

KIT DE DÉMARRAGE **chefs et cheftaines**

ANNEXES
jeux et propositions d'animation





En complément du kit de démarrage tu trouveras dans ces annexes une méthode pour préparer une activité, des activités à animer pour les scouts et guides qui te sont confiés, ainsi que des lieux de ressource.

Jeux d'une durée de 1h30, 45 minutes, 10 minutes... adaptables à souhait.

SOMMAIRE

| | |
|--|-----------|
| LE CREIRA : UNE MÉTHODE POUR DES ANIMATIONS DE QUALITÉ | 2 |
| LA PREMIÈRE RENCONTRE | 4 |
| Jouer pour découvrir les envies des enfants et les faire rêver | 4 |
| Temps prière | 5 |
| LE PREMIER WEEK-END | 6 |
| Jeu de prise de vie : prise de la Bastille ! | 6 |
| Veillée découverte des activités de la tribu | 8 |
| Célébration | 8 |
| Bilan du week-end en équipage : expérimenter le jeu des conseils | 8 |
| LA TROISIÈME RENCONTRE | 9 |
| Choisir son rôle | 9 |
| LA QUATRIÈME RENCONTRE | 9 |
| Découverte des Terres d'Aventure | 10 |
| Petit temps pour se défouler en tribu | 10 |
| DE MULTIPLES RESSOURCES | 10 |

LE CREIRA : UNE MÉTHODE POUR DES ANIMATIONS DE QUALITÉ

CREIRA est un acronyme qui correspond à six éléments que tu dois préparer et affiner précisément afin que l'activité que tu vas animer soit réussie.

Cadre

Définir les limites du terrain et le temps de l'activité.

Les scouts-guides doivent savoir combien de temps dure le jeu, quelle est la durée de chaque manche. Ils doivent connaître les limites du terrain, celles des camps...

Règles

Mettre par écrit les règles du jeu. Cela permet d'avoir une référence, un repère incontestables par les joueurs-euses.

Les règles doivent être claires, précises et être comprises par les enfants avant de lancer le jeu. Si possible, elles ne doivent pas être modifiées pendant le jeu, mais il est préférable de les adapter si elles ne sont pas applicables.

Équipes

Combien de joueurs, combien d'équipes ? N'oublie pas de prévoir leur formation de façon à ce qu'elles soient équilibrées, même si ce sont les enfants qui les créent.

Sois vigilant-e aux enfants qui sont toujours choisis en dernier, car personne ne veut d'eux dans l'équipe.

Imaginaire

Donner une cohérence aux activités, motiver les joueurs.

C'est la base d'un jeu réussi. Ne plaque pas un imaginaire sur un jeu mais crée des règles, dans le cadre de l'imaginaire.

Rôles

Qu'il s'agisse d'arbitrer, de jouer ou d'animer, mais aussi de lancer, ou de conclure, chacun a sa place.

Cette étape est vraiment importante ! Chaque chef-taine, chaque enfant doit avoir sa place et un rôle actif dans le jeu quelles que soient ses capacités.

Reviens aussi à l'imaginaire, faut-il des costumes, etc.



© Alexandre Banda

Action

Déterminer le déroulement de l'activité.

Y aura-t-il des temps morts, le rythme du jeu est-il adapté à la forme physique des enfants, doit-on prévoir des espaces pour que les enfants se reposent, au risque qu'ils y restent des heures ?

Il faut aussi penser au lancement et à la conclusion du jeu.

Lancement : comment lancer l'imaginaire, les règles. Lance-t-on le jeu avec un mystérieux courrier, une affiche, une annonce des chef-taine-s ... Les règles sont-elles expliquées par les chef-taine-s, quand le sont-elles, par quels moyens ?

Conclusion : elle est aussi importante que le lancement. C'est elle qui clôt l'activité.

LA PREMIÈRE RENCONTRE

Jouer pour faire connaissance

Objectif : Connaître au minimum le prénom et un centre d'intérêt de chacun-e

Matériel : aucun

Durée : 20 mn

Déroulement :

1. Asseyez-vous tous en cercle, sauf l'un-e qui restera debout au milieu
2. Demandez à la personne au centre de dire son prénom et de donner un de ses centres d'intérêts

Par exemple : « Je m'appelle Antoine et j'appelle ceux qui comme moi aiment les chevaux ».

3. Tous ceux qui partagent le même centre d'intérêt doivent alors changer de place, tandis que la personne au centre essaie d'en profiter pour s'asseoir.

4. Demandez alors à la personne qui se retrouve au centre de présenter sa passion aux autres.

5. Arrêtez le jeu lorsque tous les participants ont eu l'occasion de se présenter

Jouer pour découvrir les envies des enfants et les faire rêver

Objectifs : Identifier les centres d'intérêt des scouts et guides de la tribu ; entrevoir des domaines d'activité préférés pour la tribu (cela sera utile plus tard dans l'année pour choisir d'explorer une terre d'aventure particulière) ; faire rêver.

Matériel : Des feuilles, des feutres, du fil de fer, des allumes feu, une paire de tenailles, des sacs plastiques de 20L de mauvaise qualité (plus légers).

Durée :

Déroulement :

• **Imaginaire :** Constitution de deux équipes de jeu (exemple : une avec les joueurs-euses nés entre janvier et juin, une autre avec ceux nés entre juillet et décembre)

• **Jeu, le métier de mes rêves :** deux équipes s'affrontent. Chaque enfant choisit secrètement le métier de ses rêves. Dans chaque équipe, les joueurs-euses se répartissent un chiffre chacun (de 1 à 7 pour une équipe de 7 par exemple). Lorsque le-la chef-taine appelle un numéro, les deux personnes appelées s'avancent au milieu, s'échangent le métier de leurs rêves et retournent dans leur camp. Elles miment à leurs équipes le métier du joueur ou de la joueuse adverse. La première personne qui trouve rapporte un point à son équipe.

• **Jeu, le talent sensationnel :** Les mêmes équipes s'affrontent. Chaque joueur choisit l'un de ses talents (jongler, jouer d'un instrument, parler plusieurs langues, connaître

les capitales du monde...). Sur le principe du jeu précédent, deux joueurs vont s'échanger leur talent. Dans un second temps, ils doivent le faire deviner au reste de leur équipe en le dessinant dans le silence. La première personne qui trouve rapporte un point à son équipe.

• **Jeu, colle-moi si tu peux :** chaque équipe prépare six questions de connaissance générale. À chaque tour une question est posée par équipe, l'autre équipe tente de répondre puis, si elle n'y arrive pas, les chefs essaient de répondre. 1 point si l'autre équipe ne répond pas. 2 points si ni l'autre équipe, ni les chefs ne répondent.

En fonction des points cumulés lors des jeux précédents, un avantage est donné à l'équipe gagnante (plus d'allumes feu par exemple).

• **Activité manuelle type :** montgolfière chauffe plat.

Découper deux morceaux de fil de fer de 50 cm et un de 10 cm. Former une croix avec les deux plus longs en utilisant le plus court pour les attacher. Fixer sur cette croix deux allumes feu et accrocher les bords du sac plastique aux extrémités de cette croix. Lever le sac plastique et allumer les allumes feu.

• **Course de montgolfières :** l'équipe dont la montgolfière vole le plus longtemps remporte la partie.

• **Clôture du jeu**



TEMPS PRIÈRE



Objectif : prier ensemble en tribu

Matériel : papier, crayon, un panneau et de la colle, les paroles du chant

Durée : 30 mn

Déroulement :

| | |
|--------|--|
| 3 min | La tribu est rassemblée dans un lieu calme |
| 5 min | Chant : <i>Laisserons-nous à notre table</i> – Paroles de Michel Scouarnec et musique de Jo Akepsimas |
| 3 min | <p>Lecture du texte de la Genèse 18, 1-10 : le camp et la table d'Abraham sont accueillants et ouverts, même à ceux qu'il ne connaît pas. Sans bien le savoir, c'est le Seigneur lui-même qu'Abraham accueille. Parce qu'Abraham a su ouvrir son camp et son cœur, il est en mesure d'entendre la promesse de Dieu. Le Seigneur apparut à Abraham au Chêne de Mambré, tandis qu'il était assis à l'entrée de sa tente. C'était l'heure la plus chaude du jour. Abraham le vit et vit trois hommes qui se tenaient debout, près de lui. Aussitôt, il courut à leur rencontre, se prosterna jusqu'à terre et leur dit : « Seigneur, si j'ai trouvé grâce à tes yeux, ne passe pas sans t'arrêter près de ton serviteur. On va vous apporter un peu d'eau, vous vous laverez les pieds, et vous vous étendrez sous cet arbre. Je vais vous chercher du pain, et vous reprendrez des forces avant d'aller plus loin. C'est bien pour cela que vous êtes passés près de votre serviteur ! ». Ils répondirent « Fais comme tu as dit ». Abraham se hâta vers la tente pour dire à Sara, sa femme : « Prends vite trois grandes mesures de la meilleure farine, pétris la pâte et fais des galettes. » Puis Abraham courut au troupeau, il prit du fromage blanc, du lait, le veau préparé, et les posa devant eux. Il se tenait debout près d'eux, sous l'arbre, pendant qu'ils mangeaient. Ils lui demandèrent : « Où est Sara, ta femme ? » Il répondit : « Elle est dans la tente ». Alors l'hôte dit : « Je reviendrais chez toi dans un an, et à ce moment-là, Sara, ta femme, aura un fils ».</p> |
| 15 min | Sur un papier, chacun écrit son prénom et ce qu'il peut apporter aux autres, au reste de la tribu, puis chacun vient coller son papier sur un panneau. |
| 2 min | <p>Lecture du texte <i>Les personnes sont des cadeaux</i> - « Parables pour aujourd'hui » de Jean Vernet éditions Droguet et Ardent p. 108.</p> <p>Les gens sont des cadeaux que le Père a enveloppés pour nous les envoyer. Certains sont magnifiquement enveloppés. Ils sont très attrayants dès le premier abord. D'autres sont enveloppés de papier très ordinaire. D'autres ont été malmenés par la poste. Il arrive parfois qu'il y ait une distribution spéciale. Certains sont des cadeaux dont l'emballage laisse à désirer. D'autres dont l'emballage est bien fait. Mais l'emballage n'est pas le cadeau !</p> |
| 2 min | <p>Prière : Notre Père</p> <p>Seigneur, nous te disons merci ! Nous sommes tous différents et tu nous appelles à vivre ensemble. Anciens comme nouveaux, nous avons tous un talent à partager. Merci pour les amitiés qui naissent au sein de la tribu. Pour tout cela nous t'aimons et te redisons : « Notre Père... »</p> |

LE PREMIER WEEK-END

Jeu de prise de vie : prise de la Bastille !

Source : la toile scout

Objectif : jouer en équipe, se défouler

Matériel :

- de quoi délimiter trois camps, par exemple avec de la rubalise
- 1 zone prison délimitée par de la rubalise et un panneau ;
- Des assignats : 40 assignats pour chaque camp soit environ 120 assignats en tout (voir modèle joint) ;
- Des foulards ou morceaux de tissus de 3 couleurs différentes pour chaque ordre (environ 40 par couleur)

Durée : 1h15 mn

But du jeu

Chaque ordre (Tiers-État, Noblesse et Clergé) doit accumuler des assignats pour financer ses actions révolutionnaires et triompher dans la lutte qui l'oppose aux 2 autres ordres. Chaque ordre doit ainsi préserver ses propres assignats et récupérer des assignats des parties adverses.

Équipes

Minimum 3 équipes de 5 joueurs.

Prévoir également trois arbitres, un chef par camp.

Déroulement

Les participants du jeu sont répartis en 3 équipes correspondant aux 3 ordres (répartition établie dès le début de la journée). Chaque ordre a un camp délimité (ruban de chantier). Les 3 camps sont répartis aux extrémités du terrain de jeu. Dans le camp de chaque ordre se trouve le trésor composé d'assignats (40 assignats au début du jeu).

• Comment gagner des assignats ou protéger les assignats de son camp ?

Pour gagner un assignat, l'assaillant doit s'approcher du camp d'un ordre opposé et lancer un défi à un membre de cet ordre. Pour lancer le défi, il doit crier le mot « révolution » et toucher un défenseur. L'attaquant et le défenseur s'opposent alors dans un duel.

De même, pour défendre son trésor, un défenseur doit crier le mot « révolution » et toucher l'assaillant afin que ce dernier ne puisse entrer dans le camp et prendre un assignat.

Si un assaillant approche d'un camp adverse, crie le mot « révolution » et qu'aucun défenseur ne s'interpose (ne le touche), l'assaillant peut entrer dans le camp et prendre un



(et un seul assignat) pour le porter dans son propre camp (un arbitre veillera à ce qu'un seul assignat soit pris dans ce cas).

Un défenseur ne peut être impliqué que dans un seul défi à la fois. De même, un assaillant ne peut lancer qu'un seul défi à la fois.

• Déroulement du duel

Les 2 adversaires se font face. Ils ont chacun un foulard dans leur dos coincé dans le pantalon au niveau de la ceinture. Le but est pour chaque adversaire de récupérer le foulard de la partie adverse sans se faire prendre le sien. Il est bien entendu interdit de tenir le foulard que l'on a dans le dos lors du duel et les 2 duellistes doivent avoir une main dans le dos.

Le duel se déroule entre les 2 seuls adversaires qui se sont lancés un défi : aucune tierce personne ne peut intervenir dans le duel

• Après le duel

Une fois le foulard adverse récupéré, le vainqueur (qu'il soit attaquant ou défenseur) emmène le vaincu dans son camp et se fait remettre un assignat. Puis il se dirige vers la prison où il remet le vaincu au geôlier. Enfin, il porte l'assignat récupéré dans son camp pour accroître le trésor de son ordre. Au terme de la partie, l'ordre qui aura le trésor le plus important sera déclaré vainqueur.

Si en cours de partie, un ordre n'a plus d'assignat dans son camp, il sera déclaré vaincu et ne participera plus au jeu. Il est donc nécessaire que les vainqueurs des duels viennent rapporter dans leur camp l'assignat qu'ils ont gagné lors d'un duel.

• La prison

Après le duel et la remise d'un assignat au vainqueur, le vaincu du duel est obligatoirement emmené en prison (située au centre du terrain de jeu) par le vainqueur. Un gardien (encadrant) s'assure que les prisonniers restent bien dans la prison. Toutes les 3 minutes, le gardien ouvre les portes de la prison et laisse les prisonniers regagner leur camp.

Si un prisonnier n'est pas conduit à la prison par le vainqueur du duel, il est de fait libre et peut regagner son camp.

Le rôle des arbitres (un dans chaque camp) :

Au début de la partie, chaque arbitre expliquera la règle du jeu à un ordre.

En cours de partie, un arbitre sera présent dans chaque camp. Il devra gérer le trésor de chaque ordre : récupérer les assignats gagnés et donner les assignats aux assaillants vainqueurs de duel. Il veillera parallèlement au bon déroulement des duels et s'assurera qu'aucun-e assaillant-e ne pénètre dans le camp alors qu'un défi lui a été lancé par un défenseur en bonne et due forme.

Veillée découverte des activités de la tribu

Durée : 45 mn

Objectif : découvrir quelques temps forts de l'année chez les scouts-guides (l'aventure, le BET, le camp et l'explo)

Matériel : paroles des deux chants sélectionnés, liste de mots autour du BET, grand drap ou couverture, photos d'activités de l'an dernier, déguisements

Déroulement :

| | |
|--------------------------------|--|
| <p>Introduction (5 mn)</p> | <p>Nous allons accueillir Henri ce soir ! Henri va venir nous parler de son expérience scoute. Mais il est également curieux, il veut savoir comment ça se passe de nos jours, qu'est-ce que nous, nous faisons comme activité ! Il faudra l'excuser par contre, il n'est plus en possession de toutes ses capacités et il va falloir illustrer les temps forts de la tribu pour qu'il soit en mesure de comprendre !</p> <p>Arrivée d'Henri, après quelques présentations d'usage (les enfants peuvent poser des questions), il affirme que ce dont il se souvient, c'est que chez les scouts il chantait beaucoup !</p> |
| <p>Chant (5 mn)</p> | <p>Dynamique ! À sélectionner en maîtrise ou même avec les enfants.</p> <p>Henri continue à raconter sa vie chez les scouts. Ce qu'il aimait, c'était vivre dans la nature, faire des constructions, faire la cuisine aussi. Il se souvient même qu'une année, il avait été l'assistant infirmier du camp ! Mais ce qu'il aimait par-dessus tout, c'était quand venaient l'heure de la veillée, les sketches avec les copains ! Un artiste né cet Henri !</p> <p>« Tout ça, vous le faites encore ? Bien sûr ! ça me fait même penser que l'an dernier, les 3^e années sont revenus d'un week-end où ils avaient justement appris plein de choses utiles pour la tribu ! Dites-m'en plus ! »</p> |
| <p>Jeu (15 mn)</p> | <p>Les ambassadeurs</p> <p>Les joueurs se divisent en équipage, et se répartissent dans le lieu de la veillée de manière à ne pas trop s'entendre les uns les autres.</p> <p>Le meneur de jeu aura préparé à l'avance une liste de mots à faire deviner autour du Brevet Eclaireur de Tribu : Caravane, Bosse, Cuisinier, Artiste... Le meneur peut donner un indice si jamais le mot paraît trop difficile à faire deviner.</p> <p>Chaque équipe désigne un « ambassadeur », qui se rend aussitôt auprès du meneur de jeu. Celui-ci glisse à l'oreille de tous les ambassadeurs le premier mot de sa liste, qu'ils doivent faire deviner à leur équipe de la manière suivante : chacun dans son équipage pose à son tour une question à son ambassadeur qui ne peut répondre que par oui ou par non.</p> <p>Dès qu'un joueur a trouvé le mot, il court le dire à l'oreille du meneur, qui lui donne le deuxième mot de la même façon, puis il revient rapidement près de son équipe pour lui faire deviner son nouveau mot, etc.</p> <p>L'équipe gagnante est celle qui, la première, a deviné tous les mots de la liste préparée.</p> <p>« Très bien, ça m'a l'air très amusant comme week-end ! Moi de mon temps ce que nous faisons de mon temps, c'était aussi de grands projets ! On était partis jusqu'à Avignon une fois ! Pour y danser sur le pont bien sûr ! Ha ha ha ha ! ».</p> <p>Mais nous aussi Henri on fait des projets ! Regarde on va t'expliquer !</p> |



| | |
|--|--|
| <p>Jeu (5 mn d'explication + 5 mn par équipage) défi photo !</p> | <p>La maîtrise aura sélectionné quelques photos de l'an dernier. Elle en donne une à chaque équipage, qui devra reproduire, comme un tableau, la photo qu'il a sous les yeux. Elle se prépare derrière un drap ou une grande couverture et quand tout le monde est en place, le rideau tombe : Les autres équipages devront alors deviner de quel moment marquant il s'agit !</p> <p>Explo, promesse, fête de l'aventure, week-end d'équipage... plusieurs moments clés peuvent être choisis. L'idée reste que la photo soit suffisamment expressive pour être reconnaissable. Quelques déguisements peuvent également être laissés à disposition !</p> <p>« Eh bien, ça me fait plaisir ! Vous en passez des bons moments ensemble ! »</p> |
| <p>Chant (5 mn)</p> | <p>Chant plus calme. Cela peut être un chant appris par les enfants lors du camp précédent par exemple !</p> <p>La tribu dit au revoir à Henri ! À bientôt !</p> |



© Elise Papier

Célébration

Objectif : Célébrer la constitution des équipages, cellule de vie pour les scouts et guides tout au long de l'année et du camp. Il s'agit d'un moment fort de l'année.

Matériel : Un panneau ou une grande feuille et un feutre

Durée : 35 min

Déroulement :

| | |
|--------|--|
| 10 min | <p>Temps d'accueil : les équipages se réunissent. La maîtrise marque le début de la célébration par un mot d'accueil s'appuyant sur la constitution des équipages.</p> <p>Chaque équipage s'avance, dit son nom et se voit remettre son carnet d'équipage par la maîtrise.</p> |
| 5 min | <p>Chant des équipages</p> |
| 5 min | <p>Temps de parole : c'est le temps où Dieu « parle ». On prend un texte de la Bible en rapport avec Jésus qui accompagne la constitution des équipages.</p> <p>Marc (3 :13-19) : « Jésus gravit la montagne et appela ceux qu'il voulait. Ils vinrent auprès de lui, et il en fit douze pour qu'ils soient avec lui, et pour les envoyer prêcher, avec le pouvoir de chasser les esprits mauvais.</p> <p>Il en fit donc douze : Simon, à qui il donna le nom de Pierre, Jacques, fils de Zébédée et Jean, le frère de Jacques, à qui il donna le nom de "Boanergès" c'est-à-dire "fils du tonnerre", André, Philippe, Barthélémy, Matthieu, Thomas, Jacques fils d'Alphée, Thadée, Simon le zélote et Judas Iscariote, celui-là même qui le livra. »</p> <p>ou on peut aussi lire le livre des <i>Actes de Apôtres</i> : chapitre 4 versets 42 à 47. On y parle de la première communauté des chrétiens.</p> |
| 10 min | <p>Temps de partage : les équipages partagent sur le texte choisi et écrivent en une phrase leur réflexion sur ce qu'est le sens profond de la vie d'équipe et reçoivent leur carnet d'équipage.</p> <p>Afin de marquer la remise du carnet d'équipage, les équipiers peuvent se rassembler et mettre une main sur l'épaule du pilote qui se voit remettre le carnet par un-e chef-taine.</p> <p>Il est possible d'intégrer dans ce temps le sacrement de l'eucharistie.</p> |
| 5 min | <p>Temps d'envoi : la fin de la célébration doit être marquée clairement. On pourra prendre un chant, par exemple « au soleil de nos rencontres » dans le carnet d'équipage.</p> <p>Ce temps d'envoi se clôture par une invitation à faire la fête.</p> |



Bilan du week-end en équipage : expérimenter le jeu des conseils

Objectif : le jeu des conseils est l'essence même du jeu scout. À travers ce temps, chacun-e a l'occasion de donner son avis. Chacun-e peut donc évaluer comment il-elle s'est senti-e lors de ce week-end. Chacun peut formuler des propositions pour la tenue du prochain week-end campé.


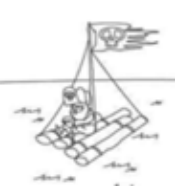



Matériel : une grille comme celle proposée ci-dessous par équipage

Durée : 30 mn

Déroulement :

Chaque équipage reçoit une grille. Un-e chef-taine peut assister à ce conseil. Il aura un rôle de médiateur, d'aide sans prendre part aux échanges.



| ÉQUIPAGE DES | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | Date : |
| Sur le plan de ... ce week-end était plutôt |  |  |  |  |  |
| | Digne d'une bouée : proche du naufrage ! | Digne d'un radeau : tout juste navigable | Digne d'une barque : on a ramé mais c'était quand même confort ! | Digne d'un voilier : le début du luxe | Digne d'un yacht : le luxe total |
| Rythme, horaires | | | | | |
| Repas des moussaillons | | | | | |
| Ambiance au sein de l'équipage | | | | | |
| Ambiance au sein de la tribu | | | | | |
| Les services | | | | | |
| Le lieu | | | | | |

Chaque équipage reçoit une grille. Un-e chef-taine peut assister à ce conseil. Il aura un rôle de médiateur, d'aide sans prendre part aux échanges.

LA TROISIÈME RENCONTRE

Choisir son rôle

Objectif : à la fin de cette activité chaque enfant a choisi une responsabilité au sein de son équipage ; l'ensemble des responsabilités a été réparti dans l'équipage.

Matériel : une feuille et un crayon par enfant

Durée : 30 min

Déroulement :

| | |
|--------|--|
| 15 min | <p>Dessine tes envies</p> <p>1. Les jeunes se dispersent avec une feuille et un crayon pour 4 minutes. Chacun dessine trois objets ou actions ayant attiré son attention lors du jeu rock'n'roles, qu'il souhaite utiliser ou mettre en place dans son équipage. Les dessins seront classés par ordre de préférence.</p> <p>2. Les équipages se rassemblent autour d'un-e chef-taine. À l'aide de sa feuille, chaque enfant exprime ses envies devant les autres scouts ou guides de l'équipage, montre ses dessins et explique ses choix. Pourquoi ai-je dessiné ces objets/actions ? Qu'est-ce qui me plaît ?...</p> <p>Ce n'est pas facile pour tout le monde ! Tu es présent au cours de cette étape pour expliquer les « règles » d'un temps de partage : ne pas couper la parole, écouter les autres.</p> |
| 15 min | <p>Choisis !</p> <p>Dans un deuxième temps, chaque scout et guide est invité-e à écrire sur sa feuille le rôle qu'il envisage de prendre dans l'équipage. À l'aide de <i>Vivre l'aventure</i>, chacun-e choisit un rôle qui convient à ses envies. Ensuite, chacun-e exprime ses envies.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si chaque jeune a choisi un rôle différent, c'est génial ! • Dans le cas contraire, on réitère cette opération jusqu'à ce que tous jouent un rôle différent. Une discussion entre les membres de l'équipage peut avoir lieu pour essayer de trouver un consensus. La maîtrise est là pour l'accompagner. |

LA QUATRIEME RENCONTRE

Découverte des Terres d'Aventure

Objectif : à travers le jeu, faire découvrir aux jeunes l'univers des 8 Terres d'aventure, pour qu'ils puissent ensuite choisir celle qu'ils veulent explorer

Matériel : 24 papiers (4 pour chacune des 8 terres d'aventure) avec des mots/images les symbolisant dessus

- **Vie dans la nature :** sac à dos, arbre, tente, animal de la forêt
- **Rencontre internationale :** chemin, globe terrestre, drapeau, scout du monde
- **Respect de l'environnement :** eau, logo de recyclage, panneau solaire, douche solaire
- **Sport et santé :** relais, radeau, trousse à pharmacie, ballon
- **Solidarité :** mains, logo CCFD, logo « Restau du cœur », logo « Samu social »
- **Communication et citoyenneté :** Livre, ordinateur, appareil photo, micro
- **Expression artistique :** Feu, peinture, guitare, scène de théâtre
- **Construction et fabrication :** Malle, corde, table à feu, scie

Durée : 45 min, 2 manches de 20 min

Type de jeu : douaniers-contrebandiers

But du jeu : réussir à faire passer un papier minimum pour chaque terre d'aventure.

Équipes : 2 équipes s'affrontent et changent de rôle entre les 2 manches

Déroulement : un grand rectangle constitue le terrain (zone de jeu). À chaque extrémité de cette zone, un repère de contrebandier tenu par un chef. Le premier repère sert de point de départ, pour prendre en charge la cargaison. Le second repère est le point d'arrivée, qui reçoit la cargaison. Ces deux lieux seront à l'abri des regards des douaniers pour qu'ils ne devinent pas où se cache les papiers.

Les contrebandiers doivent faire passer les papiers dans le repère adverse. Les douaniers tentent non seulement de les empêcher, mais de retrouver les papiers. Les contrebandiers ne peuvent pas être pris dans leur repère, par contre, ils peuvent être pris partout sur la zone de jeu . . .

Pour trouver les objets, le douanier doit attraper le contrebandier. Il demande alors le papier et peut procéder à une fouille. Bien entendu le papier ne peut être caché que dans des endroits décents ! (bien préciser cette règle !). Selon les conditions météorologiques, les cachettes possibles seront limitées également : s'il fait froid, on n'autorisera pas sous le pull, si le sol est trempé, on n'autorisera pas les chaussettes ou les chaussures pour ne pas avoir à les ôter. Le douanier a 30 secondes pour trouver l'objet. Si au bout du délai imparti, l'objet n'est pas trouvé, il doit le laisser partir, et lui laisse au moins 5 secondes avant qu'il ne soit repris.

Fin : La manche s'arrête au bout d'un délai maximum de 20 min.

L'équipe gagnante est celle qui aura fait passer le plus de papiers en tant que contrebandier.

Petit temps pour se défouler en tribu

Objectif : se défouler en tribu

Durée : 45 mn

Nous te proposons ici plusieurs idées de jeux que tu pourras toujours adapter à volonté.

La tomate

Matériel : un ballon pour un minimum de 5 joueurs.

Déroulement : réunir tous les participants en cercle. Chacun-e doit avoir les jambes écartées. Son pied droit doit être en contact avec le pied gauche de son voisin de droite et son pied gauche doit être en contact avec le pied droit de son voisin de gauche. Les joueur-euse-s joignent leurs

mains près du sol et tapent dans le ballon en direction des autres joueur-euse-s. Le but est de faire passer le ballon entre les jambes de ses adversaires. La protection se fait avec les mains, on ne doit pas empêcher le ballon de rentrer autrement qu'avec les mains.

Si la balle passe entre les jambes de l'un-e des joueur-euse-s : la première fois, le-la joueur-euse continue de jouer avec une main dans le dos ; la deuxième fois, le-la joueur-euse continue de jouer avec ses deux mains mais se retourne ; la troisième fois, le-la joueur-euse continue de jouer retourné et avec une main dans le dos ; la quatrième fois le-la joueur-euse est éliminé.

Balle assise

Matériel : un ballon, des cordes ou des plots ou des foulards ou de la rubalise pour délimiter le terrain

Préparation : délimiter précisément un terrain de jeu

Déroulement : le-la joueur-euse possédant le ballon doit essayer de toucher un-e des autres. S'il-elle réussit, l'autre personne doit s'asseoir par terre et essayer d'attraper un ballon qui passera à sa portée sans se déplacer. S'il-elle y arrive, il-elle peut récupérer la balle ou fuir. Si un-e joueur-euse attrape un ballon sans que celui-ci ne tombe par terre il-elle n'est pas considéré-e comme touché-e. Le jeu est fini lorsqu'il ne reste plus qu'une ou deux personnes debout !

Remarque : si le nombre de participant-e-s dépasse 20, nous te conseillons de mettre deux ballons en jeu pour éviter que trop de joueur-euse-s restent inactif-ve-s.

La gamelle : le grand classique des jeux d'approche !



© Thibault Diebléts

But du jeu : taper dans la gamelle sans se faire voir.

Équipes : un gardien et les autres joueur-euse-s en approche. À partir de 6 participant-e-s.

Terrain : terrain boisé

Matériel : une gamelle ou un ballon.

Déroulement : on place un-e gardien-ne à côté de la gamelle. Il-elle doit nommer et localiser les personnes qu'il-elle voit. Par exemple : « Vu Robert, derrière le gros chêne ! ». Si c'est bien Robert qui est derrière le gros chêne, celui-ci est prisonnier. Il doit se rendre alors près de la gamelle. Le fait que quelqu'un arrive à taper dans la gamelle sans se faire repérer libère tous les prisonniers.

Le gardien doit toucher la gamelle en disant le nom de la personne qu'il a vu. Il a gagné quand il a fait tout le monde prisonnier.

Les enfants en approche peuvent user de toutes les astuces pour ne pas se faire reconnaître.

Le bérêt

But du jeu : attraper le foulard !

Terrain : terrain dégagé

Équipes : deux équipes de 4 à 15 joueur-euse-s.

Mise en place : Les deux équipes se placent chacune sur une ligne de part et d'autre du terrain. Au milieu du terrain, se trouve un foulard et un-e arbitre. Dans chaque équipe, chaque joueur-euse a un numéro qui lui est attribué. On peut donc constituer des paires entre enfants de chaque équipe : dans chaque équipe on a un numéro 1, un numéro 2, etc... Ce numéro est donné discrètement à chaque joueur par l'équipe. L'arbitre, sur le bord du terrain, appelle ensuite les numéros pour venir chercher le foulard.

Déroulement : l'arbitre appelle successivement, par leur numéro, un-e joueur-euse de chaque équipe. Exemple : L'arbitre appelle : « Le numéro un ! ». Les numéros 1 de chaque équipe s'avancent alors, une main dans le dos, l'autre prête à agir. Ils ont pour mission de ramener le foulard derrière leur équipe, sans se faire toucher par l'adversaire. L'arbitre renouvelle les appels pendant un temps suffisamment long pour permettre à chaque joueur-euse de repérer son homologue, dans l'autre équipe. « Les numéros deux en renfort ! »... « Les Trois et quatre ! »... « Les numéros pairs ! »... Pour compliquer le jeu, l'arbitre appellera plusieurs numéros à la fois, sachant que seuls des personnes de même numéro peuvent se toucher.

Si un-e joueur-euse se fait toucher par son homologue, et uniquement par lui, alors le foulard est remis en place et il n'y a pas de victoire à cette manche.

Fin : Pour finir, l'arbitre dira « salade ! », ce qui signifie que tout le monde va sur le terrain à la fois pour attraper le foulard et pour toucher un-e adversaire, sachant qu'on ne peut toucher que son homologue. Cela crée effectivement une belle salade ! L'équipe gagnante est bien sûr celle qui ramène le plus grand nombre de foulards dans son camp.

DE MULTIPLES RESSOURCES



Sur internet

La Toile Scoute :

Tu y trouveras des fiches toutes prêtes pour différents types d'activités : jeux, veillées, activités, imaginaires, animations spirituelles, bricolages, codes secrets...

Bien d'autres sites spécifiques au monde de l'animation

PlanetAnim

Le coin des animateurs

AnimNet

En vente à la boutique des Scouts et Guides de France

De nombreux ouvrages à retrouver dans la section Librairie :

- Carnet de jeux – volumes 1-2-3
- Construction fabrication
- Expression artistique
- Cordes et nœuds
- Les grands jeux



La boîte à jeux

Des fiches détaillées de jeux selon différents thèmes et adaptés aux 11-14 ans : inter religieux, développement durable, cohésion sociale, relation garçon/fille, inter-culturel, citoyenneté.



La revue Tribu

Destinée directement aux scouts et aux guides, la revue Tribu contient aussi des fiches techniques d'activités que tu peux animer avec ta tribu.

SUR ABONNEMENT



