

ENQUÊTE

Fiches d'activités
Mouvement scout
A partir du jeu

l'arbre à
défis

ENQUÊTE c/o Quenin, 20 rue du Terrage, 75010 Paris
contact@enquete.asso.fr
www.enquete.asso.fr

Fiche activité :

« Il faut retrouver la fiole sacrée ! »

En pratique

Type de jeu : Grand jeu

Objectif de l'activité : Travailler l'esprit d'équipe, la coordination, la concertation.

Durée de l'activité : 1h30

Nombre d'animateurs nécessaires : 4

Nombre de participants recommandés : 24 (4 équipes de 6)

Type de lieu recommandé : Extérieur

Matériel

- Une fiole (ex : bouteille d'eau ou autre) x 4
- Une marmite (ex : saladier) x 4
- Les cartes « ingrédients » x 4
- Les cartes du jeu « L'Arbre à défis »
- Eléments de déguisement pour les animateurs (druide)

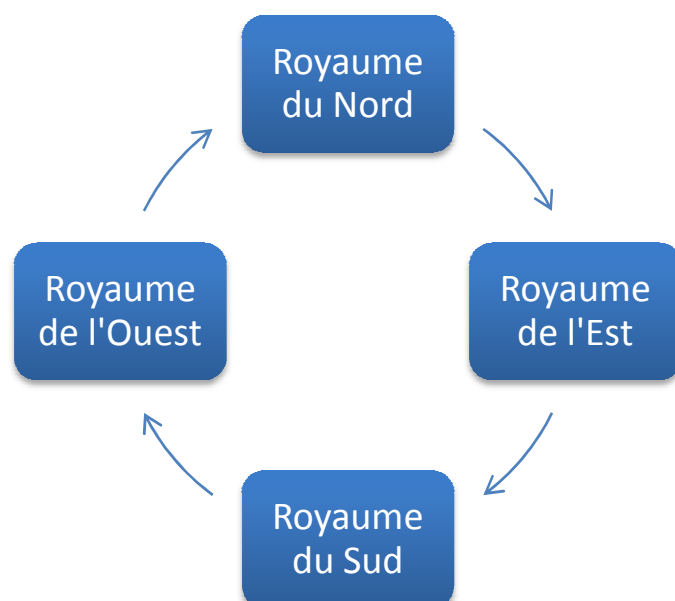
A préparer avant l'activité

- Sensibilisation : Affiches « Avis de recherche – fiole de potion magique disparue – Récompense ! »

Proposition de déroulement

	Détail de l'activité	Durée indicative
Lancement de l'activité	<p>- Imaginaire « Chers aventuriers, vous qui êtes les fidèles serviteurs de notre souverain, le roi de Concordia a une mission pour vous ! Sa fiole sacrée lui a été dérobée. Celle-ci contient la potion de la connaissance des religions du royaume, permettant de fédérer tous les seigneurs et de ramener la paix en ces temps de guerre. Pour notre plus grand soulagement, une copie de la recette originale a été conservée au château.</p> <p>Si vous parvenez à réunir tous les ingrédients qui composent cette recette, le roi vous donnera le privilège d'en goûter et vous conviera à son grand banquet à la fête de ce soir.</p> <p>Par équipe, vous ferez le tour du royaume et devrez passer des épreuves auprès des grands druides et gagner les ingrédients de la potion.</p> <p>- Organisation : Demander aux enfants de trouver un nom d'équipe et les orienter vers un des quatre coins du royaume : Royaume du Nord, du Sud, de l'Est et de l'Ouest</p>	10 minutes
Temps de jeu - déroulement	<ul style="list-style-type: none">• Chaque équipe se présente à un poste puis change dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque animateur possède une fiche avec l'ordre de passage des équipes. (cf schémas)• Petits jeux (cf ci-dessous)	1h
Fin de l'activité	<p>A l'issue des 4 épreuves passées au sein des 4 royaumes, les enfants doivent élaborer leur potion magique avec les ingrédients remportés et en respectant la recette transmise en amont du jeu. L'équipe qui aura remporté l'ensemble des ingrédients et aura rapporté sa fiole au roi de Concordia remportera le grand jeu. Plusieurs équipes peuvent être victorieuses.</p>	15 minutes

Ordre de passage



Petits jeux

Royaume du Nord : « l'habit ne fait pas le moine – jeu du « memory » sur les stéréotypes.

Objectif : Déconstruire les préjugés en dépassant l'aspect visuel.

But : Retrouver les paires d'images ainsi que la phrase correspondante parmi trois possibilités.

Lancement de l'activité : Le druide rappelle aux enfants que dans leur quête à travers un royaume vaste et varié, ils rencontreront des villageois dont l'apparence diffère de ce en quoi ils croient (un druide sans barbe, etc)

Matériel : Cartes « défi des stéréotypes » (cartes vertes ; en prévoir 2 de chaque).

Déroulé : Placer toutes les cartes faces cachées.

L'enfant remporte un point lorsqu'il trouve les paires d'images.

Il en remporte un second s'il trouve la bonne réponse parmi les trois proposées (cf les propositions au verso des cartes)

Fin de l'activité : L'équipe reçoit un « ingrédient » du druide au bout de 10 points. L'animateur les oriente vers le royaume de l'Est.

Royaume de l'Est – « Les mots dont il ne faut pas prononcer pas les sons »

Objectif : Développer son vocabulaire et enrichir l'éventail d'idées existant autour d'un mot.

But : Faire deviner le plus de mots possibles à son équipe sans dire les mots interdits.

Matériel : Carte « défi du mot interdit » (cartes rouges), chronomètre.

Déroulé : Un membre de l'équipe tente de faire deviner le plus de mots possibles à son équipe sans dire les mots interdits en 2 minutes.

A chaque manche, c'est un autre membre de l'équipe qui fait deviner les mots à ses camarades.

6 manches de 2 minutes (adapter la durée en fonction des circonstances).

Fin de l'activité : L'ingrédient est distribué s'ils parviennent à faire deviner au moins 5 mots (A adapter selon les circonstances).

Royaume du Sud : Le KIM des religions

Objectif : Travailler sa mémoire, son vocabulaire.

But : Se souvenir du nombre d'éléments le plus important figurant sur les cartes.

Matériel : Cartes présentant des images d'éléments religieux (ex : kippa, prière musulmane...), des symboles (croix, étoile de david...) ou des nombres (5, 7)

Déroulé : Le druide laisse l'équipe observer les 10 images pendant 30 secondes, puis ils les recouvrent.

Les enfants doivent retrouver au moins 7 images en trouvant le mot juste (en fonction du niveau des enfants). Ils remportent ainsi 1 point.

Ils gagnent 1 point supplémentaire s'ils sont en mesure d'expliquer l'usage et/ou le sens de cet objet.

Fin de l'activité : L'équipe reçoit un « ingrédient » du druide au bout de 10 points (A adapter selon les circonstances). L'animateur les oriente vers le royaume de l'Ouest.

Royaume de l'Ouest : Carré, duo, cash

Objectif : Développer ses connaissances des différentes traditions religieuses

But : Répondre correctement aux questions posées.

Matériel : Cartes du défi de la bonne définition (cartes rouge)

Déroulé : Le druide pose tour à tour des questions aux enfants leur proposant systématiquement soit 4 éléments de réponse (carré : 2 points), 2 éléments de réponse (duo : 1 point) ou bien invitant le membre de l'équipe interrogé à répondre directement (cash : 3 points). C'est en fonction de son niveau de connaissance que l'enfant choisira de quelle manière il souhaite répondre.

Les enfants doivent remporter au moins 10 points dans un temps limité : 5 min (A adapter en fonction des circonstances)

Fin de l'activité : L'équipe reçoit un « ingrédient » du druide au bout de 10 points. S'il s'agit de la dernière épreuve, l'animateur oriente les enfants vers le roi afin de lui présenter les 4 ingrédients récoltés et leur fiole sacrée.

Fiche activité :

Qui sera le prochain Maire ?

En pratique

Type de jeu : Veillée

Objectif de l'activité

- Se penser dans une France, un monde de diversité.
- Sensibiliser à la richesse des différences.
- Appréhender ce qui distingue les individus pour être en capacité d'interagir avec ses semblables
- Saisir l'importance de ces connaissances dans l'établissement de règles permettant le mieux vivre ensemble.

Durée de l'activité : 1h30

Nombre d'animateurs nécessaires : 2 animateurs (le présentateur du jeu et un gardien du temps et de la parole)

Nombre de participants recommandés : De 10 (2 équipe de 5) à 24 (4 équipe de 6)

Type de lieu recommandé : Intérieur (nécessite tout de même un peu d'espace) comme Extérieur

Matériel :

- Cartes « défi du vrai ou faux » (cartes oranges), cartes « défi de la bonne définition » (cartes bleues)
- Une écharpe tricolore pour le vainqueur

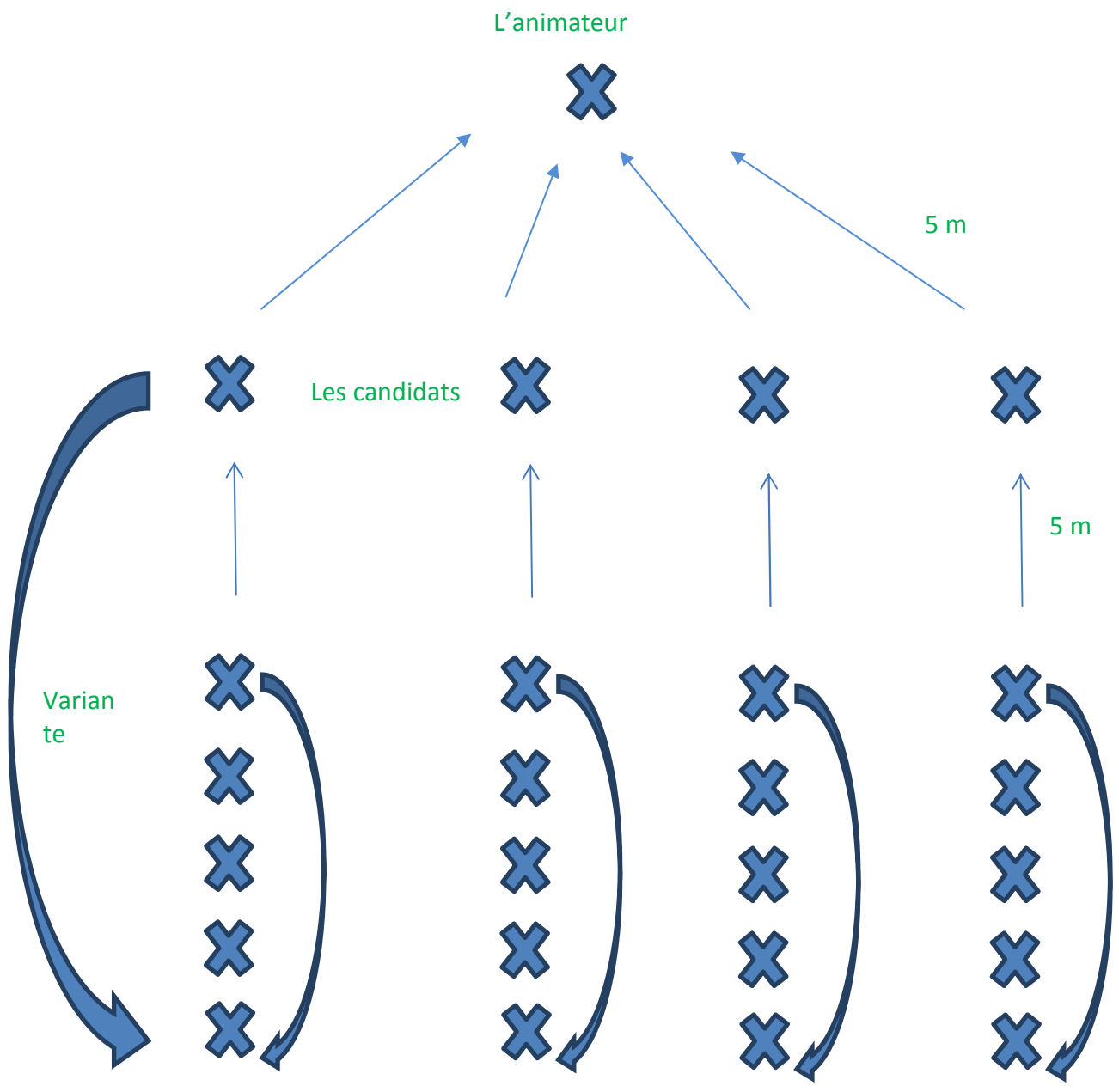
A préparer avant l'activité

- Sensibilisation : « Affiches électorale : Qui sera notre prochain maire ? Assistez à la dernière ligne droite ! »

Proposition de déroulement

	Détail de l'activité	Durée indicative
Lancement de l'activité	- Imaginaire « Françaises, Français, habitants de la ville de (au choix) ! Assistez ce soir à l'épreuve ultime qui nous permettra de départager les candidats à l'élection municipale arrivés ex-aequo. Venez soutenir vos favoris et faire peut être partie de la nouvelle équipe municipale qui sera en charge de coordonner la réalisation du 1 ^{er} quartier laïque et interculturel de France. »	10 minutes
Temps de jeu - déroulement	<ul style="list-style-type: none">• L'animateur de la soirée électorale se tient debout au fond de la salle ou de l'espace si c'est en extérieur.• Chaque équipe désigne un représentant (le candidat à la mairie) qui se place au centre de la salle. Ses partisans se placent en file indienne 5 mètres derrière lui.• L'animateur pose une question (à partir des cartes) à l'ensemble des équipes concurrentes. Le premier partisan du candidat de chaque équipe, une fois qu'il détient la réponse, doit courir la donner au candidat qui à son tour doit s'empresser de la transmettre à l'animateur afin qu'elle soit validée et donne droit aux points accordés (1, 2 ou 3 points en fonction de la difficulté de la question).• A chaque question posée les partisans aident chacun à leur tour leur candidat. <p>Variante : On peut imaginer qu'il puisse s'agir d'une équipe électorale gagnante (un conseil municipal) et non d'un seul candidat gagnant. Dans ce cas, chacun des membres de l'équipe devient à son tour, à chaque question, le rapporteur de la réponse intermédiaire et le rapporteur de la réponse finale.</p>	1h10
Fin de l'activité	A l'issue des 30 questions posées, l'animateur procède au décompte des points remportés par chaque équipe puis désigne l'équipe gagnante et donc le futur maire. L'animateur peut alors revêtir le maire de la ville de l'écharpe tricolore.	10 minutes

Déroulement



Fiche activité :

Les graines d'inventeurs

En pratique

Type de jeu : Petit jeu

Objectif de l'activité

- Solliciter l'imaginaire et la créativité.
- Enrichir son vocabulaire en se familiarisant avec de nouvelles définitions.

Durée de l'activité : 1h00

Nombre d'animateurs nécessaires : 1 à 4 (1 animateur par groupe en cas de besoins d'accompagnement)

Nombre de participants recommandés : 16 à 24 (4 équipes de 4 ou 4 équipes de 6)

Type de lieu recommandé : Extérieur ou intérieur (nécessite un peu d'espace)

Matériel

- Cartes du « défi vrai ou faux » (cartes orange), cartes du « défi de la bonne définition » (carte bleue) traitant de : lieux de culte (église, mosquée...), habits ou accessoires (tefillin, chapelet...), habitudes alimentaires (cashier, halal...), fêtes (Noël, Aïd el Kébir...).
- Carte « Exemples d'inventions » (Kippa climatisée : réfrigérante ou chauffante, un chapelet téléphone, un dentifrice bilingue.)
- Trophée

A préparer avant l'activité

- Sensibilisation : Affiche « Concours jeunes talents ! Présentez vos inventions ! »

Proposition de déroulement

	Détail de l'activité	Durée indicative
Lancement de l'activité	- Imaginaire « Les scouts ont d'incroyables talents ! Le prestigieux concours « Graines d'inventeurs » cherche des produits révolutionnaires à présenter lors de sa grande exposition annuelle.	5 minutes
Temps de jeu - déroulement	Après avoir constitué les équipes, l'animateur invite les enfants au choix à : <ul style="list-style-type: none"> - Tirer au sort une invention - Imaginer une invention Laisser les enfants se familiariser avec l'objet en question grâce aux cartes définition. Puis inviter les enfants à réfléchir sur la manière de promouvoir leur produit sur le ton d'une publicité (slogan, arguments...) et sous la forme d'une saynète. A la suite du temps de réflexion et de préparation, place à l'interprétation ! Chaque équipe passe à tour de rôle, présente le nom de son invention au public (par exemple : la kippa climatisée) puis joue leur saynète promotionnelle. A l'issue de l'interprétation des différentes équipes, les enfants sont invités à voter à main levée pour la saynète qu'ils ont préférée. Ils ne peuvent voter que pour une équipe adverse. Les critères de choix peuvent être les suivants : <ul style="list-style-type: none"> - Originalité de l'invention (dans le cas où ils ont pensé eux même leur objet) - Force du slogan - Persuasion des arguments - Jeu des acteurs 	40 min Réflexion + préparation : 20 minutes Interprétation : 5 min maximum par passage.
Fin de l'activité	L'équipe recueillant le plus de voix remporte le prix des « graines d'inventeurs » et gagne un trophée.	15 minutes

ANNEXES

ANNEXE 1 RECETTE DE LA POTION MAGIQUE

A imprimer en 4 exemplaires et à remettre à chaque équipe avant le début des épreuves.

- Un zeste de sérénité
- Une poignée de bienveillance
- 50g de respect
- 100 ml de dialogue

ANNEXE 2 CARTES EXEMPLES D'INVENTIONS + SLOGAN

- Un foulard climatisé / Hiver comme été votre foulard à température adaptée !
- Un dentifrice bilingue / Avec mon dentifrice, le turc n'as plus de secret pour moi !
- Un vaccin antiracisme / Grace au vaccin « Respecitam », plus de propos infâmes !
- Un chapelet téléphone / En cas de besoin, Dieu n'est jamais loin !
- Un tapis sac de couchage / Inclinez, prosternez, dormez !
- Une soutane tente / Une intempérie ? Super soutane ne vous laissera pas sous la pluie !