

Mimez c'est gagné !

Tous les membres de l'équipe tirée au sort doivent mimer ce que les maîtres du jeu leur indiquent.

L'équipe qui devine la première gagne 2 jetons.

L'équipe qui mime gagne 2 jetons si une équipe devine, rien si personne ne devine.

Couleur

Au TOP du maître du jeu,
Chaque équipe doit trouver

- un objet vert
- un objet bleu
- et un objet jaune.

L'équipe la plus rapide gagne 2 jetons

Plein le dos

Il faut faire le tour de la cour avec quelqu'un sur le dos.

Gain de 2 jetons si le défi est relevé.

Dessinez c'est gagné

Un membre de chaque équipe dessine ce que les maîtres du jeu leur indiquent.

L'équipe qui devine la première gagne 2 jetons.

L'équipe qui dessine gagne 2 jetons si une équipe devine, rien si personne ne devine.

Sans les chaises

Quatre membres de l'équipe assis chacun sur une chaise pose leur tête sur les genoux de leur voisin.

Les chaises sont enlevées une à une. L'équipe gagne 5 jetons si elle tient 1 minute.



Maniaque de la propreté

Vous êtes un véritable maniaque de la propreté.

Votre équipe est de corvée, passez vite un coup de balai.

Nos chers voisins

Les habitants du voisinage voient d'un mauvais œil l'implantation de votre entreprise. Ils protestent et manifestent. Vous préparez un discours pour rassurer la population et convaincre du bien-fondé de votre installation.

Si vous ne rédigez pas de discours, vous perdez 5 jetons.

S comme Série

Au top, chaque équipe cherche 20 mots commençant par la lettre S.

L'équipe la plus rapide gagne 2 jetons.
Matériel possible : papier, crayon

Bras de fer

2 équipes sont tirées au sort.
1 membre de chacune des équipes doit s'affronter dans un bras de fer.
Le vainqueur fait gagner 5 jetons à son équipe.

Calcul mental

L'équipe doit réciter la table de 7 sans erreur.

Gain de 5 jetons si la table est juste
Perte de 1 jeton par erreur

Calcul mental

L'équipe doit réciter la table de 8 sans erreur.

Gain de 5 jetons si la table est juste.
Perte de 1 jeton par erreur.

Calcul mental

L'équipe doit réciter la table de 9 sans erreur.

Gain de 5 jetons si la table est juste.
Perte de 1 jeton par erreur.

Définitions inversées

Le maître du jeu choisit deux définitions à laquelle l'équipe doit associer le mot correspondant.

2 jetons par mot juste

Définitions

Le maître du jeu choisit deux mots que l'équipe doit définir.

2 jetons par définition juste.

Concours d'importance

Toutes les équipes doivent argumenter pour prouver que leur maladie est la plus importante à soigner.

Meilleure argumentation : + 5 jetons

Polyglotte

Un polyglotte est quelqu'un qui parle plusieurs langues.

Votre équipe affirme qu'elle l'est.
Alors, traduisez dans 3 langues au choix, la phrase : "Qui plante un figuier ne récoltera pas des raisins"
1 jeton par traduction juste.



Page de Pub

Un représentant de chaque équipe vient chanter les louanges de son équipe.

Si c'est réussi, vous gagnez 5 jetons.

Fayottage

Un représentant de chaque équipe déclame un poème à la gloire des maîtres du jeu.

Si votre poème est flatteur, vous gagnez 10 jetons.

Une équipe soutenue

L'équipe doit faire une pyramide humaine (à quatre pattes les uns sur les autres) et la tenir pendant plus de 15 secondes.

+ 5 jetons si la pyramide tient.

Ghost Whisperer

L'équipe tirée au sort ne peut que murmurer jusqu'à nouvel ordre.

Perte de 1 jeton pour toute parole prononcée à haute voix.

Enigme

Chaque équipe rédige une énigme pour faire deviner une plante à une autre équipe qui devra trouver la réponse la journée suivante.

Si l'énigme est résolue : + 5 jetons pour l'équipe qui a construit l'énigme et pour l'équipe qui l'a résolue

Esprit d'équipe

Trouver un adjectif positif pour définir chaque membre de votre équipe.

Bonus solidarité : 1 jeton par adjectif pertinent.

L'Etat bienfaiteur

Argumentez pour montrer que votre entreprise contribue au bien-être collectif, à l'intérêt général et vous obtiendrez une subvention de l'Etat.
Si vous y parvenez : + 5 jetons

