



Voyageur

Fiche d'activité

Veillée : *La cocotte perchée !*

Lien avec l'élément : T E A F Es

Durée : 50 à 1h15

Nombre d'enfants : 15 à 40

Nombres d'adultes : 1 + 1 par équipe

Objectif(s) de la Proposition de Branche – annexe 1 :

C2 : explorer son identité et sa personnalité
S1 : Savoir entrer en relation avec l'autre
+ savoir prendre la parole devant un groupe

Matériel :

1 objet par équipe (voir annexe)
Les papiers à tirer (voir annexe)

A noter :

Essayer de mettre dans chaque équipe des proposeurs d'idées et des plus réservés afin que les équipes soient équilibrées.

Instaurer un climat de confiance, reprendre les moqueries s'il y en a.

But du jeu :

Chaque groupe doit réaliser son numéro de cocotte perchée...

Déroulement :

- 1) Mise en équipe, entre 4 et 6 personnes par équipe.
- 2) Chaque équipe a pour consigne de réaliser un numéro en chantant « Une poule sur un mur qui picore du pain dur, picoti, picota, lève la queue et puis s'en va ! »
- 3) Par équipe ils viennent piocher un style, un objet et un lieu dans trois piles différentes. Le style définit la manière dont la chanson doit être chantée. L'objet doit être utilisé pendant le numéro mais pas en tant que lui-même, il faut le détourner. Et le lieu indique où le numéro se passera. Par exemple l'équipe 1 pioche : opéra + chaise + coin veillée. Elle devra préparer son numéro en chantant une poule sur un mur style opéra, avec une chaise qu'elle doit utiliser en sac à dos (par exemple) et au coin veillée.
- 4) Les équipes partent en préparation avec leurs chefs respectifs. 20 min de préparation en fonction du groupe.
- 5) Tout le monde se réunit et la tribu va voir un premier groupe. L'équipe qui passe doit le faire une fois pour tout le monde, puis une autre fois avec la tribu en entier.
- 6) Ensuite, la tribu doit essayer de deviner leur style et leur objet.

7) La deuxième équipe amène la tribu à son lieu puis présente à son tour son numéro. Ainsi de suite jusque toutes les équipes soient passées et que la tribu ait passé un bon moment.

Fin du jeu :

Tout le monde s'applaudit et se remercie !

Pour aller plus loin :

Imaginaire possible :

Le vieux coq, Roco, a perdu le sourire... Il n'a plus du tout envie de rire depuis qu'il a appris qu'il ne pouvait pas pondre d'œuf vu que c'est un coq...

Aidons Roco à retrouver le sourire en lui proposant des numéros mettant en scène sa bande de poules préférée.

Styles

ROCK	METAL	OPERA
ASIATIQUE	REGGAE	RAP
LATINO	TECHNO	ORIENTAL

Objets

UNE SARDINE	UNE GAMELLE	LE FOULARD
UN ROULEAU DE PAPIER TOILETTE	UNE BASSINE	UNE BRANCHE
DE LA SISAL	UNE GOURDE	UNE CASQUETTE

Les lieux (à remplir)
