



Vous remarquez qu'il y a un problème avec l'entretien des toilettes de votre école. Vous avez demandé à rencontrer le directeur afin de régler ce problème.

Action: 1 joueur ou l'animateur joue le rôle du directeur. Les équipes ont 1 minute pour élaborer une stratégie sur la manière de mener une réunion avec le directeur afin de résoudre le problème. Le directeur choisit l'équipe qui l'a convaincu de résoudre le problème.

« Passez la chanson »

Le principe de ce jeu est que les équipes réfléchissent sur le vif des chansons à chanter ensemble.

Action: une équipe commence. Une fois que l'équipe a fini de chanter quelques lignes d'une chanson, elle la « passe » à l'autre équipe, qui doit commencer à chanter une autre chanson. Ce jeu se poursuit jusqu'à ce qu'une équipe ne parvienne plus à trouver une chanson à chanter ensemble. Les équipes ont 10 secondes maximum pour se mettre d'accord sur une chanson.

« Lien entre les mots »

Action: les joueurs se placent en cercle avec les joueurs de différentes équipes en alternance. Un joueur commence par dire un mot lié à l'intégrité ou à la corruption. Les joueurs doivent réfléchir immédiatement à des mots liés au mot prononcé par la personne à leur gauche. Toute hésitation ou répétition signifie que cette personne est éliminée. L'équipe de la dernière personne en lice remporte la partie.



« Cartographier les groupes dans la communauté »

Action : chaque équipe dispose d'une minute pour dresser la liste de tous les différents groupes de personnes de leur communauté (garçons, filles, chômeurs, personnes âgées, etc.). L'équipe qui a la liste la plus longue est déclarée gagnante.

« Compléter le mot »

Action: un joueur ou l'animateur pense à un mot en rapport avec la corruption et l'intégrité, qu'il écrit au tableau en remplaçant chaque lettre par « _ _ _ ». Les joueurs travaillent en équipe pour suggérer des lettres qui pourraient composer le mot choisi. Chaque fois qu'une lettre correcte est suggérée, l'équipe gagne un point. Chaque fois qu'une lettre incorrecte est suggérée, l'équipe perd un point. Lorsque le mot est complété, l'équipe qui a le plus de points gagne.

« BUZZ »

Action: tous les joueurs se placent en cercle. À partir d'un joueur, chaque joueur compte dans l'ordre.

Cependant, les joueurs doivent dire « BUZZ » au lieu de :

- 3
- tout multiple de 3
- les nombres contenant un 3

Par exemple, « un, deux, BUZZ, quatre, cinq, BUZZ ».

Quiconque ne dit pas BUZZ au bon moment est éliminé du jeu.

Continuez à jouer pendant 3 minutes ou jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une seule personne.

« Chasse aux lettres »

Action: l'animateur choisit une lettre. Chaque équipe dispose d'une minute pour trouver et rapporter autant d'objets que possible commençant par la lettre choisie. L'équipe qui a le plus d'objets gagne.



« Compter dans le noir »

Action: chaque équipe se place en cercle. Les joueurs ferment les yeux et commencent à compter à voix haute un par un. L'animateur supervise.

Dès que deux personnes crient deux chiffres en même temps, l'équipe doit recommencer. La première équipe à compter jusqu'à 10 gagne.

« Ajoutez-y quelque chose »

Action: les joueurs s'assoient ou se tiennent debout en cercle. Le premier joueur effectue une action (par exemple, applaudir) et la répète. La personne suivante répète une fois et ajoute une action supplémentaire. La troisième personne fait les deux premières actions et ajoute une autre action supplémentaire.

Lorsqu'une personne oublie une action, elle quitte le jeu et la personne suivante commence une nouvelle séquence. L'équipe de la dernière personne restante remporte la partie.

« Objectifs de développement durable »

Action: les équipes ont 3 minutes pour réfléchir à autant d'objectifs qu'elles connaissent ou pensent devoir être des objectifs de développement durable. L'équipe qui a trouvé le plus grand nombre d'objectifs appropriés gagne.



CARTES
DE
TÂCHES

CARTES
DE
TÂCHES

CARTES
DE
TÂCHES

CARTES
DE
TÂCHES