

DÉFI ANIMO

MATÉRIEL

- 1 dé géant ou un jeu de cartes duquel seulement les cartes représentant les nombres de 1 (as) à 6 sont conservées (24 cartes en tout);
- Fiche "Défi Animo", idéalement plastifiée.

DÉROULEMENT

- Exécuter des défis rigolos à l'aide d'un dé ou d'un jeu de cartes.

MISE EN ACTION

1. Demander aux participants de former un grand cercle.
2. Au centre du cercle, déposer la fiche des défis Animo. Inviter un des participants à brasser le dé ou à piger une carte. Le groupe doit relever le défi proposé par le chiffre pendant 15 secondes avant que le participant suivant relance le dé ou pige une carte. Voici les défis à relever:

Chiffre 1 : Sauter comme une grenouille

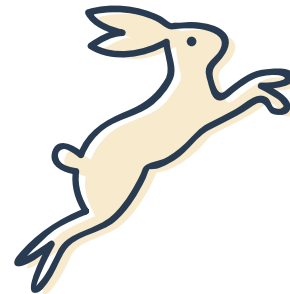
Chiffre 2 : Bondir comme un lapin

Chiffre 3 : Se déplacer comme un crabe

Chiffre 4 : S'étirer comme un chat

Chiffre 5 : Voler comme un aigle

Chiffre 6 : Se reposer comme un flamant rose



DÉFI ANIMO

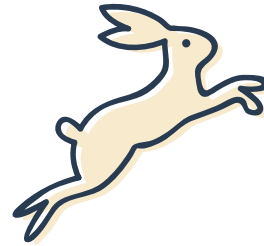
1.

SAUTER COMME UNE
GRENOUILLE



2.

BONDIR
COMME UN LAPIN



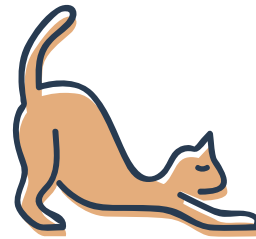
3.

SE DÉPLACER
COMME UN CRABE



4.

S'ÉTIRER COMME
UN CHAT



5.

VOLER COMME
UN AIGLE



6.

SE REPOSER COMME
UN FLAMANT ROSE

