisi un participant pour le représenter.
- chaque adversaire se positionne sur sa ligne
- le juge donne le départ et chacun prend le verre du dessous et le positionne au dessus de la pile

Fin du jeu :

Le premier capoeiriste a faire apparaitre son verre de couleur et a teinté la clochette

Résultat :

L'équipe gagnante remporte 15 points.

ASSIS TOI

But du jeu :

S'asseoir le plus rapidement possible sur sa chaise

Les règles :

- Chaque équipe choisi 2 participants pour la représenter.
- 1 participant se positionne allongé sur le dos, bras tendus se tenant au pied de la chaise, elle même tenu par l'autre binôme.
- le juge donne le départ
- Chaque participant doit s'asseoir sur sa chaise le plus rapidement possible

Fin du jeu :

Le premier participant assis a remporté la partie

Résultat :

L'équipe gagnante remporte 15 points.

L'ELEPHANT

But du jeu :

Faire tomber les bouteilles d'eau à l'aide uniquement de sa trompe

Les règles :

- Chaque équipe choisi un participant pour la représenter
- chaque adversaire mets sa trompe et se positionne sur son point de départ
- le juge donne le départ et chacun tente de faire tomber ses bouteilles le plus rapidement possible
-

Fin du jeu :

Le premier participants à faire tomber l'ensemble ses bouteilles d'eau

Résultat :

L'équipe gagnante remporte 15 points.

LE MORPION

But du jeu :

Former le plus de lignes sur un espace quadrillé de 3 colonnes sur 3, plus communément appelé Morpion, dans un temps restreint (1 minute)

Les règles :

- Les joueurs de l'équipe A se placent sur les cases de la 1ère ligne, les joueurs de l'équipe B sur les cases de la dernière ligne. Reste donc libre la ligne centrale.
- Chaque équipe joue à son tour : un joueur se déplace sur une case vide puis au tour d'un joueur de l'équipe adverse.
- Chaque fois qu'une équipe parvient à former une ligne, elle marque 1 point. (Les diagonales sont admises)

Les interdits :

Se parler ou rester à la même place.

Fin du jeu :

L'équipe qui réalise le plus de lignes possible dans le temps imparti, remporte la manche. Jeu en 2 manches (pour faire jouer les autres joueurs qui n'ont pas joué au premier tour). 3 manches en cas d'égalité.

Résultat :

L'équipe qui aura comptabilisé le plus de manches remporte la manche et gagne 15 points

MASTERMIND

But du jeu :

Les joueurs doivent deviner une combinaison élaborer par un adversaire en un minimum de coup cette combinaison.

Les règles :

- Un adversaire élabore une combinaison avec 4 pions de couleur.
- L'autre adversaire doit deviner la combinaison élaborée l'adversaire

Fin du jeu :

La première équipe qui a réussi a deviner la combinaison.

Résultat :

l'équipe gagnante remporte 15 points

BUBBLEGUM BOTTLE

But du jeu :

Passer toutes les boules de bubble-gum de l'autre côté de la bouteille le plus rapidement possible

Les règles :

- Chaque équipe choisi un capoeiriste et pour le représenter.
- chaque adversaire sur la ligne de départ
- le juge donne le départ et chacun retourne ses bouteilles et secoue ces dernières

Fin du jeu :

Le premier capoeiriste a avoir fait passé ses boules de bubble-gum en bas de ses bouteilles

Résultat :

L'équipe gagnante remporte 15 points.

PARCOURS

But du jeu :

Etre le plus rapide en équipe en courant et effectuant le parcours le plus rapidement possible sans faire tomber les obstacles (mixte de relai, warior parkour et d'intouchable).

Les règles :

- Emplacement des joueurs au début : chaque équipe forme une colonne et se place au point de départ. Libre aux coureurs d'organiser l'ordre de passage en fonction du niveau de rapidité de chacun.
-

Les interdits :

Commencer sa course au-delà du marquage au sol et sans avoir frappé dans la main de son coéquipier

Fin du jeu :

Lorsque tous les joueurs de l'équipe ont couru, le jeu est terminé.

Résultat :

L'équipe qui termine première lors d'une course remporte la manche et gagne 30 points.

SUPERMAN A SOIF

But du jeu :

Attraper le plus de bouteilles d'eau

Les règles :

- Chaque équipe choisi 7 participants pour le représenter.
- Chacun se positionne devant sa ligne de départ
- 1 des participants muni d'un bandeau sur les yeux s'allonge sur les cordes tenues par les 6 autres
- le juge donne le départ
- Le participant allongé doit attrapé une bouteille et la déposer avant la ligne de départ dans le seau adéquat
- l'opération recommence sur toutes les bouteilles
- Fin du jeu :

La première équipe à récupérer l'ensemble des bouteilles

Résultat :

L'équipe gagnante remporte 15 points.

LE SAUT DE LA TANCHE

But du jeu :

Faire le saut de côté le plus loin

Les règles :

- Chaque équipe choisi un participant pour la représenter.
- chaque adversaire se positionne sur la ligne de départ
- le juge donne le départ et chacun à son tour s'élance pour effectuer un long saut de côté
- les concurrents auront 3 essais

Fin du jeu :

quand tous les concurrents sont passés

Résultat :

Le co-équipier qui aura effectué le saut le plus permettra à son équipe de remporter 15 points.

PILLOWS FIGHTING

But du jeu :

Le but du jeu est de toucher un adversaire pour l'éliminer.

Les règles :

- Les équipes sont composées de 5 joueurs (cependant, chaque équipe peut également avoir quelques récupérateurs d'oreillers).

- Tout le monde commence en position de sommeil.
 - Les équipes doivent rester sur leur terrain
 - Un joueur est éliminé si un oreiller le frappe (même s'il attrape l'oreiller en vol, il est éliminé) : il doit ensuite se rendormir pour le reste de la partie.
-
- Si un oreiller frappe deux joueurs, seul le premier joueur est éliminé.
 - Un joueur désigné peut utiliser sa couverture comme bouclier pour protéger ses équipiers.
 - Il n'y a aucun moyen de ramener les joueurs dans le jeu.
 - Le principal objectif est de frapper le capitaine de l'équipe.
 - Deux manches d'une minute composent un match.

Fin du jeu :

Tous les joueurs sont éliminés

Résultat :

L'équipe ayant éliminé le plus de joueur adverses ou tout les joueurs ou le capitaine emporte la manche et gagne 15 points.

HYPPO GLOUTON

But du jeu :

Attraper le plus de boules en 1 minute 30.

Les règles :

- Chaque équipe choisie 2 de ses membres. l'un est allongé sur un squat board et l'autre lui tient les pieds.
- Les 2 membres désignés attraperont le plus de boule grâce à une poubelle.
- Les autres membres pourront récupérer les boules.

Fin du jeu :

Il n'y a plus de boules

Résultat :

L'équipe qui a le plus de boules remporte 15 points.

PUZZLE

But du jeu :

Reconstituer son puzzle le plus rapidement possible

Les règles :

- Chaque équipe choisi un participant pour la représenter.
- le juge donne le départ et chacun se lance dans la reconstitution de son puzzle

Fin du jeu :

Le premier participant a avoir reconstituer son puzzle

Résultat :

L'équipe gagnante remporte 15 points.

ENROULEUR DE PAPIER WC

But du jeu : Enrouler le plus rapidement possible le papier WC autour de ses poignets

Les règles :

- Chaque équipe choisi un membre pour le représenter.
- chaque adversaire se positionne sur la ligne de départ
- le juge donne le départ
- Les participants enroulent les rouleaux de WC

Fin du jeu :

Le premier participants à avoir fini son rouleau

Résultat :

L'équipe gagnante remporte 15 points.

LES CAPRICES DU JOKER

But du jeu :

Aller chercher les objets demandés par le Joker.

Les règles :

- Chaque équipe choisie au sein de ses membres 2 participants, 1 adulte et 1 enfant pour les représenter dans cette course folle et revenir dans son cerceau.
- A chaque course, le joker retire un cerceau

Fin du jeu :

Le joueur qui revient le premier dans le dernier cerceau avec l'objet demandé

Résultat :

Chaque équipe remporte de 15 points.

ATTRAPE-MOI SI TU PEUX...

But du jeu :

Au cours d'un jeu de capoeira, les joueurs doivent saisir le caxixi avec la bouche sans toucher les 5 cordes placées au-dessus de leur tête.

Les règles :

- Les joueurs forment une roda.
- Un caxixi est placé au centre de la roda.
- Deux joueurs de chaque équipe commencent à jouer en tentant de saisir le caxixi. Dès que le premier des deux joueurs saisit le caxixi, le jeu est terminé. L'équipe octroie 1 point sur sa fiche.
- Un nouveau caxixi est placé au centre de la roda. C'est autour des 2 joueurs suivants de s'affronter et ainsi de suite.

Les interdits :

Saisir le caxixi sans jouer véritablement. Les joueurs qui ne respectent pas cette condition seront éliminés de l'épreuve.

Difficultés inopinées :

Le jeu des cordes (Aranha) se greffe

Fin du jeu :

Lorsque la bateria le décide

Résultat :

L'assesseur comptabilise le nombre de points remportés par chaque équipe.

BLIND TEST MUSICAL

But du jeu :

Trouver le plus de musique possible

Les règles :

- Chaque équipe choisit un participant pour la représenter.
- Chacun des concurrents se positionne sur la ligne de départ
- Le juge donne le départ et le DJ lance les titres les uns après les autres
- Les concurrents pour valider les réponses doivent identifier les titres et les auteurs

Fin du jeu :

Après 5 minutes de jeu, le juge arrête le jeu

Résultat :

L'équipe qui a identifié le plus de titres et d'auteurs est déclarée gagnante et remporte 15 points.

PYRAMIDE

But du jeu :

Réaliser la plus haute pyramide

Les règles :

- Tous les membres de l'équipe peuvent participer pour la représenter.
- 4 personnes parmi l'équipe doivent sécuriser obligatoirement la pyramide
- chaque équipe se positionne sur sa ligne de départ

- le juge donne le départ
- Les équipes forment une pyramide humaine

Fin du jeu :

Au bout d'une minute 30

Résultat :

L'équipe ayant réalisée la pyramide la plus haute sera déclarée gagnante et remportera 15 points.

TOURNICOTTI-TOURNICOTTIN

But du jeu :

Etre le premier des deux derniers joueurs à s'introduire dans le dernier cerceau lorsque le berimbau cesse de raisonner.

Les règles :

- Les 11 cerceaux sont répartis sur l'espace de jeu.
- Les 12 joueurs se répartissent dans tout l'espace de jeu en dehors des cerceaux.
- Lorsque le berimbau comment à jouer les joueurs trottent ou réalisent des mouvements de capoeira autour des cerceaux.
- Quand le berimbau s'arrête de jouer, chaque joueur se réfugie dans un cerceau.
- Le joueur qui n'a pas réussi à se réfugier dans un cerceau est éliminé.
- La partie recommence après avoir retiré un cerceau.
- Le berimbau reprend son jeu, les joueurs se dispersent puis se replacent dans les cerceaux dès la fin du morceau....Jusqu'à ce qu'il ne reste plus que 1 seul cerceau et 2 joueurs en course pour le final.

Les interdits :

Etre à plusieurs dans le même cerceau, de pousser ou tirer un joueur en dehors du cerceau pour prendre sa place.

Fin du jeu :

Lorsque le premier des deux derniers joueurs réussit à se placer dans le dernier cerceau quand le berimbau cesse de jouer.

Résultat :

Le dernier joueur qui réussit à se placer dans le dernier cerceau remporte les points pour son équipe

LA MORT SUBITE

LE MIME MARCEAU

But du jeu :

Faire rigoler deviner le plus d'images possible à ses co-équipiers

Les règles :

- Chaque équipe choisi 6 participants pour la représenter.
- chaque équipe se positionne en queue leu leu
- Le premier se retourne et regarde ses co-équipiers
- le juge donne le départ
- Le co-équipier qui regarde ses co-péquiépiers doit faire deviner le plus d'images possible

Fin du jeu :

Après 1minute 30

Résultat :

L'équipe ayant devinée le plus d'images est déclarée gagnante et remporte 15 points.

LA LIGNE VERTE

But du jeu :

Faire dépasser l'équipe adverse la ligne de vie en tirant sur une corde à l'aide de leur muscles saillants.

Les règles :

- Chaque équipe choisie au sein de ses membres 8 participants pour les représentent

Fin du jeu :

Le premier de la ligne à passer la ligne

Résultat :

L'équipe gagnante remporte 15 points.