



**Pionnier**

## Fiche d'activité

### Grand jeu : *les pisteurs*

Lien avec l'élément : T E A F Es

**Durée** : 2 demi-journées

**Nombre de jeunes** : 10 à 30

**Nombres d'adultes** : 1 par équipe

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

C1 : Savoir se fixer les règles nécessaires pour atteindre un objectif

S2 : Savoir favoriser l'implication de chacun dans l'organisation du projet d'une équipe

A2 : être en mesure d'exprimer ses émotions et écouter celles des autres

#### Matériel :

- du papier
- la feuille de route
- des stylos
- de quoi faire des bornes de jeu de piste (foulards ou papiers)
- des cartes du lieu de camp ou de sortie
- un compteur à rebours avec alarme (ou sablier)

#### A noter :

#### But du jeu :

Préparer un jeu de piste pour une autre équipe sur le thème du partage des émotions. Puis vivre le jeu de piste proposé par une autre équipe.

#### Déroulement : 1<sup>ère</sup> demi-journée, la préparation

1. Faire des équipes de 5 à 6 Pionniers
2. Donner les consignes suivantes :  
« Chaque équipe va préparer un jeu de piste pour une des autres équipes qui devra durer approximativement une heure. Ce jeu de piste devra contenir 6 étapes pendant lesquels vous prévoyez des temps de réflexion et de partage autour des émotions ressenties à chaque lieu trouvé. »
3. Préparer les lieux :  
Chaque étape doit être choisie stratégiquement par un groupe de Pionniers. Ces lieux doivent être marquants (une jolie clairière, un arbre remarquable, un dépotoir sauvage, un ruisseau, une aire de pique-nique...) Sur ces lieux, l'équipe devra prendre un temps de pause, d'observation de 3 minutes. Ensuite chaque Pionnier remplira sa feuille de route à propos de cet endroit.
4. Préparer le jeu de piste  
Les Pionniers préparent ensuite le jeu de piste pour l'équipe qui va la vivre. Le parcours peut être fait par des déplacements en suivant une carte, ou juste par des indices, par une feuille de route etc. C'est au choix des Pionniers. Il faudra prendre en compte que l'équipe restera au moins 5 min à chaque étape. Une feuille expliquant comment se fait le parcours est écrite par chaque équipe.

### 5. Vivre le jeu de piste d'une autre équipe

Quand tout est organisé et prêt à jouer, l'ensemble des Pionniers est réuni et les différents jeux de piste sont répartis à chaque équipe. Toutes les équipes reçoivent leur explications (écrites par les Pionniers).

Les consignes sont les suivantes :

« Vous avez une heure pour faire le parcours que vos camarades vous ont préparé. A chaque étape comme vous le savez, il faudra prendre un temps de pause de 3 minutes puis remplir votre feuille de route. Bon jeu ! »

#### **Fin du jeu :**

Tous les Pionniers se réunissent et partagent ce qu'ils ont vécu. Quels lieux ont-ils visité ? Connaissaient-ils tous les lieux ? Qu'on-t-il remarqué sur tous les lieux ? Quel lieu les a le plus marqué ? Etc.

#### **Pour aller plus loin :**

S'il n'y a pas assez de lieux marquants il est possible de faire le même jeu en choisissant des citations, et en les mettant sur chaque étape.

#### **Imaginaire possible :**

# Feuille de route de .....

## Étape 1 :

Qu'ai-je autour de moi ?

Qu'est-ce qui me plaît ?

Qu'est-ce qui me déplaît ?

Quelle émotion cet endroit m'évoque-t-il ?

---

## Étape 2 :

Qu'ai-je autour de moi ?

Qu'est-ce qui me plaît ?

Qu'est-ce qui me déplaît ?

Quelle émotion cet endroit m'évoque-t-il ?

### Étape 3 :

Qu'ai-je autour de moi ?

Qu'est-ce qui me plaît ?

Qu'est-ce qui me déplaît ?

Quelle émotion cet endroit m'évoque-t-il ?

---

### Étape 4 :

Qu'ai-je autour de moi ?

Qu'est-ce qui me plaît ?

Qu'est-ce qui me déplaît ?

Quelle émotion cet endroit m'évoque-t-il ?

## Étape 5 :

Qu'ai-je autour de moi ?

Qu'est-ce qui me plaît ?

Qu'est-ce qui me déplaît ?

Quelle émotion cet endroit m'évoque-t-il ?

---

## Étape 6 :

Qu'ai-je autour de moi ?

Qu'est-ce qui me plaît ?

Qu'est-ce qui me déplaît ?

Quelle émotion cet endroit m'évoque-t-il ?