

Défi n°7 : le garçon de café

Affrontement

Ce qu'il faut faire

1^{ère} manche : je transporte, un par un, le plus d'objets possible, dans le temps imparti (1 minute par exemple), sans les faire tomber et sans courir, d'une caisse à l'autre à l'aide du plateau en empruntant le parcours défini. Mon adversaire fait ensuite de même.

2^e manche : recommencer en changeant la règle, au choix :

- Le gagnant joue en portant le plateau de la main inhabituelle (*Coup d'éclat*).
- Le perdant à droit à du temps en plus, décidé entre les participants (*Coup de pouce*).

Le but n'est pas la rapidité de déplacement mais de ne pas faire tomber l'objet. Seuls les objets acheminés sans chute pourront être déposés dans la caisse et comptabilisés.



Rôles à tenir : joueur + juge + maître du temps

Matériel : 1 chronomètre + 1 plateau sans rebords (en carton par exemple) + 2 caisses (1 remplie d'objets dans une pièce + 1 vide dans une autre pièce) + 30 objets transportables, non fragiles, de formes, de poids et de volumes différents.

Variantes

- Modifier la distance entre les 2 caisses.
- Ajouter des obstacles à franchir.
- Proposer d'autres *Coups de pouce* et *Coups d'éclat*.