

LOT 04 - 24 CARTES

ANIMYJOB

CARTES DE DÉFIS PLEIN AIR POUR ENFANTS

Des idées actives, créatives et d'observation adaptées aux sorties et accueils de loisirs.



CARTE 01



COURSE DES OMBRES

Rejoignez l'ombre d'un repère puis changez de cible au signal.

PRÊT À DÉCOUPER

CARTE 02



BOUSSOLE VIVANTE

Orientez-vous vers le nord puis faites trois pas dans chaque direction.

PRÊT À DÉCOUPER

CARTE 03



RELAIS DES COULEURS

Touchez un élément de la couleur annoncée puis revenez au point de départ.

PRÊT À DÉCOUPER

Comment utiliser ce pack

Délimitez clairement la zone, vérifiez le terrain et adaptez les déplacements à la météo et au groupe.

ÂGES 6-13 ANS | 24 CARTES | 4 PLANCHES À DÉCOUPER



COURSE DES OMBRES

Rejoignez l'ombre d'un repère puis changez de cible au signal.

**BOUGER**

2 min | Groupe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

BOUSSOLE VIVANTE

Orientez-vous vers le nord puis faites trois pas dans chaque direction.

**OBSERVER**

3 min | Solo

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

CARTE 02

RELAIS DES COULEURS

Touchez un élément de la couleur annoncée puis revenez au point de départ.

**BOUGER**

2 min | Équipe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

CARTE 04

STATUE DU VENT

Prenez une pose qui semble résister à une rafale.

**CRÉER**

4 min | Solo

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB



LE TOUR DU TERRAIN

Repérez quatre points remarquables et donnez-leur un nom.

**OBSERVER**

3 min | Duo

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

LANCER PRÉCISION

Lancez trois sacs légers dans des zones de tailles différentes.

**BOUGER**

2 min | Solo

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

CARTE 06



PAS COMPTÉS

Atteignez un arbre ou un plot en exactement douze pas.



OBSERVER

3 min | Solo

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

CARTE 08



LA VAGUE HUMAINE

Faites circuler un saut autour du cercle sans interruption.



COOPÉRER

4 min | Groupe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

09 CARTES DE DÉFIS PLEIN AIR



MESSAGE À DISTANCE

Faites comprendre une consigne à votre équipe uniquement par gestes.



CRÉER

4 min | Équipe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

CARTE 10



LA LIGNE INVISIBLE

Alignez-vous du plus proche au plus éloigné d'un repère sans parler.



OBSERVER

3 min | Groupe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

RELAIS LENT

Transportez un objet sans courir et sans le tenir avec les doigts.



BOUGER

2 min | Équipe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

CARTE 12



LE CADRAGE PARFAIT

Avec vos mains, cadrez une vue et inventez son titre.



CRÉER

4 min | Solo

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB



PARCOURS ANIMAL

Choisissez trois animaux et changez de déplacement à chaque repère.



BOUGER

2 min | Solo

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

LE VENT MESUREUR

Testez avec un ruban la direction du vent à trois endroits.



OBSERVER

3 min | Équipe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

CARTE 14

CERCLE EXPRESS

Formez un cercle régulier en moins de dix secondes, sans vous pousser.



COOPÉRER

4 min | Groupe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

CARTE 16

LE GARDIEN DES LIMITES

Mémorisez la zone autorisée et montrez-en les quatre coins.



OBSERVER

3 min | Groupe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB



DÉFI DISTANCE

Estimez dix mètres puis vérifiez en comptant vos pas.



OBSERVER

3 min | Duo

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

LA SCULPTURE VIVANTE

À trois, créez une statue représentant l'aventure.



CRÉER

4 min | Équipe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

CARTE 18



COURSE AU SIGNAL

Changez de direction selon un son : clap, sifflement ou mot.



OBSERVER

3 min | Groupe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

CARTE 20



LE TRANSPORT COLLECTIF

Déplacez une balle sur un tissu tenu par quatre joueurs.



COOPÉRER

4 min | Équipe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

21 CARTES DE DÉFIS PLEIN AIR



SILENCE EXTÉRIEUR

Écoutez trente secondes et comptez les sons différents.



CALME

2 min | Groupe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

CARTE 22



L'ALPHABET DU TERRAIN

Trouvez des formes qui ressemblent à cinq lettres.



OBSERVER

3 min | Équipe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB



LE DRAPEAU D'ÉQUIPE

Créez un emblème au sol avec des éléments autorisés.



CRÉER

4 min | Équipe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

CARTE 24



RETOUR PRÉCIS

Après un petit parcours, revenez exactement à votre point de départ.



OBSERVER

3 min | Solo

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB