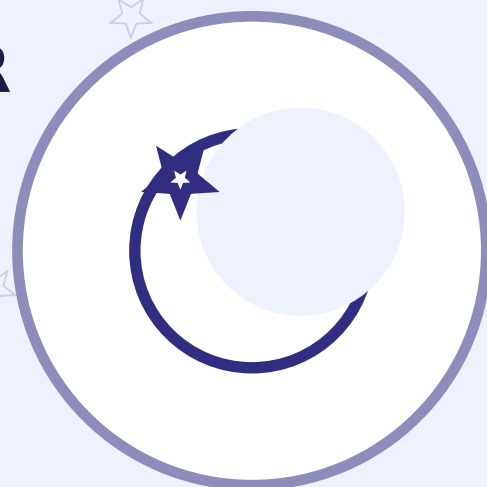


LOT 04 - 24 CARTES

ANIMYJOB

CARTES DE DÉFIS POUR VEILLÉE ENFANTS

Des activités adaptées à une ambiance de soirée : histoires, sons, ombres, observation et jeux doux.



CARTE 01

HISTOIRE À TROIS VOIX

Inventez une histoire où trois personnes racontent chacune un personnage.

PRÊT À DÉCOUPER

CARTE 02

OMBRE MYSTÈRE

Créez une ombre avec les mains et faites deviner l'animal.

PRÊT À DÉCOUPER

CARTE 03

SON DANS LA NUIT

Écoutez un son caché et imaginez son origine.

PRÊT À DÉCOUPER

Comment utiliser ce pack

Gardez un éclairage suffisant pour circuler, évitez les histoires effrayantes et respectez les enfants qui préfèrent observer.

ÂGES 7-14 ANS | 24 CARTES | 4 PLANCHES À DÉCOUPER



HISTOIRE À TROIS VOIX

Inventez une histoire où trois personnes racontent chacune un personnage.



CRÉER

4 min | Équipe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

OMBRE MYSTÈRE

Créez une ombre avec les mains et faites deviner l'animal.



CRÉER

4 min | Solo

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

CARTE 02

SON DANS LA NUIT

Écoutez un son caché et imaginez son origine.



OBSERVER

3 min | Groupe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

CARTE 04

CONSTELLATION DE LAMPE

Avec une lumière fixe, imaginez les points d'une constellation sur le mur.



CRÉER

4 min | Groupe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB



LE MOT CHUCHOTÉ

Faites circuler une phrase courte autour du cercle puis comparez la dernière version.



ÉCHANGER

3 min | Groupe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

LA LANTERNE PASSE

Faites circuler un objet lumineux ou symbolique sans bruit.



CALME

2 min | Groupe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

CARTE 06

HISTOIRE MINUTE

Racontez une aventure avec les mots lune, cabane et clé.



CRÉER

4 min | Solo

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

CARTE 08

BINGO DU SOIR

Repérez une ombre, un bruit lointain, une lumière douce et un objet rond.



OBSERVER

3 min | Duo

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

09 CARTES DE DÉFIS VEILLÉE

LE GARDIEN ENDORMI

Passez devant le gardien sans produire de son.



CALME

2 min | Solo

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

PORTRAIT DE LA LUNE

Décrivez la lune comme si c'était un personnage.

CARTE 10



CRÉER

4 min | Solo

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

LE FEU IMAGINAIRE

Créez ensemble les sons d'un feu qui s'allume puis s'éteint.



COOPÉRER

4 min | Groupe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

CARTE 12

ÉTOILE FILANTE

Faites passer un geste lumineux autour du cercle le plus rapidement possible.



COOPÉRER

4 min | Groupe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB



CONTE EN OBJETS

Choisissez trois objets et intégrez-les dans une courte histoire.



CRÉER

4 min | Équipe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

LE SILENCE PARTAGÉ

Restez une minute silencieux puis citez un détail entendu.



CALME

2 min | Groupe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

CARTE 14

LE VOYAGEUR NOCTURNE

Mimez un animal qui se déplace la nuit.



CRÉER

4 min | Solo

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

CARTE 16

CODE DE LANTERNES

Inventez trois gestes pour dire approche, stop et tout va bien.



CRÉER

4 min | Équipe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB



QUESTION AUX ÉTOILES

Inventez une question que vous poseriez à une étoile.



ÉCHANGER

3 min | Solo

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

LA SCÈNE FIGÉE

À quatre, créez une image de campement ou de cabane sous la lune.



CRÉER

4 min | Équipe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

CARTE 18

LE BRUIT QUI GRANDIT

Commencez par un son minuscule puis faites-le devenir orage et revenir au calme.



COOPÉRER

4 min | Groupe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

CARTE 20

OBJET DANS L'OMBRE

Devinez un objet grâce à sa silhouette.



OBSERVER

3 min | Groupe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

21 CARTES DE DÉFIS VEILLÉE

LA PHRASE APAISANTE

Choisissez une phrase douce pour terminer la journée.



ÉCHANGER

3 min | Groupe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

SOUVENIR DU JOUR

Citez un moment agréable sans raconter quelque chose de privé.



ÉCHANGER

3 min | Groupe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

LE GARDIEN DES RÊVES

Inventez une créature gentille qui protège le sommeil.



CRÉER

4 min | Solo

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB

CARTE 24

SALUT À LA NUIT

Créez un geste collectif calme pour clôturer la veillée.



COOPÉRER

4 min | Groupe

NIVEAU ● ● ●

ANIMYJOB