

ENERGIZER N°2 : le jeu du foulard



Typologie de l'animation	Energizer pour se mettre en énergie, tout en proposant de se protéger mais mais mais ...
Niveau de difficulté	1 étoile
Objectifs de l'animation	Se donner de l'énergie (outil très ludique) tout en faisant prendre conscience de nos réactions face au danger (protection et comment)
Nombre de participants et durée de l'animation	10 à 30 personnes
Résumé de l'animation	Les participants se dispersent dans l'espace qui leur est proposé puis vont interagir joyeusement pour se donner plein d'énergie (à faire après un repas ou un temps prise de tête)
Explicatif détaillé de l'animation	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Les participants se dispersent dans l'espace qui leur est proposé (si possible en extérieur) – l'animateur aura un ou plusieurs foulards à distribuer (1 foulard pour 10-15 participants) – il veillera à ce que le nombre total de participants restant soit IMPAIR (donc il jouera ou pas pour que ce nombre soit impair). ➔ La PREMIERE consigne est simple : c'est un jeu de foulard = celui qui détient le foulard doit tenter de s'en débarrasser en le donnant à quelqu'un d'autre. ➔ La SECONDE consigne corse un peu les choses. En fait, si on forme un binôme avec quelqu'un, on devient invulnérable = le porteur de foulard ne peut pas nous refiler ce foulard. ➔ La TROISIEME consigne met mal à l'aise les petits couples qui vont se former pour se protéger puisque le nombre de participants est IMPAIR. Si une troisième personne arrive près du « couple », elle choisit une des deux personnes

Habitat Défi-Jeunes

	<p>et crée un nouveau couple avec celle-ci. L'autre membre du couple reste seul et donc vulnérable. → L'animateur décide de la fin du jeu.</p>
Matériel	1 ou 2 foulards (selon le nombre de participants)
Conseils pour l'animateur	L'animateur regardera le fonctionnement des personnes et du groupe, ce qui peut l'aider ensuite pour son travail. Mais il ne fera aucun commentaire car ce jeu doit rester aux yeux des participants ... Un jeu !
Annexes	