

Harder Better Faster Stronger

Informations pratiques

Durée de l'animation : 10 à 15 minutes

Nombre de participant-e-s : à partir de 16 participant-e-s

Nombre d'animateurs-trices : 1 ou 2 animateur-rices idéalement

Matériel :

Musique *Harder, Better, Faster, Stronger* de Daft Punk

Papiers de couleur distribués au début pour répartir les participants en équipes (facultatif)

Public : Tout public

Disposition de l'espace : Tout type d'espace

Contexte d'utilisation de la trame chez E&D

Ce jeu a été créé par E&D lors du WEEeD 2016.

Objectifs de l'animation

Dynamiser les participant-e-s

Briser la glace avec humour

Créer de la cohésion de groupe

Résumé de l'animation

Un jeu sous forme de cours de « *step* », où les participant-e-s vont bouger en rythme de la musique de Daft Punk.

Déroulé de l'animation

Les participant-e-s sont divisé-e-s en 4 groupes : Harder / Better / Faster / Stronger. Chaque groupe va devoir reproduire un geste simple à chaque fois que l'on entendra son nom dans la chanson.

Exemple : les mains en haut pour le groupe « Harder », en bas pour le groupe « Better », à gauche pour le groupe « Faster », à droite pour le groupe « Stronger ».

L'animateur-trice se place au centre et fait, ensuite, répéter chaque groupe sans musique. L'animateur-trice exécute le geste en même temps et peut aussi volontairement se tromper ou s'adresser au mauvais groupe, pour raviver un peu l'attention si l'exercice paraît trop simple.

L'animateur-trice lance la musique et improvise une chorégraphie simple. Les participant-e-s doivent alors faire les gestes de « Harder », « Better », « Faster » et « Stronger » aux bons moments, lorsqu'ils apparaissent dans la chanson, tout en réalisant la petite chorégraphie le reste du temps. En effet, les 4 mots importants n'apparaissent pas de façon très fréquente au début de la chanson, cela aide donc à se mettre dans le rythme et complique l'exercice !