



A la découverte des faisans et autres gallinacés

Jeu en Village**Lieu : Forêt****Nombre d'adultes : 2 minimum****Durée : 1h30****Branche : Colibri****Nombre d'enfants : un village****Objectifs :****But du jeu :****Matériel :**

Connaître un animal et son rôle dans la nature

Aider les volatiles en créant un premier abri pour eux

Par équipe les jeunes vont avoir des petits défis, quand il est réussi ils gagnent un bout de papier avec une info sur les volatiles. A la fin mise en commun des infos et fiche espèce à donner.

Après chaque enfant va construire un nid pour les volatiles

- Fiche espèce du faisan
- Les papiers à donner quand un défi est réussi
- Annexe : photo du nid

Besoin de préparation : faible, lire la fiche + l'imaginer + découper les papiers

Imaginaire :

Les volatiles viennent d'arriver et peu importe où ils veulent s'installer l'espace est déjà pris ou ils gênent ! Ils sont complètement désemparés et demande de l'aide aux castors puisque leur réputation de bons constructeurs les précède. Apparemment ce coin de forêt n'est à personne et ils peuvent installer leur premier abri provisoire ici. Aider à la construction de ce dernier permettrait le début de la résolution de la prophétie des sangliers ! Mais attention les volatiles sont très stricts et ont un cahier des charges bien précis. Ils veulent en premier lieu, être sûrs que les castors les connaissent suffisamment pour s'adapter à leur besoin, pour cela ils missionnent un chef d'expliquer tout ceci et de les tester !

Le chef amène l'imaginaire en étant le missionnaire des volatiles mais il ne joue pas un personnage.

Arrivée dans la forêt et présentation (10 min)**Partie 1 : découverte des animaux de bassecour (40-50 min)**

- Les jeunes se mettent par équipe (de 4-5) assis devant le chef
- Le chef donne un défi à toutes les équipes, quand une équipe le réussi elle lui donne un bout de papier
- Quand il n'y a plus de papier à gagner, les équipes mettent en commun leurs trouvailles
- Temps de discussion et d'échange autour des animaux d'élevage puis on donne la fiche espèce du faisan plus particulièrement. Elle est à afficher dans le village et à conserver bien précieusement !

Les défis sont variés et en dessous il ne s'agit que d'exemple. Ne pas hésiter à les adapter, en inventer d'autre etc.

Pour savoir quelle équipe répond en premier, on peut demander aux jeunes de se trouver un cri par équipe et seulement une personne le fait et a le droit de répondre. Ou l'équipe peut répondre quand tout le monde est couché (peut aider à calmer des villages en forme).

Parfois pour un défi on peut demander à une équipe de désigner un.e champion.ne qui le réalise pour l'équipe.

Il est aussi facile de gérer le temps de l'activité en ne donnant qu'un seul papier par défi ou en donner 3 pour accélérer la fin du jeu !

Partie 2: Construction des nids pour les faisans (20 min)

Les faisans ne nichent pas tout à fait comme les autres, ils aiment bien faire leur nid à base de branches et de brindilles à même le sol.

Demander que les équipes aillent chercher des branches et des brindilles pour construire la structure comme sur la photo en annexe, quand cela est fait et suivant le temps restant ils peuvent le décorer avec des feuilles, des pierres etc.

Conclusion et retour au village (10 min)

Quand tout le monde a fini ou qu'il est l'heure de rentrer on rassemble tout le monde pour faire un éventuel petit tour de ce qui a été appris mais aussi pour signaler que vous allez dire à Bec en Biais combien les castors ont fait du bon boulot ! Il viendra voir un peu plus tard les constructions, d'ici là c'est l'heure de préparer à manger.

Dans la journée ou les prochains jours vous ferez passer les remerciements de Bec en Biais.

Les défis :

- Nommer 2 noms de volatiles d'élevage (poules, oies, canards, faisans etc.)
- Nommer 1 produits de volatiles d'élevage (œuf, viande, plumes etc.)
- Trouver une chanson avec le mot « bassecour » / « poule » / ... « (1 mot = 1 épreuve)
- Imiter une poule
- Imiter un coq
- Comment s'appelle la femelle du canard ? la cane
- Et les enfants d'un canard et d'une cane ? Les canetons
- Comment s'appelle le mâle de l'oie ? Un Jars, les enfants sont des oisons
- Quel est le cri du coq ? Cocorico évidemment mais on dit qu'il chante, cacarde ou criaille
- Quel est le cri du dindon ? Glouglou, on dit qu'il glougloute !
- Combien d'œuf une poule pond elle par jour ? 1 (en moyenne)
- Que boit une pintade ? De l'eau évidemment
- De quel pays le coq est-il le symbole ? La France
- Combien de pattes à une caille ? 2 pattes (et 2 ailes)
- Sur quelle distance une perdrix peut-elle voler ? Entre 50 et 70 mètres, entre 1 et 10 kilomètres, plus de 20 kilomètres, aucune elle ne sait pas vraiment voler.
→ Aucune elle ne sait pas vraiment voler, elle peut juste éventuellement se servir de ses ailes pour se sauver de ses prédateurs
- Activités sportives : relais, habilité etc.

Papiers gagnés par épreuve

<p>Le faisan est une espèce de poule sauvage</p> 	<p>La plus grande espèce de faisan s'appelle Lophophore de Lhuys</p> 	<p>La femelle faisan s'appelle faisane ou poule faisane</p> 
<p>Les faisans vivent partout sauf en altitude</p>	<p>Les faisans aiment être au bord des forêts ou à côté de l'eau</p>	<p>Les faisans mangent des larves et des insectes</p>
<p>Les faisans mangent des baies, des fruits et des graines</p>	<p>Les faisans sont omnivores</p>	<p>Les faisanes pondent en mai une douzaine d'œufs</p>
<p>Les faisanes couvent les œufs pendant environ 24 jours</p>	<p>Les faisans sont parmi les animaux les plus chassés</p>	<p>14 millions de faisans sont élevés en France chaque année</p>
<p>Les œufs des faisans sont bruns ou verts olives</p> 	<p>Le bébé faisan est le faisandeau</p> 	<p>Un faisan peut voler</p> 
<p>La faisane vit avec ses enfants</p>	<p>Les faisans font leur nid à même le sol</p>	<p>Le faisan fait partie des gallinacés</p>

Exemple d'un nid de faisan

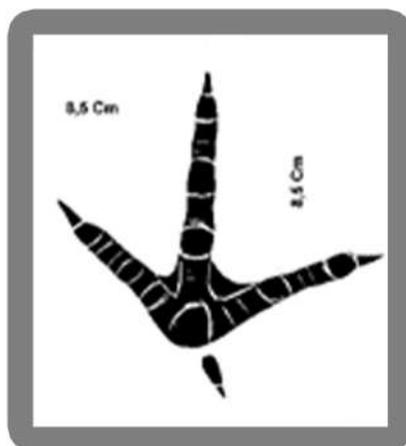




ALIMENTATION : Ils sont omnivores. Ils mangent des baies, des fruits et des graines. Ils mangent des larves et des insectes.

HABITUDES : Un faisan peut voler. Sur la reproduction : Les faisanes pondent en mai une douzaine d'œufs. Elles couvent les œufs pendant environ 24 jours. Les œufs des faisans sont bruns ou verts olives. La faisane vit avec ses enfants

PREDATION : Les hommes sont de grands prédateurs des faisans pour la chasse et l'élevage. Les faisans sont parmi les animaux les plus chassés.
14 millions de faisans sont élevés en France chaque année.



LES TRACES

LES FAISANS

CLASSE : Gallinacés (le faisan est une espèce de poule sauvage)



TYPE : Plumes rousses, châtain et noir, avec parfois plus de couleurs sur la queue ou le cou.

TAILLE : Entre 60cm et 1,60 m selon les espèces. Le plus grand peut atteindre les 2 m. La plus grande espèce de faisan s'appelle Lophophore de Lhuys

POIDS : Entre 500g et 2,5kg selon les espèces.

DUREE DE VIE : Jusqu'à 15 ans.

MAISON : Les faisans font leur nid à même le sol.

MILIEU : Les faisans aiment être au bord des forêts ou à côté de l'eau

REPARTITION : Les faisans vivent partout sauf en altitude. Sur presque tous les continents (Asie, Amérique du Nord, Europe, Océanie)

PARTICULARITES PHYSIQUES : Les couleurs du plumage sont très différentes selon les espèces. Les plumes de la queue sont souvent très longues et colorées. Le plumage de la femelle est beaucoup plus discret que celui du mâle. La femelle faisan s'appelle faisane ou poule faisane. Le bébé faisan est le faisandeau.



L'effet éléphant

Type de jeu : Grand jeu

Lieu : Plaine

Nombre d'adultes : 3 à 5

Durée : 1 h

Branche : Colibri

Nombre d'enfants : 12 à 20

Objectifs :

- Citer une conséquence à un acte

-

But du jeu:

Courir le plus vite possible en relais

Choisir des conséquences en équipe à chaque situation

Matériel:

- Arbre des conséquences

- Une paire de ciseaux

- Des plots

-

Préparation : Faible, lire la fiche, découper la liste des actions et conséquences dans l'ordre (fiche annexe « arbre des conséquences), se coordonner avec l'équipe de contrée pour se répartir dans la plaine.

Imaginaire : Cette activité n'est pas liée à l'histoire de l'imaginaire du jamboree

Déroulement :

10 Min : Mise en équipe : former des groupes de 4 équilibrés pour faire un relais

Explication du jeu : Chaque équipe fera une course de relais jusqu'au chef en face d'eux pour obtenir un bout de papier (une action). Le coureur devra rejoindre son équipe pour annoncer ce qu'il y est écrit (le chef lui aura lu en lui donnant). Le coureur suivant part chercher les conséquences possibles, il retourne en discuter avec son équipe pour en choisir une des deux. Une fois décidé, un nouveau colibri cours vers le chef pour indiquer leur choix et obtenir deux nouvelles possibles conséquences.

Mettre les équipes en files indiennes chacune face à un chef, à une distance suffisante pour courir.

35 min :

Une situation initiale est annoncée au premier colibris de chaque équipes.

Chaque membres des équipes se relais pour faire passer les conséquences et les choisir ensemble.

Une fois la conséquence finale atteinte, on passe à une nouvelle situation.

15 min :

Bilan des conséquences obtenues et discussion sur l'importance de savoir que chaque acte à des conséquences

			Le.a chef.fe est occupé.e, vous l'attendez	Vous attendez longtemps et êtes les dernier.e.s à pouvoir vous installer dans la tente, mais elle est bien montée
			Le.a chef.fe est occupé.e, vous faites tou.te.s seuls	Votre tente tient mais elle n'est pas bien tendue, s'il pleut vous serez mouillé.e.s
		Vous allez voir un.e chef.fe pour vous apprendre		
		Vous demandez de l'aide à un.e autre colibri qui sait faire	Tu <u>le</u> .a regarde faire	La tente est très bien montée mais au camp suivant, tu ne sais toujours pas monter de tente !
	Tu te mets en équipe avec tes ami.e.s, même si ils ne savent pas non plus monter une tente		Tu lui demandes de t'expliquer et tu fais toi même	Le montage prend un peu de temps mais finalement, tu as appris comment faire et tu t'es fait un.e ami.e
C'est le montage des tentes le premier jour du camp et tu ne sais pas monter une tente				
	Tu te mets en équipe avec un groupe qui sait monter une tente		Ils te demandent de l'aide, tu fais mine d'aller aux toilettes	Quand tu reviens, la tente est bien montée, mais le groupe de colibris n'est pas très accueillant avec toi
		Tu les laisse faire, ils ont l'habitude	Ils te demandent de l'aide, tu avoues que tu ne sais pas faire	Ils te regardent un peu étonné.e.s puis t'apprennent à monter la tente
		Tu leur demande de t'expliquer comment faire et essaie de faire par toi même ensuite	Maintenant que tu sais faire, un autre groupe de colibris te demandent de l'aide, tu acceptes	Tu as monté deux tentes aujourd'hui et tu t'es fait plusieurs ami.e.s
			Maintenant que tu sais faire, un autre groupe de colibris te demande de l'aide, mais tu veux rester avec le premier groupe	Tu as passé beaucoup de temps et deviens très ami.e avec ce groupe, mais l'autre groupe est déçu que tu aies refusé de les aider

			tu n'as pas pris ta gamelle	tu utilise ton quart, ta crème au chocolat à le gout de salade, mais tu fais moins de vaisselle et économise de l'eau
		une salade composée froide	tu as pris ta gamelle	tu dois ensuite laver ta gamelle, tu attends longtemps que l'équipe d'eau revienne avec des jerricans mais tout est bien lavé
		des fajitas chauds	tu cherches des maniques pour sortir le plat du feu	tu passes 10 minutes à les retrouver dans la malle intendance mais tu peux attraper le plat sans te brûler
	tu décide d'en faire un plat salé		tu utilises ton foulard pour sortir le plat du feu	tu as gagné du temps et tout le monde mange à l'heure mais ton foulard est sale et un peu brûlé sur les bords
Tu fais la cuisine avec tes ami.e.s, il y a du riz disponible.				
	tu décides d'en faire un dessert sucré		tu utilises du lait de soja	c'était le lait prévu pour le petit déjeuner de demain matin, il n'y en aura plus, mais au moins vous avez eu un délicieux dessert !
		du riz au lait (froid)	tu utilises du lait de vache	tu n'avais pas vérifié si tout le monde pouvait manger du lait de vache, Salomé est allergique et ne peut donc pas manger de dessert
		du gateau de riz au caramel (tiède)	tu fais cuire le gâteau au feu de bois	le gâteau est cuit rapidement mais trop cuit en dessous et pas assez au dessus
			tu essaies de fabriquer un four solaire pour faire cuire le gateau	cela te prend beaucoup de temps et tout le monde mange en retard mais le gâteau est très bien cuit !

			Tu mets une paire de chaussette dans le sac au cas où	Il se met à pleuvoir → Tu as les pieds mouillés mais tu as te quoi te mettre au sec en arrivant
			Tu ne prends pas de chaussettes dans le sac mais une serviette de bain	Il n'a pas plu et tu as les pieds au sec sans trop avoir transpirer non plus. La serviette te sert pour t'asseoir
		Sans chaussettes		
		Avec des chaussettes	Tu mets une paire de chaussettes de rechange dans le sac	Il n'a pas plu et tu as les pieds tout mouillés de transpiration mais tu peux juste les enlever et tes pieds respirent
	tu prends des sandales de marche		Ton doudou	Il a plu et tu n'as que ton doudou pour essuyer tes pieds
Vous partez en explo, il fait très chaud pour l'instant mais il y a un risque de pluie				
	tu prends des chaussures fermées		Une paire de chaussette dans le sac	Tu as mal au pied au bout d'un moment alors tu mets tes chaussette et ça va mieux
		Sans chaussettes	Ton doudou dans le sac	Tu as mal au pied, une ampoule apparaît et tu as très mal pour marcher mais ton doudou est là pour te consoler
		Avec des chaussettes		
			Tu as de la place pour ton doudou	IL n'a pas plu et tes pieds puent à la fin de la journée d'effort mais tu n'as pas mal et tu as ton doudou avec toi
			Tu as de la place pour des bonbons	IL n'a pas plu et tes pieds sentent mauvais à la fin de la journée d'effort mais tu n'as pas mal et tu as des bonbons à partager

			Ton sac sent mauvais, tu le sors à l'extérieur de la tente	Il pleut pendant la nuit, maintenant tous tes vêtements sont mouillés
		Tu les mets dans ton sac	Ton sac sent mauvais, tu fais une lessive	Ca te prend du temps mais au moins tout est propre !
		Tu les mets au milieu de la tente	Tu les roule en boule au niveau des chaussures	Tes chaussettes ne sèchent jamais
	Tu les fais sécher dans la tente		Tu les étales au milieu de la tente	Elles finissent par sécher mais ça pue dans toute la tente et tes ami.e.s ne sont pas content.e.s
Tes chaussettes sont mouillées				
	Tu les fais sécher dehors		Sur le côté de la tente	Elles sont abritées mais elles ne voient pas le soleil, elles mettent 3 jours pour sécher
		Tu les étales sur le sol sec	Devant la tente	Elles étaient dans le passage. Lorsque tu veux les récupérer, tu ne les retrouves plus... Elles sont quelque part mais où?
		Tu les mets sur une corde	A l'ombre, sur les tendeurs de la tente	Ca met du temps à sécher, mais tu les retrouves facilement !
			Au soleil, sur la corde à linge prévue par les chef.fe;s	Ca sèche vite mais tu prends beaucoup de temps à les retrouver parmi les chaussettes des autres colibris



Conte Colibri

Type de jeu : Veillée

Lieu : Village

Nombre d'adultes : 2 ou 3

Durée : 45 min

Branche : Colibri

Nombre d'enfants : 30 max

Objectifs :

- Avoir un temps d'activité calme pour respecter le rythme des enfants

- Connaître l'histoire de l'imaginaire de leur faction

-

But du jeu:

Participation à la narration du conte

Matériel:

- Fiche acti pour lire le conte

- Des lampes pour se voir

-

-

Préparation : Il faut a minima lire le conte avant au moins une fois et écouter les deux chansons pour en avoir l'air.

Il serait vraiment idéal d'apprendre les accord à la guitare ou autre accompagnement musical. Ou au moins que les chefs sachent la chanter pour que les colibris l'entendent.

Déroulement :

Rassembler les jeunes sur un espace confortable ou tout le monde peu entendre la personne qui raconte.

- Le conte est interactif il faut donc que les enfants soient installés de façon à pouvoir participer par des gestes ou des chants. Il n'y a pas de déplacement pendant la veillée.

Le but est de vivre toute l'histoire jusqu'à la fin, à vous d'adapter le temps que vous passez sur chaque partie selon le temps que vous avez pour votre veillée.

Pour les chanson inutile de leur faire apprendre en entier s'il connaissent déjà le refrain et on entendu les couplé c'est très bien.

Pour la partie mimée, à vous de théâtraliser l'histoire comme vous l'imaginez, l'idée et de faire une geste simple que tous les colibris pourront refaire.

Au début ou au sein du contes vous pouvez présenter les caractéristiques de l'écureuil, et leur annoncer qu'a la fin ils auront obtenu leur fiche espèce. (Toujours à afficher sur le village)



Éclaireuses • Éclaireurs de la Nature

1 étape : Excitation 20 minutes

Un chef raconte l'histoire de Castagnettes, la leader des Castors.

Vous vous souvenez comment on est arrivé dans la vallée, pas vrai ? Oui ? Non ? Et ben alors, vous avez la mémoire courte dit-donc. Vous ne vous souvenez vraiment pas ? Et bien c'est pas grave, je vais vous raconter. Alàlà, ces castors et leur mémoire courte...

On avait décidé de se rendre dans la Vallée de Dore pour monter un grand marché et aider les Volatiles à s'installer, mais avant d'y arriver, ouf ! Je vous raconte pas ce qu'on a dû traverser ! ...Ah,

ben si en fait ! je vais vous raconter, puisque vous avez oublié, suis-je bête.

Alors voilà, déjà, ce matin-là, on s'est réveillés avec une super chanson que je vais vous apprendre maintenant.

La mélodie est celle de « debout les gars » de Hugues Auffray avec des paroles modifiées.

Chanson originale : <https://www.youtube.com/watch?v=jS6buofriVY>

Debout les jeunes :

Debout les jeunes réveillez-vous,

Il va falloir en mettre un coup.

Debout les jeunes réveillez-vous,

On va au bout du monde.

Cette montagne que tu vois là-bas,

On en viendra à bout, crois-moi.

Même si ça nous prends trois mois

On passera la route.

Debout les jeunes réveillez-vous,

Il va falloir en mettre un coup.

Debout les jeunes réveillez-vous,

On va au bout du monde.



Éclaireuses • Éclaireurs de la Nature

Il nous arrive parfois le soir
Comme un petit coup de cafard
Mais ce n'est qu'un peu de brouillard
Que le soleil déchire.

Debout les jeunes réveillez-vous,
Il va falloir en mettre un coup.
Debout les jeunes réveillez-vous,
On va au bout du monde.

Les gens nous prenez pour des fous,
Mais nous on passera partout,
Et nous serons au rendez-vous,
De ce qui nous attendent.

Debout les jeunes réveillez-vous,
Il va falloir en mettre un coup.
Debout les jeunes réveillez-vous,
On va au bout du monde.

2 étape : Climax 10 minutes

Histoire jouée : Les jeunes doivent jouer théâtralement ce que leur raconte le conteur.

Maintenant que vous connaissez la chanson, je vous raconte ce qu'il s'est passé après.

On s'est levé.

On a emballé nos affaires.

Et on s'est mis en route.

On a marché des heeeeeeeures le long de la rivière et là ! On est tombé sur un lac.

Alors on a posé nos affaires.

On a fabriqué un radeau.

On a mis toutes nos affaires sur nos radeau.

Et on a traversé le lac.



Éclaireuses • Éclaireurs de la Nature

Comme on ne pouvait pas tracter les radeaux à contre courant, on a ensuite démonté nos radeaux.

Et on a repris notre marche.

On a marché.

Et marché.

Et marché.

Et puis on s'est mis d'accord sur le fait que traverser la forêt allait plus vite.

Alors on est entré dans les bois.

Sauf que nous on est des castors ! On y connais rien à la forêt ! Alors évidemment, on s'est empêtré dans des ronces.

On s'est perdu.

On s'est fait poursuivre par des abeilles parce Casquette, cet idiot, a volé le miel d'une ruche. Du coup on a couru !!

Et puis enfin, on a rattrapé la rivière, et on s'est aperçut qu'on était arrivé dans la vallée.

Alors on a fait la fête !!

3 étape : Retour au calme 15 minutes

On était enfin arrivé ! La journée avait été éreintante, mais il nous restait encore à construire notre barrage. On a fait ça en quatre heures, alors que d'habitude on met seulement deux heures ! En plus

les Volatiles de l'Aube étaient très nombreux, alors on allait devoir rester dans la vallée longtemps.

Ça tombait bien, parce qu'on avait vraiment envie de rester un peu.

Et du coup, ce que je vous propose maintenant, c'est d'apprendre le chant qu'on a chanter l'autre soir

à notre arrivée, pour se féliciter de l'avoir fait et d'être en un seul morceau. Donc avant d'aller se coucher, je vais vous apprendre cette fameuse chanson.

Chanson Les aventuriers : <https://www.youtube.com/watch?v=iB-B8brwc-E>



Éclaireuses • Éclaireurs de la Nature

Les aventuriers :

Ils ont rêvé de parcourir les mers,
Ils ont rêvé de courir les pays,
Ils ont rêvé durant de longs hivers,
Ils ont rêvé sous le vent sous la pluie,

Qu'un jour enfin, ils pourraient naviguer,
Voir des pays des tempêtes et des quais.
Et les voilà partis, de village en village,
Sous le soleil d'été pour ce long voyage,

Les ancres sont levés, les voiles sont gonflées,
Vous les verrez passer les aventuriers.
Vous les verrez descendre des rivières,
Sur des radeaux qui n'ont rien de vaisseaux,

REFRAIN

Vous les verrez matelots et trouvères,
Chantant le soir près d'un feu de boulot,
Et chaque jours, laisseront derrière eux,
Des chants des rires, de la joie pleins les yeux.

Et les voilà partis, de village en village,
Sous le soleil d'été pour ce long voyage,
Les ancres sont levés, les voiles sont gonflées,
Vous les verrez passer les aventuriers.

Repartirons demain ou l'an prochain,
Se lanceront sur la mer de la vie,
Se souviendront des radeaux des copains,
Se souviendront des joies et des chagrins,



Éclaireuses • Éclaireurs de la Nature

Vivront alors la plus belle aventure
Vivre sa vie, du vent plein les voilures !
Et les voilà partis, de village en village,
Sous le soleil d'été pour ce long voyage,

Les ancres sont levés, les voiles sont gonflées,
Vous les verrez passer les aventuriers.

REFRAIN

Voilà, c'était l'histoire de l'épopée qui nous amena jusqu'à cette Vallée. On en a fait du chemin, ça nous a bien fatigué, il est temps d'aller se coucher. Qui sait quelles nouvelles aventures nous attendent demain !

FIN

Une grande et large queue plate : Pour nager ou se tenir en équilibre debout.



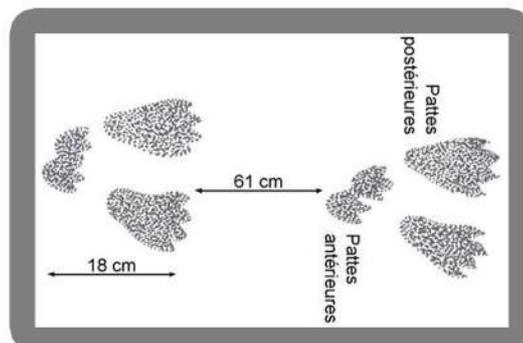
Une fourrure très dure et épaisse : Pour tenir chaud dans l'eau.

HABITUDES : Ronger des troncs et construire des barrages sur l'eau.



ALIMENTATION : Le castor est végétarien ! En hiver, il mange autant des feuilles d'arbres que des tiges de nénuphars (ou autres aquatiques). Au printemps, il mange les nouvelles pousses d'herbe et de petites plantes et des petits fruits.

PREDATION : Attention aux loups, aux ours, aux lynx et aux hiboux !



LES TRACES

LES CASTORS

CLASSE : Mammifères

TYPE : Rongeurs

COULEUR : Gris brun

CRI : Il siffle, crie ou grogne

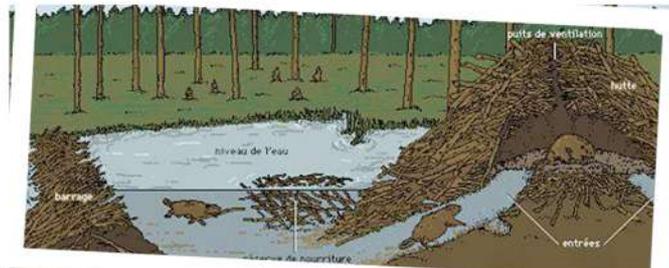
TAILLE : Entre 70cm et 1m

POIDS : 15kg à 30kg

DUREE DE VIE : 15 à 20 ans



MAISON : La hutte, construite dans un barrage, dont la porte se trouve sous l'eau !



MILIEU : Dans les bois près des fleuves et rivières. Il vit sous l'eau et sur terre, mais il est plus habile dans l'eau que sur terre.

REPARTITION : présent en France, et différentes espèces partout dans le monde, en milieu continental. Il est absent des îles, des zones polaires, des côtes.

PARTICULARITES PHYSIQUES :



De grandes dents à l'avant : pour ronger le bois.



La roue des émotions

13 matin

Lieu : Village

Nombre d'adultes : 4

Durée : 1h30

Branche : Colibris

Nombre d'enfants : 20 aine

Objectifs :

But du jeu :

Matériel :

- Apprendre de nouveaux mots pour exprimer des émotions

Créer sa roue des émotions et savoir l'utiliser

Une annexe par Colibris, des ciseaux une attache parisienne par roue, des crayons de couleurs, feutres ou stylos.

- Savoir exprimer une émotion et un besoin

Déroulement:

Intro : 10 min – Les Ours solitaires sont des êtres sensibles. Ils ont des émotions, qu'est-ce que ça veut dire être sensible ? (poser la questions aux Colibris). Pour essayer de mieux les comprendre, on va mettre des mots sur notre sensibilité, et nos émotions.

1. 30 min - Chaque Colibri reçoit une roue des émotions à découper et dessiner. Tous les colibris complètent les dessins de la roue des émotions pour se l'approprier. Ils mettent en image un ensemble d'émotions et besoins. C'est l'occasion d'échanger sur la signification des différents mots de la roue. S'assurer que les Colibris les comprennent.
2. 5- min : Mettre les Colibris par petit groupe de 3à 5.
3. 30 min - Un colibri choisit une situation parmi la liste en annexe. Puis il ajuste sa roue des émotions en fonction de la situation donnée. Les autres colibris essayent de deviner avec leur roue ce que l'autre a mis. Puis chacun révèle sa roue et s'explique.

10 min – Remercier les Colibris, ils ont réussi à mettre des mots sur leu sensibilité. Pour les aider à encore mieux comprendre les ours, il reçoivent la fiche espèce « Ours ».



De longues griffes

ALIMENTATION : Les ours brun sont omnivores : ils mangent des lichens, des racines, des noix, des baies, du miel, mais peuvent aussi aller pêcher des poissons et manger des petits animaux.

HABITUDES : L'ours vit le jour. Il est un bon grimpeur mais aussi un excellent nageur. Il hiverne la moitié de l'année, c'est-à-dire qu'il dort en hiver, la température de son corps descend assez bas, mais il peut se réveiller facilement.

PREDATION : L'humain, la chasse de l'ours brun est la cause de sa disparition dans beaucoup de forêts.



LES TRACES

LES OURS BRUNS

CLASSE : Mammifère

TYPE : Carnivore

COULEUR : Brun

TAILLE : Entre 1,50m et 2,80m selon les espèces.

POIDS : Entre 100 et 400kg selon les espèces

DUREE DE VIE : entre 25 et 40 ans.



MAISON : Ils dorment à même le sol, ou dans des grottes.

MILIEU : Les ours bruns aiment vivre dans les forêts.

REPARTITION : Il vit principalement dans les forêts du nord, mais ses populations diminuent ils sont de moins en moins présents.

PARTICULARITES PHYSIQUES :



Une queue courte



Des oreilles longues



SOLITUDE

ALLER AUX TOILETTES

MANGER, BOIRE

ME DÉFOULER

JOUER

REPOS

SÉCURITÉ

CHANGEMENT

COMPRENDRE

ÊTRE COMPRIS

CRÉATIVITÉ

CONFIDANCE

ENF ÉTÉ

PEURER

AMITIÉ

CHALEUR

DÉTENTE

ÊTRE RASSURÉ

PARTAGER

AIDE

JUSTICE

AUTONOMIE

LIBERTÉ

SILENCE



LA ROUE DES
EMOTIONS

[Empty trapezoidal box for writing]

JE ME SENS

[Empty trapezoidal box for writing]

J'AI BESOIN DE

[Empty trapezoidal box for writing]

[Large empty oval area for writing]





Les gardiens des arbres

Col – J3 AM

Lieu : Forêt

Nombre d'adultes : 5 minimum

Durée : 1h30

Branche : Colibris

Nombre d'enfants : 2 demi-villages (12 jeunes)

Objectifs :

But du jeu :

Matériel :

-Connaître un animal et son rôle dans la nature

Répartir les arbres entre castors et écureuils.

-Un foulard pour se bander les yeux

-Lettre des écureuils (annexe)

-Fiche espèce écureuils

-« Graines »

-Vivre un temps en village jumelé

-Faire vivre l'imaginaire

Besoin de préparation : modéré à fort : s'assurer du jumelage (qui animera les petits groupes?) + bien lire la fiche + trouver les « graines » + reconnaissance éventuelle du terrain

Déroulement : (les temps de déplacement et de mise en place sont compris)

Introduction (15 min)

Chaque village se divise en deux. La moitié du village part sur le village jumelé, tandis que l'autre moitié reste sur le village et accueille l'autre moitié du village jumelé.

Avant de commencer l'activité on leur présente la fiche espèce des écureuils que les chefs ont récupéré.

Pour introduire l'imaginaire il y a une lettre des écureuils à lire (en annexe) : pas besoin d'incarner un personnage.

Conclusion de la lettre : l'équilibre de la forêt est rompu parce que des castors, sans faire attention, ont coupé des arbres des écureuils. Mais les deux peuples ont besoin d'arbres pour fonctionner. Alors, on propose aux castors de réparer leur erreur en signalant les arbres protégés et ceux à découper.

1^{ère} partie du jeu : partage des arbres (40 min)

Faire des équipes de 6-7 joueurs (mélanger les villages), chaque équipe va vivre le même temps de son côté.

Un joueur volontaire choisit un arbre et se bande les yeux. Il se place au pied de l'arbre et ne pourra plus en bouger, sauf pour se tourner.

Le reste des joueurs est placé en cercle à une dizaine de mètres autour de l'arbre.

Au signal, les joueurs avancent vers l'arbre en faisant le moins de bruit possible. Lorsque que le/la gardien.ne croit entendre quelqu'un il dit «STOP!» en pointant la direction d'où vient le bruit et tous les joueurs doivent s'immobiliser. S'il a raison, le joueur désigné retourne au point de départ. Si l'arbre est touché par au moins 3 joueurs, alors il sera à protéger. Si au bout de 5 minutes il n'y a pas au moins 3 joueurs à l'arbre, alors on change d'arbre et de gardien.

Pendant 25 min, le jeu recommence sur un arbre différent. A la fin de ce temps, les arbres à protéger doivent être décorés pour être reconnaissable (faire un cercle de pierre, de feuilles, branche autour). De cette manière les castors prennent soin des écureuils en leur réservant des arbres qu'ils ne peuvent pas couper.



2^e partie : planter de nouveaux arbres (15 – 20 min) + conclusion

On peut rester avec le même petit groupe que pour le jeu d'avant.

Apprendre aux colibris, qu'il y a une solution pour éviter de ne plus avoir d'arbre dans une forêt. A chaque fois qu'on coupe un arbre, on en replante un ! Evidemment on n'a pas le temps de tous couper un arbre aujourd'hui, alors on se met d'accord que 5 branches = un arbre.

Il est aussi temps de mettre à profit ce temps jumelé. Pour cela on demande aux jeunes de se mettre par deux avec une personne qu'on connaît le moins (d'un autre village). Chaque binôme doit s'attacher ensemble à l'aide d'un foulard (par le bras, ou les 2 pieds c'est plus drôle, ou un des 2 enfants a les yeux bandés).

Tous les enfants partent d'un même point et doivent aller chercher un arbre (donc 5 branches).

Lorsqu'ils reviennent au premier point avec leurs branches, on leur donne une graine (pas de vraies graines, avant l'activité les chefs doivent ramasser des petits bouts de pomme de pin, où des petits cailloux etc. L'idée est de symboliser la graine uniquement)

Le binôme repart avec sa graine (on peut échanger les rôles si l'un des deux a les yeux bandés) et va la planter dans un coin qu'ils choisissent.

Suivant le temps qu'il reste on plante un arbre ou plusieurs par binôme.

On peut rassembler tous les groupes ou rester en petit nombre. Prendre un petit temps pour récapituler tout ce qu'on a appris + regarder tous ensemble les petites graines plantées et imaginer la future forêt.

Se dire au revoir et retourner sur son village 😊



Lettre des écureuils à destination des castors

Bonjour chers castors!

Nous sommes tout contents de vous voir habiter notre belle forêt. On espère que tout se passe bien et que vous êtes bien installés.

Après avoir lu notre fiche espèce vous devez en savoir un peu plus sur nous maintenant. Vous savez l'importance des arbres dans notre vie quotidienne. On en a besoin pour dormir, manger et faire nos acrobaties!

On a remarqué que vous aussi vous en aviez besoin pour vos installations et constructions (magnifiques d'ailleurs!).

L'autre jour vous avez coupé l'arbre à côté de l'habitation de la vieille Pécan! Alors ouf elle a encore sa maison mais il lui a fallu 2h pour la retrouver parce qu'elle utilisait l'autre comme moyen de repère.

On aimerait quand même bien ne plus avoir de personnes perdues parce que vous couper les arbres... Vous voulez bien nous aider pour qu'on se les partage? On l'aurait bien fait mais les écureuils ne sont pas supers forts pour s'orienter et reconnaître les arbres.

Merci d'avance, on espère que vous êtes d'accord.

Bisous et noisettes,
Citrouille et Grisouille, représentantes des Ecureuils



Défis Castorama

Type de jeu : Grand jeu à stand Lieu : Plaine

Nombre d'adultes : 15 au moins

Durée : 1h30

Branche : Colibri

Nombre d'enfants : 60 à 100

Objectifs :

- Découvrir un fiche espèce
- Vivre une activité en contrée
- Vivre une activité en lien avec l'imaginaire

But du jeu :

Réussir les défis des stands pour :

- obtenir la fiche sangliers
- remplir la jauge de « graines »

Matériel :

-Voir Annexe liste de matériel

-

-

Préparation : Important : il faut se coordonner avec tous les autres villages pour se répartir le matériel, les roles et les stands. Et aussi se coordonner avec l'équipe troubadour pour la scène de début.

Et il faut préparer les stands !

Mise en place :

Établir une quinzaine de stand de jeux, suffisamment éloignés mais visibles entre eux. Symboliser le stand par les piquets de stand.

Imaginaire : Joué par l'équipe troubadours !

Un sanglier ancien vient annoncer aux castors qu'il ont besoin d'aide pour rétablir l'équilibre de la forêt, Il s'adresse à Castagnette représentante des Castors.

Premièrement, ils ont égaré un vieux parchemin qui indiquait les spécificités de l'espèce des sangliers. De plus ils leur faut une certaine quantité de « graines » (glands, ou ce qui est disponible sur place) pour réaliser un rituel lu dans la prophétie ! C'est très important car c'est ce rituel qui aidera à montrer que l'équilibre a été fait dans la forêt.

Les castors vont donc devoir les aider en relevant des épreuves, et cela leur permettra de récupérer d'anciens savoirs sur les sanglier.

Pour remplir leur mission c'est très simple, il doivent aller en équipe relever le défi des être de la forêt pour recevoir en récompense des connaissances et des « graines ».

Chaque fois qu'il gagne des graines il peuvent aller les mettre dans la Jauge pour la remplir, les informations collectés sont à remettre au Sanglier s'il est toujours là, ou à un chef.

Attention : à la fin il faut pouvoir reconstituer une fiche espèce par village !



Éclaireuses • Éclaireurs de la Nature

Déroulement :

Installation et obtention du calme : 10 min

Introduction : 10 min

La scénette de l'imaginaire est jouée par les troubadours.

Mise en équipe : 10 min

Afin de répartir les colibris de différents village dans les équipes :

Distribuer les cartons d'équipe en veillant à bien répartir les mêmes noms dans différents villages.

Si il y a vraiment beaucoup de colibri, faites deux répartitions simultanées (ex : 50 d'un coté, 50 de l'autre)

A l'annonce d'un chef, les colibris se réunissent par nom similaire. Il faut obtenir 10 à 14 équipes de 6.

Pour les aider à se repérer, maquiller leur visage d'un symbole et d'une couleur par équipe.

Le jeu : 45 min

Chaque équipe se présente devant un stand et doit relever le défi proposé (énigme, mini jeu, Gage...). Il faut que l'équipe soit au complet pour réaliser le défi.

Si le défi est réussi l'équipe gagne une information sur les sangliers et/ou quelques « graines » (ou ce qu'on trouve en quantité dans la nature).

- Quand un équipe gagne des « graines » : elle doit aller les déposer dans la jauge.

- Quand une équipe gagne une info : elle doit aller l'ajouter sur une des fiche espèce en s'assurant de ne pas mettre deux fois la même infos sur la même fiche. (il y a autant de fiche espèce que de villages.

Chaque stand dure quelques minutes. Il y doit y avoir 3 à 5 stands de plus que d'équipes. Le roulement n'est pas minuté quand une équipe à finit elle peut passer directement à un nouveau stand, donc il faut qu'il ai toujours des stands libres.

Conclusion : 15 min

A la fin le sanglier annonce que la jauge est suffisamment remplie. Si toutes les informations des sangliers ne sont pas obtenues alors :

Les êtres de la foret impressionnés par la coopération et la réussites des castors décident de leur délivrer toutes les informations qui leur reste. Un.e représentant.e par village va les récupérer et ils se les répartissent sur chaque fiches. (C'est quand même plus simple de faire en sorte de distribuer toutes les infos avant la fin)

Les « graines » servent à aider les sanglier à rassembler les éléments nécessaire au rituel qui réalisera la prophétie.

Les castors partent avec leur fiche et le sanglier avec ses « graines ».



Annexe

Les stands :

1 -Énigme

2 - Jeu d'eau : ex remplir une bassine avec une éponge

3 - Le lancé de chaussure : derrière un ligne de départ, aligner l'équipe, il faut lancer sa chaussure d'un coup de pied jusqu'à un point objectifs (à quelques mètres)

4 - Jeu de mime : trouver au moins 1 mime par jeunes

5- Kim vu

6 - Au feu les pompier : éteindre des bougies en lançant de l'eau avec la main ou la bouche

7 - Le barrage des castors (former une pyramide humaine)

8 - Meli melo : s'entremêler les mains et réussir à se démêler et former un ou deux cercles

9 - Concours de chanson

10 - L'aventure : possible de rendre le défi plus difficile en faisant un trajet à faire en se donnant tous la main ou en mode fil d'Ariane

11 - L'épopée aveugle : il faut avancer sur un petit trajet de quelques minutes, les une derrière les autres, mais un seul du groupe peut voir !

12 - Le code castor : en fil indienne, la personne de derrière lit un mot qu'elle doit faire deviner en mimant, le mot doit arriver à celui tout devant.

13 – Le radeau : équivalent de la banquise en imaginaire castor : sur une bache l'équipe doit tenir toute ensemble au fur et à mesure que le chef la pli

14 – L'équilibre : Le chefs propose une position en équilibre, le but est qu'au moins un membre de l'équipe tiennent plus longtemps

15 - le serpent qui se mord la queue : Sue la chanson de « je suis le grand serpent et je suis pas content car j'ai perdu ma queue, toi, qui est mon amie veut bien venir par ici faire une p'tit bout d'ma queue ». Le chef « serpent, invite les jeunes un à un à passer sous ses jambes et se mettre derrière lui. Le dernier à passer passe sous tout le monde.

En affrontement d'équipe :

14 - Course en sac

15 - Brouette

16- Tir à la corde

17 - Photo bombing



Éclaireuses • Éclaireurs de la Nature

Fiche de mise en équipe : à découper et distribuer

Grandes dents					
Queue Plates					
Rongeur	Rongeur	Rongeur	Rongeuse	Rongeuse	Rongeuse
Poil dru					
Batisseur	Batisseur	Batisseur	Batisseur	Batisseur	Batisseur
Baigneur	Baigneur	Baigneuse	Baigneuse	Baigneuse	Baigneur
Artisan	Artisan	Artisan	Artisan	Artisan	Artisan
Griffes pointues					
Barragiste	Barragiste	Barragiste	Barragiste	Barragiste	Barragiste
Branchiste	Branchiste	Branchiste	Branchiste	Branchiste	Branchiste
Filouts	Filouts	Filouts	Filoutes	Filoutes	Filoutes
Padoreille	Padoreille	Padoreille	Padoreille	Padoreille	Padoreille
Economes	Economes	Economes	Economes	Economes	Economes
Babacool	Babacool	Babacool	Babacool	Babacool	Babacool



Liste Matériel :

1 piquet et de la ficelle pour chaque stand

Du maquillage

Fiche de mise en équipe

Fiche espèce sanglier

Une dizaine de bougies

Un jerrican d'eau et une bassine, avec une éponge

Des feuilles de papier

Un corde

Un appareil photo

Des plots

Des objets divers pour le Kim vu

Une bâche pour le radeau

Une fiche espèce vierge par village

Une jauge

Des « graines » ou autre en quantité, genre 150

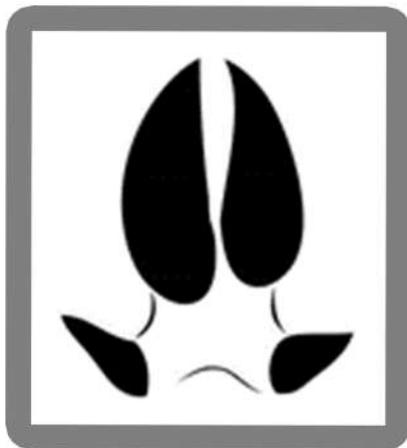


Des sabots

ALIMENTATION : Omnivore, il mange des racines, des végétaux (glands, noix), des champignons, des vers et insectes, des petits mammifères et oiseaux morts.

HABITUDES : C'est un animal nocturne. Il se vautre dans la boue dans des petites mares et passe beaucoup de temps à retourner le sol pour trouver à manger. Il vit en bande de 6 à 20 sangliers.

PREDATION : Très peu de prédateurs, parfois le lynx, le loup ou l'ours mais seulement en montagne.



LES TRACES

LES SANGLIERS

CLASSE : Mammifère

TYPE : Ruminant

COULEUR : Gris/brun chez les adultes, bandes rousses chez les jeunes (appelés marcassins).

TAILLE : Haut de 0,70 à 1,10 m.

CRI : Le sanglier grommelle

POIDS : Environ 150kg.

DUREE DE VIE : 15 à 20 ans



MAISON : Il dort dans de petits creux, au sol, dissimulés, appelés "bauges".

MILIEU : Les sangliers aiment vivre dans tous types de forêts.

REPARTITION : Ils sont présent en France, partout en Europe, en Asie, en Amérique et en Afrique du Nord.

PARTICULARITES PHYSIQUES :



Un groin allongé avec des défenses pour fouiller la terre : le bûtoir



Defenses : de longues dents pour attaquer et pousser



La fresque des animaux

Type de jeu : Grand jeu

Lieu : Village

Nombre d'adultes : 3-5

Durée : 1h30

Branche : Colibri

Nombre d'enfants : 15 - 25

Objectifs :

- Représenter les animaux de l'imaginaire
- Représenter leurs liens dans la nature
- Développer le sens artistique
- Réaliser une action utile pour la communauté

But du jeu:

Obtenir une fresque qui représente les animaux du Jamboree et leurs interactions

Matériel:

- Peinture, pinceaux, assiette, verres d'eau
- Grandes feuilles et un panneau
- Fiches espèces

Préparation : Niveau faible de préparation. Il faut s'assurer d'avoir tout le matériel nécessaire. Être capable d'expliquer les fiches espèces aux colibris. Il est beaucoup plus simple de préparer les espaces de peinture avant le début de l'acti pour juste avoir à répartir les jeunes.

Déroulement :

Rassemblement 20 min : Mettre tous les enfants en cercle et leur demander ce dont il se souviennent des animaux et de leur fiche espèce. Faire un récap avec eux sur les informations récoltées et les différentes activités vécues.

Compléter au fur et à mesure en sortant les fiches espèces de chaque animal.

A la fin on leur propose de dessiner tout ça pour qu'on puisse le montrer à tout le monde, que les sangliers puissent voir que l'harmonie est rétablie et qu'on ait un souvenir de tout ça. Après tous les efforts fait pour sauver la forêt, les castors vont montrer leur talents d'artistes.

Installation 5 min : les jeunes s'installent autour de plusieurs grandes feuilles, qui seront ensuite assemblées sur un panneau. On peut faire une feuille par animal et un grand panneau forêt, ou bien deux grandes feuilles avec deux ou trois espèces par feuille.

Le nombre de feuille peut varier selon le nombre de jeune ou le matériel. Le but est d'obtenir un panneau avec les 5 animaux de la forêt découverts pendant le camp, représentés dans une forêt.

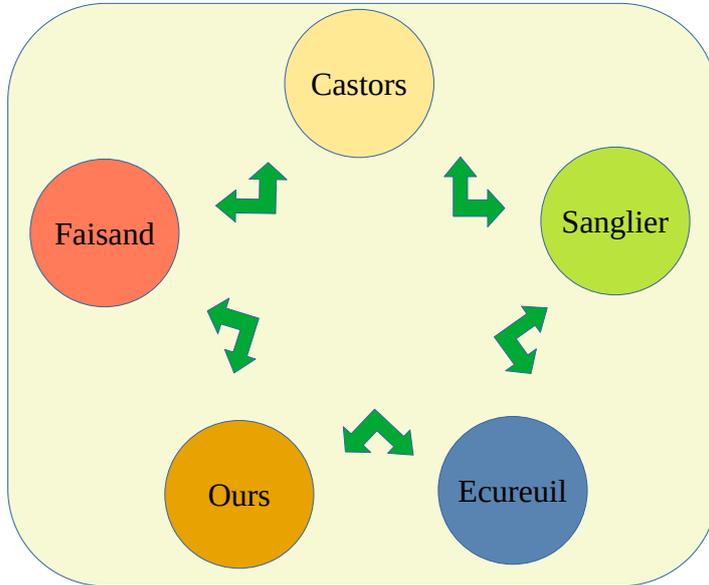
Peinture 35 min : On laisse les enfants peindre, les chefs peuvent aider ou passer autour pour proposer des couleurs ou des formes.

Bonus: si les groupes autour des feuilles font moins de 5 colibris, on peut leur proposer de s'organiser pour choisir qui dessine quoi (l'un fait l'arbre, l'autre le sanglier, l'autre le nid...)



Éclaireuses • Éclaireurs de la Nature

Exemple :



Rangement 15 min : Chaque jeune participe au rangement du matériel et va se laver les mains, il peut ensuite recevoir des petites moustaches, dents ou museau de castor sur le visage pour la grande soirée de clôture. Pendant ce temps un.e chef.taine assemble les feuille en une grande fresque

Fin 10 min : Les jeunes peuvent regarder le fruit de leur travail affiché dans le village. On fait un dernier rappel sur les liens qu'il y a entre chaque espèce et la forêt en le montrant sur la fresque. Pensez à souligner que cette fresque participe à rétablir l'équilibre de la forêt en le représentant.

Point matériel Colibris :

Le matériel nécessaire à chaque activité est décrit dans la fiche activité.

Les unités auront besoin d'avoir dans leurs propres malles le matériel suivant:

- ciseaux
- crayons de couleurs et feutres
- peinture et pinceaux
- colle, scotch,
- feuilles de papier.

Elles pourront trouver dans la malle contrée le matériel suivant, nécessaire pour certaines activités :

- des attaches parisiennes
- des pots de peintures (bleu, jaune, rouge, blanc)
- des grands cartons (pour l'activité La fresque des animaux)
- des « graines » (à planter pour l'activité Les gardiens des arbres)