

Demande à
l'encadrant ou
l'animateur de se
mettre derrière
toi. Ferme les yeux
et laisse toi tomber
en arrière.
T'inquiète ! Il ou
elle te
rattrapera...

Impose toi
une règle
jusqu'à la
fin de la
partie.

Impose une
règle à
quelqu'un du
groupe jusqu'à
la fin de la
partie. C'est toi
qui décide...

Engage-toi
à échanger
ta collation
avec
quelqu'un
du groupe.

ACTION



ACTION



ACTION



ACTION



Apporte
ton aide à
quelqu'un
du groupe
pendant la
partie.

Engage-toi à rendre
service à quelqu'un
du groupe après
cette partie.
L'encadrant ou
l'animateur doit
écrire ton
engagement pour le
rendre officiel...

L'encadrant ou
l'animateur a
confiance en toi.
La preuve :
demande-lui de
te donner une
responsabilité
importante...

Fais faire quelque
chose de ridicule
ou de rigolo à
l'encadrant ou
l'animateur. C'est
toi qui décide...
Rassure-le bien, le
ridicule n'a jamais
tué personne !

ACTION



ACTION



ACTION



ACTION



Déguise-toi
jusqu'à la
fin de la
partie...

Mets le casque avec de la musique sur les oreilles de la personne de ton choix. Lorsque tu es sûr(e) qu'il n'entend rien d'autre que la musique, dis lui une phrase de ton choix (avec sujet, verbe et complément). Il doit essayer de trouver ce que tu lui avais dit.

Parmi ces trois activités, laquelle sais-tu mieux faire ?

- CHANTER
- DANSER
- DESSINER

Fais-nous une démonstration !

Raconte-nous ton plus gros fou rire, en essayant de ne pas rire !

ACTION



ACTION



ACTION



ACTION



Raconte-
nous ta plus
grosse
bêtise !

Dis quelque
chose de gentil,
de positif à la
troisième
personne à ta
gauche et à la
deuxième
personne à ta
droite...

Imite
l'encadrant
ou
l'animateur
de ton
choix...

Raconte-
nous ta plus
grosse peur
en la
mimant...

ACTION



ACTION



ACTION



ACTION



Demande à
l'encadrant ou
l'animateur de
te raconter ce
qui le rend fier
de toi.

Fais-toi une
déclaration
d'amour...

Tu dois faire une
déclaration
d'amitié à
quelqu'un du
groupe. Mais
attention ! C'est
l'encadrant ou
l'animateur qui
doit choisir à qui...

A partir de
maintenant,
chaque fois que
tu entendras le
mot OUI, tu
devras crier
STISTI !

ACTION



ACTION



ACTION



ACTION



JEU DE LA PHRASE VIVANTE.

Demande à l'encadrant d'inventer une phrase (assez longue) et te la dire dans l'oreille. La phrase doit ensuite passer d'oreille en oreille, jusqu'à la dernière personne qui devra la dire à haute voix.

Pendant 30 secondes, tout le monde doit faire le plus de bruit et de grimaces possibles.

L'encadrant ou l'animateur va crier **STOP** au moment de son choix. Vous devrez rester figés pendant une minute jusqu'au moment du **FLASH** de la photo que l'encadrant prendra en souvenir...

Prends une feuille blanche et mets-la par terre. Choisis trois personnes pour t'accompagner.

Pendant une minute, vous devrez tous les quatre tenir à **UN PIED** sur la feuille. Accrochez-vous !

FAITES UN DESSIN COOPERATIF

Tu dessines et colories quelque chose de ton choix sur une feuille (attention à bien laisser de la place aux autres). Tu passes ensuite la feuille aux autres, à tour de rôle, pour qu'ils puissent eux-aussi compléter le dessin. Tout le monde doit participer. Même l'encadrant ou l'animateur qui devra trouver un titre pour ce dessin.

ACTION



ACTION



ACTION



ACTION



LA CHENILLE

Demande à l'encadrant ou l'animateur de mettre la musique de ton choix.

C'est toi le meneur de la chenille, tu l'emmènes ou tu veux jusqu'à la fin de la chanson (l'animateur ou l'encadrant vous suivra !). Si tu lèves le bras gauche, tout le monde lève le bras gauche, et ainsi de suite...

LA CHAISE MUSICALE

Choisis une chanson et demande à l'encadrant ou l'animateur de mettre en place l'activité (une chaise par personne au début. L'animateur enlèvera une chaise entre chaque tour. Il ne devra rester qu'une seule chaise et donc un seul vainqueur à la fin...). Attention départ !

Mime
l'animal de
ton choix.

LA TOUPIE

Montes sur la table.
Couche-toi sur le dos, les genoux recroquevillés. Les autres doivent te faire tourner en faisant attention, pendant une minute.

ACTION



ACTION



ACTION



ACTION



Dis le plus rapidement possible, le prénom de tous les autres avec un adjectif positif qui rime. Exemple : Sabrina la sympa, Théo le rigolo, ...

LE BRUIT DE LA JUNGLE OU DE LA FERME

Pendant 30 secondes, en même temps, chacun fait le bruit d'un animal différent.

LE OU LA JOURNALISTE...

Fais semblant d'avoir un micro et interroge quelqu'un. Demande ce que tu veux, mais que du positif et du respectueux.

Mime la victoire

ACTION



ACTION



ACTION



ACTION



Dessine-toi
sur une
feuille ou
au
tableau...

Incarne un
personnage de
Disney... Les
autres doivent
le reconnaître.

Dessine-toi
une
moustache ou
un grain de
beauté sur la
joue...

Répète 3 fois les
deux phrases
suivantes :
« Sache qu'on
chasse chez
Serge » et « Seize
jacinthes sèchent
dans seize sachets
sales ».

ACTION



ACTION



ACTION



ACTION



Fais une
chanson avec
le prénom de
la deuxième
personne à ta
gauche.

Fais quelque
chose de bien
pour quelqu'un
du groupe...
MAINTENANT!

Embête ou
chatouille
ton (ta)
voisin(e)
de
droite...

L'ESCARGOT
Lève-toi. Pendant
une minute, tu dois
faire tout au
ralenti. Marcher,
parler, chanter,
danser, le +
LENTEMENT
POSSIBLE...

ACTION



ACTION



ACTION



ACTION

