

CARTES DE DÉFIS ESPRIT D'ÉQUIPE

Des missions pour apprendre à s'organiser, écouter les idées et valoriser chaque rôle.



CARTE 01



NOM ET EMBLÈME

Choisissez un nom d'équipe et dessinez un emblème en deux minutes.

PRÊT À DÉCOUPER

CARTE 02



LE PLAN COMMUN

Avant d'agir, chacun propose une idée puis l'équipe choisit un plan.

PRÊT À DÉCOUPER

CARTE 03



RÔLES TOURNANTS

Réalisez une construction avec un architecte, deux bâtisseurs et un observateur.

PRÊT À DÉCOUPER

Comment utiliser ce pack

Composez des équipes équilibrées et faites tourner les rôles de meneur, observateur, constructeur ou porte-parole.



NOM ET EMBLÈME

Choisissez un nom d'équipe et dessinez un emblème en deux minutes.


CRÉER

4 min | Équipe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

LE PLAN COMMUN

Avant d'agir, chacun propose une idée puis l'équipe choisit un plan.


ÉCHANGER

3 min | Équipe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

CARTE 02

RÔLES TOURNANTS

Réalisez une construction avec un architecte, deux bâtisseurs et un observateur.


COOPÉRER

4 min | Équipe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

CARTE 04

LE DÉFI DES FORCES

Chaque joueur cite une compétence qu'il peut apporter au groupe.


ÉCHANGER

3 min | Équipe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB



LA BALLE SYNCHRONISÉE

Faites dix passes sans chute en annonçant le prénom du destinataire.


COOPÉRER

4 min | Équipe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

LE PARCOURS GUIDÉ

Un joueur décrit le chemin pendant qu'un autre déplace une balle avec une règle.


ÉCHANGER

3 min | Duo

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

CARTE 06

LE SLOGAN

Inventez une phrase courte que toute l'équipe peut dire ensemble.



CRÉER

4 min | Équipe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

CARTE 08

LA DÉCISION MINUTE

Choisissez collectivement entre trois options en moins d'une minute.



ÉCHANGER

3 min | Équipe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

09 CARTES DE DÉFIS ESPRIT D'ÉQUIPE



LA TOUR ÉQUILIBRÉE

Construisez une tour où chaque membre pose exactement deux éléments.



COOPÉRER

4 min | Équipe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

LE RELAIS DES IDÉES

Chacun ajoute une amélioration à un projet imaginaire.



CRÉER

4 min | Équipe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

LE CAPITAINE CHANGE

Toutes les trente secondes, un nouveau meneur dirige les mouvements.



OBSERVER

3 min | Groupe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

CARTE 12

LE DÉFI DU SILENCE

Classez-vous par mois de naissance sans parler.



OBSERVER

3 min | Groupe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB



LE CERCLE D'ENCOURAGEMENT

Avant le défi suivant, chacun encourage une personne différente.



ÉCHANGER
3 min | Équipe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

LA FORME PARFAITE

Avec une corde au sol, créez un carré puis un triangle tous ensemble.



COOPÉRER
4 min | Équipe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

CARTE 14

LE CODE COLLECTIF

Inventez quatre gestes pour transmettre départ, stop, aide et réussite.



CRÉER
4 min | Équipe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

CARTE 16

LA MÉMOIRE DU GROUPE

Mémorisez ensemble douze objets en répartissant ce que chacun retient.



OBSERVER
3 min | Équipe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB



LE PONT DES RÔLES

Construisez un pont en changeant de rôle toutes les trente secondes.



COOPÉRER
4 min | Équipe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

QUESTION OUVERTE

Trouvez trois réponses différentes à un même problème avant de choisir.



ÉCHANGER
3 min | Équipe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

CARTE 18

LA CHAÎNE DE RYTHME

Chaque membre ajoute un son au rythme commun.



CRÉER

4 min | Équipe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

CARTE 20

MISSION SANS CHEF

Réussissez un rangement collectif sans désigner de meneur.



COOPÉRER

4 min | Équipe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

21 CARTES DE DÉFIS ESPRIT D'ÉQUIPE

LE PORTE-PAROLE

L'équipe prépare une réponse, puis une personne la présente fidèlement.



ÉCHANGER

3 min | Équipe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

LE DÉFI DES CONTRAINTES

Construisez avec une seule main par joueur et échangez les rôles à mi-parcours.



COOPÉRER

4 min | Équipe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

BILAN ÉCLAIR

Chacun complète : 'Notre équipe a réussi parce que...'.



ÉCHANGER

3 min | Équipe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

CARTE 24

CÉLÉBRATION COMMUNE

Créez un geste final qui inclut tous les membres du groupe.



CRÉER

4 min | Équipe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB