

GRAND JEUX

DURÉE DE L'ANNIVERSAIRE :

3H (14H/17H : MERCREDI, SAMEDI OU DIMANCHE) SELON LA DISPONIBILITÉ

ACTIVITÉS:

1 GRAND JEUX A THÈME AU CHOIX (AVENGERS, KOH LANTA, FORT BOYARD, HARRY POTTER) + 30 MIN DE GOÛTER (GÂTEAU, BONBONS ETC...)

TARIFS GRANDS JEUX À THÈME :

270 EUROS POUR 8 ENFANTS + 22 EUROS SUPPLÉMENTAIRES JUSQU'À 12 (À PARTIR DU 13EME NOUS CONSULTER)

LES THÈMES:

3/ HARRY POTTER :

- ÉPREUVE 1 : QUIDDITCH MOLDU : AFFRONTÉ TON ADVERSAIRE LORS D'UN MATCH OU LA PRÉCISION EST DE MISE AFIN DE MARQUER DANS LES BUTS ADVERSES
- ÉPREUVE 2 : LA COURSE EN VOITURE D'ARTHUR WEASLEY : COURSE DE KART EXPLOSIVE POUR RAMENER DES POINTS À TON ÉQUIPE
- ÉPREUVE 3 : CHASSE AQUATIQUE (UNIQUEMENT L'ÉTÉ) : RÉCUPÈRE LES BALLONS LESTÉS PAR DES ANNEAUX AFIN DE TROUVER L'ÉNIGME QUI FERA GAGNER TON ÉQUIPE
- ÉPREUVE 4 : BATTLE DE PISTOLETS MAGIQUES : QUE LA GRANDE BATAILLE DE NERFS COMMENCE !!
- ÉPREUVE 5 : QUIZZ DU SORCIER : TROUVE LES RÉPONSES PARMIS LES 20 QUESTIONS QUI TE DONNERONT DES POINTS BONUS

2/ AVENGERS :

- ÉPREUVE 1 : CAPTAIN AMERICA , APPREND À LANCER TON FRISBEE COMME CAPTAIN AMERICA LANCE SON BOUCLIER
- ÉPREUVE 2 : BLACK PANTHER , DEVIENS AGILE COMME BLACK PANTHER EN RÉALISANT UN PARCOURS ATHLÉTIQUE
- ÉPREUVE 3 : CLINT BARTON , FAIS DE TOI UN AS DE LA GÂCHETTE À L'AIDE DE TON ARC ET DE TES FLÈCHES
- ÉPREUVE 4 : AQUAMAN (UNIQUEMENT L'ÉTÉ) ,ÉQUIPE-TOI DE TA LANCE ET VA RÉCUPÉRER DES ANNEAUX EN PROFONDEUR
- ÉPREUVE 5 : HULK , RÉVÈLE LA FORCE QUI EST EN TOI POUR FAIRE GAGNER TON ÉQUIPE
- ÉPREUVE 6 : IRON MAN :RÉCUPÈRE LES GEMMES DE POUVOIR AVEC TON FUSIL NERF

3/ FORT BOYARD :

- ÉPREUVE 1 : LE PARCOURS MÉMOIRE : MÉMORISE ET RESTITUE LA COMBINAISON PROPOSÉE PAR LE MAÎTRE DU TEMPS
- ÉPREUVE 2 : LES ÉNIGMES DU PÈRE FOURAS : SAURAS TU RÉPONDRE AUX ÉNIGMES DE NOTRE PÈRE FOURAS AFIN DE PROGRESSER DANS LE JEU ?
- ÉPREUVE 3 : AU ROYAUME DES AVEUGLES : DEVINE À L'AVEUGLE LE CONTENU DES BOÎTES QUI SE TROUVERONT AU BOUT DU PARCOURS
- ÉPREUVE 4 : LES MAÎTRES DU TEMPS : VIENS DÉFIER LES MAÎTRES DU TEMPS DANS DIFFÉRENTES ÉPREUVES D'ADRESSE
- ÉPREUVE 5 : LA CLÉ NOYÉE (UNIQUEMENT L'ÉTÉ) : AIDE TON ÉQUIPE À RETROUVER LES ANNEAUX ET RÉSOUS L'ÉNIGME QUI TE PERMETTRA D'AVOIR LES CODES DU CADENAS CONTENANT LA CLÉ BONUS
- ÉPREUVE 6 : VITESSE ET PRÉCIPITATION : REMPLIT LE SEAU DE TON ÉQUIPE EN ESSAYANT DE GASPILLER LE MOINS D'EAU POSSIBLE LE LONG DU PARCOURS D'OBSTACLES

4/ KOH LANTA :

- ÉPREUVE 1 : LE PARCOURS DU COMBATTANT : UN PARCOURS FAIT D'OBSTACLES DIVERS ET VARIÉS (SLALOM GÉANT, SAUTS DE CERCEAUX, PARCOURS D'ÉQUILIBRE, ÉCHELLE HORIZONTALE...)
- ÉPREUVE 2 : LE TIR À L'ARC : UNE BATAILLE DE TIRS ENTRE DEUX ÉQUIPES OÙ LE PLUS GRAND SCORE L'EMPORTE
- ÉPREUVE 3 : LA COURSE RELAIS/PUZZLE : UN PARCOURS COUPLANT OBSTACLES ET TIRS DE PRÉCISION AFIN DE RAPPORTER LES PIÈCES DU PUZZLE À RÉALISER PAR LES ÉQUIPES
- ÉPREUVE 4 : EXPÉDITION SUBAQUATIQUE (UNIQUEMENT L'ÉTÉ) : PARTEZ À LA RECHERCHE DES ANNEAUX DISPOSÉS DANS LA PISCINE DU COUNTRY CLUB
- ÉPREUVE 5 : COURSE DE KART EN JUNGLE : UN RELAIS EXPLOSIF DANS LE BOIS DU CLUB
- ÉPREUVE 6 : RÉCUPÉRATION DE L'EAU À LA SOURCE : SAURAS-TU REMPLIR TON CONTENEUR D'EAU SANS EN PERDRE UNE GOUTTE LE LONG DU PARCOURS ?
- ÉPREUVE 7 : QUIZZ SUR LA SURVIE : 20 QUESTIONS VOUS ATTENDENT POUR REMPORTEZ DES POINTS BONUS.

