



Fiche activité : Parcours dynamique

Lors de la journée des louveteaux et des jeannettes, les enfants se retrouvent en équipe pour vivre des activités adaptées en lien avec la sylphe Laline.

Jeu qui peut être proposé par la tribu présente.

En pratique

Objectifs éducatifs :

Je participe aux jeux.

J'accepte les différences physiques.

Objectifs en lien avec l'activité :

Vivre un jeu coopératif entre louveteaux jeannettes.

Vivre un temps avec la tribu.

Durée de l'activité :

15 minutes

Place conseillée dans le rassemblement :

Journée des enfants : matin/après-midi...

Nombre d'animateurs pour l'activité :

Au minimum 3 (2 au départ des équipes et 1 à la fin du parcours)

Nombre de participants recommandés :

20 (10 par équipes) – 2 équipes

Type de lieu recommandé :

Boisé en forêt

Matériel :

Ficelle

Des obstacles (banc, tronc...)

Un chronomètre

A préparer avant l'activité :

Le parcours relais

But du jeu :

Le but du jeu étant de finir le parcours le plus rapidement possible.





Idée + :

Ce jeu relais peut être proposé par la tribu des scouts et guides, mais il peut aussi être mis en place par des chefs et cheftaines louveteaux et jeannettes

Proposition de déroulement :

Lancement de l'activité :

L'animateur (déguisé) propose aux louveteaux et aux jeannettes de jouer ensemble car des héros partagent aussi des temps où ils peuvent s'amuser, et faire preuve d'habilité.

	Détail de l'activité	Durée indicative
Lancement de l'activité	Constitution des 2 équipes. Explication du parcours.	3'
Temps de jeu...	Les 2 équipes ont un parcours à faire le plus rapidement possible. Le départ est donné, le premier joueur s'élance dans le parcours. Une fois qu'il a terminé, le joueur suivant commence le parcours. <i>Exemple de parcours : ramper, passer à travers une toile d'araignée (faite avec des ficelles), franchir un pont de singe (qui peut être monté la veille par la tribu), courir, sauter des obstacles...</i>	10'
Fin de l'activité	L'équipe gagnante est l'équipe qui a fait le parcours le plus rapidement.	2'

Clôture de l'activité :

L'animateur félicite les gagnants et il est content car tout le monde a fait de son mieux en participant au jeu. Il a pu observer que chaque enfant avait fait preuve d'ingéniosité dans le jeu.

Cet entrainement a été un succès et il a hâte de faire les prochains ateliers. Il donne une lettre à l'équipe pour compléter la phrase mystère.

Adaptations possibles pour un enfant en situation de handicap :

Handicap moteur : il peut jouer comme les autres en adaptant le parcours en fonction de ses capacités. S'il ne peut pas jouer, il peut être l'arbitre et s'occuper du chronomètre.

Handicap visuel : prends le temps de lui expliquer le parcours et lui faire suivre pour qu'il le découvre. Le parcours peut être effectué avec un autre enfant qui l'accompagne pour assurer la sécurité.

Handicap auditif : l'enfant jouera comme les autres enfants.

Handicap mental : prends le temps de bien lui expliquer la règle et le parcours. Si le jeu semble trop compliqué pour l'enfant, il peut jouer avec un copain ou avec un chef ou une cheftaine qui le guide et fait avec lui.

