

CARTES DE DÉFIS POUR JOUR DE PLUIE

Des jeux rapides pour salle d'activité, maison, classe ou centre de loisirs.



CARTE 01



BOWLING DE CHAUSSETTES

Faites tomber six bouteilles vides avec une paire de chaussettes roulée.

PRÊT À DÉCOUPER

CARTE 02



ÎLES DE PAPIER

Traversez la pièce en déplaçant seulement trois feuilles sous vos pieds.

PRÊT À DÉCOUPER

CARTE 03



OMBRES EXPRESS

Avec vos mains, créez une ombre qui ressemble à un animal.

PRÊT À DÉCOUPER

Comment utiliser ce pack

Adaptez le volume sonore au lieu, sécurisez les déplacements et utilisez uniquement des objets légers.



BOWLING DE CHAUSSETTES

Faites tomber six bouteilles vides avec une paire de chaussettes roulée.

**BOUGER**

2 min | Solo

NIVEAU



ANIMYJOB

ÎLES DE PAPIER

Traversez la pièce en déplaçant seulement trois feuilles sous vos pieds.

**BOUGER**

2 min | Solo

NIVEAU



ANIMYJOB

CARTE 02

OMBRES EXPRESS

Avec vos mains, créez une ombre qui ressemble à un animal.

**CRÉER**

4 min | Solo

NIVEAU



ANIMYJOB

CARTE 04

LE BALLON INTERDIT

Gardez un ballon en l'air sans utiliser les mains.

**BOUGER**

2 min | Groupe

NIVEAU



ANIMYJOB



LABYRINTHE DE TABLE

Guide une bille ou une boule de papier entre des obstacles.

**OBSERVER**

3 min | Solo

NIVEAU



ANIMYJOB

DÉFILÉ DE CHAPEAUX

Inventez un chapeau avec une feuille et présentez-le en dix secondes.

**CRÉER**

4 min | Solo

NIVEAU



ANIMYJOB

CARTE 06



HISTOIRE MINUTE

Inventez une histoire avec les mots pluie, clé et dragon.



CRÉER

4 min | Solo

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

CARTE 08



STATUES MUSICALES MUETTES

Bougez sur un rythme frappé puis figez-vous quand il s'arrête.



BOUGER

2 min | Groupe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

09 CARTES DE DÉFIS JOUR DE PLUIE



LA TOUR EN GOBELETS

Construisez une tour de dix gobelets puis démontez-la sans chute.



CRÉER

4 min | Duo

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

TÉLÉPHONE DESSINÉ

Dessinez un mot vu cinq secondes puis faites-le deviner au suivant.



CRÉER

4 min | Équipe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

LE SOL CHANGE

À chaque mot annoncé, changez de façon de marcher.



OBSERVER

3 min | Groupe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

CARTE 12



COURSE DE SOUFFLE

Faites avancer une boule de papier jusqu'à la ligne uniquement en soufflant.



BOUGER

2 min | Solo

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB



OBJET TRANSFORMÉ

Prenez un objet ordinaire et mimez trois utilisations imaginaires.

**CRÉER**

4 min | Solo

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

LE BRUIT MYSTÈRE

Un joueur produit un son derrière un écran ; le groupe devine l'objet.

**OBSERVER**

3 min | Groupe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

CARTE 14

DESSIN DOS À DOS

Décrivez une image simple que votre partenaire doit dessiner sans la voir.

**ÉCHANGER**

3 min | Duo

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

CARTE 16

LA MINUTE DES DÉTAILS

Observez la salle puis fermez les yeux et citez huit éléments.

**OBSERVER**

3 min | Solo

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB



DANSE MINUSCULE

Inventez une danse qui se fait uniquement avec les doigts.

**CRÉER**

4 min | Solo

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

PONT DE LIVRES

Créez un pont entre deux piles capable de porter un crayon.

**CRÉER**

4 min | Équipe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

CARTE 18

LE CHEF DISCRET

Repérez qui dirige les gestes du groupe sans qu'il soit annoncé.



OBSERVER

3 min | Groupe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

CARTE 20

MÉTÉO SONORE

Créez ensemble une pluie qui devient orage puis revient au calme.



COOPÉRER

4 min | Groupe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

21 CARTES DE DÉFIS JOUR DE PLUIE

LA CHAÎNE IMPOSSIBLE

Faites une phrase où chaque mot commence par la dernière lettre du précédent.



ÉCHANGER

3 min | Groupe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

DÉFI RANGEMENT

Rangez dix objets par couleur ou taille avant la fin du compte à rebours.



COOPÉRER

4 min | Équipe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

MINI-CINÉMA

Jouez une scène de dix secondes avec début, surprise et fin.



CRÉER

4 min | Équipe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

CARTE 24

ARC-EN-CIEL FINAL

Trouvez un objet de chaque couleur sans déplacer ce qui ne vous appartient pas.



OBSERVER

3 min | Groupe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB