



L'éco-débat

Village, J2, matin

Lieu : En village

Nombre d'adultes : 3

Durée : 1h30

Branche : Vaillants

Nombre d'enfants : 20aine

Objectifs :

-Apprendre à argumenter

-Prendre du recul sur ce qu'est un geste écologique

-Commencer à émettre des avis sur des sujets.

But du jeu :

Se poser des questions sur son engagement écologique et sa place.

Matériel :

-Une corde

Temps de préparation: Très élevé: il faut le temps de lire les différentes techniques de communication ET le temps de lire les questions, de penser et noter des idées de réponses pour relancer les jeunes

Déroulement :

Mettre en place une corde, ou des éléments qui séparent l'espace de jeux en deux zones. Une zone « je suis d'accord », une zone « je ne suis pas d'accord ». Un chef ou une cheftaine va annoncer une des phrases suivantes et les Vaillants doivent se placer d'un côté ou de l'autre de la corde.

Puis ils auront 3 minutes top chrono pour préparer leur argumentation.

A la fin des 3 minutes, le groupe le moins nombreux commence son argumentation. Puis l'autre groupe peut présenter aussi son argumentation. La phase d'échange des arguments peut durer jusqu'à 7 minutes par phrase.

1) Prendre la parole en bienveillance (10 min)

Faire un tour de parole pour demander aux jeunes les techniques qu'ils connaissent pour bien communiquer. Les chefs peuvent donner des pistes de communication bienveillante :

-Les gestes pour communiquer en groupe (tourner les mains pour exprimer son accord, lever un doigt quand on est le premier à vouloir prendre la parole, deux doigts quand on est le deuxième, etc., mettre ses bras en croix quand les propos échangés nous dérangent/perturbent...)

-Parler en partant de ses sensations et impressions plutôt que d'établir un fait comme s'il était universellement vrai (plutôt dire « je trouve que », « j'ai la sensation que », que « c'est comme ça », « tu es comme ci »)

-Ecouter en silence ce que dit l'autre et le laisser terminer avant de réagir : tenter l'écoute active, c'est-à-dire rester silencieux mais réellement attentif, essayer de comprendre profondément les propos de l'autre

-Ouvrir le débat sur la répartition de la parole : faire attention à ceux qui prennent plus la parole, à ceux qui la prennent moins, mais aussi à ceux qui prennent la parole très longtemps/ont des interventions très longues et ceux qui disent très peu par intervention ; leur proposer d'essayer d'attendre que des personnes qui s'expriment moins parlent avant de s'imposer.

-Proposition bonus : un ou une jeune peut prendre le rôle de modérateur de parole. ATTENTION : si le groupe choisit cette possibilité, les chefs doivent prendre le temps d'accompagner et cadrer le jeune dans ce rôle.

Puis les jeunes et les chefs se mettent d'accord sur les techniques qu'ils veulent utiliser pour communiquer dans le groupe.



2) Questions : (50min) en choisir 5 max

- Il n'y a rien qu'on puisse faire pour enrayer le changement climatique, c'est irréversible donc autant continuer à vivre comment on l'a toujours fait.
- Un geste écologique peut être une prise de parole
- Un geste écologique est forcément un bon geste
- Nous devons changer radicalement nos modes de vie pour inverser les changements climatiques
- Les consommateurs ne peuvent pas changer la manière dont les objets sont fabriqués
- Si je recycle plus, si j'éteins les lumières et que je ne prends pas l'avion, j'ai fait ma part en ce qui concerne le changement climatique
- Souvent je fais comme tout le monde plutôt que d'agir selon mes convictions parce que c'est plus facile.
- Un geste écologique est forcément un geste qu'on doit faire tous les jours
- Ne pas faire de geste écologique est mal
- Nous sommes responsables du changement climatique

3) Débriefing (20 min)

Prendre ces dernière 20 minutes pour faire un débriefing. Vous pouvez faire le débriefing du corps :

- **Ventre** : ce que j'ai ressenti dans mes tripes, ce que cela a produit en moi
- **Cœur** : mes émotions, mes sentiments, en quoi cela me touche
- **Tête** : analyser ce qui s'est passé et élargir aux questions que cela pose
- **Bras** : en quoi cela m'incite à l'action, quelles suites donner à l'activité

Cette méthode peut rapidement dépasser les 20 minutes si chaque jeune dit à chacun son tour en grand groupe les 4 éléments. Pensez-donc à faire des sous-groupes, ou en individuel si vous souhaitez faire la méthode de débriefing du corps.

Attention : Il faut veiller à ce que les jeunes ne se sentent pas particulièrement responsable ou coupable du changement climatique. Si vous sentez une anxiété, abordez le sujet avec eux, pour relativiser leur part de responsabilité.



Sauvez les poussins !

Type de jeu : Olympiades Lieu : Plaine Nombre d'adultes : les chefs vaillants + équipe imaginaire

Durée : 1h Branche : Vaillants Nombre d'enfants : env. 200

Objectifs :

- Partager un moment avec toute la branche

- Renforcer l'esprit d'équipe du village

- Se dépenser

But du jeu :

Réussir à mettre à l'abri le plus d'œufs possible des volatiles de l'aube

Matériel :

- Deux cordes
- Des plots
- 1 verre d'eau par village
- 1 jerrican
- Environ 30 œufs en carton (gros).

Temps de préparation : modéré – le temps de se mettre d'accord avec les équipes de contrée et de comprendre l'avancée dans l'imaginaire

Imaginaire : 10 min (fait par l'équipe imaginaire)

Besoin en personnages : 2 ou 3 volatiles, 1 sanglier (L'ancien le plus ancien des anciens), 2 industriels (pour la fin)

Des volatiles viennent alerter les sangliers que les industriels sont à la recherche de leurs œufs. Comme ils connaissent mal la forêt, ils demandent aux sangliers de mettre leurs œufs à l'abri. Les sangliers devront réaliser des épreuves pour récupérer les œufs, car les volatiles leur demandent de venir en camouflant leur intention de cacher les œufs pour ne pas alerter les industriels.

Les trois premières équipes qui termineront une épreuve pourront récupérer 1 œuf des volatiles. Chaque équipe ne peut ramener qu'un seul œuf par épreuve.

3 volatiles sont placés au bout du parcours avec leurs œufs.

Déroulement :

1. Chaque village forme une équipe et est placé comme dans le schéma ci-contre (1 village = 1 couleur)

2. Arrivée des volatiles de l'aube qui expliquent leur problématique aux Sangliers => intervention de l'équipe imaginaire (motivation + cri de village)

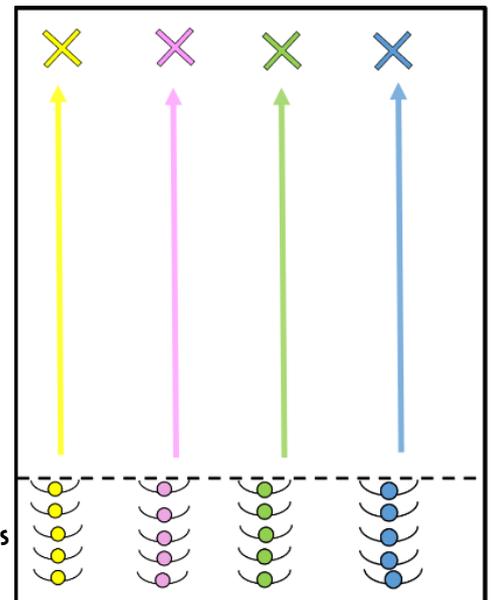
3. Chaque village devra récupérer le plus d'œufs possible et les ramener dans

4. Début des épreuves (1 heure)

5. L'équipe avec le plus d'œufs en sécurité gagne les olympiades. Tout le monde doit ramporter les œufs pour les mettre à l'abri sur leur village.

Clôture de l'imaginaire (10min) : Passage d'un industriel, qui cherche des œufs et qui repart bredouille car les sangliers ont bien réussi à les cacher. Les volatiles remercient les sangliers, ils doivent prendre soin de leurs œufs. Les œufs ont vocation à être gardés sur les villages des sangliers : il faut donc les ramener et en prendre soin. Les vaillants pourront choisir où le mettre à l'abri dans leur village.

Allusion à la prophétie.





Éclaireuses • Éclaireurs de la Nature

Rôle des chefs vaillants : encourager et motiver leurs équipes, mais aussi jouer avec eux, relayer la parole, car souvent dans ce genre de jeux, ceux qui sont derrière et/ou n'aiment pas courir, n'entendent / ne voient rien et se désinvestissent.

Liste des épreuves :

1. Les galipettes main dans la main à la queueleu (voir équipe péda)
2. Désigner 7 super sangliers dans le village, ils doivent faire le parcours avec 7 pieds au sol.
3. Passage sous les jambes tout le village
4. La parade du sanglier. Un sanglier st à 4 pattes, un autre s'assied sur son dos. Ils doivent arriver le plus vite possible. Possibilité d'avoir un relais, quand le sanglier le signale. Les relais attendent à la ligne de départ
5. Tout le village à la queueleue. Ils se font passer un bol d'eau sous les jambes.

(BONUS) Designer 4 super sangliers, le premier part et fait un aller-retour, récupérer le deuxième et fait un aller-retour récupère le troisième, puis le quatrième.



Stéréotyponary

J3 Après midi - Village

Lieu : Villages

Durée : 1h30

Branche : Vaillants

Objectifs :

- Comprendre ce qu'est un préjugé et un stéréotype, et la richesse qui se situe au-delà.

- Savoir affirmer sans violence son opinion dans une discussion.
- Savoir écouter en silence ce qu'il est dit avant de réagir

But du jeu :

Faire deviner des mots à son équipe par le dessin
Débattre sur ces dessins

Matériel :

- Des feuilles de papiers (nombre de mots x équipes)
- Un GROS feutre foncé qui fonctionne par équipe.
- Un panneau ou un endroit pour accrocher tous les dessins.
- De quoi attacher les dessins (Patafix, punaise...)

Besoin de préparation : Faible d'un point de vue matériel (il faut juste écrire des mots stéréotypés sur des papiers) mais ce jeu nécessite de penser au débat qui suit, de réfléchir à des questions pour relancer les vaillants.

Déroulement :

Pictionary (45min) :

- 1) Former des équipes de 5 à 6 Vaillants. Pour former les équipes, on fait un «shi-fu-mi-supporter» : c'est un combat de shi-fu-mi. Lorsqu'un vaillant gagne contre un autre, celui qui a perdu se met à la queue leu leu derrière lui et l'encourage. Dès qu'un vaillant a 5 (ou 6) autres vaillants derrière lui, il s'arrête de jouer et ensemble, ils vont former une équipe.
- 2) Énoncer les règles du pictionary, en donnant des exemples pour que ça soit clair. Les idées de mots «stéréotypés» sont listées ci-dessous, mais il ne faut pas préciser aux vaillants que le but du jeu est de réfléchir aux stéréotypes, ils s'en rendront compte plus tard dans l'activité.
- 3) Appeler l'un des membres de chaque équipe et leur montrer un mot.
- 4) Chaque dessinateur rejoint alors son groupe et tente de dessiner le mot. Il ne peut ni dessiner de chiffre, de drapeaux ou de devises (sinon ce serait trop facile), ni écrire de mots, ni parler sauf pour confirmer que la réponse est correcte.
- 5) Les autres membres de l'équipe essaient de deviner de quoi il s'agit mais sans poser de questions.
- 6) Si la réponse a été trouvée dans le temps imparti (45 secondes pour commencer, à adapter selon les jeunes), l'équipe l'annonce et marque un point.
- 7) Un nouveau dessinateur se rend chez le chef pour recevoir un nouveau mot.
- 8) A la fin, l'équipe qui a fait deviner le plus de mots gagne le jeu.

Débriefing et débat (45 minutes) :

- 9) Lorsque tous les mots ont été dessinés, demander à chaque d'inscrire le mot correspondant sous leur dessins, qu'ils soient terminés ou non.
- 10) On affiche ensuite tous les dessins «mot par mot» (s'il y a eu plusieurs dessins d'un même mot, on les accroche ensemble) afin que les participants puissent les comparer, et discuter des différentes interprétations et des images associées aux mots.
- 11) Organiser ensuite un débriefing. Il est en effet capital que cette activité ne se limite pas aux dessins, et que les groupes réfléchissent aux risques des stéréotypes et à l'origine des images que nous avons des autres. Ainsi que la richesse de dépasser ces stéréotypes. La tribu se rassied tous en ronde de façon à recréer un grand groupe. Avant le débat, rappel des règles et apprentissage du matin (activité Ecodébat) sur l'écoute bienveillante, la répartition de la parole etc. de façon à faire le lien et se servir des acquis de la journée.



12) Commencer par demander aux participants si l'activité leur a semblé difficile et pourquoi.

13) Ensuite, leur demander d'observer les dessins affichés et de comparer les diverses images associées aux mots. On peut leur demander si ces images correspondent ou non à la réalité et interroger les dessinateurs à propos de l'image choisie pour illustrer le mot.

14) On peut ensuite discuter de la nature des images : « sont-elles positives ou négatives ? » « Quelles sont leur effets sur nos relations avec les personnes concernées ? » et sur l'origine des stéréotypes et préjugés : le rôle des médias, l'éducation scolaire, de la famille, du groupe...

15) On peut aussi demander aux jeunes s'ils ont d'autres préjugés. D'où viennent-ils ? Sont-ils fondés ? Quel est leur effet ? Comment s'en débarrasser ?

Suggestion de mots : (vous pouvez en rajouter ou en ôter) : Riche, pauvre, famille, parents, beau, belle, racisme, différence, discrimination, femme, antisémitisme, réfugié, conflit, handicapé, laïcité, religion, européen, paysan, écolo, pauvreté, musulman, homosexuel, égalité, séropositif, tzigane, japonais, français, russe, africain, arabe, droits de l'homme, américain, médias, touriste, étranger, solidarité, aveugle, amour, moldave...

NB : nous vous suggérons d'inclure dans cette liste le nom d'une communauté que l'on connaît peu (les habitants de Slovénie, Moldavie, de Saint-Martin...) afin de faire remarquer que nous nous forgeons des clichés sur les personnes avec qui nous avons peu de contacts.

Lors du débriefing : Il faut éviter d'émettre des jugements sur les stéréotypes des participants. L'évaluation et la discussion doivent contribuer à la prise de conscience de ce que sont les préjugés et les stéréotypes : des images et des suppositions qui n'ont pas grand-chose à voir avec la réalité.



Jumelage des Vaillants

Jumelage, J3, Matin

Lieu : Forêt

Nombre d'adultes : 4

Durée : 1h30

Branche : Vaillants

Nombre d'enfants : 30 aine

Objectifs :

But du jeu :

Matériel :

- Discuter avec un.e autre Vaillant.e

Apprendre à connaître quelqu'un de nouveau.

-Papier, stylos

- Etre curieux de quelqu'un de nouveau

Temps de préparation: élevé: ce temps de jumelage est prévu pour laisser libre cours aux envies de chaque village. Les chefs doivent donc préparer en amont, potentiellement avec les chefs du village jumelé, les activités qu'ils souhaitent faire vivre en commun à leurs jeunes.

Imaginaire:

Les chefs lisent aux jeunes une lettre qu'ils viennent de recevoir :

«*Bienvenus Sangliers du nord et du sud (changer les régions en fonction du groupe local). En ces temps de crise, de prophétie, L'ancien le plus ancien Sanglier, vous appelle à vous retrouver et retisser le lien que nos ancêtres savaient si bien faire et que nous avons perdu. Soyons braves.*»

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

Chaque demi-village va préparer (avec ses jeunes ou non) ce temps de rencontre. Il dure 1h30, mais est séparé en trois parties :

30 minutes où un village fait vivre un jeu à l'autre village

30 minutes inversement

30 minutes de chants, jeux, envies communes.

Les jeux à proposer à l'autre village doivent encourager la discussion et la connaissance de l'autre. Voici une liste de jeux pouvant permettre ça :

En groupe:

-Moi aussi (un jeune dit une particularité sur lui et tous ceux qui ont la même viennent s'asseoir sur ses genoux)

-Speed-dating : 2 rondes l'une dans l'autre, une seule tourne toutes les 5-8 min, et à chaque fois créer plusieurs binômes qui doivent échanger autour d'une question sur le scoutisme : "c'est quoi ton meilleur souvenir en camp" "raconte-moi ta chemise" "qu'est-ce que les scouts m'ont apporté"

En binôme:

-Chaque binôme doit se trouver 3 points en commun, 3 différences (en dehors de banalités)

-Dessiner l'autre avec 3 choses qui t'ont marqué chez elle

-Poser aux binômes une question qui pousse à la réflexion. (Quelles sont les forces et faiblesses de l'autre, etc)

-Proposer aux binômes d'échanger sur les caractéristiques de l'autre en se basant sur la première impression sans parler. Chacun prend 5 minutes pour écrire quelques lignes, puis présente à l'autre. Les retours se font.

-Proposer d'échanger sur son expérience scout: "comment ça se passe toi dans ton groupe local ?" de façon à jouer à la fois sur le point en commun (le scoutisme, les EDLN), et le point de différence (le groupe local).



Activité recyclage

J3 Après midi - Village

Lieu : Villages

Durée : 1h30

Branche : Vaillants

Objectifs :

- Connaître des astuces pour émettre moins de déchets
- Utiliser utilement les déchets du jamboree

But du jeu :

Récupérer des déchets du jamboree et les bricoler pour les transformer en objets utiles pour la tribu.

Matériel :

- Déchets (cartons, briques de lait ou de sojades, bouteilles, emballages plastiques, ficelles, tissus...)
- Ciseaux, cutters
- Colle, scotch
- Peinture
- Feutres
- Ficelles

Temps de préparation: Modéré: les chefs doivent aller récupérer des déchets dans des poubelles de tri au préalable + se coordonner avec l'équipe contrée à ce sujet (des déchets seront fournis en partie par l'équipe contrée).

Déroulement:

Au préalable, les chefs peuvent aller récupérer des déchets dans les poubelles de tri des autres branches.

Les vaillants vont récupérer des déchets dans la poubelle de tri de leur village. Ils se mettent ensuite par groupe de 4 ou 5 et réfléchissent pendant une dizaine de minutes à un projet de recyclage qu'ils veulent effectuer. Il est important que le projet ait un intérêt pour la tribu ou le jamboree (décoration, jeu, souvenir pour les membres de la tribu, lien avec l'imaginaire...). Puis pendant cinquante minutes les jeunes vont réutiliser les déchets pour créer un ou plusieurs objets (voir ci-dessous pour trouver des idées de projets et objets à effectuer).

Quand tous les groupes ont fini leur projet, chacun son tour le présente au reste de la tribu (ou lui fait essayer si c'est un jeu par exemple). Puis on prend le temps de les installer sur le lieu de camp pour qu'ils puissent être utilisés.

Idées d'objets à fabriquer:

- Masques de sangliers (ou autres masques, liés ou non à l'imaginaire)
- Bannière pour les sangliers des terres anciennes (ou autre bannière pour le village), écussons ou autres emblèmes
- Décorations et guirlandes en papier ou à partir de cartons/briques de lait/de sojade découpées et peintes
- Eponge faite avec des morceaux de tissus entrecroisés (tissage)
- Boîte à mots doux à partir de vieux cartons
- Photophores avec des bocaux ou lanternes avec des briques de lait percées et peintes



Les pépiniéristes ?

Type de jeu: Grand jeu jumelé Lieu : Plaine et villages

Nombre d'adultes : 3 ou 4

Durée : 1h

Branche : Vaillants

Nombre d'enfants : 30

Objectifs :

- Vivre une activité pour avancer les sangliers dans l'imaginaire

- Vivre un temps jumelé de coopération

But du jeu:

Récolter assez de graines pour la forêt

Matériel :

- Pot ou boîte

- Listes des mots

- Graines

Préparation : Faible, il suffit d'avoir compris le jeu et comment le relier à l'imaginaire. Attention cependant à vous coordonner avec les responsables de contrée pour vous répartir les espaces de jeu et les mixages pour gagner du temps sur l'activité.

Imaginaire : Les écureuils grignotent les grands arbres centenaires dans lesquelles les sangliers doivent lire la prophétie. Mais on ne peut pas interdire les écureuils de manger, il leur faut une solution. Il revient donc aux sangliers de fournir plus d'arbres pour les écureuils. Leur but ce soir sera de récolter les graines nécessaires !

Attention : l'imaginaire se poursuit à la fin de l'activité (conclusion)

Déroulement :

Intro 15 min : Les villages sont mixés par deux de telle sorte que : la moitié d'un village part sur l'autre et inversement. Le but est de mélanger les villages en restant en effectif restreint.

Mise en équipe par 7 ou 8 max

Présenter les règles du jeu : Chaque équipe aura une liste de mots à se faire découvrir.

Jeu 45 min :

But : ramener le plus de graines !

A chaque manche les équipes devront deviner le plus de mots possible, chaque mot deviné leur fera obtenir des graines (symboliques) pour diversifier les plantations de la forêt.

Manche 1: chaque joueur se d'une équipe à 30 secondes pour faire deviner le plus de mot. Pour cette manche il n'a le droit de dire que 3 mots, et aucun ne doit ressembler à celui écrit ! Ex : si il a Fraisier, il ne peut pas dire Fraise, mais plutôt Rouge, Stolon...

Chaque équipe à la même liste de mots et joue en simultané, à la fin de la manche on fait le récap des mots obtenus pour chaque équipe.



Éclaireuses • Éclaireurs de la Nature

Manche 2 : Chaque joueur.se a cette fois 40 seconde pour mimer le maximum de mot. Aucune parole n'est autoriser, les onomatopées seront acceptées selon le bon jugement des encadrants. Attention cette fois la liste de la manche 1 est mélanger à une nouvelle liste !

Manche 3 : Si certains mot n'ont été trouvé pat aucune équipe, les chefs.taines on leur heure de gloire en devant faire deviner, de la façon qu'ils le souhaitent, à tous.tes en même temps ces mots. (Typiquement il faudra savoir ce qu'est un Plaqueminier)

Règles générales :

- Lorsque le temps est écoulé pour un joueur, il remet le papier qu'il était en train de faire deviner avec les autres. Il est doc important de rythmer le jeu pour que les jeunes se relayent rapidement ! La manche se termine lorsque les jeunes commencent à revenir et bloquer sur les mêmes mots, Aux chefs d'estimer lorsqu'une manche a suffisamment duré.
- Si un mot de trop est dit pendant l'une des manches le papier doit être remit avec les autres et le joueur continu d'en faire deviner d'autres.
- Si un mot est trop difficile, le joueur peut passer jusqu'à 3 mots
- La première équipe qui termine une manche gagne un bonus de 5 graines, celle qui termine en premier la deuxième manche gagne un bonus de 8 graines.
- A ne pas forcément préciser aux jeunes : les équipes ne seront sûrement pas très loin les unes des autres, donc choisir d'avoir quelques membre de son équipes qui soient attentifs aux autres peut être considéré comme une stratégie plutôt que de la triche, à vous de voire.

Conclusion 10 min : Rassembler tout le monde et faites le comptes de toutes les graines récoltées.

Annoncez que grâce au travail réalisé par les sangliers les arbres prophétiques se sentent plus rassurées pour l'avenir de la foret et ont délivré la suite de la prophétie : « Lorsque l'équilibre est rompu, l'arbre se meurt. Quand chaque peuple aura surmonté ses blessures et apporté à la forêt, une terre nouvelle s'offrira à vous. »

On peut leur proposer de créer des associations comme la Lisière Protectrice des Oiseaux, ou bien, mettre en place l'Opération Notre Forêt. (petite blague pour laisser vivre l'imaginaire entre les jeunes)

ANNEXES :

Liste manche 1 : Abricotier, Néflier, Framboisier, Groseillier, Myrtille, Prunier, Cassissier, Noyer, Noisetier, Cognassier, Arbousier, Dattier, Grenadier, Olivier, Plaqueminier, Mûrier, Amandier, Physalis

Liste manche 2 (en plus de la 1ere): Pommier, Oranger, Châtaignier, Citronnier, Figuier, Cerisier, Ver, Écureuil, Pie, Mouche, Abeille, Escargot, Hérisson, Mulot.



[Devine-plante]

Vai Aprèm J4 Village

Lieu : Village + forêt/plaine alentours Nombre d'adultes : au moins 3

Durée : 1h30

Branche : Vaillant

Nombre d'enfants : un village

Objectifs :

- Avoir appris le nom et les vertus de deux nouvelles plantes
- Découvrir la nature environnante

But du jeu :

- Trouver les deux plantes à découvrir (l'ortie et le plantain) et apprendre leurs bienfaits

Matériel :

- Une grande feuille
- Un gros feutre épais
- scotch
- Une feuille A4 par vaillant
- Un feutre par vaillant

Besoin de préparation : Moyen. Les chefs doivent vérifier s'il y a bien des orties et du plantain alentours. Ils doivent aussi réfléchir à des petites épreuves à faire faire aux jeunes et regarder au préalable les vertus des plantes.

Déroulement :

Trouver les plantes (45min) :

Constituer des équipes de 5 ou 6 vaillant.e.s.

Les équipes doivent trouver l'identité de deux plantes à partir d'indices qui seront délivrées sur celles-ci. La première équipe qui a trouvé les deux plantes et est allée chercher les deux plantes a gagné.

Pour débloquent des indices sur les plantes, les équipes doivent, chacune de leur côté, réaliser des petites épreuves. Une fois l'épreuve réussie, le ou la chef donne un indice à l'équipe.

Liste d'épreuves :

- Faire une pyramide
- Déchiffrer « 12-5-19 16-12-1-14-20-5-19 15-14-20 2-5-1-21-3-15-22-16 4-5 22-5-18-20-21-19 » (réponse : un chiffre = l'ordre d'une lettre dans l'alphabet, ce qui donne « les plantes ont beaucoup de vertus »)
- Donner le nom d'au moins 12 arbres
- Résoudre l'énigme : qu'est ce qui doit être cassé pour pouvoir l'utiliser ? (réponse : un œuf)
- Tenir tous sur un pied 1 minute
- Trouver au moins trois chansons incluant le mot « plante » (ou « forêt » si c'est trop difficile)
- Résoudre l'énigme : Je suis plus grand que l'univers. Le pauvre en a, le riche en manque. Si vous en mangez, vous mourrez. (réponse : rien)
- Un.e vaillant.e doit mimer aux autres le mot « châtaigne » et les autres doivent le deviner en moins de 1min (ou n'importe quel autre mot)
- Ecrire un mini-poème sur le thème de la nature
- Résoudre l'énigme : Je ne suis pas vivant, mais je grandis ; je n'ai pas de poumons, mais j'ai besoin d'air ; je n'ai pas de bouche, mais l'eau me tue. (réponse : le feu)
- Mimer l'expression « Faut pas pousser Mémé dans les orties »

Liste d'indices à donner pour l'ortie (dans l'ordre) :

- Comme je suis riche en fer et en vitamine C, je suis revitalisante et donne de l'énergie.
- Je suis proliférante, c'est-à-dire que je me développe en grande quantité partout où je peux, dans les endroits laissés en friche notamment (pas obligatoire à donner : on me considère comme une mauvaise herbe).
- Je suis tonifiante et mes feuilles sont idéales pour fortifier et faire pousser les cheveux et les ongles.
- Je suis sauvage mais on peut me cuisiner en soupe, en pesto, en cakes.
- Comme je suis riche en zinc, je permets de soigner l'acné et l'eczéma.
- Ma tige et mes feuilles sont recouverts de poils fins et piquants



Éclaireuses • Éclaireurs de la Nature

Liste d'indices à donner pour le plantain (dans l'ordre):

- Je suis considéré comme une mauvaise herbe car je suis très envahissant mais mes feuilles, quand elles sont jeunes, peuvent se manger en salade.
- Je suis efficace pour calmer la toux, dilater les bronches et soigner les affections et inflammations respiratoires (asthme, bronchite).
- J'ai des vertus antiallergiques et anti-inflammatoires: je calme l'urticaire, les piqûres d'insecte ou de plantes, les boutons. Pour cela, on peut me frotter directement sur la peau ou faire des cataplasmes.
- Mon nom vient de ma forme qui peut faire penser à une plante de pied

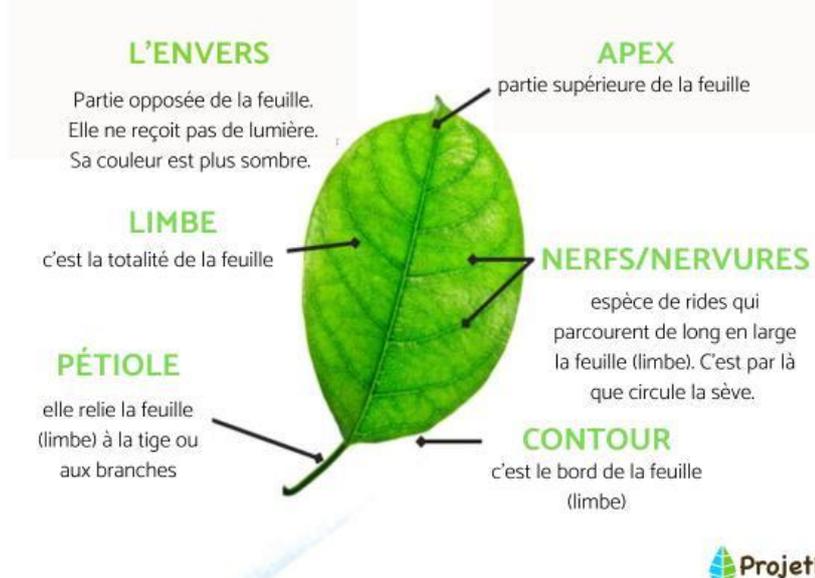
Restituer les connaissances (45mn): C'est l'heure de restituer nos connaissances sur les orties et le plantain.

1-On met en commun les informations qui ont été données sur chaque plante et on les liste sur une grande feuille. Chacun.e est invité à rajouter ce qu'il ou elle sait de la plante à la liste, le but est d'avoir le plus d'information possible sur chaque plante.

Toutes les informations sont écrites sur la grande feuille. Chaque vaillant va ensuite rédiger une fiche sur l'ortie et une fiche sur le plantain, en écrivant les caractéristiques apprises sur la plante au cours du jeu.

2- Les vaillants observent "très fort" la feuille d'ortie pendant 45 secondes, et hop, elle est cachée ! Le but est alors que chaque enfant arrive à la dessiner le plus fidèlement possible avec des détails spécifiques (tige carrée, petits poils, sens des nervures ...). Puis on met en commun les dessins, le but n'est pas d'avoir le plus beau mais le plus fidèle !

En profiter pour apprendre l'anatomie d'une feuille (invitation à en regarder d'autres)



ProjetEcolo

On peut toucher les différentes plantes en pleine conscience (ortie a une tige carrée, plantain a une tige ronde), puis enrichir le dessin en fonction

3-Sur sa fiche plante, chaque enfant pourra coller une plante pour qu'elle soit une fiche herbier. Les vaillants pourront repartir avec leur fiche chez eux après le jamboree.

Ptit plus: Informations que l'on peut rajouter sur l'ortie et le plantain:

-Recette de lotion pour tonifier les cheveux: plongez 2 cuillères à soupe de feuilles d'orties dans 1L d'eau. Faites chauffer à feu doux pendant 30 minutes. Filtrez les feuilles, laissez tiédir puis appliquer sur le cuir chevelu. Rincez ensuite à l'eau claire.



-Recette du Pesto d'ortie :

- 100g d'orties
- 25 g de pignons
- 50 g de parmesan
- 4 gousses d'ail
- 10 cl d'huile d'olive

- jus de citron
- bouillon de légumes
- poivre, sel

Laver les orties, les effeuiller. Broyer les orties, les pignons et les gousses d'ail avec le parmesan, du jus de citron, un peu de bouillon de légumes, du sel et l'huile d'olive. Le pesto d'orties s'oxydant très rapidement (il noircit), si on ne le consomme pas immédiatement il faut le recouvrir d'une couche d'huile d'olive pour la conservation.

-Recette du Pesto de Plantain :

- une cinquantaine de feuilles de plantain
- quelques fleurs de plantain
- 3 cs d'huile de tournesol (+ ou - en fonction de la consistance du pesto)
- 2 cs de poudre d'amandes
- sel et poivre

Laver les feuilles et les fleurs de plantain. Une fois égouttées, les mixer. Ajouter du sel et du poivre. Verser l'huile en continuant de mixer, ajouter la poudre d'amandes et mixer à nouveau.

Point matériel Vaillants :

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:

- une corde
- des ciseaux, un cutter
- des crayons de couleurs et feutres
- de la peinture et des pinceaux
- de la colle, du scotch, des punaises ou patafix
- des ficelles
- des feuilles de papier.

ATTENTION : vous aurez besoin d'emballages et de cartons pour l'activité de recyclage (13 après midi). Gardez donc bien vos déchets et faites attention au tri. A vous d'aller chercher d'autres « déchets » sur d'autres villages en amont de l'activité si vous n'en n'avez pas assez pour l'activité.

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

- Un rab de stylos, papier, feutres et peinture si le village n'en n'a pas (ou pas suffisamment).