

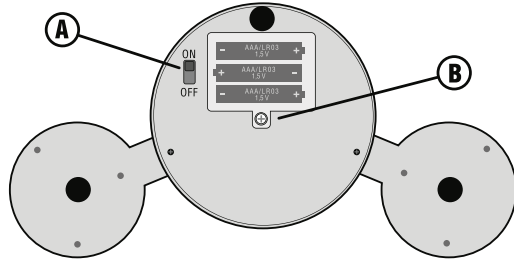
Conseils d'utilisation

- Placer le commutateur **A**, situé sous la console, en position « ON ».
- Après utilisation, mettre le commutateur en position « OFF ».
- Enlever les piles après utilisation ou bien en cas de non-utilisation prolongée.
- Ne pas utiliser de détergents (térébenthine, alcool à brûler ou autres) pour nettoyer la console.
- Nettoyer la console uniquement avec un chiffon sec.
- Pour économiser les piles, la console se met en veille au bout de 5 minutes d'inactivité. Appuyer sur SELECTION ou sur OK pour la réactiver (toutes les informations sont gardées en mémoire).
- La mise sur position « OFF » du commutateur entraîne une remise à zéro des données de la console.
- Si la console ne fonctionne pas correctement, remplacer les piles.

Remplacement des piles

Pour fonctionner, la console nécessite 3 piles de type AAA – 1,5 volt (non fournies).
Le changement de piles devra être effectué par un adulte ou bien sous le contrôle d'un adulte.

1. Dévisser avec un tournevis le couvercle **B** du compartiment à piles situé sous la console.
2. Enlever les piles usagées.
3. Les remplacer par de nouvelles piles en respectant les polarités + et – indiquées dans le compartiment.
4. Revisser avec un tournevis le couvercle du compartiment à piles.



ATTENTION !

- Le changement de piles devra être effectué par un adulte ou bien sous le contrôle d'un adulte.
- Insérer correctement les piles en respectant les signes de polarité (+) et (-) inscrits sur les piles et le produit.
- Ne pas essayer de recharger des piles non rechargeables.
- Les piles rechargeables doivent être rechargées sous la surveillance d'un adulte.
- Les piles rechargeables doivent être retirées de la console avant d'être rechargées.
- Ne pas mettre les bornes en court-circuit.
- Ne pas mélanger des piles neuves et usagées, et ne pas mélanger des piles de type différent (par exemple: rechargeables et alcalines, standard et alcalines).
- Ne pas essayer d'alimenter le produit en électricité en utilisant l'alimentation secteur ou tout autre système d'alimentation indépendant.
- Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.
- Les piles usagées doivent être retirées du produit.
- Se débarrasser des piles en toute sécurité pour l'environnement.
- Ne pas jeter les piles usagées dans un feu. Risque d'explosion.
- Examiner régulièrement la console pour détecter si elle a subi éventuellement des dommages dans la partie électrique. En cas de dommages, ne pas jouer avec la console avant complète réparation.
- Conserver les informations ci-dessus pour une référence future.



Ce symbole signifie que ce produit ne doit pas être jeté dans une poubelle d'ordures ménagères. Veuillez porter ce produit dans un point de collecte spécifique pour les équipements électriques et électroniques

• Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petite dimension pouvant être absorbés. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure. Photos non contractuelles. Les couleurs et les formes de ce produit peuvent différer de celles représentées sur l'emballage. Fabriqué en R.P.C.

© 2012 MEGABLEU France

D'après l'émission IN ZE BOÎTE, dont les droits appartiennent à JEUNESSE TV et MAXIMAL PRODUCTIONS. IN ZE BOÎTE™ et GULLI™ sont des marques de JEUNESSE TV. Tous droits réservés.



MEGABLEU
www.megableu.com

Route de Bresolettes 61190 Randonnai - France
Tél.: +33 (0)2 33 85 25 00 - Fax : +33(0)2 33 85 25 04

Pour jouer chez
vous Comme à la
télé!

Êtes-vous
prêts à
relever le
défi ?



in
ze

Boîte™
Livret de jeu



12 • La course aux chaussures (matériel : les chaussures des joueurs)

Tracer 2 lignes séparées de 8 pas. On forme un tas avec toutes les chaussures des joueurs après une des deux lignes. Tous les joueurs se placent derrière la ligne de départ. Au top départ, tous les joueurs courent pour retrouver leurs chaussures et les enfiler. Ils doivent ensuite revenir au départ.

Remarques : les chaussures doivent être mises lorsqu'on est à côté du tas de chaussures. Il est interdit de jeter, de prendre ou de bloquer une chaussure appartenant à un autre joueur.

Le joueur le plus rapide fait gagner 30 secondes à son équipe.

Les affrontements

1 • Les 5 passes (matériel : du papier ou une balle)

Les joueurs doivent former une boulette avec du papier ou utilisent la balle. La partie démarre en lançant la boulette en l'air entre 2 joueurs de chaque équipe.

La première équipe qui arrive à se faire 5 passes d'affilée sans que la boulette ne touche le sol ou ne soit interceptée par l'équipe adverse gagne les 30 secondes.

2 • Le combat des cloches

Deux joueurs (un de chaque équipe) se mettent à cloche-pied les mains derrière le dos. Le premier qui arrive à déséquilibrer l'autre ou à le faire tomber ou lui faire poser le deuxième pied par terre gagne. Puis c'est au tour de 2 nouveaux joueurs.

Remarque : il est interdit durant le combat de changer de pied ou de retirer ses mains de derrière le dos.

Quand tous les joueurs sont passés, l'équipe ayant remporté le plus de duels gagne les 30 secondes.

3 • Tire-Tire (matériel : une serviette ou un torchon)

Deux joueurs (un de chaque équipe) se mettent l'un en face de l'autre. Au milieu de la pièce, on trace sur le sol une marque (ou on y pose un objet). Les deux joueurs prennent la serviette ou le torchon chacun à une extrémité. Le premier des deux qui réussit à amener l'autre joueur de l'autre côté de la marque gagne le duel. Puis c'est au tour de 2 nouveaux joueurs.

Remarque : il est interdit de lâcher la serviette, ou de poser une autre partie du corps que les pieds sur le sol ; le joueur qui commet une de ces fautes donne la victoire à l'adversaire.

Quand tous les joueurs sont passés, l'équipe ayant remporté le plus de duels gagne les 30 secondes.

4 • Bras de fer

Deux joueurs (un de chaque équipe) se placent de chaque côté d'une table. Ils vont s'affronter au bras de fer.

Puis, c'est au tour de 2 nouveaux joueurs. On note à chaque fois qui est le vainqueur.

Remarque : il est interdit de décoller le coude.

Quand tous les joueurs sont passés, l'équipe ayant remporté le plus de duels gagne les 30 secondes.

5 • Le combat des poires

Au top départ, tous les joueurs se mettent sur la tête et font le poirier.

Le joueur qui parvient à maintenir le plus longtemps cette position sans tomber fait gagner les 30 secondes à son équipe.

6 • Le ring

On trace au sol un carré de 2 pas sur 2 pas. Un joueur de chaque équipe entre dans le carré. Au signal, chaque joueur doit tenter de faire sortir son adversaire du carré. Le premier qui y arrive gagne.

Puis, c'est au tour de 2 nouveaux joueurs. On note à chaque fois qui est le vainqueur.

Remarque : il est interdit de donner des coups. On peut seulement tirer et pousser. Il faut que les deux pieds du joueur soient sortis du carré pour qu'il perde.

Quand tous les joueurs sont passés, l'équipe ayant remporté le plus de duels gagne les 30 secondes.

7 • Le lancer avec la bouche (matériel : un objet léger tel qu'une chaussure)

Un bout de l'objet doit être tenu entre les dents et être jeté le plus loin possible par le joueur.

Remarque : il est interdit d'utiliser les mains.

Les joueurs passent chacun leur tour.

C'est le joueur qui lance l'objet le plus loin qui fait gagner les 30 secondes à son équipe.

8 • Le saut de grenouille

On met une marque sur le sol. Le joueur se place sur cette marque accroupi à pieds joints. Il devra faire un saut à pieds joints le plus loin possible. Les joueurs passent chacun leur tour.

C'est le joueur qui saute le plus loin qui fait gagner les 30 secondes à son équipe.

9 • Le « basket boîte » des saouls (matériel : la boîte noire, du papier ou 3 balles de ping-pong).

Les joueurs forment 3 boulettes avec le papier ou utilisent les 3 balles. On place la boîte noire sur une chaise. À 3 mètres de la boîte, on met une marque au sol. Le joueur prend les 3 boulettes. Il se met sur la marque et doit tourner 10 fois sur lui-même. Puis juste après, il doit essayer de lancer les 3 boulettes dans la boîte les unes à la suite des autres. À chaque boulette envoyée dans le compartiment de la boîte correspondant à son équipe, on marque un point. Les joueurs passent chacun leur tour.

Remarques :

- il est interdit de mettre plus de 3 secondes entre chaque lancer.

- si la boulette atterrit dans le compartiment des adversaires, le point leur revient.

Lorsque tous les joueurs sont passés, on compte les points de chaque équipe.

L'équipe dont les joueurs ont marqué le plus de points gagne les 30 secondes.

Règle du jeu

Préparation du jeu :

Les joueurs forment deux équipes. Chaque équipe choisit une couleur : vert ou violet (cette couleur correspondra à la couleur de leur bouton poussoir sur la console électronique).

Les 225 cartes « ZE QUIZZ », les 2 cartes « JOKER », le livret et les 2 masques sont placés à côté de la console électronique.

Le séparateur doit être inséré dans la fente de la boîte noire.

La boîte noire (comportant un compartiment vert et un violet) est également placée près des joueurs.

Chaque équipe désigne un joueur qui prend 10 demi-cubes et les place dans la pièce où la partie va se dérouler.

Les demi-cubes doivent être :

- posés face numérotée non visible,
- posés sur quelque chose et être visibles de tous,
- séparés d'une distance d'au minimum un pas.

Important : les joueurs doivent poser les demi-cubes sans regarder les chiffres inscrits à l'intérieur.

Après avoir disposé les demi-cubes, les joueurs rejoignent leur équipe qui se place chacune à proximité de la console électronique.

But du jeu :

Gagner le maximum de secondes au cours des différentes épreuves afin de disposer du plus de temps possible pour l'épreuve finale de « LA BOÎTE NOIRE ».

Déroulement du jeu :

Les joueurs s'affrontent en deux manches.

Pour chaque manche, les équipes effectuent 4 épreuves successives (les 2 équipes exécutent donc ces 4 épreuves 2 fois de suite) dans l'ordre suivant :

- Épreuve « JOKER »
- Épreuve « ZE MIME »
- Épreuve « ZE QUIZZ »
- Épreuve « ZE CHALLENGE »

Épreuve « JOKER »

Il s'agit de gagner une carte « JOKER ».

Déroulement :

- Utiliser le menu « HASARD » de la console électronique (voir page 6) pour déterminer le demi-cube numéroté à trouver.
- Régler le menu « CHRONO » sur 60s.
- Dès que le bouton OK est pressé, le compte à rebours commence ; tous les joueurs partent à la recherche du demi-cube ayant le numéro affiché par la console. Ils doivent retourner chaque demi-cube et le reposer si ce n'est pas le bon.
- Le premier joueur qui mettra le demi-cube demandé dans le compartiment de la boîte correspondant à la couleur de son équipe avant la fin des 60 secondes fera gagner la carte « Joker » à son équipe.
- Lorsque cette épreuve est terminée, le demi-cube est remplacé dans la pièce.
- On passe ensuite à l'épreuve « ZE MIME ».

Remarques :

- Après 60 secondes l'épreuve s'arrête ; le demi-cube déposé dans la boîte après les 60 secondes ne sera pas pris en compte (il faut recommencer l'épreuve).

- Il est interdit de :

- bloquer l'accès à la boîte noire,
- retenir un joueur adverse,
- arracher des mains d'un joueur adverse un demi-cube,
- mettre plus d'un demi-cube dans la boîte.

- Si un joueur commet une de ces fautes, la carte « JOKER » revient directement à l'équipe adverse.

- Le **JOKER** pourra servir à l'équipe une fois lors d'une des 3 épreuves « ZE MIME », « ZE QUIZZ » ou « ZE CHALLENGE ».

Sommaire

Matériel	page 2
Règle du jeu	page 3
Console électronique	page 6
Les Challenges	page 8
Conseils d'utilisation	page 12

Matériel

- 1 console électronique*
- 237 cartes :
 - 225 cartes « ZE QUIZZ »,
 - 10 cartes « ZE MIME »
 - 2 cartes « ZE JOKER »
- 10 cubes composés de 20 demi-cubes numérotés
- 2 masques
- 1 livret de jeu
- 1 boîte noire
- 1 séparateur en carton pour la boîte noire (1 face verte et 1 face mauve)



* Fonctionne avec 3 piles LR03 non fournies.

Les yeux bandés

1 • La chaise chaussée (matériel : les masques, 2 chaises, 8 chaussures)

Deux chaises sont placées dans la pièce. À côté de chaque chaise, 4 chaussures sont déposées. Un joueur de chaque équipe se met un masque sur les yeux. Au top départ, on fait tourner les joueurs masqués sur eux-mêmes 10 fois afin de les désorienter puis on les laisse partir chacun vers leur chaise. Le premier des deux qui réussira à mettre à chaque pied de sa chaise une chaussure gagne. Puis c'est au tour de 2 nouveaux joueurs.

Remarque : Les joueurs pourront être aidés par les indications verbales de leurs coéquipiers.

Lorsque tous les joueurs sont passés, l'équipe dont les joueurs ont remporté le plus de duels gagne les 30 secondes.

2 • Les retrouvailles à l'aveugle (matériel : les 2 masques)

Deux joueurs de la même équipe se mettent un masque sur les yeux. Ils se placent ensuite à 8 pas de distance. Au top départ, on fait tourner les joueurs sur eux-mêmes 10 fois afin de les désorienter puis on les laisse partir. Ils devront se retrouver le plus rapidement possible.

Remarques :

- Ces 2 joueurs n'ont pas le droit de faire le moindre bruit.

- Ils pourront être aidés par les indications verbales de leurs coéquipiers.

Puis c'est au tour de deux joueurs de l'équipe adverse de jouer.

Lorsque tous les joueurs sont passés, c'est l'équipe dont les 2 joueurs se sont retrouvés le plus vite qui gagne les 30 secondes.

3 • À la recherche d'une place (matériel : les 2 masques, une chaise)

Un joueur de chaque équipe se met un masque sur les yeux. Les 2 joueurs se placent à 8 pas d'intervalle. Au milieu des deux joueurs, on place une chaise. Au top départ, on fait tourner les joueurs sur eux-mêmes 10 fois afin de les désorienter puis on les laisse partir. Le premier qui réussira à s'asseoir sur la chaise gagne. Puis c'est au tour de 2 nouveaux joueurs.

Remarque : Les joueurs pourront être aidés par les indications verbales de leurs coéquipiers.

Lorsque tous les joueurs sont passés, l'équipe dont les joueurs ont remporté le plus de duels, gagne les 30 secondes.

4 • Le lancer à l'aveugle (matériel : un masque, un objet léger)

Le joueur les yeux bandés doit réussir à lancer un objet en l'air et le rattraper sans qu'il ne tombe à terre. Les joueurs passent chacun leur tour. **Celui qui réussira cet exploit en envoyant l'objet plus haut que tous les autres fera gagner les 30 secondes à son équipe.**

5 • Le lancer à l'aveugle en couple (matériel : les 2 masques, un objet léger)

Deux joueurs de la même équipe se mettent un masque sur les yeux. L'un des joueurs doit envoyer l'objet à son coéquipier qui devra l'attraper sans qu'il ne touche le sol. Puis, c'est au tour de deux joueurs de l'équipe adverse.

Remarque : Chaque couple a le droit à 3 essais.

Les deux joueurs qui réussiront cet exploit en étant le plus éloigné possible l'un de l'autre feront gagner les 30 secondes à leur équipe.

6 • Le « basket boîte » à l'aveugle (matériel : la boîte noire, les 2 masques, du papier ou 3 balles de ping-pong)

Les joueurs forment 3 boulettes avec le papier ou utilisent les 3 balles. La boîte noire est placée sur une chaise.

À 3 mètres de distance, une marque est apposée au sol. On donne les 3 boulettes à un premier joueur. Il se place sur la marque et on lui pose un masque sur les yeux. Il doit ensuite essayer de lancer les 3 boulettes l'une après l'autre dans la boîte. Il gagnera un point par boulette envoyée dans le compartiment de la boîte de son équipe. Si une boulette atterrit dans le compartiment des adversaires le point leur revient.

Remarque : Le joueur pourra être aidé par les indications verbales de ses coéquipiers.

Lorsque tous les joueurs sont passés, on compte les points de chaque équipe.

L'équipe dont les joueurs ont marqué le plus de points gagne les 30 secondes.

RECOMMANDATION:

Les challenges doivent être exécutés sous le contrôle d'un adulte pour s'assurer qu'ils s'effectuent en toute sécurité.

Épreuve « ZE MIME »

Pour cette épreuve, on utilise les cartes « ZE MIME » sur lesquelles figurent 6 listes de mots (3 listes recto et 3 listes verso). Les listes sont numérotées de 1 à 6 et chaque liste présente 6 mots correspondant à 6 catégories : animal, sport, objet, métier, personnage, action.

Déroulement :

- Un joueur de l'équipe A se place devant tous les membres de son équipe ; ce joueur devra faire deviner à son équipe les 6 mots en les mimant.
- Le chronomètre est réglé sur 1 min 10 s. (voir page 6 du livret de jeu : « utilisation du menu Chrono »).
- Un joueur de l'équipe adverse B tire alors au hasard une carte « ZE MIME » sans que les joueurs de l'équipe A ne puissent la voir.
- Le joueur qui doit mimer choisit un chiffre entre 1 et 6 afin de déterminer la liste qu'il devra mimer (exemple : s'il dit le chiffre 2, il devra mimer les mots de la liste 2).
- On déclenche alors le chronomètre.
- Le joueur de l'équipe B qui a la carte en main doit dire à voix haute à quelle catégorie appartient le premier mot de la liste (exemple : il dira à haute voix « un animal ! » puis montrera le nom de l'animal à mimer au joueur). L'équipe du joueur qui mime pourra ainsi cibler ces propositions.
- Dès que les joueurs de l'équipe A ont deviné le mot, le joueur de l'équipe B montre le deuxième mot de la liste en indiquant la catégorie et ainsi de suite jusqu'à ce que le temps soit écoulé.
- C'est le joueur de l'équipe B, ayant la carte mime en main, qui confirme si l'équipe A a deviné le mot que mime leur joueur. Il dira à haute voix « OUI » et montrera immédiatement le mot suivant à mimer.
- Lorsque les 70 secondes sont écoulées, on comptabilise les mots devinés. L'équipe du joueur qui a mimé gagne **5 secondes** par mot deviné (2 mots devinés = 10 s. ; 3 mots devinés = 15 s., etc.). Un maximum de 30 secondes pourra donc être gagné par une équipe au cours de cette épreuve.
- Ces secondes gagnées sont enregistrées au compteur de l'équipe sur la console électronique (voir page 7 du livret de jeu : utilisation du menu « Équipe A » ou « Équipe B »).
- C'est ensuite au tour d'un joueur de l'équipe adverse B de passer l'épreuve.

Remarques :

- Si le joueur ne sait pas mimer le mot demandé, il dit « je passe » et c'est le mot suivant de la liste qu'il doit mimer.
- Pendant le mime, il est interdit de parler ou d'émettre des sons. Si jamais le joueur qui mime émet un son, le mime s'arrête et on passe au mime suivant. L'équipe ne gagne pas les 5 secondes pour ce mot.
- Toute réponse donnée au-delà du temps imparti ne sera pas prise en compte.

Utilisation du JOKER :

- Le JOKER permet à l'équipe qui le possède de rajouter 30 secondes au temps initial pour deviner les 6 mimes (soit un total de 1 minute 40 s. au lieu de 1 minute 10 s.).

Épreuve « ZE QUIZZ »

Pour cette épreuve, on utilise les cartes « ZE QUIZZ » sur lesquelles figurent de chaque côté une question avec 4 propositions de réponse. La réponse se trouve au bas de l'autre côté de la carte.

Déroulement :

- Le chronomètre est réglé sur 30 secondes (voir page 6 du livret de jeu : « utilisation du menu Chrono »).
- Un joueur prend la première carte de la pile et la pose dans la fente prévue à cet effet sur la console électronique ; les deux équipes découvrent ainsi en même temps la question.
- Dès que la carte est posée, on déclenche le chronomètre.
- La première équipe qui appuie sur le bouton poussoir doit donner une réponse. L'équipe adverse vérifie alors l'exactitude de la réponse en retournant la carte.
- Si la réponse est correcte, l'équipe remporte **5 secondes**.
- Si la réponse est mauvaise ou si l'équipe qui a tapé en premier sur le bouton poussoir ne donne pas de réponse, c'est l'équipe adverse qui remporte les 5 secondes.
- L'épreuve ZE QUIZZ comporte 5 cartes. On jouera avec 5 cartes de suite (pour chaque carte, on règle le chronomètre sur 30 secondes). Il y a donc **25 secondes** à gagner au cours de cette épreuve.
- Les secondes gagnées par chaque équipe sont enregistrées au compteur de l'équipe sur la console électronique.

Remarque :

- Si personne ne répond au-delà des 30 secondes, on retire la carte pour en remettre une nouvelle (aucune équipe ne gagne de secondes).

Utilisation du JOKER :

- Si une équipe donne une mauvaise réponse, elle peut utiliser son « JOKER ». L'équipe adverse ne gagne pas les 5 secondes et une nouvelle carte « ZE QUIZZ » sera insérée dans la fente.

12 • La roulette

Choisir un joueur dans chaque équipe. Le joueur doit effectuer 12 roulades avant. C'est ensuite au tour du joueur de l'autre équipe. **Le joueur le plus rapide fait gagner 30 secondes à son équipe.**

Les courses

Pour ces épreuves, il faudra marquer au sol des lignes soit à l'aide d'une craie, ou si le sol ne le permet pas, avec de la ficelle ou des objets pour délimiter les deux lignes.

1 • Entre deux derrières (matériel : un objet léger de taille moyenne tels que ballon, chaussure...)

Tracer 2 lignes séparées de 3 pas. Deux joueurs d'une même équipe doivent faire l'aller-retour entre les deux lignes, avec l'objet coincé entre leurs derrières. Les joueurs doivent franchir les lignes. Si cet objet tombe durant la course, les deux joueurs sont éliminés.

Remarque : il est interdit de toucher l'objet avec une autre partie du corps que le derrière durant la course.

Chaque couple doit courir contre un couple de l'équipe adverse, puis c'est au tour de 4 nouveaux joueurs. Chaque joueur ne passe qu'une fois. **L'équipe dont les joueurs remportent le plus de courses gagne les 30 secondes.**

2 • Entre deux fronts (matériel : un objet léger de taille moyenne tels que ballon, chaussure...)

Tracer 2 lignes séparées de 3 pas. Deux joueurs d'une même équipe doivent faire l'aller-retour entre les deux lignes avec l'objet coincé entre les fronts des deux joueurs. Les joueurs doivent franchir les lignes. Si cet objet tombe durant la course, les deux joueurs sont éliminés.

Remarque : il est interdit de toucher l'objet avec une autre partie du corps que le front durant la course.

Chaque couple doit courir contre un couple de l'équipe adverse, puis c'est au tour de 4 nouveaux joueurs. Chaque joueur ne passe qu'une fois. **L'équipe dont les joueurs remportent le plus de courses gagne les 30 secondes.**

3 • La course des brouettes

Tracer 2 lignes séparées de 5 pas. Deux joueurs d'une même équipe doivent faire l'aller-retour en faisant la brouette (l'un fait la brouette mains sur le sol et l'autre lui prend les pieds). Les joueurs doivent franchir les lignes.

Chaque couple doit courir contre un couple de l'équipe adverse, puis c'est au tour de 4 nouveaux joueurs. Chaque joueur ne passe qu'une fois. **L'équipe dont les joueurs remportent le plus de courses gagne les 30 secondes.**

4 • La course sur les mains

Tracer 2 lignes séparées de 3 pas. Deux joueurs d'une même équipe doivent faire l'aller-retour sur les mains.

L'un se met à la verticale sur les mains, pieds en l'air et l'autre lui prend les pieds. Les joueurs doivent franchir les lignes.

Chaque couple doit courir contre un couple de l'équipe adverse, puis c'est au tour de 4 nouveaux joueurs. Chaque joueur ne passe qu'une fois. **L'équipe dont les joueurs remportent le plus de courses gagne les 30 secondes.**

5 • La course « à dos de cheval »

Tracer 2 lignes séparées de 8 pas. Deux équipes se met à la queue leu leu en se tenant la taille. Les joueurs doivent faire l'aller-retour et franchir les lignes sans lâcher la queue leu leu.

Chaque couple doit courir contre un couple de l'équipe adverse puis c'est au tour de 4 nouveaux joueurs. Chaque joueur ne passe qu'une fois. **L'équipe dont les joueurs remportent le plus de courses gagne les 30 secondes.**

6 • La course des trains

Tracer 2 lignes séparées de 8 pas. Chacune des équipes se met à la queue leu leu en se tenant la taille. Les joueurs doivent faire l'aller-retour et franchir les lignes sans lâcher la queue leu leu.

L'équipe la plus rapide à faire l'aller-retour gagne les 30 secondes.

Si pendant la course un joueur lâche la queue leu leu, alors son équipe perd. Les 30 secondes vont directement à l'équipe adverse.

7 • La course des patineurs

Tracer 2 lignes séparées de 6 pas. Les joueurs doivent faire l'aller-retour entre les 2 lignes sans jamais décoller les pieds du sol.

L'aller doit se faire en marche avant et le retour en marche arrière. Chaque joueur d'une équipe va courir contre un joueur de l'équipe adverse puis ce sera au tour de 2 nouveaux joueurs. Les joueurs doivent franchir les lignes et chaque joueur ne passe qu'une fois.

L'équipe dont les joueurs remportent le plus de courses gagne les 30 secondes.

8 • La course à cloche-pied

Tracer 2 lignes séparées de 6 pas. Les joueurs doivent faire l'aller-retour à cloche-pied sans jamais changer de pied durant la course. Chaque joueur d'une équipe va courir contre un joueur de l'équipe adverse puis c'est au tour de 2 nouveaux joueurs.

Les joueurs doivent franchir les lignes et chaque joueur ne passe qu'une fois.

L'équipe dont les joueurs remportent le plus de courses gagne les 30 secondes.

9 • La course des gorilles

Tracer 2 lignes séparées de 6 pas. Les joueurs doivent faire l'aller-retour à 4 pattes sans que les genoux ne touchent le sol, à la façon des gorilles.

Remarque : il est interdit de se mettre debout sur les deux pieds.

Chaque joueur d'une équipe va courir contre un joueur de l'équipe adverse puis c'est au tour de 2 nouveaux joueurs. Les joueurs doivent franchir les lignes et chaque joueur ne passe qu'une fois.

L'équipe dont les joueurs remportent le plus de courses gagne les 30 secondes.

10 • La course du bossu (matériel : un objet de taille moyenne tels que coussin, chaussure...)

Tracer 2 lignes séparées de 6 pas. Les joueurs doivent faire l'aller-retour légèrement voûtés avec l'objet sur le dos. Si l'objet tombe durant la course, le joueur est éliminé.

Remarque : il est interdit de toucher l'objet avec les mains durant la course.

Les joueurs doivent franchir les lignes et chaque joueur ne passe qu'une fois.

L'équipe dont les joueurs remportent le plus de courses gagne les 30 secondes.

11 • La course des équilibristes (matériel : un objet de taille moyenne tels qu'un livre, une chaussure...)

Tracer 2 lignes séparées de 6 pas. Les joueurs doivent faire l'aller-retour avec l'objet sur la tête. Si l'objet tombe durant la course, le joueur est éliminé.

Remarque : il est interdit de toucher l'objet avec les mains durant la course.

Les joueurs doivent franchir les lignes et chaque joueur ne passe qu'une fois.

L'équipe dont les joueurs remportent le plus de courses gagne les 30 secondes.

Les CHALLENGES

Les épreuves de rapidité

1 • Rentrez sortez (matériel : une porte)

Choisir un joueur dans chaque équipe. Chaque joueur doit réaliser chacun son tour 5 passages à la suite. Un passage est égal à une sortie et une entrée. Il faudra donc faire 5 sorties et 5 entrées à la suite.

Remarque : le joueur devra bien refermer la porte à chaque passage (que se soit en rentrant ou en sortant).

C'est ensuite au tour du joueur de l'autre équipe.

Le joueur le plus rapide fait gagner 30 secondes à son équipe.

2 • De haut en bas (matériel : une chaise)

Choisir un joueur dans chaque équipe. Chaque joueur doit, chacun son tour, monter puis descendre d'une chaise 10 fois de suite.

Remarque : à chaque montée sur la chaise, le joueur doit poser les 2 pieds dessus et à chaque descente au sol il doit poser les 2 pieds par terre. Il est interdit de poser au sol n'importe quelle autre partie du corps.

C'est ensuite au tour du joueur de l'autre équipe.

Le joueur le plus rapide fait gagner 30 secondes à son équipe.

3 • Dessus dessous (matériel : une chaise)

Choisir un joueur dans chaque équipe. Chaque joueur doit, chacun son tour, s'asseoir sur une chaise puis s'asseoir par terre 10 fois de suite (s'asseoir sur la chaise et s'asseoir par terre comptent pour une fois).

Remarque : à chaque fois, les deux fesses doivent toucher la chaise et le sol.

C'est ensuite au tour du joueur de l'autre équipe.

Le joueur le plus rapide fait gagner 30 secondes à son équipe.

4 • Assis couché (matériel : une chaise)

Choisir un joueur dans chaque équipe. Chaque joueur doit, chacun son tour, s'asseoir 6 fois de suite sur une chaise puis s'allonger par terre sur le ventre (s'asseoir sur la chaise et s'allonger par terre comptent pour une fois).

Remarque : s'allonger signifie que la poitrine et le ventre doivent toucher le sol.

C'est ensuite au tour du joueur de l'autre équipe.

Le joueur le plus rapide fait gagner 30 secondes à son équipe.

5 • Debout couché

Choisir un joueur dans chaque équipe. Chaque joueur doit, chacun son tour, 6 fois de suite, s'allonger par terre sur le dos puis se remettre droit, debout jambes tendues (s'allonger par terre et se remettre droit debout comptent pour une fois).

C'est ensuite au tour du joueur de l'autre équipe.

Le joueur le plus rapide fait gagner 30 secondes à son équipe.

6 • Dehors dedans (matériel : une paire de chaussures à lacets)

Choisir un joueur dans chaque équipe. Chaque joueur doit, chacun son tour, 6 fois de suite, entrer et ressortir ses pieds d'une paire de chaussures lacées (sortir et rentrer comptent pour une fois).

Les joueurs utiliseront la même paire de chaussures.

Remarque : lorsque le joueur sort ses pieds des chaussures, ils doivent toucher le sol et lorsqu'il rentre ses pieds dans les chaussures ils doivent y entrer en entier, le talon y compris.

C'est ensuite au tour du joueur de l'autre équipe.

Le joueur le plus rapide fait gagner 30 secondes à son équipe.

7 • Torse nu, torse habillé (matériel : un tee-shirt ou un pull)

Choisir un joueur dans chaque équipe. Chaque joueur doit retirer le tee-shirt et le remettre 3 fois de suite.

Remarque : lorsqu'il le retire, le joueur doit jeter le tee-shirt à terre en le lâchant des mains et ensuite le récupérer pour le remettre sur lui à l'endroit.

Les joueurs utiliseront le même tee-shirt qu'ils mettront par-dessus le leur. C'est ensuite au tour du joueur de l'autre équipe.

Le joueur le plus rapide fait gagner 30 secondes à son équipe.

8 • Saute-mouton

Choisir un joueur dans chaque équipe. Le joueur doit réaliser, à la suite, 10 passages à saute-mouton sur un même joueur faisant partie de son équipe. C'est ensuite au tour du joueur de l'autre équipe.

Le joueur le plus rapide fait gagner 30 secondes à son équipe.

9 • Saute-serpent

Choisir un joueur dans chaque équipe. Le joueur doit, 10 fois de suite, sauter à cloche-pied par-dessus un autre joueur de son équipe qui sera allongé par terre sur le dos.

Remarque : il est interdit de changer de pied et de toucher le joueur à terre ; ce joueur à terre ne doit pas bouger.

C'est ensuite au tour du joueur de l'autre équipe.

Le joueur le plus rapide fait gagner 30 secondes à son équipe.

10 • Le Tournis (matériel : la boîte noire)

Mettre la boîte noire sur le sol. On choisit un joueur dans chaque équipe. Le joueur doit tourner, 10 fois de suite, autour de la boîte noire sans jamais la toucher. C'est ensuite au tour du joueur de l'autre équipe.

Le joueur le plus rapide fait gagner 30 secondes à son équipe.

11 • Le cheval fou (matériel : la boîte noire)

Mettre la boîte noire sur le sol. On choisit un joueur dans chaque équipe. Le joueur doit porter quelqu'un sur son dos et tourner 10 fois autour de la boîte noire sans jamais la toucher. C'est ensuite au tour du joueur de l'autre équipe.

Le joueur le plus rapide fait gagner 30 secondes à son équipe.

Épreuve « ZE CHALLENGE »

Pour cette épreuve, on se reporte à la page 8 du livret « Les Challenges » où figurent 4 types d'épreuves :

- les épreuves de rapidité chronométrées,
- les courses,
- les affrontements,
- les épreuves les yeux bandés.

Déroulement :

- Les joueurs décident ensemble d'une épreuve.
- Le joueur lit les consignes de l'épreuve à haute voix (les autres joueurs prennent le matériel nécessaire si besoin).
- Chaque équipe vérifie que les consignes de l'épreuve sont bien respectées par les adversaires.
- L'équipe qui gagne l'épreuve obtient **30 secondes**.

Remarques :

- Si un joueur ne respecte pas une des consignes, il sera immédiatement éliminé.
- La console est utilisée en mode chrono pour les épreuves de rapidité. Le temps est réglé sur 2 minutes. On appuie sur OK pour lancer le chronomètre qui est arrêté en appuyant sur le bouton poussoir de l'équipe quand l'épreuve est finie. On note le temps qui reste affiché. L'équipe à qui il restait le plus de temps gagne l'épreuve.
- En cas de match nul, on recommence l'épreuve.

Utilisation du JOKER :

Une équipe peut utiliser un « JOKER » pour recommencer une partie dans une épreuve ou pour recommencer l'épreuve entière si elle le souhaite.

Fin des épreuves

À la fin des 2 manches, chaque équipe regarde sur le cadran menu « FINALE » (voir page 7) combien de temps elle a gagné pour réaliser l'épreuve finale de « LA BOÎTE NOIRE ».

LA BOÎTE NOIRE

Déroulement :

- Chaque équipe choisit un de ses joueurs qui se bande les yeux avec le masque.
- La boîte noire est placée bien accessible sur la table.
- On fait tourner les 2 joueurs aux yeux bandés 10 fois sur eux-mêmes afin de les désorienter.
- Puis on déclenche le chronomètre qui va décompter le temps de chaque équipe seconde par seconde.
- Chaque joueur masqué a maintenant pour mission d'aller chercher les demi-cubes placés dans la pièce au début de la partie et de les déposer dans le compartiment de son équipe dans la boîte noire.

Remarques :

- Les 2 joueurs pourront être aidés par les cris et indications de leurs coéquipiers qui doivent rester derrière la boîte.
- Il est interdit d'aider physiquement les joueurs.
- Les demi-cubes mis par un joueur dans la boîte alors que le temps de son équipe est écoulé, ne seront pas comptabilisés.
- Si le joueur met un demi-cube dans le compartiment adverse, les points seront pour l'autre équipe.

L'équipe gagnante :

Lorsque le temps de chacune des 2 équipes est écoulé, on totalise les points de tous les demi-cubes déposés dans le compartiment de chaque équipe.

L'équipe qui obtient le plus grand nombre de points gagne la partie.

Variantes

- On peut décider d'un maître de jeu qui actionnera la console, choisira les mimes, les questions et les challenges, et qui tranchera en cas de litige.
- Les joueurs peuvent décider de ne jouer qu'une seule manche au lieu de deux.

Version pour 3 joueurs

Un des 3 joueurs fera le maître de jeu et les deux autres s'affronteront.

Les règles restent inchangées sauf :

- Pour l'épreuve « ZE MIME », c'est le maître de jeu qui fera les mimes et le premier des 2 joueurs qui trouve gagne les 5 secondes.
- Pour l'épreuve « ZE CHALLENGE », il faudra choisir des épreuves pouvant se faire à 2 joueurs.

Console électronique

Choix d'un menu :

Utiliser la touche SELECTION pour choisir parmi les cinq menus :

 SELECTION x1 pour le menu « HASARD »	 SELECTION x1 pour le menu « CHRONO »	 SELECTION x2 pour le menu « EQUIPE A »	 SELECTION x3 pour le menu « EQUIPE B »	 SELECTION x4 pour le menu « FINALE »
---	---	---	---	---

Remarques :
 - Le menu « HASARD » s'affiche dès la mise en marche de la console.
 - En appuyant une cinquième fois sur SELECTION, on revient au menu « HASARD ».

Utilisation du menu « HASARD » :

 SELECTION Le menu « HASARD » s'affiche dès la mise en marche.	 SELECTION Appuyez sur OK. La console choisit un nombre au hasard de 1 à 20. Remarque : - Un nouvel appui sur OK détermine un autre nombre.
--	--

Utilisation du menu « CHRONO » :

 SELECTION x1 Appuyez une fois sur SELECTION pour le menu « CHRONO ».	 SELECTION Appuyez sur les flèches pour choisir le temps (par tranches de 5 s.).	 SELECTION x1 Appuyez sur OK pour démarrer le chronomètre;	 SELECTION Lorsqu'on appuie sur un des boutons poussoirs, le chrono s'arrête. L'écran indique quelle équipe a été la plus rapide.	 SELECTION x2 Un appui sur OK permet de remettre le chrono à 00:00.
---	--	--	---	---

Remarques :
 - Lorsqu'il reste 10 s., il y a un bip toutes les secondes.
 - Le signal sonore pour l'équipe A est de 3 bips courts.
 - Le signal sonore pour l'équipe B est de 3 bips longs.

Utilisation du menu « EQUIPE A » :

 SELECTION x2 Appuyez deux fois sur SELECTION pour le menu « EQUIPE A ».	 SELECTION Appuyez sur les flèches pour ajouter ou enlever des secondes (par tranches de 5 s.).	 SELECTION x1 Appuyez sur OK pour confirmer.
--	---	--

Remarque :
 - La console garde en mémoire le temps de l'équipe A qui s'affiche dans le menu « FINALE ».

Utilisation du menu « EQUIPE B » :

 SELECTION x3 Appuyez trois fois sur SELECTION pour le menu « EQUIPE B ».	 SELECTION Appuyez sur les flèches pour ajouter ou enlever des secondes (par tranches de 5 s.).	 SELECTION x1 Appuyez sur OK pour confirmer.
---	---	--

Remarque :
 - la console garde en mémoire le temps de l'équipe B qui s'affiche dans le menu « FINALE ».

Utilisation du menu « FINALE » :

 SELECTION x4 Appuyez quatre fois sur SELECTION pour le menu « FINALE ». Le temps cumulé de chaque équipe apparaît sur l'écran.	 SELECTION x1 Appuyez sur OK pour lancer les deux chronomètres.	 SELECTION Lorsque le premier chrono est terminé, on entend plusieurs bips. Le second chrono continue jusqu'à son terme.
---	---	--

Remarques :
 - quand le temps de l'équipe A est écoulé, le signal sonore est une série de 3 bips courts.
 - quand le temps de l'équipe B est écoulé, le signal sonore est une série de 3 bips longs.

ATTENTION :
 • Pour économiser les piles, la console se met en veille au bout de 5 minutes d'inactivité. Appuyez sur SELECTION ou sur OK pour la réactiver (toutes les informations sont gardées en mémoire).
 • La mise sur position « OFF » du commutateur entraîne une remise à zéro des données de la console.