

Lucky Luke

Informations pratiques

Durée de l'animation : 10 minutes

Nombre de participant-e-s : à partir de 10

Nombre d'animateurs-trices : 1

Matériel : Aucun

Public : Tout public

Disposition de l'espace : Tout type d'espace

Objectifs de l'animation

Détendre l'atmosphère en début d'activité, idéal pour mémoriser les prénoms des un-e-s et des autres.

Résumé de l'animation

Une suite de duels entre les participant-e-s pour apprendre les prénoms de chacun-e-s.

Déroulé de l'animation

Les participant-e-s sont réunis en cercle puis l'animateur-trice leur explique les consignes suivantes. L'animateur-trice est le/la maître-sse du jeu. Il/elle va dire à tour de rôle les prénoms des participant-e-s. Lorsqu'un-e participant-e entend son prénom, il/elle doit se baisser. Les deux personnes à ses côtés sont alors en duel : elles doivent dégainer leur arme imaginaire (faire un pistolet avec les mains) en direction de l'autre et dire le prénom de l'autre le plus rapidement possible. La personne la plus lente est éliminée et sort du cercle. Si la personne dont le prénom a été appelé ne s'est pas baissée, elle sort également du cercle.

Attention, même si elle ne s'est pas baissée, les personnes à ses côtés sont tout de même en duel !

Quand il ne reste plus que deux participant-e-s, ils/elles se placent dos à dos puis avancent de trois pas au signal de l'animateur-trice qui compte.

Puis, l'animateur-trice lance un signal (« go », « pan », « top » ...etc.) et les participant-e-s se retournent et doivent dégainer et dire le prénom de leur adversaire le plus rapidement possible.

Variantes de l'animation

Si les participant-e-s se connaissent déjà, il est possible de faire ce jeu en utilisant les noms d'associations ou de projet à la place des prénoms.