

# Bienvenue en forêt



**Cette activité permet en 1 h 30 de clarifier les caractéristiques des sylphes et de vivre une animation en lien avec eux. Cela dans le but d'aider les louveteaux et jeannettes à se familiariser avec les sylphes et à trouver des idées d'atouts pour l'année.**

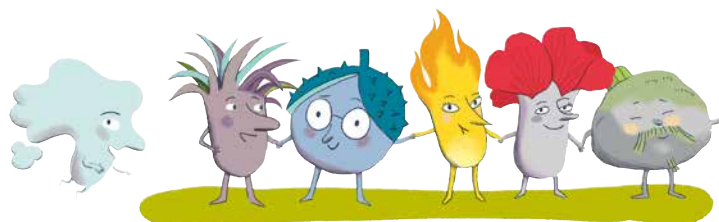
## Objectif :

Préparer un temps animé par les chefs et cheftaines dont le but est de découvrir ou redécouvrir les sylphes.

## Durée totale :

1 h 30 min :

- ▶ soit en veillée (prévoir les lampes de poche)
- ▶ soit lors d'une activité en journée



## Déroulement :

	Durée	Objectif	Lieu
<b>Phase 1</b>	10 min	Présenter le cadre symbolique	Au pied du Grand Arbre
<b>Phase 2</b>	70 min	Vivre 6 activités en lien avec les caractéristiques des 6 sylphes	Dans différents lieux du local en lien avec les sylphes
<b>Phase 3</b>	10 min	Faire le lien avec la loi et lancement des atouts pour l'année	Au pied du Grand Arbre

## Détails des phases

### Phase 1 : Lettre du Grand Arbre (cf. Annexe 1)

Dès la première ou seconde sortie avec la peuplade, une lettre est apportée par le facteur. C'est le Grand Arbre qui écrit à la peuplade !

Au pied du Grand Arbre, un chef ou une cheftaine lit la lettre. Cette dernière permet de poser ou reposer le cadre symbolique. Le narrateur est le Grand Arbre. N'hésitez pas à mettre en scène

cette lecture avec des scénettes, des déguisements et des décors.







À la fin, demandez à la peuplade d'expliquer ce qu'elle a compris de la lettre. Et réexpliquez certains passages si nécessaire.

## Transformation de la forêt - Fiche 1

### Phase 2 : À la rencontre des sylphes (cf. Annexe 2 et fiches d'activité A et B)

Les louveteaux-jeannettes vont vivre une activité en lien avec chacun des 6 sylphes, sous la forme d'un jeu de stands. L'ensemble de la peuplade vit ces 6 activités et les chefs et cheftaines animent à tour de rôle les stands.

Il est prévu **10 minutes par stand** (2 minutes de déplacement entre chaque stand sont à prévoir). Un chef ou une cheftaine dédié(e) à la gestion du temps peut être utile au moment des changements de stands.

Sylphes	Descriptif de l'activité	Lieux et modalité d'activité	Matériel nécessaire
 <b>Théla</b>	Chaque sizaine doit trouver 10 éléments naturels différents (feuilles d'arbre, fleurs, etc.) et revenir le plus vite possible au point de départ.	En peuplade Un lieu propice à l'activité	Carte Théla
 <b>Yzô</b>	Écrire 5 règles de vie en sizaine qui permettront que l'année se déroule bien pour tous les louveteaux-jeannettes <i>NB : Veillez à ce que chaque règle soit écrite de manière positive. Appuyez-vous sur les veilleurs pour partir de cas concrets tirés de leur expérience.</i>	En sizaine Au pied du Grand Arbre	Carte Yzô Crayons Papier
 <b>Kawane</b>	Faire deviner aux autres des émotions en les mimant puis mimer sa propre humeur	En peuplade Un lieu propice à l'activité	Carte Kawane
 <b>Laline</b>	Temps de respiration : le balayage corporel	En peuplade Un lieu propice à l'activité	Carte Laline
 <b>Maÿls</b>	Relais sportif pour reconstruire le puzzle de la prière des louveteaux et jeannettes <i>NB : Veillez à préparer votre relais en amont.</i>	En sizaine Coin prière	Carte Maÿls Activité – Puzzle Maÿls Matériel pour le relais
 <b>Blogane</b>	Faire connaissance dans la peuplade en faisant un Bonjour théâtral	En peuplade Local	Carte Blogane

### Phase 3 : Lien avec la loi (cf. Annexe 3)

Les chefs et cheftaines présentent **la loi et en distribuent une version à chaque sizaine**. La sizaine dispose alors d'images de chaque sylphe qu'ils doivent placer en face de chaque article de la loi.

N'oubliez pas de voir s'ils ont bien compris et retenu tous les sylphes. Cela pourra donner lieu à un jeu à la rencontre suivante afin de s'en assurer.

**Annexe 1 :** Lettre du Grand Arbre

**Annexe 2 :** Cartes des stands à imprimer

**Annexe 3 :** La loi

**Fiche activité A :** Maÿls – Puzzle