



Découpe les défis suivants et place-les dans cinq contenants de ton choix (bols, gobelets, chaussettes...) identifiables avec le nom (ou la couleur) des catégories.

Si vous tombez à court de défis pendant la partie, ou bien juste pour le fun, n'hésitez pas, en staff, à ajouter vos propres défis. Faites-en sorte qu'ils permettent de renforcer votre cohésion de staff.

Bon amusement !



Défis Cékiki

La musique qui me rend fou/folle en soirée !	La destination la plus lointaine où je me suis déjà rendu-e.
Ce que j'emmènerais avec moi si j'étais amené-e à prendre un seul objet sur une île déserte.	Si je pouvais passer 24h avec une personne célèbre, ce serait...
Mon meilleur souvenir scout.	Quel pays j'habiterai dans 20 ans.
Mon plat favori.	Un secret que je n'ai jamais dit à personne.
Mon petit plaisir coupable.	Si j'étais une personnalité, je serais...
Une anecdote insolite sur moi.	Quel métier je me vois faire dans 10 ans.
Mon troisième prénom.	Si je pouvais avoir un superpouvoir, ce serait...
Le prénom de mes grands-parents.	Le truc que tout le monde trouve incroyable, mais moi non.
Ma plus grosse bêtise.	La pire douleur selon moi.
Mon rêve le plus fou.	La chose que je déteste le plus au monde.



Défis Kohop'

Photo souvenir

Prenez une photo décalée de votre staff en train de jouer à Koh-Ésion et envoyez-la aux autres staffs de votre unité ! Si un membre de votre CU réagit à votre photo dans les 60' secondes qui suivent, **le défi est validé !**

Docteur Nœuds

Le joueur qui a tiré le défi sera Docteur Nœuds, il ne regarde pas. Les autres se tiennent debout en cercle, placent les mains vers le centre et les joignent ensuite à celles de deux joueurs autres que ceux placés directement à côté d'eux. Sans se lâcher les mains, ils se tortillent un peu pour rendre le nœud humain le plus farfelu possible. Une fois fait, Docteur Nœuds entre en scène. **Pour valider le défi** : il doit à défaire le nœud humain sans qu'aucune main ne lâche en moins de 30 secondes !

Floor is lava

Le staff se tient debout sur une couverture, il faut la retourner sans jamais toucher le sol (comme si c'était de la lave). Trop facile ? → prenez une feuille de journal ! Une seule tentative pour **valider le défi !**

Tenir la chandelle (défi extérieur)

Matériel nécessaire : deux cuillères et une bougie chauffe-plat. Le staff se positionne en cercle. Le premier joueur tient la bougie chauffe-plat allumée dans une cuillère. Il doit la déposer dans la cuillère de son voisin, sans s'aider de sa main libre, et sans que la bougie ne s'éteigne. Le joueur 2 la passe à son tour au joueur 3, et ainsi de suite. Il faut réussir à faire faire le tour du staff à la bougie sans qu'elle ne s'éteigne. **Vous n'avez que trois tentatives !**



Staff en équilibre

Nous n'avons aucune idée de la taille de votre staff et de combien de personne le composent... mais, sans prendre appui sur un mur ou un meuble, et en étant en contact les uns avec les autres, seuls trois pieds et deux mains peuvent toucher le sol. Dans cette position collective, le staff doit tenir en équilibre pendant 10 secondes minimum ! **Vous n'avez que deux tentatives pour valider ce défi !**

Line-up silencieux

Sans avoir droit à la parole, vous devez vous aligner selon six consignes :

1. selon la taille ;
2. selon l'âge ;
3. selon le nombre d'années dans l'unité ;
4. selon le nombre d'années d'animation ;
5. selon la pointure de chaussure ;
6. selon le numéro de maison.

Chaque *line-up* doit être réalisé en maximum 30 secondes.

Pour valider le défi : il faut en réussir au moins trois sur les six !

Pays-Ville-Village collectif !

Prendre une feuille de papier et tracer un tableau à double entrée avec autant de lignes et de colonnes qu'il y a d'animateurs dans le staff + 1. Soit un tableau de neuf sur neuf pour un staff de huit personnes. La première lettre de chaque totem (ou prénom) est placée dans la première case de chaque ligne (il peut donc tout à fait y avoir plusieurs fois la même lettre). Chaque membre du staff propose ensuite un thème à placer en entête de colonnes. La grille collective est prête !

Le défi est validé si vous parvenez, tous ensemble, à remplir votre grille sans laisser de case vide.

Passez la boucle

Faites une boucle de la taille d'un petit cerceau à l'aide d'une corde. Chaque participant doit passer à travers une fois, le plus vite possible. Le staff peut d'abord discuter de la stratégie à adopter, puis a droit à trois essais. **Pour valider ce défi** : il faut réussir à faire passer le staff au complet dans la boucle en autant de temps qu'il y a de participants avec deux secondes supplémentaires (autrement dit en dix secondes pour un staff de huit joueurs).

Soulever la branche

Les participants doivent soulever ensemble une branche (ou un balai) depuis le sol jusqu'au-dessus de leur tête, puis la reposer. Ils n'ont le droit de la toucher qu'à l'aide d'un seul doigt et ne peuvent jamais s'en décoller. Pour valider ce défi, il faut réussir à soulever. Trois essais max pour **valider ce défi** !

Effort collectif

Le plus costaud du staff prend la personne la plus légère sur ses épaules. Tous les autres membres du staff doivent soulever ce duo pour qu'il ne touche plus terre (quelques centimètres suffisent). **Le défi est validé** si vous réussissez à tenir ainsi une minute.

Compte à rebours

En partant de 20, comptez jusqu'à 0 : n'importe qui peut commencer le décompte ou dire un nombre à tout moment, l'objectif étant de compter de 20 à 0 ; si deux personnes interviennent en même temps pour dire un nombre, le décompte recommence. **Vous n'avez que trois tentatives pour valider le défi !**

Chaise musicale des Kohop'

Toutes les chaises (du nombre des participants, moins une) sont positionnées en cercle, tournées vers l'extérieur. Un disc-jockey, responsable de lancer et couper la musique, est désigné parmi vous (il doit quand même participer au défi). Les joueurs dansent sur la musique en tournant autour du cercle de chaise. Quand la musique s'arrête, tout le monde doit se mettre sur les chaises de sorte que plus personne ne touche le sol. Si tel est le cas, la partie peut continuer. Une chaise est alors enlevée et les participants recommencent leur sarabande. **Pour valider le défi** : staff de cinq personnes ou moins sur une seule chaise, staff entre cinq et dix personnes sur deux chaises max, staff de plus de dix personnes sur trois chaises max.

Chaises humaines

Tous les membres du staff se tiennent debout en un cercle très très serré, puis tournent tous du même côté pour que chacun ait un participant devant et derrière lui. Tous au même moment, s'asseoir lentement sur les genoux de celui ou celle qui se trouve derrière. Une fois que tout le monde est assis de manière stable, le groupe doit marcher un tour complet en avant. La coordination est plus facile si elle est ponctuée d'un « droite... gauche... droite... gauche... » à un rythme approprié. Trois essais max pour **valider ce défi** !

Dos à dos

On commence avec seulement deux membres du staff, assis par terre dos à dos, accrochés par les coudes. Ils doivent se relever sans utiliser les mains ni les coudes contre le sol, uniquement par la coordination et leur dynamisme. Si ça marche à deux, on forme un trio et on recommence. Puis un quatuor, etc. jusqu'à tenter le défi avec le staff au grand complet. Si le staff au grand complet parvient à se relever dans cette position, **alors le défi est validé** !

Tomber de la table

Un membre du staff se tient debout au bord d'une table et les autres participants se regroupent devant elle. La personne sur la table doit se laisser tomber sur le reste du groupe, qui doit l'attraper aussi délicatement que possible. **Pour valider ce défi** : au moins le tiers du staff doit oser se laisser tomber.

Maudit 7 !

Le staff se met en cercle. Le but du jeu est de compter collectivement de 0 à 100 en ne prononçant jamais les nombre comprenant un 7 (ex. : 27 ou 74) ou étant un multiple de 7 (ex. : 28 ou 84...). **Le défi est validé** si vous réussissez à compter de 0 à 100 sans les 7 en 3 tentatives max.



Traversée humaine

Un membre du staff se tient debout sur une chaise et doit rejoindre une autre chaise cinq mètres plus loin, sans avoir le droit de poser le pied au sol. Les autres membres du staff doivent créer un pont suffisamment solide avec leur corps pour que la personne en hauteur puisse traverser. Les personnes formant le pont ne peuvent pas se déplacer. **Le défi est validé** si tous les membres du staff réussissent une traversée.

Tour infernale

Lancez un chrono de trois minutes. Au top départ, rassembler le plus d'objets possible plus petits que la taille d'une main et les empiler au sol pour qu'ils forment une tour suffisamment haute pour dépasser la personne de votre staff la moins grande. Vous n'avez qu'une seule tentative pour **valider ce défi !**

Alphabet thématique

Le joueur qui vient de tirer ce défi choisit une thématique telle que : fruits et légumes, titres de film, célébrités, sports, marques de voitures, etc. Une fois cela fait, le but du jeu est, collectivement, de trouver des mots commençant par chaque lettre de l'alphabet selon le thème imposé (soit 26 mots au total). Ex. : **A**rtichauts, **B**anane, **C**arotte, etc. **Le défi est validé** si vous réussissez à compléter totalement un alphabet thématique.

Corde à nœuds

Le staff se met en cercle. Un premier joueur fait un nœud dans la corde et la passe à son voisin de gauche, qui fait un nœud à son tour, et ainsi de suite. Lorsque la corde avec le nœud collectif revient dans les mains du premier joueur, celui-ci doit défaire un premier nœud, passer la corde à son voisin et ainsi de suite jusqu'à revenir à une corde sans nœuds. **Défi validé** si vous y parvenez !



Défis Kouloupa



Saïmiri arrive toujours 15 minutes en retard car il a badminton juste avant la réunion.

C'est l'animateur responsable qui gère l'administratif (les comptes, les convocs, Desk...).

On a déjà réparti les tâches en début d'année mais maintenant, Tatou veut remodifier parce qu'il ne se sent pas à l'aise avec son rôle.

Quand il y a un problème dans le staff pendant le camp, on préfère ne pas en discuter pour ne pas mettre une mauvaise ambiance.

L'animateur responsable est choisi parce qu'il est le plus âgé ou qu'il a le plus d'expérience.

Caberu est super présente pendant l'animation, mais est souvent au téléphone avec son copain lors des pauses.

Quand on a un nouvel animateur, il doit observer quelques mois avant de pouvoir prendre des décisions, comme ça il sait de quoi il parle.

Quand il y a un problème, Abyssin ne va pas trouver la personne parce qu'elle est mal à l'aise, mais elle va trouver l'animateur d'unité.

Lorsqu'on n'arrive pas à décider, c'est l'animateur responsable qui tranche.

Hermine et Bélouga sortent ensemble alors qu'ils sont dans le même staff !

C'est l'animateur responsable qui a le mot final sur la liste des intendants.

Impala ne viendra pas aux réunions de décembre et de janvier car elle est en examen.

Ourson veut très souvent rediscuter les décisions prises en conseil parce qu'il y a réfléchi pendant la semaine.

Quand quelqu'un est absent aux réunions de staff, pas besoin de le mettre au courant, la majorité l'est déjà !

C'est toujours Pika qui se retrouve à soigner les blessures car elle fait des études de médecine.

Sur Facebook, le poste de Musaraigne est "Vu" mais il n'y a aucune réponse...

On règle nos soucis sur Facebook pour ne pas le faire en réunion devant les scouts.

Au camp, Hérisson se lève plus tard car il va dormir plus tard tous les soirs pour ranger et préparer le lendemain.

C'est l'animateur responsable qui doit fixer les réunions de staff.

C'est toujours Panda qui fait les jeux car ça ne le dérange pas.



Camp scout	Requin	Foulard	Perroquet
Gaufre	Baloo	Otarie	Hélicoptère
Sifflet	Stromae	Opinel	Spectacle
Coffre	Feu de camp	Palmier	Brelage
Veillée	Télécommande	Baden-Powell	Parapluie
Arrosoir	Totem	Feuillée	Saucisse
Cornichon	Aspirateur	Bateau	Ambulance
Détective	Infirmière	Mécanicien	Explorateur


Désis Kikonhè
Domino humain
Se découvrir des points communs
1^{er} temps :

- Chacun doit trouver un **point commun visible** avec son voisin de gauche et son voisin de droite (idéalement un autre point commun). Comme dans un jeu de dominos.
- Un tour de parole est réalisé, chacun présente au grand groupe le point commun visible qu'il partage avec son voisin de gauche.

2^e temps :

- Tout le monde change de place.
- Il s'agit à présent de trouver avec chacun de ses nouveaux voisins un **point commun invisible** (ou deux pour les petits staffs). L'idée est de se découvrir des points communs invisibles qu'on ne soupçonnait pas ! Ne dites pas que vous êtes tous les deux Belges ou que vous habitez le même village, ça, vous le savez sans doute déjà.
- Un nouveau tour de parole est réalisé en grand groupe et chacun présente le point commun invisible qu'il a trouvé avec son voisin de gauche.

Je suis le seul à...
Se découvrir des points communs

- Au départ, chacun réfléchit à quelque chose qui, à son avis, le rend unique par rapport aux autres participants (ex. : un objet qu'il possède, un sport qu'il pratique, un pays qu'il a visité, un évènement qui lui est arrivé...).
- À tour de rôle, chacun dit « *Je pense être le seul à...* » et cite son élément.
- Si quelqu'un d'autre dans le groupe répond à la caractéristique, il dit « *Moi aussi* », se lève et va serrer la main de celui qui s'est exprimé.

Le cadeau imaginaire
Faire plaisir à son prochain

- Chacun offre un cadeau à son voisin de gauche. Il choisit un cadeau (objet, attention, geste, action...) qui, selon lui, fera plaisir à cette personne précisément.
- Attention, il s'agit d'un cadeau imaginaire ! En réalité, il doit mimer le cadeau jusqu'à ce que le bénéficiaire (qui peut être aidé par les autres si besoin) devine de quoi il s'agit.
- Quand le bénéficiaire a trouvé la bonne réponse, les deux personnes miment symboliquement l'échange du cadeau.
- Le donateur explique ensuite au groupe entier pourquoi il a choisi ce présent-là pour cette personne.

Tempête de compliments
Émettre et recevoir des compliments

- Tout le monde debout, chacun circule dans l'espace.
- Aller trouver quelqu'un et lui dire un compliment sincère.
- En retour, la personne complimente également son interlocuteur.
- Chacun repart de son côté en quête d'une nouvelle personne à complimenter.
- Faire durer l'activité jusqu'à ce que tout le monde se soit rencontré.



Blason de staff

Renforcer l'esprit de staff

- Un blason est tracé sur une feuille de papier (ou sur un grand carton) et divisé en autant de parties qu'il y a d'animateurs dans le staff.
- Chacun réfléchit à un symbole qui, selon lui, colle bien au staff et vient le dessiner dans sa partie. Ainsi est créé le blason du staff.
- À tour de rôle, chacun explique son dessin.
- Le blason peut ensuite prendre lieu et place sur un mur du local 😊!

Une réalisation dont je suis fier

(Se) reconnaître des qualités

- Individuellement, chacun réfléchit à une réalisation personnelle dont il est fier (ex. : saut en parachute, s'occuper seul de ses frères et sœurs, avoir obtenu son permis de conduire, être parti seul en voyage, ne pas avoir eu de seconde session...).
- Chacun note ensuite sur une feuille deux qualités qu'il reconnaît avoir eues pour réaliser cette action.
- Par deux, A échange avec B la réalisation dont il est fier et s'en explique (sans donner les qualités qu'il se reconnaît).
- B choisit et partage avec A deux qualités qu'il considère que A a mobilisées à cet effet.
- A exprime à son tour les deux qualités qu'il s'est reconnues.
- Parmi les quatre qualités, A et B décident, d'un commun accord, deux qualités de A qui seront révélées au groupe.
- Les rôles s'inversent.
- A transmet au grand groupe les deux qualités sélectionnées pour la réalisation de B, et inversement.

Détecteur de mensonge

Apprendre à mieux se connaître

- Chaque participant a un temps de réflexion pour noter quatre anecdotes courtes qui parlent de lui et dont les autres n'ont pas connaissance.
- Parmi ces affirmations, l'une est un mensonge (aussi convaincant que possible).
- Chacun lit ses phrases à tour de rôle.
- Les autres tentent de démasquer le mensonge.

Bucket-List de staff

Lister les envies du groupe

- Sur une grande feuille, en mode brainstorming, lister les envies que chaque membre du staff souhaiterait vivre d'ici la fin de l'année scout.
 - Ex. : se faire un resto tous ensemble, organiser une journée à la mer avec les scouts, créer un nouveau drapeau de section, enfin repeindre les murs du local, etc.
 - Ensuite, en intelligence collective, sélectionner cinq envies et planifier leur réalisation (qui s'en occupe, quand, comment... ?).
- Le reste de la liste peut être conservé pour plus tard.

J'aime bien, je n'aime pas !

Se découvrir des points communs

Tout le monde est assis en cercle. Celui qui commence cite une chose ou une activité qu'il aime. Tous ceux qui, comme lui, aiment cette chose ou cette activité doivent se lever. Ceux qui ne l'aiment pas doivent rester assis. On effectue ainsi trois tours.

Cache-cache compliment

Émettre et recevoir des compliments

- Réaliser une grande partie de cache-cache.
- Chaque fois qu'une personne est trouvée, elle exprime à la personne qui cherchait un compliment sincère.
- En retour, la personne qui cherchait, lui exprime également un compliment.
- Et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde soit trouvé.
- D'autres parties peuvent être jouées, avec d'autres messages à délivrer : une force, une qualité, une chose que tu fais bien, une chose que j'apprécie particulièrement chez toi...

Ligne du temps de staff

Apprendre à mieux se connaître

- Réaliser la ligne du temps du staff avec chaque date de naissance et la date du jour.
- Chacun vient ensuite y indiquer quatre moments importants de sa vie.
- Un tour de parole est ensuite réalisé.

Je veux toujours / Je ne veux plus

Renforcer l'esprit de staff

Prenez chacun trois minutes de réflexion.

Réalisez ensuite un tour de parole et exprimez tour à tour :

- Un **Je veux toujours**, c'est-à-dire une chose que vous aimez dans le staff et que vous ne voudriez voir disparaître pour rien au monde !
- Un **Je ne veux plus**, c'est-à-dire une chose que vous souhaitez voir évoluer au sein du staff.

Nos envies

Lister les envies du staff

Chacun prend cinq minutes pour réfléchir à LA (ou les) chose(s) qu'il voudrait améliorer dans le staff (ou mettre en place) et explique comment il s'y prendrait. Tour à tour, chacun exprime au reste du groupe.

Les propositions réalistes et convenant à l'ensemble du groupe sont notées pour être mises en œuvre durant la seconde partie de l'année.



Je suis animatrice / animateur car...

Introspection et partage

- Chacun prend quelques minutes de réflexion pour répondre à la question : « Pourquoi suis-je animatrice / animateur scout ? »
- On partage ensuite aux autres sa réponse (la plus sincère possible).
- On en profite aussi pour partager pourquoi on apprécie le scoutisme.
- Et, tant qu'à faire, ce qui nous plaît le plus dans l'animation ! 😊

Moi, à ta place, je...

Partenaire et solidaire

- Tour à tour, chacun exprime au groupe un problème qu'il rencontre régulièrement dans sa vie scout ou ailleurs et pour lequel il n'a pas de solution.
- Les autres lui proposent des solutions en entamant leur réponse par « Moi, à ta place, je... ».
- Parmi toutes les solutions imaginées par le collectif, peut-être qu'une ou l'autre pourra aider. C'est bien connu, il y a plus dans plusieurs têtes que dans une seule.

Attention, le but de cette activité n'est pas de juger les problèmes des autres ou d'avoir une attitude moralisatrice. À l'inverse, l'idée est d'être bienveillant les uns envers les autres possible et d'être orienté solutions.

Si je devais... ce serait avec toi !

Exprimer les forces du groupe

À tour de rôle, chacun s'adresse à chaque autre membre du groupe en soulignant une chose qu'il aurait envie de faire avec lui et explique pourquoi.

Exemples :

- Si je devais faire le tour du monde, ce serait avec toi Bagheera, car tu es hyper débrouillarde et que tu n'as peur de rien.
- Si je devais ouvrir un restaurant, ce serait avec toi Sajou, car tu cuisines hyper bien et en plus t'es super organisé et tu as l'esprit d'équipe.

Si on était des objets

Exprimer les forces du groupe

Un membre du staff est désigné. Tour à tour, les autres lui disent : « Si tu étais un objet, tu serais... car... ». L'idée est de compléter la phrase avec un objet symbolisant une force ou une qualité de la personne et de lui expliquer.

Par exemple : « Épagneul, si tu étais un objet, tu serais un couteau suisse car tu es hyper débrouillard, robuste et tu parviens toujours à trouver les solutions aux problèmes. ».

C'est ensuite à un autre membre du staff d'être mis en lumière, et ainsi de suite.

Quand tout le monde y est passé, on peut conclure par un tour où chacun exprimera sa vision du staff : « Si notre staff était un objet, ce serait... car... ».

Si on était des chansons

Exprimer les forces du groupe

Un membre du staff est désigné. Tour à tour, les autres lui disent : « Si tu étais une chanson, tu serais... car... ». L'idée est de compléter la phrase avec une chanson connue symbolisant une force ou une qualité de la personne et de lui expliquer.

Par exemple : « Marsouin, si tu étais une chanson, tu serais Ma meilleure amie de Lorie car j'apprécie beaucoup notre amitié et on peut toujours compter sur toi. ».

C'est ensuite à un autre membre du staff d'être mis en lumière, et ainsi de suite.

Quand tout le monde y est passé, on peut conclure par un tour où chacun exprimera sa vision du staff : « Si notre staff était une chanson, ce serait... car... ».

Si on était des films

Exprimer les forces du groupe

Un membre du staff est désigné. Tour à tour, les autres lui disent : « Si tu étais un film, tu serais... car... ». L'idée est de compléter la phrase avec un film connu symbolisant une force ou une qualité de la personne et de lui expliquer.

Par exemple : « Cigogne, si tu étais un film, tu serais Robin des Bois car tu ne supportes pas l'injustice et tu t'occupes toujours de ceux qui sont dans le besoin. ».

C'est ensuite à un autre membre du staff d'être mis en lumière, et ainsi de suite.

Quand tout le monde y est passé, on peut conclure par un tour où chacun exprimera sa vision du staff : « Si notre staff était un film, ce serait... car... ».

Dessine-moi un staff

Exprimer les forces du groupe

Sur une même grande feuille, en mode dessin collectif, représenter le staff.

Chacun représente son voisin de gauche en dessinant également ses forces et ce qu'il amène de positif dans le staff.

Exemples :

- Sittelle apporte une importance particulière à l'équité et à la justice... Saïmiri la représente avec une perruque de juge, une balance et une épée dans les mains.
- Baloo a un sens de l'humour légendaire, un moral au beau fixe et fait toujours en sorte que l'ambiance dans le staff soit bonne... Won-Tolla le dessine avec un livre de blagues qui dépasse de sa poche et un sourire jusqu'aux oreilles.

Un tour de parole est organisé pour que chacun puisse expliquer son dessin et exprimer à celui qu'il a représenté, quelles forces il lui reconnaît.