



Les

FASCICULES

de la FESFO

DÉFIS DE GROUPE

Les 
FASCICULES
de la FESFO

DÉFIS DE GROUPE

*Tous droits réservés FESFO
Ce document ne peut pas être reproduit ni en partie ni intégralement
sans la permission écrite de la FESFO.
ISBN : 978-1-7777245-0-4*

*Ce projet a été rendu possible grâce à la contribution financière du ministère de l'Éducation de l'Ontario
dans le cadre des Fonds pour les priorités et les partenariats (FPP).*

*À noter que le contenu n'engage que ses auteurs et ne traduit pas nécessairement le point de vue du
ministère de l'Éducation de l'Ontario ni du Centre de leadership et d'évaluation inc.*

Fédération de la jeunesse franco-ontarienne Inc (FESFO)

www.fesfo.ca
Téléphone : 613-260-8055
info@fesfo.ca

Dans ce fascicule...

Qu'est-ce qu'un défi de groupe ?.....	4
Les principes de base.....	5
Qui peut participer à un défi de groupe ?.....	6
Comment animer un défi de groupe ?.....	6
Défis de groupe.....	9
Formes géométriques.....	9
Baguette flottante.....	10
Le réacteur nucléaire.....	11
Le labyrinthe.....	12
Le carré magique.....	13
La crêpe.....	14
Le nœud humain.....	15
Poteau téléphonique.....	16
Le mille-pattes.....	17
Course à obstacles visuels.....	18
Le sol est de la lave.....	19
Choisir une citation.....	20
La plus haute tour.....	21
Deviner la distance.....	22
La jonglerie collective.....	23

*« On peut en savoir plus sur quelqu'un en une heure
de jeu qu'en une année de conversation. »*

- PLATON

Qu'est-ce qu'un défi de groupe ?

Quelques définitions

Défi

Obstacle ou épreuve qu'un individu ou un groupe doit surmonter.

Groupe

Ensemble de personnes ayant quelque chose en commun.

Coopération

Travailler ensemble afin d'atteindre un but commun.

Créativité

L'habileté de percevoir une situation ou son environnement d'une façon différente. Cette façon de voir avec une nouvelle perspective permet de résoudre des problèmes et des défis.

Communication

Écouter une personne et comprendre les idées ou concepts qu'il ou elle exprime. Exprimer à son tour des idées ou concepts et être compris.e. Le langage, les mots, le ton de voix, les gestes, les expressions faciales sont des moyens de communiquer.

Animation

Donner la vie, l'énergie et le mouvement. Être responsable de ce qui se passe. Dans un défi de groupe, c'est donc le groupe lui-même qui s'anime. Donc un défi de groupe c'est un obstacle, une épreuve que l'ensemble des membres tentent de réaliser, de réussir collectivement. Les défis de groupe permettent de jeter un regard critique sur la dynamique à l'intérieur du groupe. Ces activités favorisent la résolution de problèmes de façon créative, la coopération et l'apprentissage de bonnes techniques de communication.

Principes de base

Les principes de base sont des lignes directrices et des engagements collectifs que le groupe adopte, afin de créer un climat positif pour échanger, réfléchir et participer tout au long de la conception et la livraison de l'activité de collecte de fonds. Pour que les principes de base soient efficaces, ils ne sont pas imposés. Plutôt, c'est au groupe de choisir de les adopter, et avoir l'option d'ajouter ou d'enlever des principes selon leurs besoins. Puisque les participant.e.s ne sont peut-être pas habitué.e.s à établir ce genre de cadre, la FESFO propose quelques principes pour faciliter le déroulement des discussions :

« JE »

Je parle pour moi-même, je ne présume pas que le reste du groupe a la même réalité ou opinion que moi (en évitant les « on pense »).

ÉCOUTE ACTIVE

J'écoute avec attention, sans interrompre et sans réfléchir à ma réponse. Je démontre que j'écoute avec des gestes et en posant des questions de clarification.

FRANÇAIS / LSQ

Le français et la langue des signes québécoise (LSQ) sont des langues qui nous rassemblent et que nous avons en commun. Je reconnais que les différents accents et façons de s'exprimer en français sont valides et contribuent à la richesse de notre langue. Je profite de cette opportunité de pouvoir vivre une activité en français.

RESPONSABLE DE MON PROPRE APPRENTISSAGE

Je décide qu'est-ce que je veux retenir de cette expérience, sans nuire à l'apprentissage des autres. J'assume la responsabilité de ma participation, de mes contributions ou de mon silence.

RESPECT

Je respecte les autres ; chaque personne a une place dans le groupe et est acceptée comme telle. Je respecte l'environnement et les lieux ; je prends soin de l'espace dans lequel je me trouve. Je me respecte moi-même ; je reconnais mes besoins et mes limites.

OUVERTURE

Je garde une ouverture d'esprit envers de nouvelles expériences, réalités et opinions. La diversité de nos vécus et de nos savoirs est une force pour le groupe.

ICI, MAINTENANT

(optionnel, selon la nature des discussions)

Je respecte la confiance des autres et la confidentialité. Je m'assure que ce qui est partagé ici reste entre nous.

***Le groupe peut également décider quelle est leur définition personnelle de ces concepts, dans le but de se les approprier. La personne responsable des activités peut revenir aux principes de bases, lorsque le groupe ne tient pas aux engagements collectifs. ***

Qui peut participer à un défi de groupe ?

Tout le monde peut y participer ! Une fois que les participant.e.s ont eu la chance de briser la glace et d'apprendre à se connaître, ils et elles seront plus confortables et prêt.e.s pour le défi. Le groupe peut être composé des membres d'un comité, d'une équipe ou d'une classe.



Comment animer un défi de groupe ?

Rassembler un groupe

- 1 Certains défis peuvent convenir à des petites équipes et d'autres s'adressent à un grand ensemble de gens.

Créer un environnement positif

- 2 **À faire :**
 - a. Écouter toutes les idées
 - b. Utiliser des mots d'encouragement
 - c. Rappeler au groupe l'importance de rester positif.ve.s**À éviter :**
 - a. Exclure ou blâmer les autres
 - b. Juger ou ridiculiser les idées des autres
 - c. Soutenir que son idée est la meilleure des idées

Présenter la tâche aux participant.e.s

- 3
 - a. Préparer le matériel et l'espace
 - b. Rassembler le groupe
 - c. Lire ou dire les consignes au groupe et demander s'il y a des questions
 - d. Mettre une minuterie et donner un signal de début

Le ou la facilitateur.trice

- 4 Contrairement à d'autres activités, les défis de groupe n'ont pas besoin d'un.e animateur.trice, mais d'un.e facilitateur.trice. Le groupe s'anime lui-même.

Facilitateur.trice : De l'anglais *facilitator*, le ou la facilitateur.trice comprend l'activité, prépare et présente le défi au groupe. Il ou elle ne doit pas participer à trouver la solution. Le ou la facilitateur.trice encadre l'activité. Il ou elle peut demander à l'équipe de recommencer, suggérer une pause ou ajouter des obstacles s'il ou elle estime que le groupe en a besoin.

Faire un retour

5 Le défi se termine lorsque le groupe accomplit la tâche ou lorsque le temps est écoulé. Le ou la facilitateur.trice entame une discussion avec le groupe en faisant ressortir tout ce que les membres ont vécu. Ceci donne la chance aux participant.e.s d'exprimer leurs émotions, les difficultés et les facilités à l'intérieur du groupe.

De plus, ces derniers ont la chance d'identifier l'origine des problèmes rencontrés afin de trouver des solutions. C'est ici que les observations et l'expérience du ou de la facilitateur.trice lui viendront en aide puisqu'elles peuvent servir à clarifier ce qui est vraiment arrivé pendant l'exercice et ainsi gérer des tensions potentielles dans le groupe.

Questions à poser :

Qui a participé à trouver la solution ?

Est-ce qu'il y a quelque chose que vous avez oublié ?

Qu'est-ce qui encourage la participation ?

Quelles autres solutions avez-vous essayées ou trouvées ?

La solution que vous avez utilisée était-elle créative/innovante/inattendue ?

Que feriez-vous pareil une prochaine fois ?

Comment avez-vous communiqué ensemble ?

Que feriez-vous différemment ?

Qu'est-ce que vous avez appris ?

Avez-vous aimé l'expérience ? Pourquoi ?

Ajouter des obstacles

- * Les obstacles sont habituellement présentés à la discrétion du ou de la facilitateur.trice d'habitude lors de l'explication des consignes. Ils peuvent être attribués soit à des participant.e.s spécifiquement ou au groupe en entier. Les obstacles peuvent encourager un élément du groupe tel qu'un.e leader caché.e ou une nouvelle dynamique de travail.

Voici une liste d'obstacles possibles :

Pas le droit de parler ;

Communiquer seulement par écrit ;

Se déplacer seulement à une jambe ;

Ne pas bouger par soi-même ;

Avoir les yeux bandés ;

Tou.te.s les membres de l'équipe ont les yeux bandés sauf une personne ;

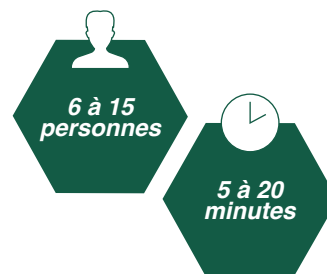
« Fusionner » deux participant.e.s ensemble (*par les bras ou la cheville*) ;

Le défi doit être relevé dans **X** minutes.



DÉFIS DE GROUPE


Formes géométriques



Intention

Pratiquer la communication, tisser des liens de confiance.

Lieu

 À l'extérieur ou à l'intérieur sur un terrain plat et sécuritaire.

Matériel

Bandeaux (*facultatif*)

Déroulement

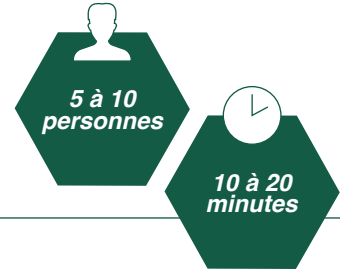
1. Demander aux participant.e.s de se tenir debout en formant un cercle et de bander leurs yeux avec un bandeau ou de garder leurs yeux fermés pour le restant de l'activité ;
2. Les inviter à tourner trois fois sur eux ou elles-mêmes pour ensuite reformer le cercle en se tenant les mains ;
3. Les participant.e.s doivent former ensemble une forme géométrique énoncée par le ou la facilitateur.trice tel un carré ou un triangle ;
4. Lorsque tout le groupe pense avoir obtenu la bonne forme, les participant.e.s peuvent ouvrir les yeux.

Variante

Avec une corde :

- a. Une fois que les participant.e.s ont tourné sur eux ou elles-mêmes, remettre une partie de la corde à chaque participant.e.s ;
- b. Avec cette corde, l'équipe doit tracer sur le sol une forme géométrique tels un carré, un triangle ou une étoile ;
- c. Lorsque tout le monde pense avoir obtenu la bonne forme, tout le monde peut ouvrir les yeux pour voir le résultat.

Baguette flottante



Intention

Pratiquer la communication, tisser des liens de confiance.

Lieu

 Préféablement à l'intérieur à l'abri du vent.

Matériel

Long bâton léger (ex. : bâton de tente, mètre en bois, un manche à balai, etc.)

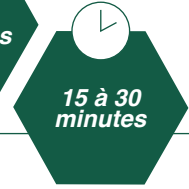
Déroulement

1. Demander au groupe de former deux lignes égales et parallèles, face à face. Les participant.e.s doivent placer leurs index à la hauteur de la taille, horizontalement au sol. Les paires de doigts doivent alterner d'une personne à l'autre comme les dents d'une fermeture éclair. En d'autres mots, chaque personne devrait avoir l'index de la personne devant elle entre ses propres des index ;
2. Déposer le bâton sur les doigts des participant.e.s. Tous les doigts doivent le toucher et rester en contact avec le bâton pendant la totalité de l'activité. Le bâton ne peut être tenu d'une autre manière que sur le dessus des doigts ;
3. Au signal, l'équipe doit déposer le bâton sur le sol sans qu'un doigt perde le contact avec le bâton. Si le doigt de quelqu'un cesse de toucher le bâton, toute l'équipe doit recommencer ;
4. L'activité est terminée lorsque l'équipe réussit lorsque les doigts de tout le monde sont au sol et que le bâton est toujours sur les doigts de tous.

Note

Il est possible d'augmenter la difficulté de ce jeu en ajoutant des poids aux extrémités du bâton qui ne doivent pas tomber pendant la descente.


Le réacteur nucléaire



Intention

Pratiquer la communication, créer de la cohésion d'équipe.

Lieu

 À l'intérieur.

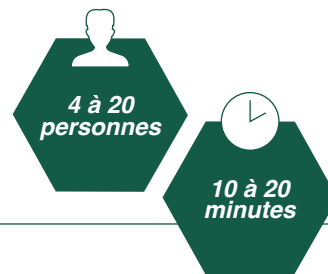
Matériel

- Ruban-cache
- Plusieurs élastiques
- Longue corde
- Ciseaux
- Bouteille

Déroulement

1. Tracer un cercle sur le plancher avec le ruban-cache pour délimiter la « zone de danger » (un cercle plus grand représente un niveau de difficulté plus élevé) ;
2. Ensuite, préparer le « réacteur nucléaire » : couper un morceau de corde de la même longueur pour chaque participant.e. Ce morceau doit mesurer au moins deux fois la distance entre le contour du cercle et son centre ;
3. Mettre un élastique autour de la bouteille et placer chaque morceau de corde sous l'élastique, à son milieu. La corde se retrouve donc « pliée » en deux. Placer le réacteur nucléaire au milieu du cercle ;
4. Demander au groupe de s'asseoir autour de la zone de danger et remettre à chaque participant.e les deux extrémités d'une corde ;
5. Expliquer au groupe qu'il faut sortir le réacteur nucléaire (la bouteille) de la zone de danger en utilisant les morceaux de corde qu'ils et elles ont reçu. Évidemment, aucune partie du corps ne peut entrer dans la zone de danger. Le groupe doit coordonner ses efforts puisque s'il tire trop fort sur la corde la bouteille tombera de l'élastique ou ce dernier cassera tout simplement. Si quelqu'un entre dans la zone ou si le réacteur tombe, le groupe doit recommencer ;
6. Le défi se termine lorsque le réacteur nucléaire est déposé hors de la zone de danger.

Le labyrinthe



Intention

Pratiquer la communication, créer de la cohésion d'équipe.

Lieu

 À l'intérieur.

Matériel

- Ruban-cache
- Une feuille de papier et un crayon

Déroulement

1. Tracer une grille carrée sur le plancher avec du ruban-cache et une grille correspondant sur une feuille de papier. Désigner une case de départ et une case d'arrivée aux extrémités opposées de la grille. Tracer ensuite un parcours sur la grille de papier entre les deux cases. Cette grille papier ne doit pas être vue par les participant.e.s. Les déplacements du trajet peuvent seulement se faire à gauche, à droite, en avant ou en arrière ;
2. Expliquer aux participant.e.s que l'équipe doit se rendre du début du labyrinthe jusqu'à la fin sans dévier du parcours. Si une personne se déplace dans une case qui n'est pas sur le parcours, son tour est terminé et doit rejoindre les autres pour aider la prochaine personne. Le parcours doit être découvert par essais et erreurs ;
3. Il peut y avoir seulement une personne sur la grille à tout moment. Chaque tour commence à la case départ. Le ou la participant.e doit se déplacer d'une case à la fois, en vérifiant d'être sur le parcours avec le ou la facilitateur.trice avant de se déplacer à la prochaine case. Il est interdit de sauter une case, de se déplacer diagonalement et d'utiliser un accessoire. Chaque participant.e doit avoir eu la chance d'essayer le parcours une fois avant que quelqu'un d'autre puisse faire un deuxième essai ;
4. Le défi est complété lorsque toute l'équipe parvient à se déplacer du début à la fin du labyrinthe sans dévier du parcours.

Note

Il est aussi possible d'effectuer ce défi à l'extérieur en remplaçant le ruban-cache avec de la corde tenue par des piquets.

Le carré magique



Intention

Pratiquer la communication, créer de la cohésion d'équipe.

Lieu

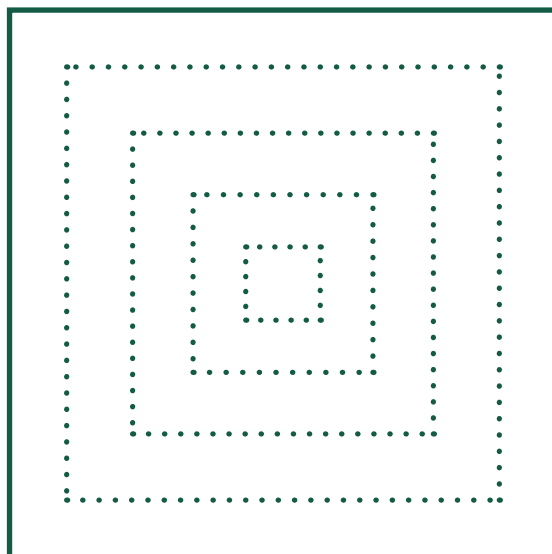
 À l'intérieur.

Matériel

Ruban-cache

Déroulement

1. Tracer un carré sur le plancher avec du ruban-cache. Demander à tou.te.s les membres du groupe de se placer dans le carré sans que personne ne touche le ruban ;
2. Ils et elles doivent pouvoir rester ainsi durant un minimum de 5 secondes ;
3. Lorsque la première étape du défi est réussie, faire rapetisser progressivement le carré jusqu'à ce que le groupe ne puisse plus tenir à l'intérieur de l'espace alloué. L'équipe n'a pas le droit d'utiliser d'accessoires autres que leur corps pour rester dans le carré.




La crêpe



Intention

Pratiquer la communication, créer de la cohésion d'équipe.

Lieu

 À l'intérieur ou à l'extérieur.

Matériel

Une toile, un tapis ou une couverture

Déroulement

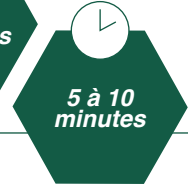
1. Peu importe l'objet utilisé comme « crêpe », elle ne doit pas être trop grande ni trop petite pour le groupe. Poser la crêpe sur le plancher et demander au groupe de se placer dessus ; personne ne doit toucher le plancher ;
2. Lorsque tou.te.s les membres sont sur la crêpe, les participant.e.s doivent la retourner, de manière à ce que la partie qui touchait le sol fasse maintenant face au plafond. Personne ne doit toucher le plancher dans le processus.

Variantes

- a. Seulement utiliser ses pieds
- b. Tou.te.s doivent rester en contact avec la crêpe en tout temps




Le nœud humain



Intention

Pratiquer la communication, créer de la cohésion d'équipe.

Lieu

 À l'intérieur ou à l'extérieur.

Matériel

Aucun

Déroulement

1. Demander aux participant.e.s de former un cercle où tout le monde est placé côte à côte ;
2. Chaque personne met sa main droite au centre du cercle et prend une autre main dans la sienne. Ensuite, le même geste est effectué avec la main gauche jusqu'à ce que toutes les mains soient reliées. Attention ! Il faut s'assurer que personne ne prenne la main de la personne directement à ses côtés ni les deux mains de la même personne ;
3. Il faut maintenant se démêler ! Sans se lâcher des mains, les participant.e.s doivent se faufiler, se contorsionner et enjamber pour redevenir un grand cercle. Il arrive parfois que le résultat donne deux cercles plus petits ; c'est normal.

Variante

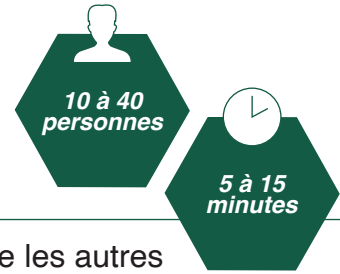
Cette version du nœud humain se joue avec une corde. L'avantage de cette version, c'est qu'il faut moins de contact entre les participant.e.s, ce qui pourrait rendre certain.e.s participant.e.s plus confortables.

Matériel

Une corde (3 m + 0.5 m/personne)

- a. Faire un nœud dans la corde pour chaque personne dans le groupe. Il faut environ 50 cm entre les nœuds. Les participant.e.s doivent choisir un nœud et se mettre à côté. Demander à tou.te.s. de prendre la corde et de la tenir près de leur nœud dans la main de leur choix ;
- b. Le défi consiste à défaire tous les nœuds sans que quelqu'un ne lâche la corde ou bouge sa main qui est sur la corde. Donc, les participant.e.s ont seulement le droit d'utiliser leur main libre pour défaire les nœuds. Si quelqu'un lâche la corde, il faut que le groupe recommence ;
- c. Le défi est relevé lorsque tous les nœuds sont défaits.

Poteau téléphonique



Intention

Pratiquer la communication non verbale, apprendre à connaître les autres membres du groupe.

Lieu

📍 À l'intérieur ou à l'extérieur.

Matériel

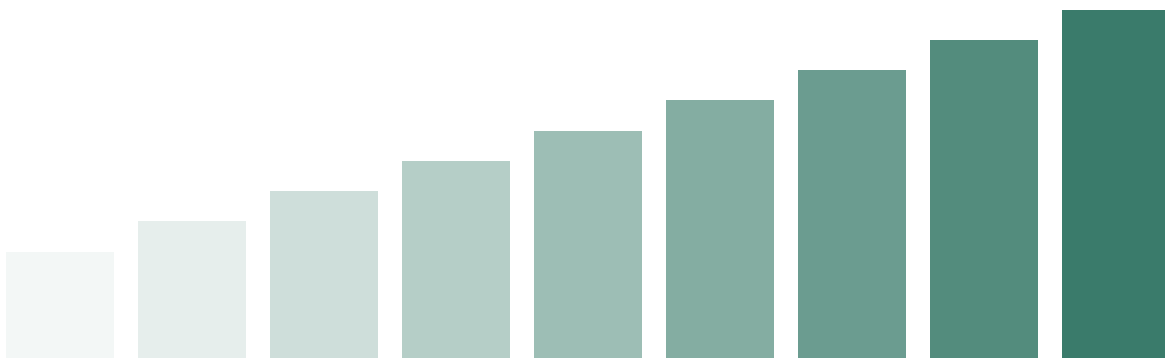
Aucun

Déroulement

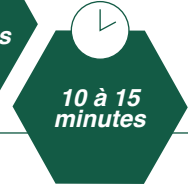
1. Les participant.e.s doivent se mettre en ordre de date de naissance (plus jeune à plus vieux.vieille) sans parler ;
2. Dès que le groupe croit avoir relevé le défi, demander à chaque membre de dévoiler sa date de naissance.

Note

La difficulté du défi peut être augmentée en donnant un temps limite pour l'accomplir. L'ordre qui détermine le rang peut être autre chose que la date de naissance. Par exemple, une suite de nombres secrets assignés aléatoirement à l'avance, du plus petit au plus grand... Il ne faut pas avoir peur d'utiliser son imagination !



Le mille-pattes



Intention

Pratiquer la communication, créer de la cohésion d'équipe.

Lieu

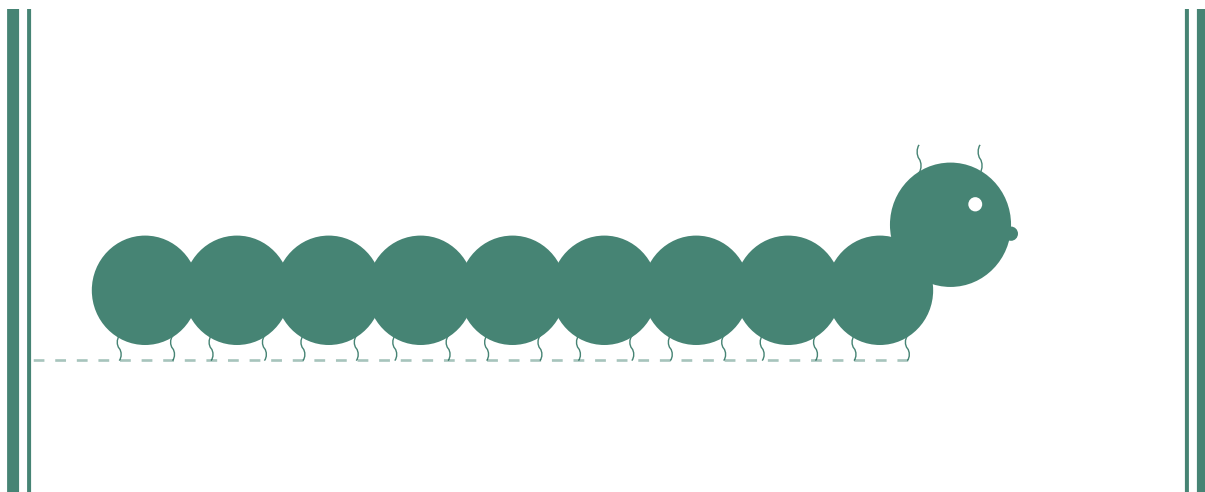
📍 À l'intérieur ou à l'extérieur.

Matériel

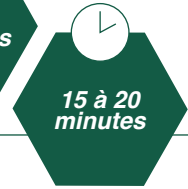
Aucun

Déroulement

1. Tracer une ligne de départ et une ligne d'arrivée ; ces lignes délimitent la distance que le groupe doit parcourir. Demander ensuite aux participant.e.s de s'assembler derrière la ligne de départ ;
2. Ils et elles doivent maintenant marcher de la ligne de départ jusqu'à la ligne d'arrivée en gardant un contact continu avec les pieds de leurs voisin.e.s. Le groupe est maintenant uni par les pieds. Si un.e participant.e perd contact avec le pied de son ou sa voisin.e, le groupe en entier doit recommencer à la ligne de départ ;
3. Ce défi peut se faire côte à côte ou à la queue leu leu.



Course à obstacles visuels



Intention

Pratiquer la communication, créer de la cohésion et la confiance en équipe.

Lieu

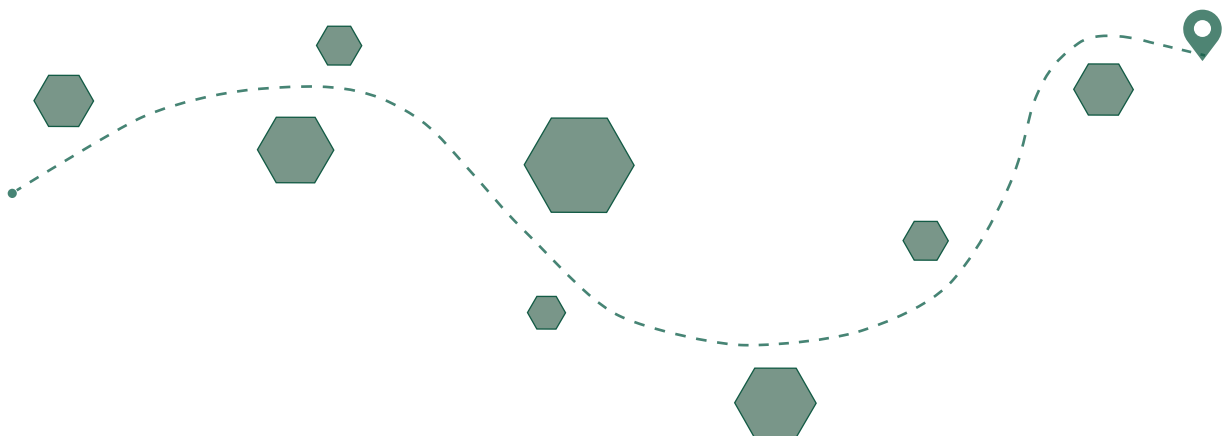
📍 À l'intérieur ou à l'extérieur.

Matériel

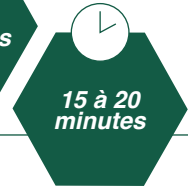
- Cônes
- Cerceaux
- Chaises
- Ce que vous trouverez sur place !

Déroulement

1. Le ou la facilitateur.trice installe un petit parcours d'obstacles. Chaque membre d'une équipe doit se couvrir les yeux à l'exception d'une seule personne qui devient le ou la guide pour l'équipe ;
2. L'équipe se place en rang et se tient par la main ou la taille. Le ou la guide doit ensuite orienter sa rangée de joueur.euse.s afin que tou.te.s les participant.e.s franchissent les obstacles ensemble ;
3. **Attention, il ne faut jamais briser la chaîne !**




Le sol est de la lave



Intention

Pratiquer la communication, créer de la cohésion d'équipe.

Lieu

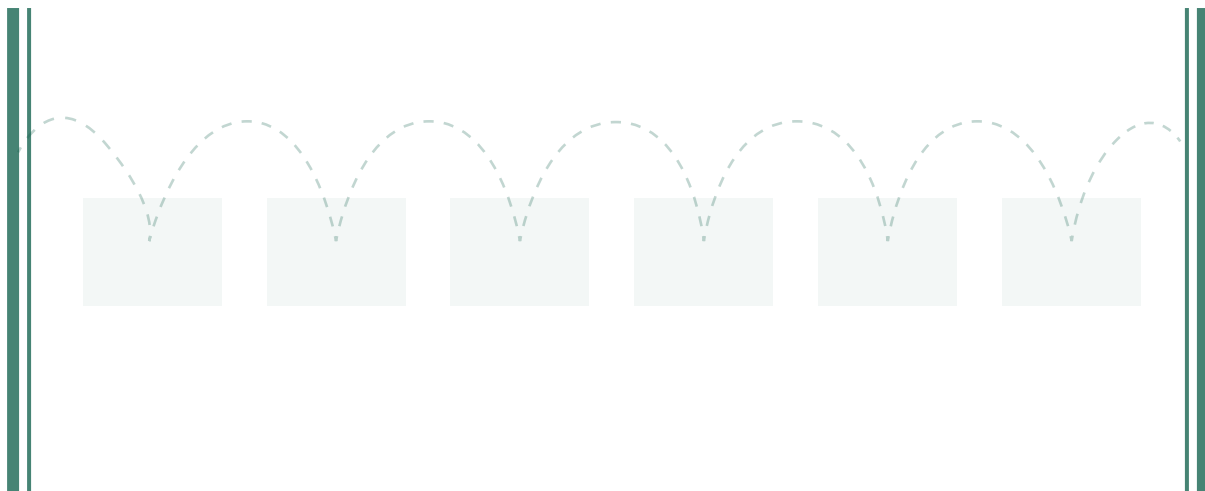
 À l'intérieur.

Matériel

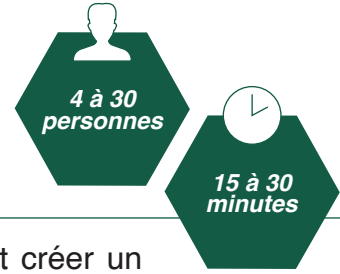
- Feuilles de papier (environ la moitié du nombre de participant.e.s)
Ex : 4 feuilles pour 8 participant.e.s

Déroulement

1. Délimiter une ligne de départ et une ligne d'arrivée ;
2. Tou.te.s les participant.e.s doivent traverser les deux lignes sans toucher le sol, à l'aide des feuilles de papier. Lorsqu'un.e membre de l'équipe touche le sol, l'équipe perd une feuille ou toute l'équipe doit recommencer à la ligne de départ.




Choisir une citation



Intention

Pratiquer la communication, créer de la cohésion d'équipe et créer un espace pour un débat sain.

Lieu

 À l'intérieur.

Matériel

- Plusieurs citations imprimées sur des feuilles de papier
- Ruban-cache
- Un papier et un crayon pour chaque participant.e

Déroulement

1. Afficher les citations un peu partout dans l'espace du défi ;
2. Les participant.e.s circulent afin de lire les citations et notent celle qui les interpelle le plus ;
3. En groupe, les participant.e.s lisent leur citation et expliquent leur choix ;
4. Les participant.e.s doivent arriver à un consensus afin de choisir la citation qui représente soit leur esprit d'équipe, les objectifs du groupe, le projet sur lequel ils et elles travaillent, le résumé de leur expérience comme équipe (c'est le ou la facilitateur.trice qui choisit ce que la citation doit représenter selon le contexte du groupe.)

Note

Partager une citation qui les interpelle est une occasion pour les participant.e.s d'exprimer leurs perspectives, leurs expériences et un peu de leur personne.

Exemples de citation

« Travaille pour t'amuser, et un jour l'argent suivra. » – **Ronnie Milsap**

« La réussite est la place qu'on occupe dans les journaux. La réussite est l'insolence d'un jour. »

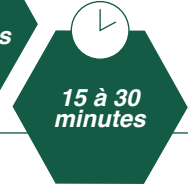
– **Ellias Canetti**

« L'art de la réussite est celui des réconciliations. » – **Jacques Deval**

« Le courage n'est rien sans la réflexion. » – **Euripide**

« Le découragement est beaucoup plus douloureux que la patience. » – **Hafez**

La plus haute tour



Intention

Pratiquer la communication dans un processus de création collective.

Lieu

 À l'intérieur.

Matériel

Le matériel mentionné ci-bas ou autre (suffisamment de matériel pour donner 5 combinaisons potentielles aux participant.e.s).

Déroulement

1. Le groupe doit construire la structure la plus haute tour en utilisant une des combinaisons de matériel présentée parmi :

- 5 trombones à papier et 5 pailles à boire
- 1 vieille revue ou vieux journal
- 10 cure-pipes et 5 guimauves
- 1 rouleau de ruban cache et 5 feuilles de papier
- 8 bouteilles d'eau vides
- 24 glaçons
- 10 bâtons à café et de la gommette
- 1 pâte à modeler et 20 cure-dents
- 1 boîte complète de trombones à papier
- 20 mini guimauves et 2 pailles à boire
- 2 cartons d'œufs

2. **Les combinaisons présentées ne sont pas modifiables.**

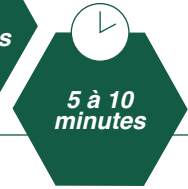
Variantes

- a. Vous pouvez simplement imposer le matériel à l'équipe, mais l'étape de sélection peut travailler la communication et la créativité de façon intéressante.
- b. Vous pouvez faire vos propres combinaisons en utilisant le matériel que vous avez sous la main.
- c. Vous pouvez refaire le défi. Donnez comme objectif de créer un pont de 15 pouces ou encore la ligne continue la plus longue.

Note

Si vous travaillez avec un grand groupe que vous avez divisé en sous-groupes, il peut être intéressant de les inviter à mettre leurs sculptures/matériel ensemble dans un deuxième temps afin de créer une tour encore plus haute et solide.

Deviner la distance



Intention

Pratiquer la communication.

Lieu

📍 À l'intérieur.

Matériel

Aucun

Déroulement

1. L'équipe doit déterminer la distance d'un point A à un point B dans la salle en utilisant tout ce qui est à leur disposition ;
2. Le défi est terminé et réussi lorsque l'équipe donne la bonne distance au.à la facilitateur.trice




La jonglerie collective



Intention

Pratiquer la communication, développer la mémoire, apprendre à connaître les autres membres du groupe.

Lieu

 À l'intérieur ou à l'extérieur.

Matériel

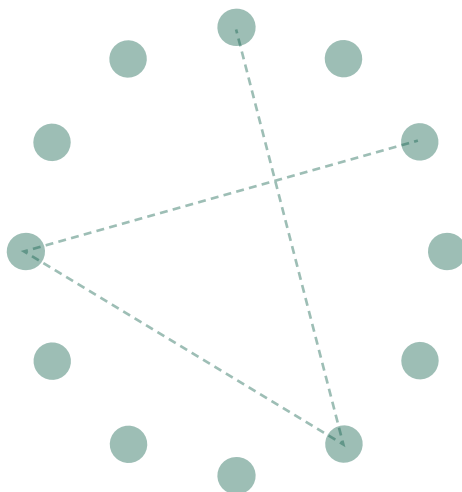
20 à 30 balles ou objets à lancer

Déroulement

1. Le ou la facilitateur.trice demande au groupe de former un cercle.
2. Un tour du cercle est fait afin que chaque personne se nomme. Le ou la facilitateur.trice lance une balle à quelqu'un en le ou la nommant. À son tour, le ou la joueur.euse lance la balle à quelqu'un qui n'a pas été nommé.e jusqu'à ce que tout le monde ait reçu la balle une fois. Il faut ensuite mémoriser cet ordre et se lancer la balle le plus vite possible.
3. Ajouter le plus de balles possible sans qu'elles tombent (une balle tombée est une balle perdue).

***Variante **DÉFIS DE GROUPE** du jeu « Le lancer des noms ».*

*Voir fascicule **JEUX COOPS** ***





FESF 
fédération de la jeunesse franco-ontarienne