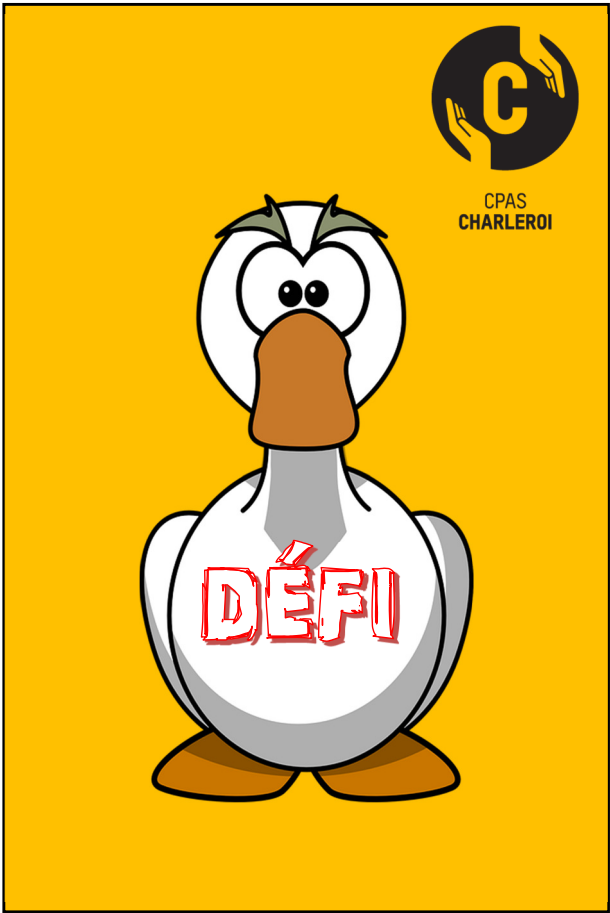
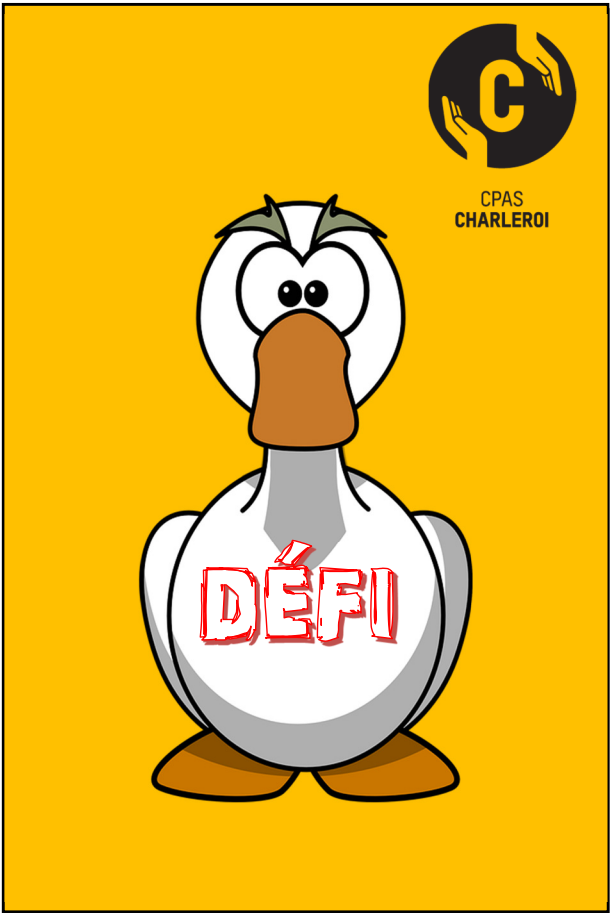
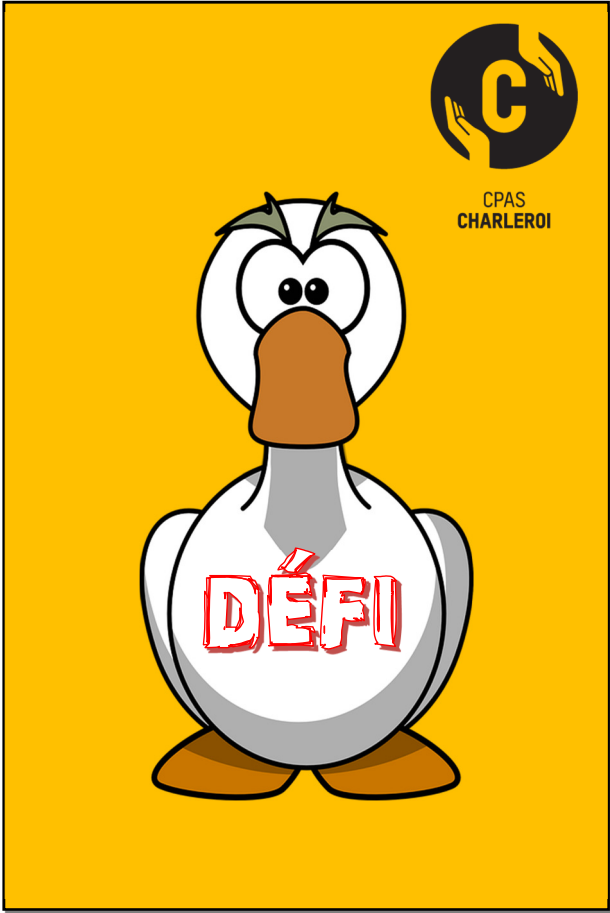
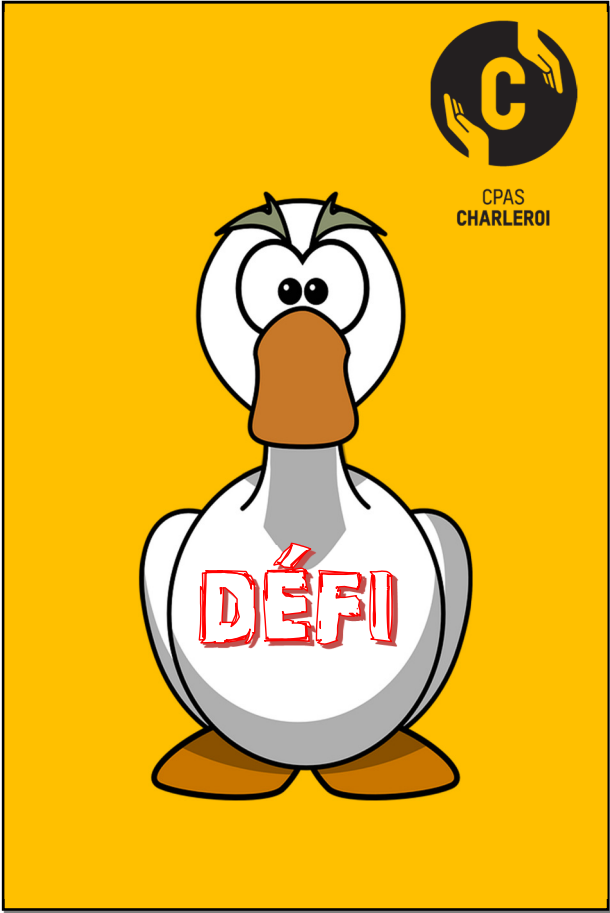


**Raconte-
nous ton
PLUS GROS
FOU RIRE, EN
ESSAYANT DE
NE PAS RIRE !**

**IMITE UNE
PERSONNE DE
ton
Entourage, au
CHOIX...**

**IMPOSE UNE RÈGLE
à QUELQU'UN DU
GROUPE JUSQU'à La
FIN DE La PARTIE.
C'EST TOI QUI
DÉCIDE...**

**ENGAGE-toi à
OFFRIR
QUELQUE
CHOSE à
QUELQU'UN DU
GROUPE.**



**CHOISIS UNE PERSONNE
DU GROUPE QUI
RÉALISERA LE DÉFI AVEC
TOI. PENDANT TOUTE LA
DURÉE DU SABLIER,
VOUS DEVEZ FAIRE TOUT
VOTRE POSSIBLE POUR
FAIRE RIRE L'AUTRE. LE
PREMIER QUI RIT A
PERDU ET PASSERA SON
TOUR DANS LE JEU.**

**LANCE LE DÉ ET CHOISIS
LE THÈME QUI
CORRESPOND**

- 1) AU MILIEU DE L'Océan**
- 2) Dans la CLASSE**
- 3) Dans la VOITURE**
- 4) AU COURS DE GYM**
- 5) AU PARC D'attraction**
- 6) AU FOND DE MON CARTABLE**

**INVENTE UNE HISTOIRE QUI
TOURNE AUTOUR DU THÈME**

**LANCE LE DÉ ET CHOISIS
LE SON QUI CORRESPOND**

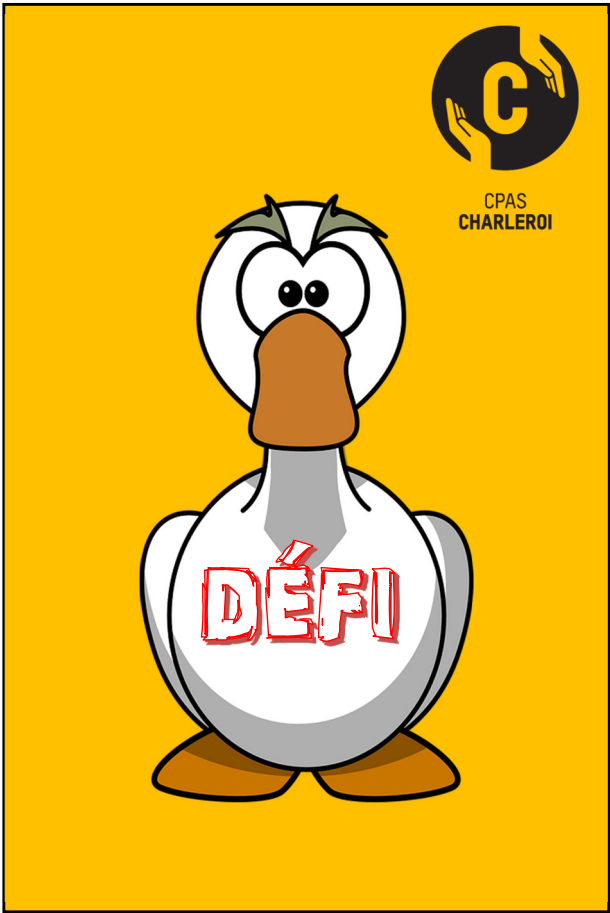
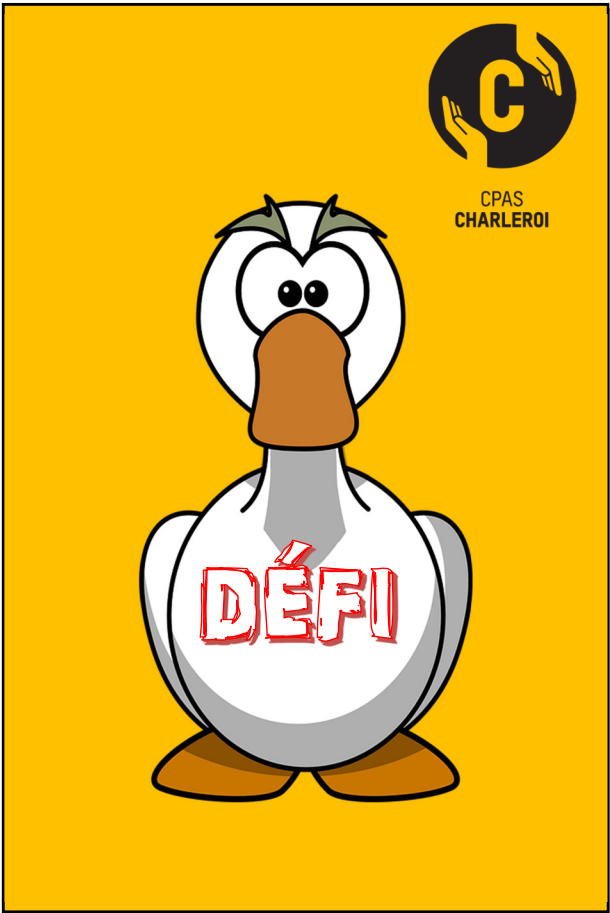
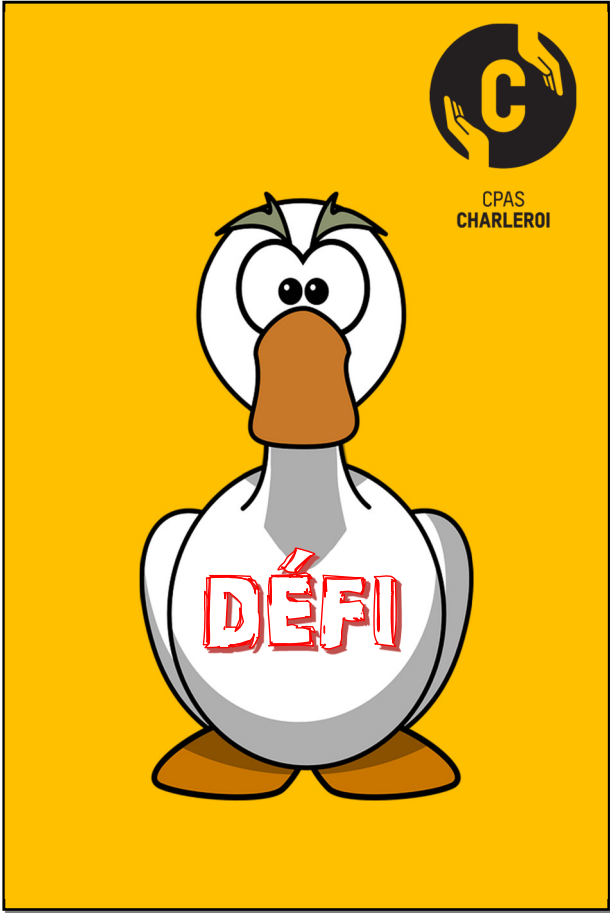
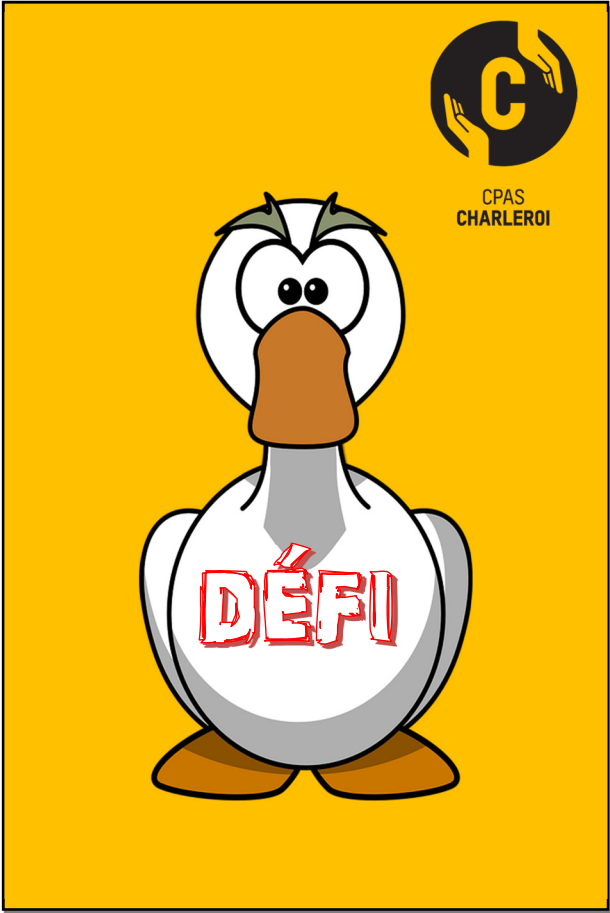
- 1) PLOU**
- 2) FLETTE**
- 3) UCHE**
- 4) ION**
- 5) OUTE**
- 6) KIKI**

**VOUS ÊTES AU COURS DE
SORTILÈGES. VOUS DEVEZ
CHACUN IMAGINER UN SORT
QUI CONTIENT LE SON
IDENTIFIÉ.**

**LANCE LE DÉ ET CHOISIS
L'ÉMOTION QUI
CORRESPOND**

- 1) COLÈRE**
- 2) JOIE**
- 3) TRISTESSE**
- 4) PEUR**
- 5) DÉGOUT**
- 6) SURPRISE**

**JOUE UNE SITUATION DANS
LAQUELLE SE RETROUVE
L'ÉMOTION SÉLECTIONNÉE.**



**Sans parler, Fais
DEVINER au GROUPE
au MOINS 10
OBJETS EN LES
MIMANT**

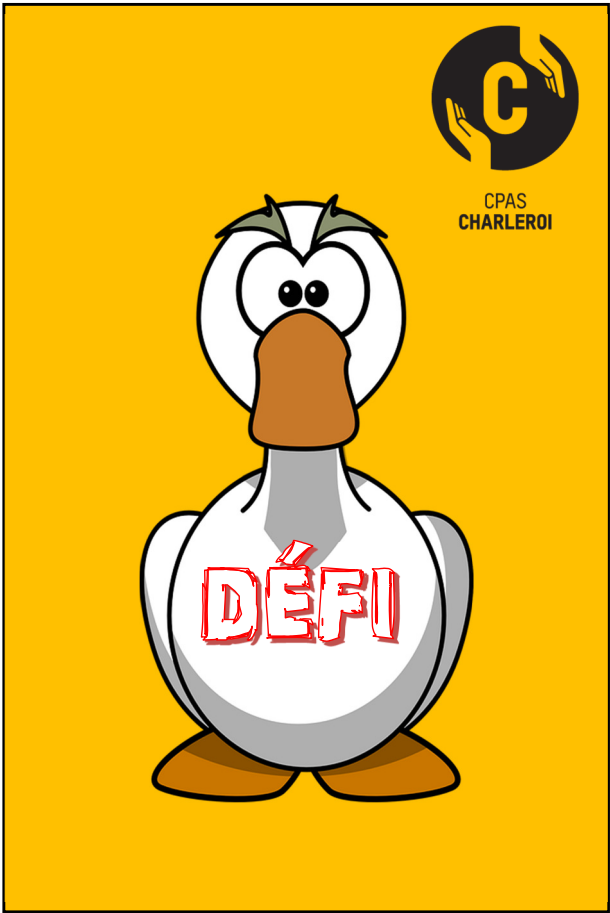
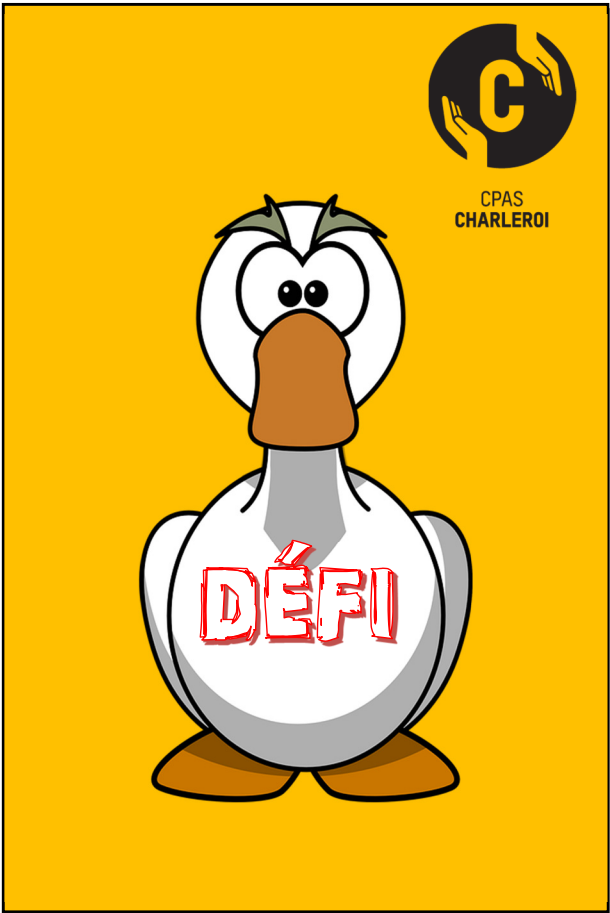
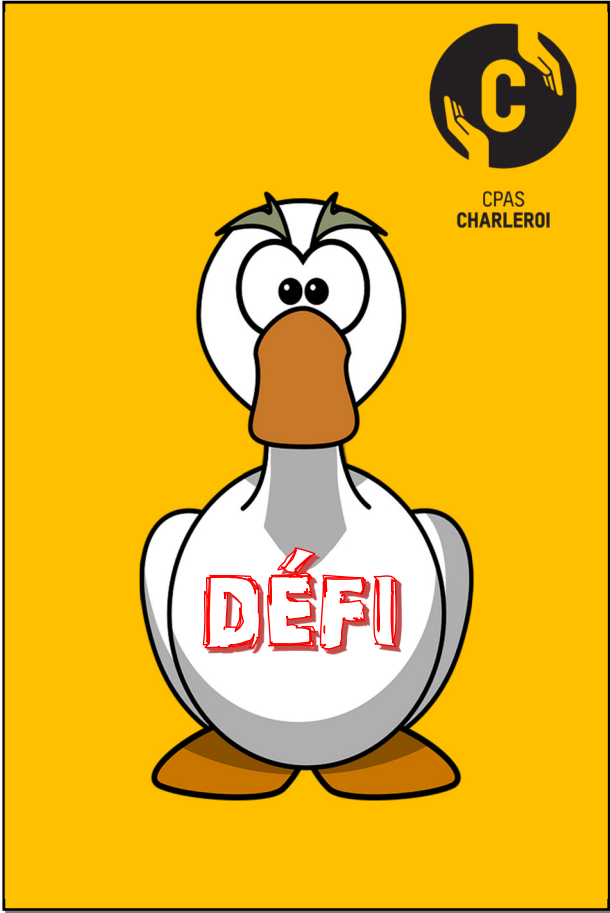
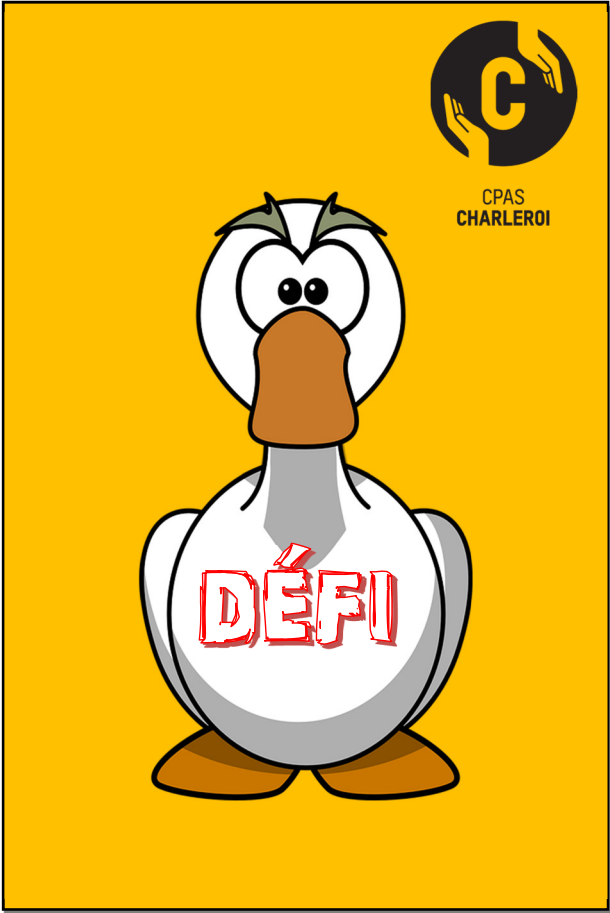
**LIS LES DIX MOTS
SUIVANTS à HAUTE VOIX
ET ESSAIE DE LES
MÉMORISER PENDANT LE
TEMPS DU SABLIER.
ENSUITE, RETOURNE LA
CARTE ET RÉCITE LES...**

POUBELLE	CARAMEL
AUTOROUTE	RADIATEUR
CHAUSSETTE	FOOTBALL
BALLERINE	DINDON
FRICADELLE	SOLEIL

**FAIS SEMBLANT D'AVOIR
UN MICRO ET CHOISIS UNE
PERSONNE DU GROUPE
POUR QU'ELLE VIENNE
PRÈS DE TOI.**

**PRÉSENTE-LA COMME SI
C'ÉTAIT UNE CÉLÉBRITÉ ET
TOI UN ANIMATEUR TÉLÉ.
METS EN AVANT SES
INCROYABLES QUALITÉS ET
TOUT LE MONDE DEVRA
APPLAUDIR.**

**BANDE-TOI LES
YEUX. PENDANT LE
TEMPS DU SABLIER,
TOUS LES MEMBRES
DU GROUPE DOIVENT
TE FAIRE TOUCHER
DES OBJETS QUE TU
DEVRAS DEVINER.**



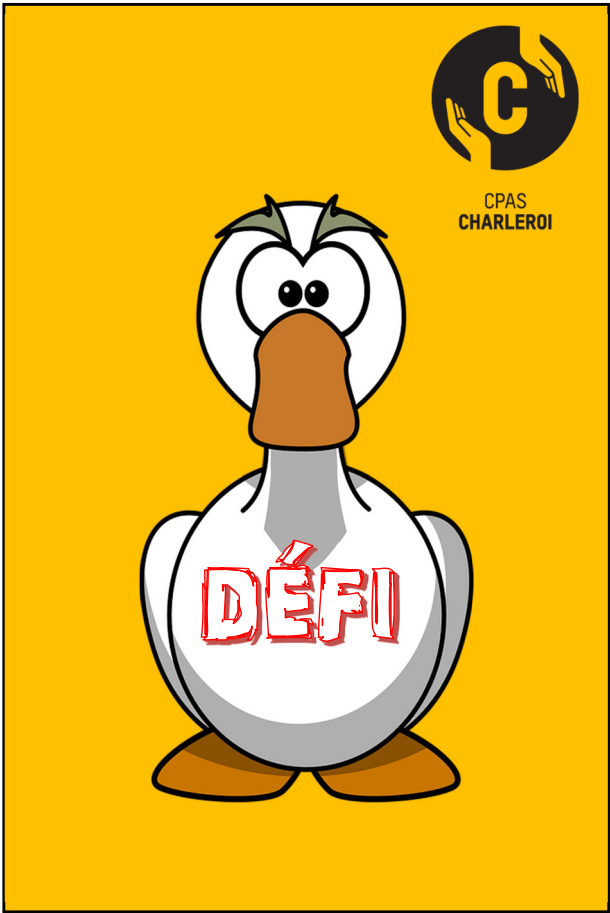
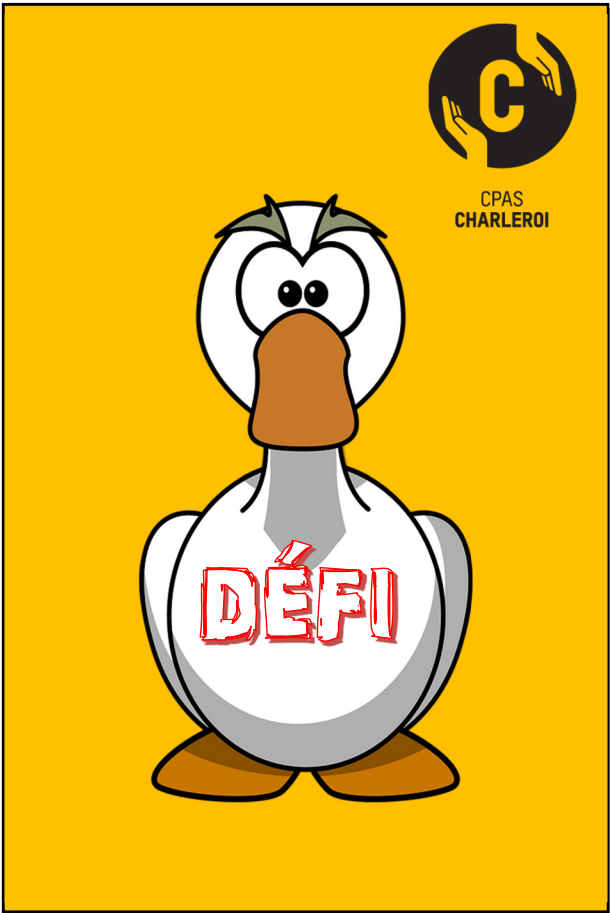
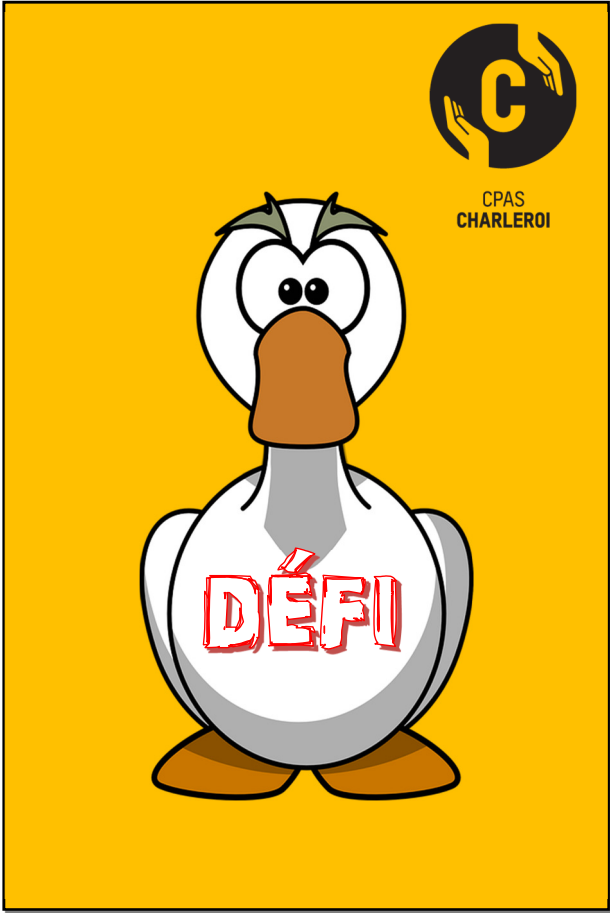
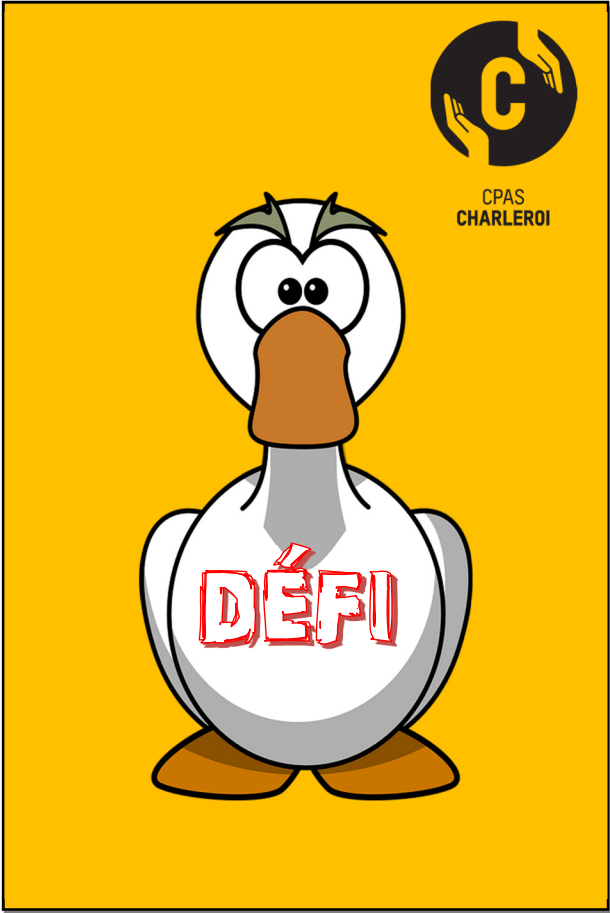
**TROUVE CINQ
EXPRESSIONS QUI
CONTIENNENT LE
NOM D'UN ANIMAL.
EXEMPLE : J'ai la
CHAIR DE POULE.

A TOI DE JOUER...**

**DIS QUELQUE
CHOSE EN
Wallon, En
patois... 😊**

**CHOISIS QUELQU'UN DU
GROUPE POUR JOUER
AVEC TOI.
METTEZ-VOUS FACE À
FACE ET IMAGINEZ QUE
VOUS VOUS REGARDEZ
DANS UN MIROIR (VOUS
ÊTES LE REFLET DE
L'AUTRE). TU DEVRAS
FAIRE EXACTEMENT LES
MÊMES GESTES...**

**CHOISIS EN SECRET UN
PERSONNAGE CONNU
(HUMAIN OU
IMAGINAIRE). LE GROUPE
DOIT TE POSER DES
QUESTIONS POUR
ESSAYER DE DEVINER.
MAIS TU NE PEUX LEUR
RÉPONDRE QUE PAR OUI
ET PAR NON...**



**On va te BANDER LES
YEUX Et LE GROUPE va
CACHER LE DÉ QUELQUE
PART dans LE LOCAL.**

**TU vas DEVOIR LE
RETRouver EN
t'ORIENTant
UNIQUEMENT avec LE
SON DE La VOIX DES
MEMBRES DU GROUPE.**

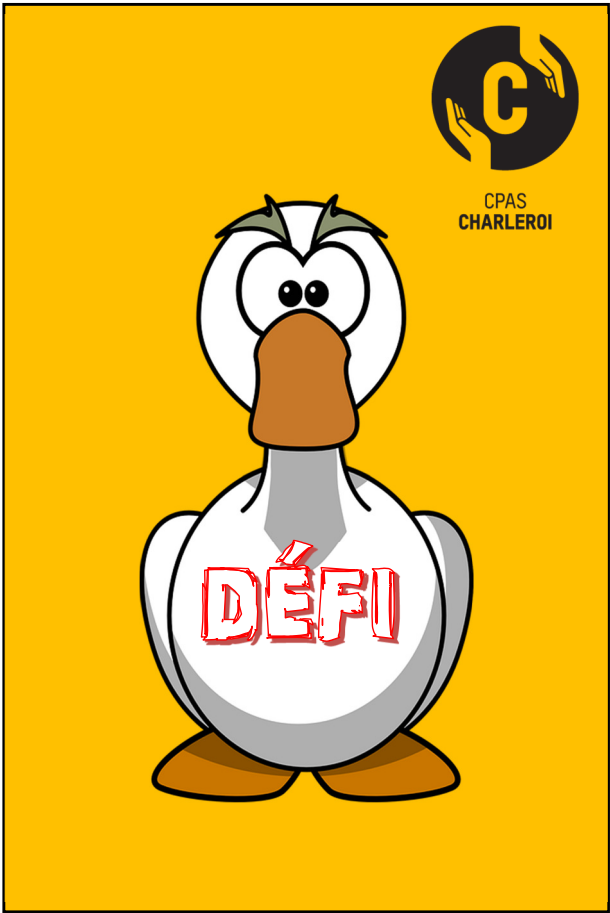
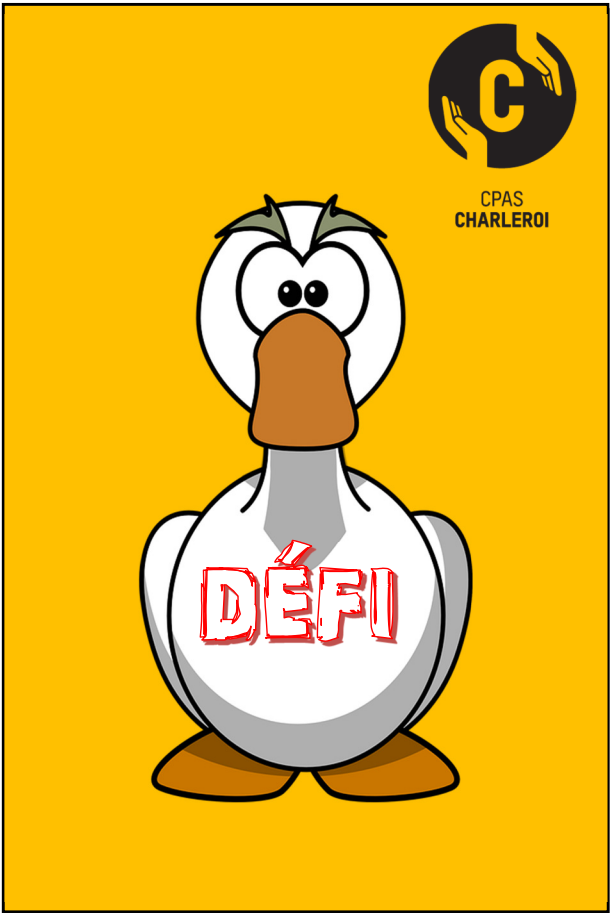
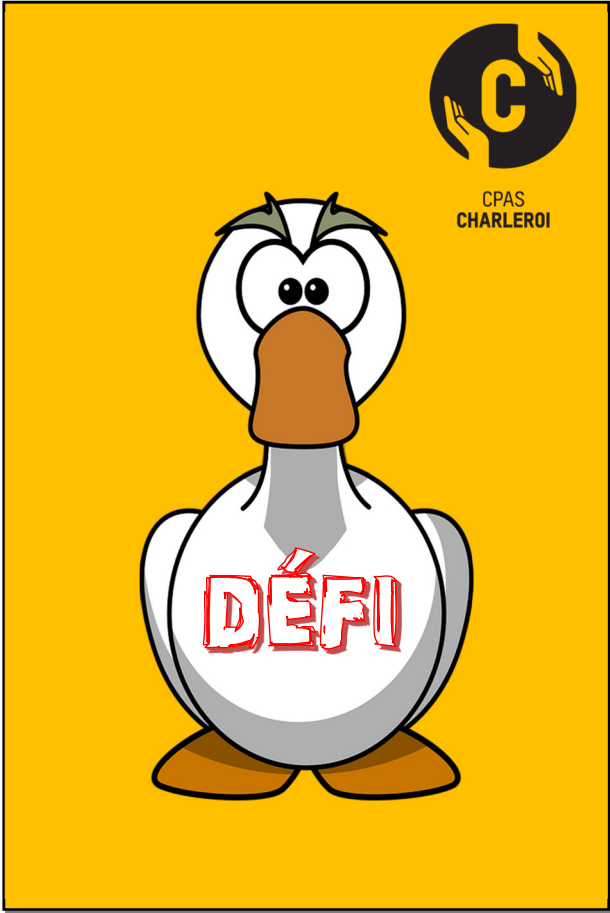
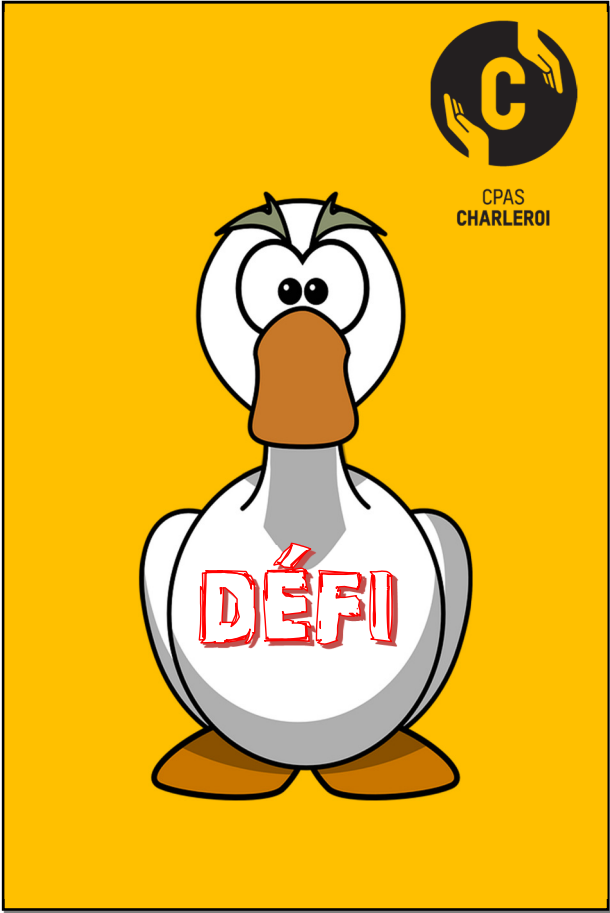
**CHOISIS UNE
CHANSON. Tout LE
GROUPE DOIT La
ChanTER COMME
UNE CHORALE.**

**La quatrième personne à
ta DROITE DEVRA RÉPONDRE
à CES QUESTIONS POUR TE
DÉFINIR...**

**QUE SERAIT (ton PRÉNOM)
S'IL OU ELLE ÉTait :**

- 1) UNE QUALITÉ**
- 2) UN DÉFAUT**
- 3) UNE CHANSON**
- 4) UNE CÉLÉBRITÉ**
- 5) UN ANIMAL**
- 6) UN OBJET**

**FAIS FAIRE QUELQUE
CHOSE DE RIDICULE OU
DE RIGOLO à
L'ENSEIGNANT OU
L'animateur. C'est
toi qui DÉCIDE...
RASSURE-LE BIEN, LE
RIDICULE n'a Jamais
tUÉ PERSONNE !**

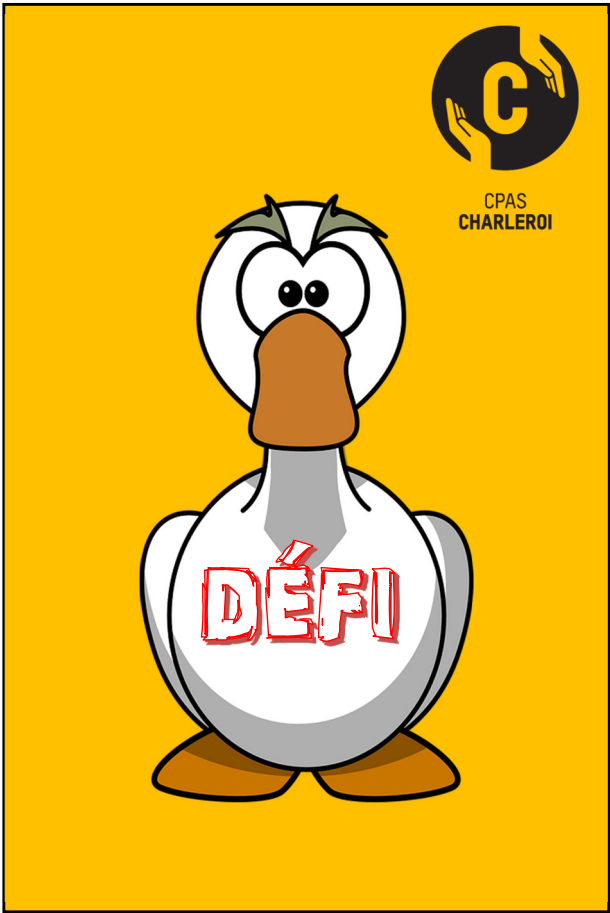
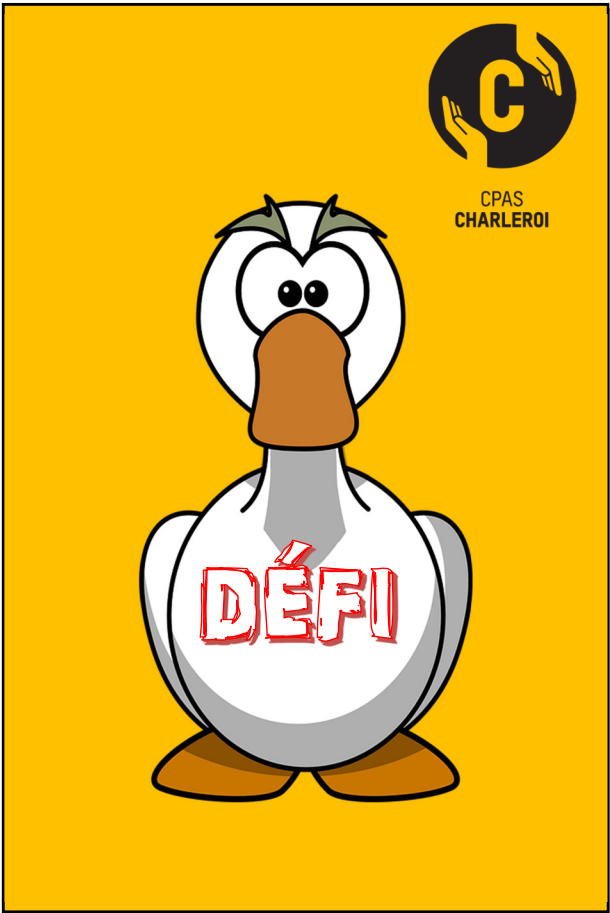
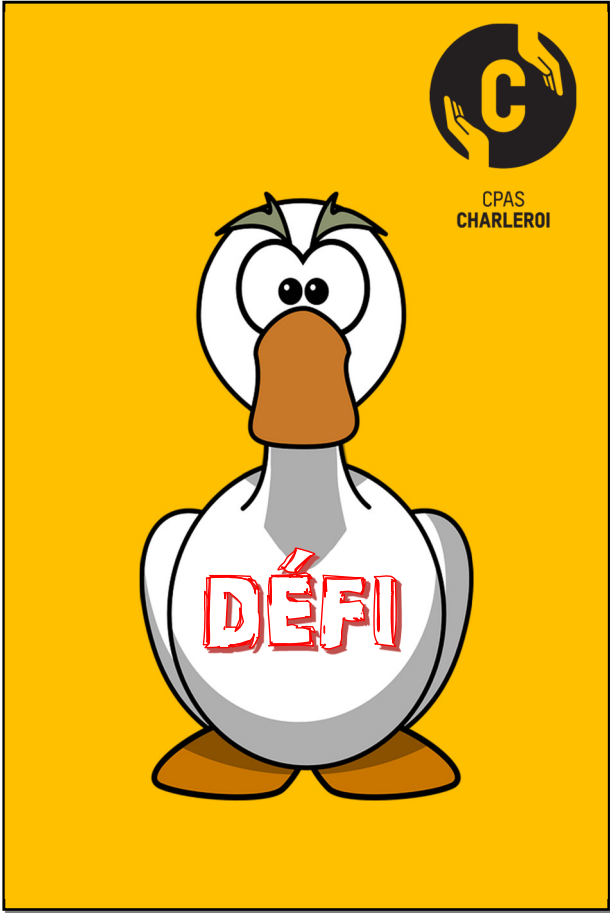
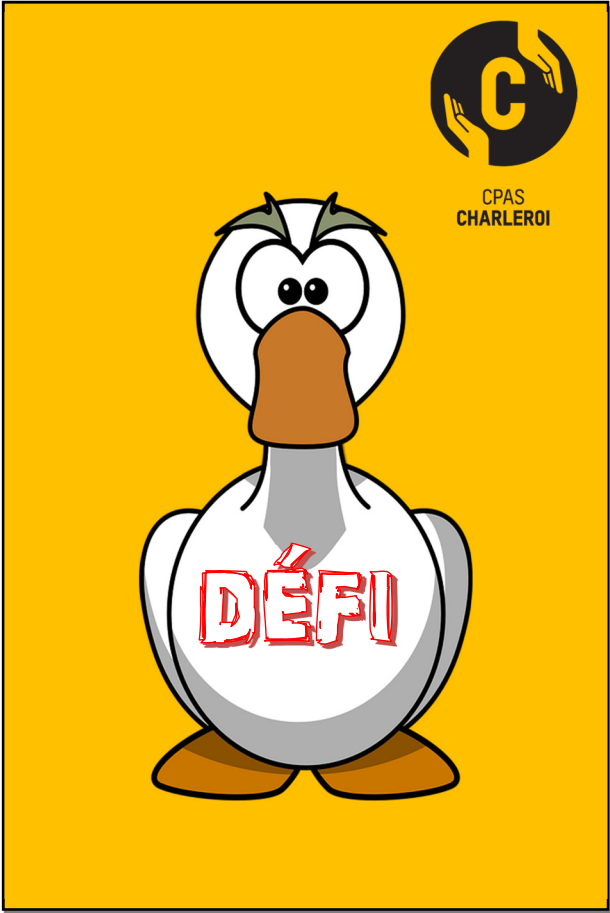


**IMITE
L'ENSEIGNANT
OU
L'ANIMATEUR
DE ton
CHOIX...**

**DEMANDE à
L'ENSEIGNANT OU
L'ANIMATEUR DE
RACONTER sa
PLUS GROSSE
BÊTISE.**

**PRENDS un
accent JUSQU'à
La FIN DE La
PARTIE.**

**DIS, LE PLUS
RAPIDEMENT
POSSIBLE, LE
PRÉNOM DE tous LES
autres avec un
ADJECTIF POSITIF QUI
RIME. EXEMPLE :
Sabrina La SYMPA,
THÉO LE RIGOLO, ...**

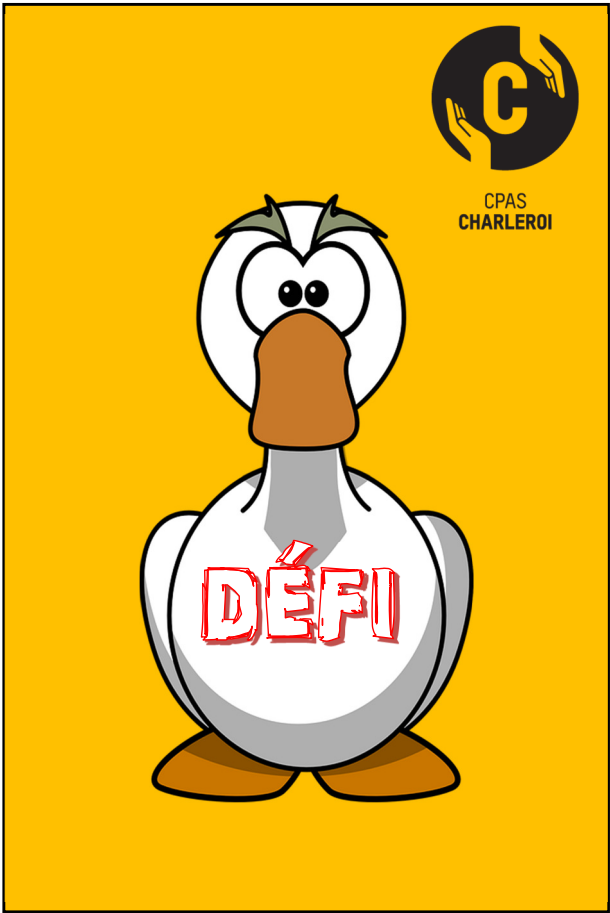
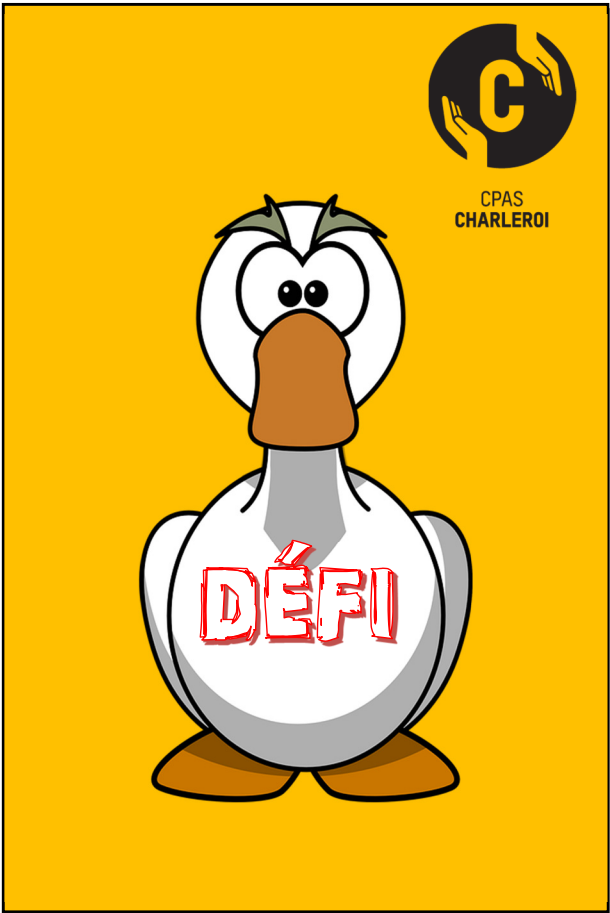
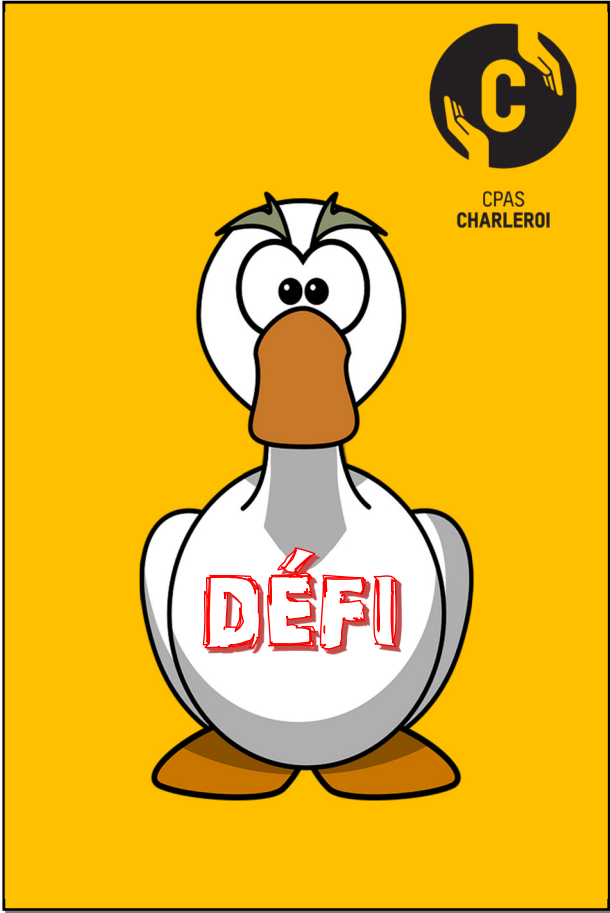
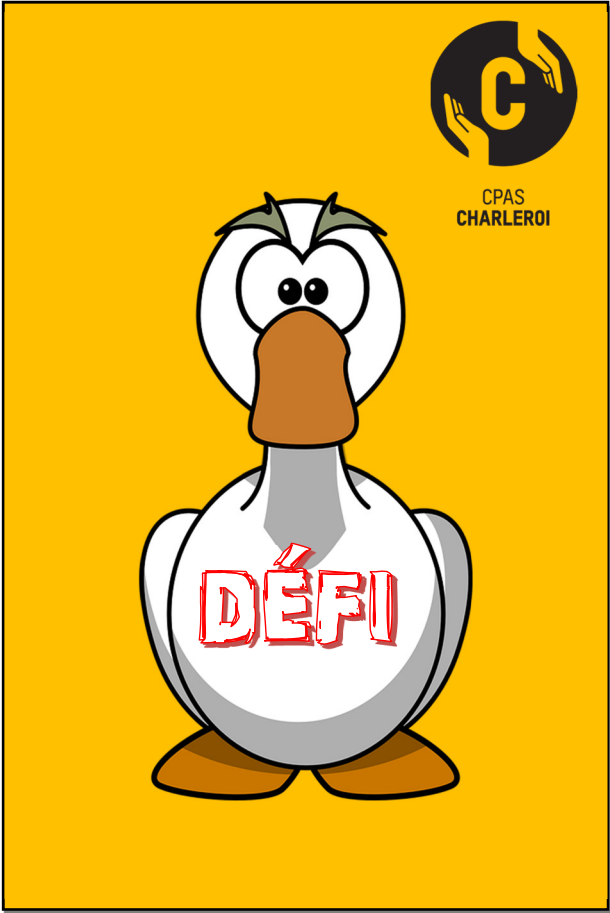


MIME La
VICTOIRE

MIME La
JOIE

MIME La
COLÈRE

MIME La
TRISTESSE

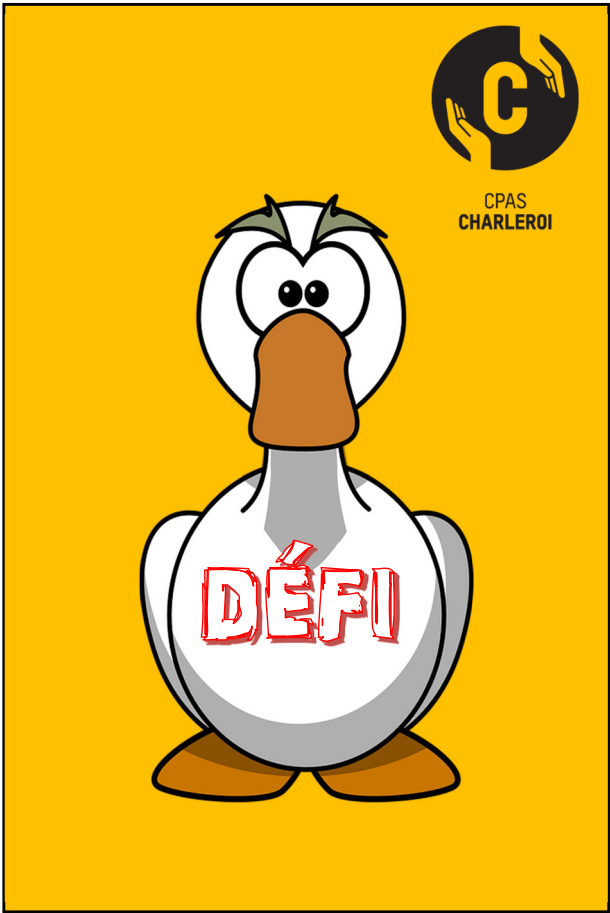
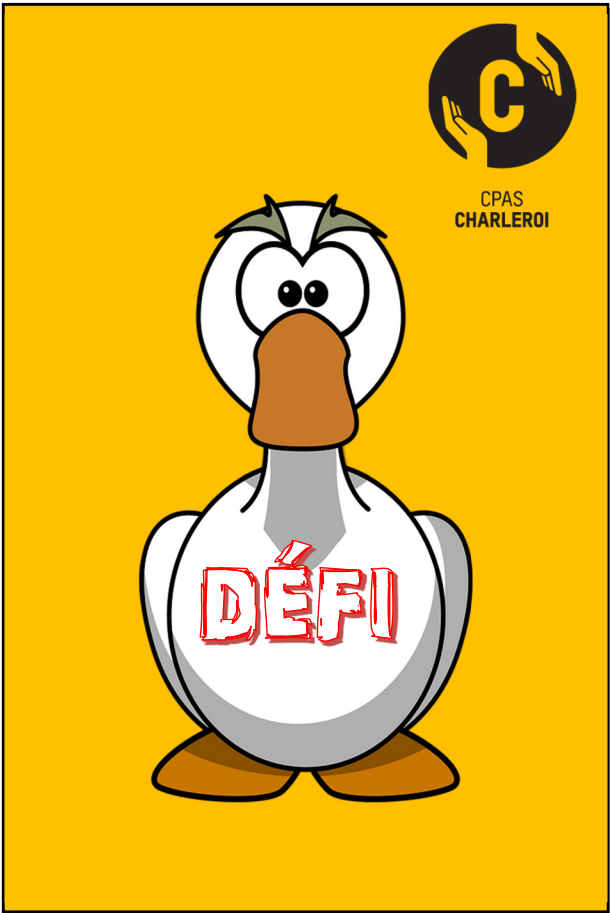
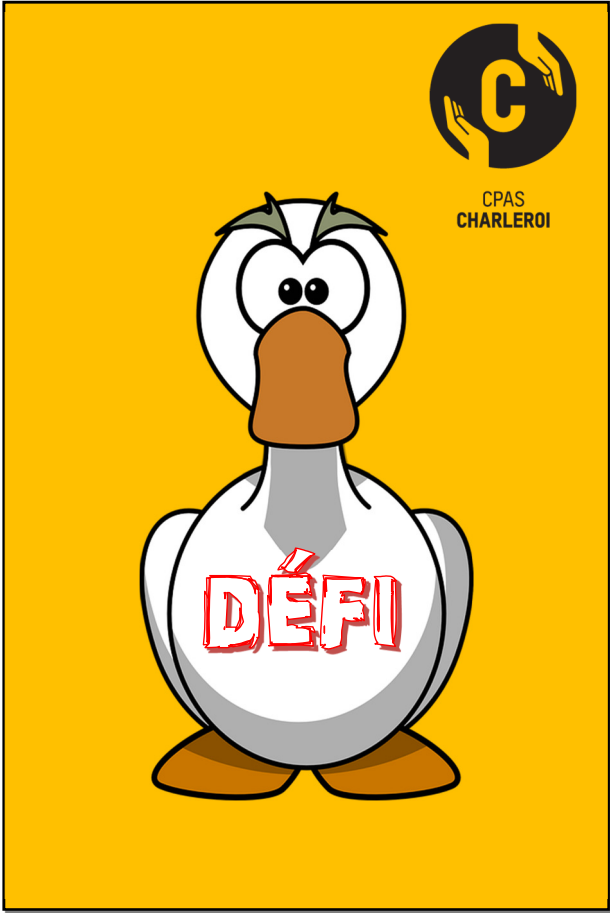
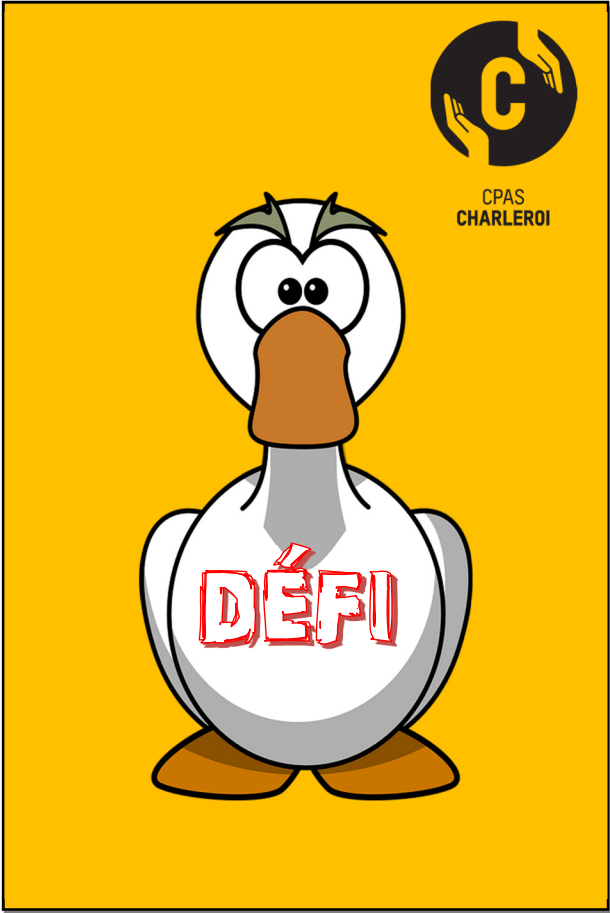


**INCARNE UN
PERSONNAGE
DE DISNEY...
LES AUTRES
DOIVENT LE
RECONNAÎTRE.**

**DESSINE-TOI
UNE
MOUSTACHE OU
UN GRAIN DE
BEAUTÉ SUR LA
JOUE...**

**LA CHAÎNE DE
GRIMACES...
COMMENCE PAR
FAIRE UNE GRIMACE.
LES AUTRES
DEVONT CHACUN
REPRODUIRE ta
GRIMACE ET EN
AJOUTER UNE.**

**INVENTE UNE LANGUE
IMAGINAIRE ET FAIS
SEMBLANT D'AVOIR
UNE CONVERSATION
AVEC QUELQU'UN DU
GROUPE, COMME SI
VOUS VOUS
COMPRENIEZ...**

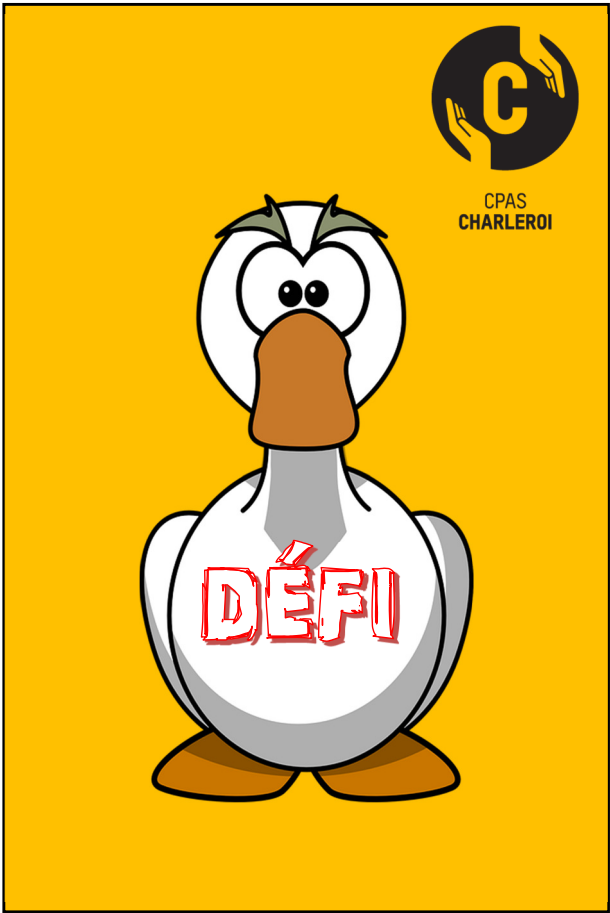
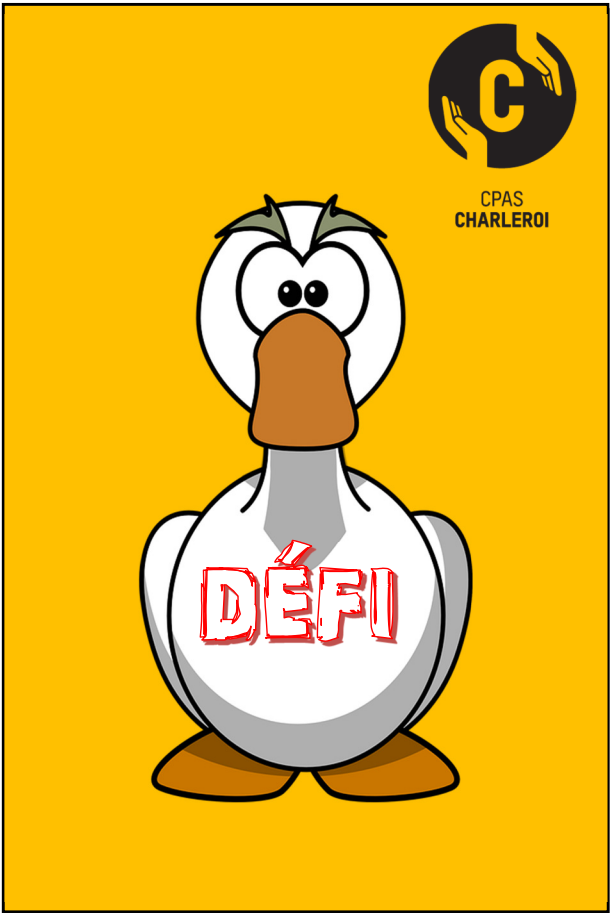
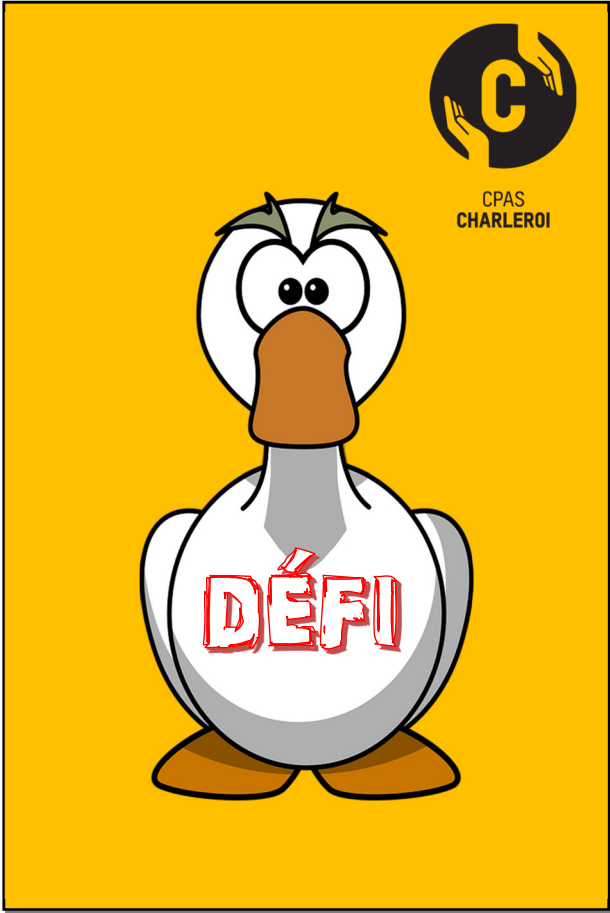
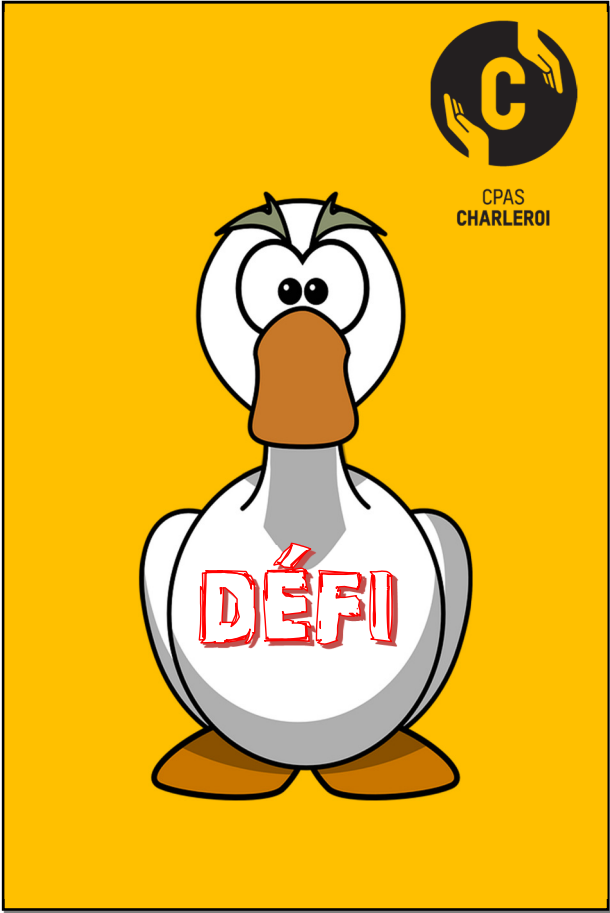


**IMAGINE QUE
SUBITEMENT LE SOL
EST DEVENU DE LA
LAVE EN FUSION.
VOUS DEVEZ TOUT
TROUVER REFUGE EN
HAUTEUR...
VITE !!!**

**DEMANDE À TROIS
PERSONNES DE
CHOISIR UN MOT AU
HASARD ET DE TE LES
DIRE. AVEC CES
TROIS MOTS,
INVENTE UNE
HISTOIRE...**

**DESSINE TON
PLUS GRAND
RÊVE...**

**TRANSFORME-
TOI EN
L'ANIMAL DE
TON CHOIX...**



**La tronche
élastique**

**PRENDS PLUSIEURS
ÉLASTIQUES ET METS
LES AUTOUR DE TON
VISAGE DANS DES
POSITIONS
DIFFÉRENTES. TU
VERRAS COMME
C'EST DRÔLE...**

**IMAGINE QUE TU
PEUX LIRE DANS LES
PENSÉES DES
AUTRES...**

**ESSAIE DE DEVINER
CE QU'ILS PENSENT
DE TOI...**

**PRENDS UN BIC OU UN
CRAYON ET IMAGINE QUE
C'EST UNE BAGUETTE
MAGIQUE.**

**TU AS TOUS LES
POUVOIRS PENDANT LE
TEMPS DU SABLIER.**

**LAISSE ALLER TON
IMAGINATION...**

**PRENDS UN BIC OU UN
CRAYON ET POSE-LE SUR
TES DEUX INDEX. DONNE-
LE À LA PREMIÈRE
PERSONNE À TA GAUCHE,
QUI DOIT LE RÉCUPÉRER
AVEC LA MÊME POSITION
DES DOIGTS. LE BIC OU LE
CRAYON DOIT FAIRE LE TOUR
DU GROUPE ET REVENIR
JUSQU'À TOI, SANS
TOMBER. S'IL TOMBE, ON
RECOMMENCE...**

