

Les pas d'animaux

Informations pratiques

Durée de l'animation : 10 minutes

Nombre de participant-e-s : à partir de 6

Nombre d'animateurs-trices : 1

Matériel : paperboard/tableau

Public : Tout public

Disposition de l'espace : Tout type d'espace

Objectifs de l'animation

Détendre l'atmosphère en début d'activité, ou relancer l'énergie d'un groupe après la pause repas

Résumé de l'animation

Reproduire les pas d'animaux sur le dos de ses co-équipier-e-s le plus vite possible.

Déroulé de l'animation

Les participant-e-s sont séparé-e-s en deux équipes égales (ou plus). L'animateur-trice leur demande de citer 4 animaux et les écrit sur un paperboard.

Les équipes se mettent en file indienne et l'animateur-riche dit un nom d'animal à chaque personne au début de la file. Celle-ci imiter alors le pas de l'animal avec ses mains sur le dos de la personne juste devant elle, qui, après avoir deviné l'animal, le reproduit sur le dos de la personne devant, et ainsi de suite, le tout en silence.

Une fois que la première personne de la file pense avoir deviné, elle crie le nom de l'animal. Si c'est le bon, la dernière personne qui avait lancé le nom de l'animal passe devant et ainsi de suite, jusqu'à ce que tout le monde soit passé. L'animateur-riche peut donner le même nom d'animal aux groupes ou brouiller les pistes en donnant des noms différents (mais il faut bien suivre pour savoir si l'équipe a deviné ou non !).

Lorsqu'on se trompe, la personne qui avait lancé l'animal recommence avec un autre (ou le même !), donné par l'animateur-riche.

On peut terminer le jeu en déclarant une équipe gagnante en comptant le nombre de mots devinés.