



## Fiche activité : les ateliers des pouvoirs

**Les ateliers des pouvoirs sont prévus pour les louveteaux et les jeannettes. Ils regroupent 6 ateliers (1 par sylphe) composés de plusieurs activités en fonction du nombre de participants.**

**Ce temps d'activité peut être divisé en deux parties en fonction de votre planning de la journée.**

**Le but est que chaque louveteau et chaque jeannette ait vécu au moins une activité par atelier pour développer leurs pouvoirs et gagner des lettres pour compléter la phrase mystère de la Super école des héros.**

### En pratique

#### Objectifs éducatifs :

Je suis capable de développer des amitiés garçons et filles.

J'accepte de laisser sa place à chacun, dans sa différence.

Je peux parler et jouer avec chacun.

#### Durée de l'activité

2h30 avec 6 activités de 20 min et 1 activité de 40 min (la rencontre des héros) – à moduler selon votre organisation.

#### Place conseillée dans le rassemblement

Journée des louveteaux-jeannettes

#### Nombre d'animateurs pour l'activité

Tous les chefs et cheftaines sont présents : soit comme référents d'équipe soit déguisés sur les ateliers

#### Nombre de participants recommandés

Tout le monde

#### Type de lieu recommandé

Un grand espace sécurisé

#### Matériel

Des tables / espaces d'activités

Le matériel par activité

Une petite sono pour « Mr Montre »



## Proposition de déroulement

### Lancement de l'activité :

Le lancement du temps d'activité « les ateliers des pouvoirs » peut être réalisé à la fin du discours du directeur lors de l'accueil.

*« Pour être un héros, il faut développer des savoirs et des savoir-faire particuliers. J'ai donc nommé un directeur technique par domaine. Il est à votre disposition avec son équipe pour vous former.*

*Pour se moquer un peu des Supers Héros, ils ont voulu prendre des noms en lien avec leurs domaines ! Attention, ne plaisantez pas trop avec car ils en sont très fiers !*

*Je vais les appeler pour qu'ils me rejoignent sur scène :*

*Sous un tonnerre d'applaudissement, j'appelle DEGOURDIMAN, il va vous montrer comment prendre soin de son corps.*

*Il y a aussi VIGILWOMAN, son domaine c'est Etre à l'écoute, attentif.*

*Pour être solidaire il faut apprendre à connaître les autres et pour cela, je vous présente, il y a POTEMAN.*

*Il est important qu'un héros se connaisse et qu'il ait confiance en soi, et pour cela, il y a ASURMAN.*

*Pour être complet, il faut aussi connaître l'environnement qui nous entoure, avec FORÊMAN sans oublier d'être curieux de Dieu avec SPIWOMAN*

*Merci à eux !*

*Ils ont travaillé pour vous permettre de faire des ateliers. Mais attention, il faudra faire de votre mieux pour développer vos savoirs et vos savoir-faire pour devenir un héros et faire le bien autour de vous. Pour savoir si vous avez réussi les ateliers, les formateurs auront comme mission, à la fin de chaque atelier, d'estimer si vous avez bien travaillé. Il vous remettra alors une lettre qui aura un numéro écrit au dos. Le but est, ce soir, de réussir à compléter et trouver le sens de cette phrase cachée !*

*[Sortir une banderole avec des mots composés de tirés numérotés. Pour rappel, la phrase est la suivante : TOI AUSSI TROUVE LE MEILLEUR EN TOI ET ENSEMBLE FAISONS DE NOTRE MIEUX !]]*

*Pour participer aux ateliers des pouvoirs, vous allez être répartis en petits groupes de 10 à 12 personnes. Pour cela, vous avez déjà dû recevoir un signe distinctif, un bracelet d'une couleur particulière. Vous irez retrouver un chef ou une cheftaine qui sera votre référent d'équipe. Vous resterez avec lui pendant tous les temps de formation, ce matin et cet après-midi.*

*Ce matin, vous ferrez donc quatre ateliers. Ensuite, nous nous retrouverons tous ici.*

*Et surtout, n'oubliez pas notre devise : faire « De notre mieux ! »*

*Allez, c'est parti ! »*





Il est proposé que les équipes soient constituées de 10 à 12 enfants avec autant de filles que de garçons.

La mise en équipe est prévue au moment de l'accueil.

Chaque équipe peut être représentée par une couleur (penser à prendre des couleurs bien distinctes ou donner deux couleurs ensemble par ex : équipe bleu-rouge s'il n'y a pas assez de couleur...)

### Activités proposées par ateliers :

Prendre soin de son corps (DEGOURDIMAN) :

- Jeu sur la santé
- Initiation aux 1ers secours (en partenariat avec les pompiers, la Croix Rouge...)
- Le moulin des énergies (jeu kilomètres soleil 2007-2008)

Apprendre à connaître les autres et être solidaire (POTEMAN):

- La boîte à souvenirs (jeu kilomètres soleil 2009-2011)
- Le béret adapté (jeu de sensibilisation au handicap)
- Il était une fois la diversité (jeu pour vivre la diversité)

Connaitre l'environnement qui les entoure (FORÊMAN) :

- 1/4h nature
- Parcours dynamique

Se connaître et avoir confiance en soi (ASURMAN) :

- La carte d'identité
- Jeu sur les fondamentaux scouts

Etre à l'écoute, attentif (VIGILWOMAN) :

- L'humeur du jour
- La rencontre avec un héros du quotidien (fiche partenaire)

Etre curieux de Dieu (SPIWOMAN) :

- L'arbre à défi
- Préparation de la célébration

*Toutes les fiches d'activité sont disponibles sauf la fiche pour l'initiation aux premiers secours car cela sera en fonction du partenaire présent.*

### Réflexion sur la rotation des équipes sur les activités :

Les équipes ne pourront pas faire toutes les activités, néanmoins il faut être vigilant à ce que toutes les équipes passent sur les 6 sylphes. Il est conseillé de privilégier le passage de toutes les équipes sur les ateliers suivants :

- La rencontre avec un partenaire « Héros du quotidien »
- L'humeur du jour

Si vous avez choisi les activités qui vous sont proposées dans le kit, voici un tableau de roulement des équipes qui peut servir d'outil ou d'exemple.

Le roulement proposé a été réalisé en prenant les caractéristiques suivantes :



- 360 enfants répartis en 30 équipes de 12 louveteaux et jeannettes avec un chef ou une cheftaine.
- Un temps d'activité décomposé en 8 périodes de 20 min (de A1 à A8 dans le tableau) facilement adaptable aux horaires de la journée. Deux périodes de 20 min seront prévues pour la rencontre avec les partenaires.

Deux équipes se suivent sur tous les stands. Elles jouent l'une contre l'autre pour les jeux qui le nécessitent. Sinon deux ateliers identiques seront prévus dans le stand.

(Ex : le jeu sur le handicap se joue avec une seule équipe, les deux équipes prévues sur cette activité joueront donc chacune avec un animateur différent)

Si l'effectif des louveteaux et des jeannettes dépassent les 360, il est possible d'avoir la même organisation en réalisant les mêmes activités sur un autre lieu.

### EXEMPLE DE FEUILLE DE ROUTE (en fonction du tableau suivant)

**Equipe n°1**

Activité 1	KAWANE	Rencontre "Héros du quotidien"
Activité 2		
Activité 3	MAYLS	l'arbre à défi
Activité 4	LALINE	Initiation aux 1ers secours
Activité 5	BLOGANE	Il était une fois la diversité
Activité 6	THELA	1/4h nature
Activité 7	YZO	Jeu : monter une tente
Activité 8	KAWANE	humeur du jour

## Exemple de tableau de rotation des équipes

	Laline: santé		Blogane: diversité		Théla: nature		Yzô: confiance		Kawane: vivre ensemble		Mayls : développement spirituel	
	initiation 1ers secours	Jeu kilomètres soleil	Il était une fois la diversité	jeu handicap	1/4 h nature	jeu prise de drapeaux	jeu montage de tente	Jeu Faire son sac	humeur du jour	héros du quotidien	Arbre à défi	geste célébration
Temps	20 min	20 min	20 min	20 min	20 min	20 min	20 min	20 min	20 min	40 min	20 min	20 min
Equipes												
1	A4		A5		A6		A7		A8	A1&2	A3	
2	A4		A5		A6		A7		A8	A1&2	A3	
3		A4		A5		A6		A7	A8	A1&2		A3
4		A4		A5		A6		A7	A8	A1&2		A3
5	A6		A7		A8		A1		A2	A3&4	A5	
6	A6		A7		A8		A1		A2	A3&4	A5	
7		A6		A7		A8		A1	A2	A3&4		A5
8		A6		A7		A8		A1	A2	A3&4		A5
9	A8		A1		A2		A3		A4	A5&6	A7	
10	A8		A1		A2		A3		A4	A5&6	A7	
11		A8		A1		A2		A3	A4	A5&6		A7
12		A8		A1		A2		A3	A4	A5&6		A7
13	A2		A3		A4		A5		A6	A7&8	A1	
14	A2		A3		A4		A5		A6	A7&8	A1	
15		A2		A3		A4		A5	A6	A7&8		A1
16		A2		A3		A4		A5	A6	A7&8		A1
17	A1		A2		A3		A4		A5	A7&8	A6	
18	A1		A2		A3		A4		A5	A7&8	A6	
19		A1		A2		A3		A4	A5	A7&8		A6
20		A1		A2		A3		A4	A5	A7&8		A6
21	A3		A4		A5		A6		A7	A1&2	A8	
22	A3		A4		A5		A6		A7	A1&2	A8	
23		A3		A4		A5		A6	A7	A1&2		A8
24		A3		A4		A5		A6	A7	A1&2		A8
25	A5		A6		A7		A8		A1	A3&4	A2	
26	A5		A6		A7		A8		A1	A3&4	A2	
27		A5		A6		A7		A8	A1	A3&4		A2
28		A5		A6		A7		A8	A1	A3&4		A2
29	A7		A8		A1		A2		A3	A5&6	A4	
30	A7		A8		A1		A2		A3	A5&6	A4	

### Clôture de l'activité :

A la fin de chaque activité, les animateurs remettent une lettre à chaque équipe afin de découvrir la phrase mystère lors de la fête des semailles.

Lors du rassemblement des enfants pour passer à l'activité suivante, le directeur intervient en félicitant les enfants pour leur investissement. Il voit les progrès effectués et il sent les héros qui se découvrent en chacun des louveteaux et des jeannettes.

