

LOT 04 - 24 CARTES

ANIMYJOB

CARTES DE DÉFIS COOPÉRATION POUR ENFANTS

Des défis sans élimination où le groupe gagne en s'organisant, en communiquant et en s'encourageant.



CARTE 01



LA TOUR SILENCIEUSE

Construisez la plus haute tour possible sans prononcer un mot.

PRÊT À DÉCOUPER

CARTE 02



LE DESSIN RELAIS

Chacun ajoute un élément au dessin pendant dix secondes, puis passe le feutre.

PRÊT À DÉCOUPER

CARTE 03



LE BALLON VOYAGEUR

Faites circuler un ballon autour du cercle sans utiliser les mains.

PRÊT À DÉCOUPER

Comment utiliser ce pack

Imprimez sur papier épais, découpez les cartes puis piochez-en une. Adaptez le temps et l'espace au groupe.

ÂGES 6-12 ANS | 24 CARTES | 4 PLANCHES À DÉCOUPER



LA TOUR SILENCIEUSE

Construisez la plus haute tour possible sans prononcer un mot.



COOPÉRER

4 min | Équipe

NIVEAU



ANIMYJOB

LE DESSIN RELAIS

Chacun ajoute un élément au dessin pendant dix secondes, puis passe le feutre.

CARTE 02



CRÉER

4 min | Équipe

NIVEAU



ANIMYJOB

LE BALLON VOYAGEUR

Faites circuler un ballon autour du cercle sans utiliser les mains.



BOUGER

2 min | Groupe

NIVEAU



ANIMYJOB

CARTE 04

LE PONT DE PAPIER

Avec six feuilles, créez un pont capable de porter une gomme.



CRÉER

4 min | Équipe

NIVEAU



ANIMYJOB



LE RYTHME COMMUN

Inventez un rythme de quatre gestes et réussissez-le tous ensemble.



COOPÉRER

4 min | Groupe

NIVEAU



ANIMYJOB

CARTE 06

LE MOT COLLECTIF

À tour de rôle, ajoutez une lettre pour former un mot choisi par le groupe.



ÉCHANGER

3 min | Groupe

NIVEAU



ANIMYJOB



LA CHENILLE COORDONNÉE

Traversez la zone en gardant les mains sur les épaules, sans casser la file.



BOUGER

2 min | Groupe

NIVEAU



ANIMYJOB

CARTE 08



LE PUZZLE HUMAIN

Formez tous ensemble une étoile, un bateau puis un animal avec vos corps.



CRÉER

4 min | Groupe

NIVEAU



ANIMYJOB

09 CARTES DE DÉFIS COOPÉRATION



LE GARDIEN DU TRÉSOR

Transportez dix objets vers une boîte avec une seule main disponible par joueur.



COOPÉRER

4 min | Équipe

NIVEAU



ANIMYJOB

CARTE 10



LE MIROIR GÉANT

Un enfant bouge lentement et tout le groupe reproduit exactement ses gestes.



CALME

2 min | Groupe

NIVEAU



ANIMYJOB

LA PHRASE TOURNANTE

Créez une histoire : chacun ajoute une phrase qui reprend un détail précédent.



ÉCHANGER

3 min | Groupe

NIVEAU



ANIMYJOB

CARTE 12



LE CHEMIN PARTAGÉ

Posez cinq feuilles au sol et faites passer toute l'équipe sans toucher le sol.



BOUGER

2 min | Équipe

NIVEAU



ANIMYJOB



LA BALLE BAVARDE

Avant de passer la balle, dites une qualité observée chez un camarade.



ÉCHANGER
3 min | Groupe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

LE CHEF INVISIBLE

Choisissez secrètement un meneur de gestes. Le groupe doit rester parfaitement synchronisé.



OBSERVER
3 min | Groupe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

CARTE 14

LE NŒUD DE RUBANS

Tenez chacun un bout de ruban et réalisez ensemble un grand cercle régulier.



COOPÉRER
4 min | Groupe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

CARTE 16

LE DÉFI DES PRÉNOMS

Classez-vous par ordre alphabétique sans parler ni écrire.



OBSERVER
3 min | Groupe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB



LA MACHINE FOLLE

Chacun ajoute un mouvement et un son pour construire une machine collective.



CRÉER
4 min | Groupe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

LE MESSAGE DESSINÉ

Faites deviner une consigne uniquement grâce à trois dessins réalisés à plusieurs.



CRÉER
4 min | Équipe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

CARTE 18



LE TAPIS ROULANT

Faites avancer une peluche sur des feuilles déplacées de l'arrière vers l'avant.



COOPÉRER

4 min | Équipe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

CARTE 20



LE COMPTE PARFAIT

Comptez jusqu'à vingt : une seule personne parle à la fois, sans ordre décidé.



CALME

2 min | Groupe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

21 CARTES DE DÉFIS COOPÉRATION



LA MÉTÉO D'ÉQUIPE

Créez ensemble un bulletin météo mimé avec vent, pluie, soleil et tonnerre.



CRÉER

4 min | Équipe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

CARTE 22



LE CERCLE MINUSCULE

Faites tenir tout le groupe dans une zone qui rétrécit, sans pousser.



COOPÉRER

4 min | Groupe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

LE GUIDE DES FORMES

Un joueur décrit une forme cachée ; les autres la reproduisent sans la voir.



ÉCHANGER

3 min | Équipe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

CARTE 24



LA VICTOIRE COMMUNE

Choisissez un cri, un geste et un nom d'équipe puis présentez-les ensemble.



COOPÉRER

4 min | Groupe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB