



A la découverte de la météo

Type de jeu :

Lieu : sur le village

Nombre d'adultes : 2 minimum

Durée : 1h30

Branche : Voyageurs

Nombre d'enfants : un village

Objectifs :

But du jeu :

Matériel :

Chaque jeune connaît à la fin du camp au moins 5 indicateurs de météo

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

- Affiche « je veux prévoir la météo, comment faire ? » + pochette plastifiée pour la protéger
- Les papiers à donner quand un défi est réussi

Besoin de préparation : faible à modéré : bien lire la fiche + découper les papiers + préparation éventuelle de matos pour les défis

Exemple d'imaginaire : un.e maraîcher.e veut pouvoir prévoir la météo pour savoir si il/elle doit arroser son jardin.

Déroulement : 10 min mise en place + explications / 1h de jeu / 10min de retours

- Les jeunes se mettent par équipe (de minimum 4 et maximum 6)
- Le chef donne un défi, à toutes les équipes, quand une équipe le réussit 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 de la météo et des petits tips que l'on peut utiliser.
- Donner les affiches récapitulatives, s'appuyer dessus pour reprendre les éléments importants puis les afficher dans le village. On peut s'en resservir dans la semaine pour prévoir la météo

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 !

Les défis :

- Nommer 2 noms de nuages (Cumulus, Cumulonimbus, Nimbostratus, Stratocumulus Perlucidus etc.)
- Nommer 1 outils du météorologue (hygromètre, baromètre, pluviomètre etc.)
- Trouver une chanson avec le mot « soleil » / « étoile » / « vent » / « lune »
- Former une forme de nuage avec tous les membres de l'équipe (celle qu'ils veulent)
- Imiter une girouette
- Que mesure l'échelle de Beaufort ? La vitesse du vent ? La quantité d'eau tombée ? L'ensoleillement ? → la vitesse du vent
- Quel est le record enregistré de la vitesse du vent ? 408 km/h en Australie en 1996 (France : 360 km/h dans les Cévennes)
- Quel est le poids du grêlon le plus lourd ? 1,02 kg en 1986 au Bangladesh
- Combien pèse un petit nuage ? 1 tonne ? 25 tonnes ? 1 000 tonnes ? Les nuages même gros ne pèsent rien ? On ne sait pas on n'a jamais essayé de peser un nuage ? → 25 tonnes
- Activités sportives : relais, habilité etc.

De gros nuages gris annoncent de la pluie dans 1 à 2h	Les cumulus ressemblent à des moutons	Les gros nuages gris sont appelés nimbo ou cumulo	Les chemtrails sont les traces laissées par les avions
Des chemtrails qui disparaissent rapidement annoncent la pluie	Les animaux sont plus sensibles que nous aux changements de temps	Les oiseaux volent haut quand il fait beau	Avant un orage les oiseaux volent plus bas
Les oiseaux chantent plus (+) le matin quand il va faire beau	Le vent du nord apporte le froid	Le vent du Sud apporte la chaleur	Les pommes de pin se referment quand il fait humide
Le vent de l'Est peut-être signe d'un temps sec à venir	Les pommes de pin s'ouvrent quand il fait sec	Quand la rosée est très présente c'est que la journée va être belle	La fumée du feu de camp descend vers le bas ? Va chercher ton k-way
Il est préférable de faire sécher son linge quand il fait beau	Quand il pleut ça mouille	Les nuages de type cirrus forment de petits filaments blancs	Les moucheron sont plus nombreux par temps orageux
Les vaches restent en groupe quand un mauvais temps arrive	Le vent de l'ouest peut être signe de l'arrivée de la pluie	La fumée du feu de camp s'élève à la verticale ? Il va faire beau demain	Quand il fait froid on le sent

Je veux prévoir la météo, comment faire ?



Je regarde les nuages :

- **Ils sont gris** : (nimbo ou cumulo) pluie dans 1 à 2h
- **Ils ressemblent à un mouton** : un cumulus apparaît vers 11h et disparaît dans l'après-midi. Ils n'annoncent ni beau ni mauvais temps mais attention ils peuvent évoluer et se transformer en cumulonimbus !

- **Ils font des petits filaments blancs** : de type cirrus ils annoncent un mauvais temps dans les 24 à 48h
- **Ils ressemblent à des petites boules** : les alto cumulus ne mentent jamais : pluie dans les 24 à 48h

Les chemtrails

(Traces laissées par les avions)

Ils restent : beau temps
Ils se dissipent rapidement :
la pluie arrive

J'observe les animaux :

- **Les moucheron** : ils sont plus présents par temps orageux
- **Les oiseaux** : ils volent plus bas avant un orage, s'ils volent très haut c'est le bon moment pour faire sécher tes culottes. En revanche si tu ne les entends plus gazouiller le matin, rentre-les !
- **Les vaches** : elles restent en groupe lorsqu'un mauvais temps arrive et se couchent quand le froid arrive

Je fais attention au vent :

(valable pour l'Europe Occidentale)

- Le vent **du nord** apporte le froid
- Le vent **du sud** apporte la chaleur
- Le vent venant **de l'est** est signe d'un temps sec à venir
- Le vent de secteur **ouest** signale l'arrivée de la pluie

J'observe la nature :

Les pommes de pin : quand il fait sec elle a tendance à s'ouvrir, quand il fait humide elle se referme

D'autres indices :

- **Il va faire beau si** :
 - La rosée est très présente le matin (attention cette astuce ne fonctionne pas s'il a plu dans la nuit !)
 - La fumée du feu de camp s'élève à la verticale
- **Sors les bottes de pluie si** :
 - La fumée du feu de camp descend vers le bas en spirale



Jumelages

J2 Après midi-Intervillages Lieu : Villages

Durée : 1h30

Branche : Voyageurs

Matériel :

- Feuilles pour chaque voyageur
- Stylos pour chaque voyageur
- Fiches d'informations pour chaque voyageur (voir ci-dessous)

Objectifs :

- Créer du lien entre les Voyageurs

But du jeu :

- Apprendre à connaître les membres d'une autre tribu du jamboree

Besoin de préparation : Assez important. Au préalable, les chefs doivent préparer des fiches d'information à compléter pour chaque voyageur ainsi que des feuilles et feutres pour chacun.

Imaginaire : Les chefs expliquent aux jeunes que les différents villages d'écureuils doivent se rencontrer et apprendre à se connaître de nouveau car les peuples sont divisés. L'arrivée de nouveaux venus dans la forêt de Dore a ébranlé tout l'équilibre et les relations entre les peuples dans la forêt. C'est pour faire face à ce déséquilibre qu'il faut rencontrer les autres villages d'écureuils et s'unir.

A la fin, expliquer que les villages d'écureuils sont désormais plus unis et parés pour faire face/accueillir l'arrivée de nouveaux habitants dans la forêt.

Déroulement:

La moitié du village part sur le village voisin, tandis que la moitié du village voisin vient sur le premier village. Les voyageurs ont tous une fiche d'information avec des questions à compléter au cours de l'activité (ci-dessous).

Jeux en groupe entier (40min) :

-Lucky Luke des prénoms: en cercle, chacun dit son prénom. Une personne se positionne au milieu et tourne sur elle-même les yeux fermés; elle s'arrête au hasard et vise quelqu'un. Cette personne se baisse pour éviter la «balle». Ses deux voisins doivent crier le plus vite possible le nom de l'autre voisin ; celui qui le dit en premier reste dans le jeu tandis que l'autre est éliminé (il s'assied). La personne du milieu recommence ainsi jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'une personne en vie.

-Jeu de positionnement: les chefs demandent aux voyageurs de se positionner par ordre selon un critère défini : par exemple, par ordre du plus petit au plus grand, du plus jeune au plus âgé, par ordre de pointure de pied... les jeunes peuvent échanger mais doivent aller le plus vite possible. A la fin, on vérifie qu'ils ne se soient pas trompés. Autre exemple : les jeunes se placent sur une carte de France imaginaire pour symboliser la ville d'où ils viennent.

-Jeu du «je suis le seul » : chacun son tour, les voyageurs vont dire une de leurs particularités qu'ils pensent être les seuls à avoir (exemple : je suis le seul à avoir vécu à l'étranger, je suis le seul à faire du rugby...). Si d'autres jeunes ont la même particularité, ils se lèvent et vont s'asseoir sur celui qui vient de parler.

Ces jeux peuvent être faits une fois, plusieurs fois ou pas du tout selon les envies des jeunes et des chefs.

Jeu des questions (15min) :

Les voyageurs doivent ensuite trouver le plus rapidement possible quelqu'un de l'autre village qui corresponde aux questions suivantes. Une fois que tous les voyageurs sont en binômes, les chefs vérifient que les voyageurs ont bien trouvé un binôme qui soit né le même mois/ait le même nombre de frères et sœurs/etc...

-Trouver quelqu'un qui est né le même mois que moi

-Trouver quelqu'un qui a le même nombre de frères et de sœurs que moi

-Trouver quelqu'un qui a le même animal de compagnie que moi

-Trouver quelqu'un qui fait le même sport ou la même activité que moi

Après la dernière mise en binôme, les voyageurs restent avec le binôme de l'autre village qu'ils viennent de trouver pour l'activité suivante.

Binômes (30min) :

Avec leur binôme, les voyageurs ont 15minutes pour compléter leur fiche d'information avec ce qu'ils apprennent sur l'autre. (voir fiche ci jointe, à distribuer à chaque jeune). Si il y a assez de temps, les voyageurs échangent ensuite de binôme et passent 15minutes à poser des questions et apprendre à connaître une nouvelle personne de l'autre village. De retour sur leur village, les jeunes présenteront leurs trouvailles au reste du groupe et aux chefs.



Fiche d'informations:

- 1) Combien de sorties ton binôme a-t-il fait à l'année? Quelles activités ont-ils faites?

- 2) Son village avait-il un projet à l'année?

- 3) Qu'ont-ils fait sur leur camp pré-jamboree?

- 4) Quels points communs as-tu avec ton binôme? Trouves en au moins 3 qui sortent de l'ordinaire

- 5) Quels sont les forces de l'autre? Quelles sont ses faiblesses (s'il veut bien en parler)?

- 6) Dessine ton binôme sur une feuille. Puis ce sera lui qui te dessinera.



Veillée conte

Type de jeu : veillée	Lieu : village	Nombre d'adultes : 1 ou 2
Durée : 1H	Branche : Voyageur	Nombre d'enfants : 30
Objectifs : - Avoir un temps d'activité calme pour équilibrer le rythme - Connaître l'histoire de l'imaginaire -	But du jeu : Visiter toutes les factions pour connaître leur problème ou besoin.	Matériel : - Fiche activité pour avoir le contenu - Une lampe pour lire le soir -

Préparation : Attention, c'est une veillée conte mais il est nécessaire que la personne qui l'anime lise le conte et ses spécificité avant pour le préparer. Sinon elle pourrait se perdre pendant la veillée.

Déroulement :

Rassembler les jeunes sur un espace confortable ou tout le monde peut entendre le conteur.

- 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 conte est écrit à la façon des « romans dont vous êtes le héros », à la fin de chaque chapitre il y a le choix entre plusieurs lieux à visiter (cartes / page du conte). Les jeunes participent à ce choix par vote à main levée, ou par un mime de la main ou un petit son, par exemple :

Pour choisir entre la mer ou la montagne ils peuvent faire une vague avec la main ou faire une montagne au-dessus de la tête. C'est à la personne qui conte d'estimer qui est en majorité ou son système de choix. Vous pouvez être imaginatif sur ce point-là.

Le conte doit durer une heure, il y a des pages / cartes, où vous avancez dans l'histoire, d'autres où vous vous trouvez dans des impasses. À vous de savoir guider les jeunes sans leur imposer selon ce qui vous semble être pertinent pour le rythme de la veillée. D'où l'importance d'avoir lu le conte avant.

N'hésitez pas à vous faire une petite fiche guide pour repérer d'un coup d'œil à quelle histoire correspond chaque lieu.

Le but du conte est de visiter au moins toutes les cartes animaux.

À l'aventure !



1 – Début de l'histoire

Introduction

Aujourd'hui, une mission vous a été confiée ! Vous devez faire le tour de la forêt afin de trouver les autres factions et vous mettre d'accord sur une façon de vivre qui convienne à tout le monde. Il vous faut trouver les Castors, les Ours, les Volatiles et les Sangliers, qui sont éparpillés un peu partout. Bonne chance !

La forêt de pin autour de vous est votre maison, vous la connaissez par cœur. Seulement les autres factions ne vivent pas ici, alors il va falloir les trouver. Vous prenez vos affaires et vous mettez en route.

Vous sautez de branche en branche.

Vous grimpez le long des troncs.

Et vous.... êtes perdu.

La forêt autour de vous ne vous dit plus rien à présent. Ce n'est pas grave ! Vous avez l'habitude de vous perdre, ça ne vous inquiète pas. Vous regardez autour de vous, et vous repérez trois directions différentes dans lesquelles vous pourriez aller.

A – Vous pourriez vous diriger vers la droite, car vous apercevez quelques rochers entre les arbres.

B – Vous pourriez revenir sur vos pas vers une forêt qui vous est un peu plus familière que celle-ci.

C – Sinon vous pouvez vous diriger vers la gauche, car vous entendez un bruit d'eau entre les arbres.

Quel chemin choisissez-vous ?

A – Carte numéro 9

B – Carte numéro 10

C – Carte numéro 3



2 – Vous êtes perdu

Ah, on dirait que vous êtes de nouveau perdu ! Les arbres autour de vous ne vous disent rien et vous ne vous souvenez pas d'être déjà passé par là. Heureusement, trois chemins semblent se découper entre les arbres.

A – Vous pourriez vous diriger vers la droite, car vous apercevez quelques rochers entre les arbres.

B – Vous pourriez revenir sur vos pas vers une forêt qui vous est un peu plus familière que celle-ci.

C – Sinon vous pouvez vous diriger vers la gauche, car vous entendez un bruit d'eau entre les arbres.

Quel chemin choisissez-vous ?

A – Carte numéro 9

B – Carte numéro 10

C – Carte numéro 3



3 – La rivière

Vous cherchez les castors :

Vous arrivez au bord de la rivière. L'eau est transparente, peuplée de poissons et de petits insectes. Vous pouvez entendre les oiseaux et le bruit du vent dans les branches des arbres. Vous ne voyez toujours pas les Castors, mais plusieurs possibilités s'offrent à vous.

- A – Vous pouvez remonter la rivière en direction de la cascade.
- B – Vous pouvez revenir sur vos pas en direction d'une forêt inconnue.
- C – Vous pouvez suivre le cours de l'eau jusqu'aux lacs.
- D – Sur votre droite, vous pouvez voir un sentier qui se dirige vers une forêt que vous reconnaissez un peu.
- E – Vous pouvez vous diriger vers le barrage que vous apercevez sur la rivière.
- F – Si vous traversez la rivière et continuez tout droit, vous pouvez vous enfoncer dans une forêt composée majoritairement d'arbres à feuilles.

Quel chemin choisissez-vous ?

- A – Vous longez la rivière vers la cascade. Celle-ci fait presque dix mètres de haut et bouillonne de façon très impressionnante. Vous avez beau regarder partout autour de vous, vous ne voyez aucun Castor. Vous êtes obligé de faire demi-tour et de chercher ailleurs.
 - B – Carte numéro 2
 - C – Vous longez la rivière jusqu'à atteindre les deux petits lacs un peu plus bas. Ici l'eau est calme et stagnante. Vous pouvez entendre les grenouilles chanter. Des dizaines de libellules volent autour de vous. Il n'y a cependant aucun Castor en vue. Vous êtes obligé de faire demi-tour et de chercher ailleurs.
 - D – Carte numéro 10
 - E – Carte Castor
 - F – Carte numéro 4
-



Éclaireuses • Éclaireurs de la Nature

Vous ne cherchez pas les Castors :

Vous arrivez au bord de la rivière. L'eau est transparente, peuplée de poissons et de petits insectes. Vous pouvez entendre les oiseaux et le bruit du vent dans les branches des arbres. Plusieurs possibilités s'offrent à vous.

A – Vous pouvez vous éloigner de la rivière en direction d'une forêt inconnue.

B – Sur votre droite, vous pouvez voir un sentier qui se dirige vers une forêt que vous reconnaissez un peu.

C – Si vous traversez la rivière et continuez tout droit, vous pouvez vous enfoncer dans une forêt composée majoritairement d'arbres à feuilles.

Quel chemin choisissez-vous ?

A – Carte numéro 2

B – Carte numéro 10

C – Carte numéro 4



4 – Forêt de feuillue :

Vous cherchez les Sangliers :

La forêt dans laquelle vous marchez raisonne de centaines de bruits. Les chants des insectes et des oiseaux, les sifflements des lézards et des serpents, les bruissements des animaux plus gros qui se déplacent dans les buissons. Les arbres sont immenses, pleins de feuilles et certainement très vieux. Vous ne voyez aucun sanglier, mais plusieurs possibilités s'offrent à vous.

- A – Vous pouvez suivre le son de la rivière qui coule un peu plus loin.
- B – Sur votre gauche, vous pouvez apercevoir un bosquet d'arbres qui ont l'air particulièrement vieux.
- C – Vous pouvez vous enfoncer un peu plus profondément dans la forêt, vers une zone qui vous pensez reconnaître.
- D – Vous pouvez aussi suivre les chemins des blaireaux jusqu'au bocage à champignons.
- E – Sur votre droite, les arbres ont l'air de se faire un peu plus rare.
- F – Vous pouvez vous rendre vers la clairière que vous devinez entre les arbres.

Quel chemin choisissez-vous ?

- A – Carte numéro 3
 - B – Carte Sanglier
 - C – Carte numéro 10
 - D – Vous arrivez dans une zone de la forêt où les arbres sont morts et couverts de mousse et de champignons. Ça sent la terre après la pluie et vous pouvez voir plein de petites chenilles en train de se régaler sur champignons. Vous ne voyez par contre aucun sanglier. Vous êtes obligé de faire demi-tour et de chercher ailleurs.
 - E – Carte numéro 5
 - F – Ici la forêt s'éclaircit un peu. La clairière est charmante, pleine de fleurs sauvages. Vous vous allongez quelques minutes pour admirer le vent dans les branches. Vous ne voyez cependant aucun sanglier. Vous êtes obligé de faire demi-tour et de chercher ailleurs.
-



Éclaireuses • Éclaireurs de la Nature

Vous ne cherchez pas les sangliers :

La forêt dans laquelle vous marchez raisonne de centaines de bruits. Les chants des insectes et des oiseaux, les sifflements des lézards et des serpents, les bruissements des animaux plus gros qui se déplacent dans les buissons. Les arbres sont immenses, pleins de feuilles et certainement très vieux. Plusieurs possibilités s'offrent à vous.

- A – Vous pouvez suivre le son de la rivière qui coule un peu plus loin.
- B – Vous pouvez vous enfoncer un peu plus profondément dans la forêt, vers une zone que vous pensez reconnaître.
- C – Sur votre droite, les arbres ont l'air de se faire un peu plus rare.

Quel chemin choisissez-vous ?

- A – Carte numéro 3
- B – Carte numéro 10
- C – Carte numéro 5



5 – L'orée de la forêt

Vous arrivez à l'orée de la forêt. Devant vous s'étend une plaine dont vous ne voyez pas les limites, et derrière vous, la forêt à l'air plus épaisse que jamais. Ici seules les hautes herbes vous permettent de vous dissimuler en cas de danger. Le soleil brille tellement fort la plupart du temps que l'herbe est jaune plutôt que verte.

A – Vous pouvez décider de vous réfugier à l'abri des arbres dans la forêt de feuillus.

B – Vous pouvez directement vous rendre dans la forêt de pin, là où vous connaissez tous les sentiers par cœur.

C – Une autre possibilité est de longée l'orée de la forêt jusqu'à atteindre le pied de la montagne.

D – Vous pouvez aussi décider d'aller tout droit, vers la plaine.

E – Enfin, vous pouvez quitter le couvert des arbres pour prendre la direction des pierriers que vous apercevez sur votre droite.

Quel chemin choisissez-vous ?

A – Carte numéro 4

B – Carte numéro 10

C – Carte numéro 8

D – Carte numéro 6

E – Carte numéro 7



6 – Plaine

Vous cherchez les Volatiles :

La plaine s'étend tout autour de vous, et elle ne fait pas si peur finalement. Les herbes sont hautes. Vous pouvez voir les limites de la vallée, les montagnes, toutes ces choses que vous ne voyez pas d'habitude, habitants de la forêt que vous êtes. D'ici, toutes les directions sont possibles.

- A – Vous pouvez vous diriger vers les pierriers, en direction de la montagne.
- B – Vous pouvez vous enfoncer plus loin dans la plaine, jusqu'à atteindre les marécages.
- C – Il y a aussi la possibilité de retourner à l'orée de la forêt.
- D – Sur votre droite vous pouvez apercevoir une zone où poussent de nombreux buissons dont les branches sont chargées de baies.
- E – Et enfin vous pouvez chercher les volatiles dans les hautes herbes.

Quel chemin choisissez-vous ?

- A – Carte numéro 7
 - B – Cette zone ressemble à s'y méprendre avec le reste de la plaine, mais le sol est spongieux. Ça ne sent pas très bon et vous vous faites harceler par une nuée de moustiques affamés. Vous ne voyez aucun volatiles dans le coin. Vous êtes obligé de faire demi-tour et de chercher ailleurs.
 - C – Carte numéro 5
 - D – Carte Volatiles
 - E – Les hautes herbes sont peuplées de cigales et de sauterelles. Il y a aussi des serpents et des fourmis, mais vous ne voyez nulle part des volatiles. Vous êtes obligé de faire demi-tour et de chercher ailleurs.
-



Éclaireuses • Éclaireurs de la Nature

Vous ne cherchez pas les volatiles :

La plaine s'étend tout autour de vous, et elle ne fait pas si peur finalement. Les herbes sont hautes. Vous pouvez voir les limites de la vallée, les montagnes, toutes ces choses que vous ne voyez pas d'habitude, habitants de la forêt que vous êtes. D'ici, toutes les directions sont possibles.

A – Vous pouvez vous diriger vers les pierriers, en direction de la montagne.

B – Vous pouvez également vous rendre à l'orée de la forêt.

Quel chemin choisissez-vous ?

A – Carte numéro 7

B – Carte numéro 5



7 – Pierrier

Ici le terrain est très accidenté. Les flancs de la montagne sont abruptes et couverts de petites pierres qui roulent sous vos pattes. Peu de plantes arrivent à pousser dans ces conditions. Il y a peu d'eau, peu d'ombres, et seuls quelques bouquetins et quelques marmottes se plaisent à vivre ici.

A – Vous pouvez descendre la pente en direction de la plaine.

B – Vous pouvez suivre la direction du pierrier dans le sens de la pente et vous rendre à l'orée de la forêt.

C – Où vous pouvez aussi choisir de prendre de la hauteur et de grimper la montagne.

Quel chemin choisissez-vous ?

A – Carte numéro 6

B – Carte numéro 5

C – Carte numéro 8



8 – Montagne

Vous cherchez les ours :

Il fait de plus en plus froid ici. La végétation commence à se faire rare. De rares sapins parsèment le paysage, mais c'est des buissons de bruyère qui dominent les alentours. Vous pouvez entendre des aigles crier dans le ciel. Les marmottes et les bouquetins vous observent également, peu habitués à voir des écureuils aussi haut dans les montagnes.

A – Vous pouvez décider de vous rendre au sommet, peut-être y verrez-vous plus clair.

B – Vous pouvez continuer à suivre la crête en direction des falaises.

C – La rivière a creusé de profondes gorges ici, avec un peu d'agilité, on peut y descendre.

D – Plus bas en direction de la vallée, la forêt vous paraît très accueillante.

E – Un peu plus haut sur votre droite, vous pouvez apercevoir quelques grottes.

F – Et enfin, vous pouvez suivre la pente en direction des pierriers.

Quel chemin choisissez-vous ?

A – Vous avez franchement froid maintenant, mais la vue sur la vallée est magnifique ! D'ici vous pouvez voir la plaine, la forêt, la rivière, tout est grandiose. Il n'y a aucun ours ici, par contre. Vous êtes obligé de faire demi-tour et de chercher ailleurs.

B – Carte numéro 9

C – La rivière est bouillonnante, pleine de rapides et clairement dangereuse. Il n'y a pas d'ours par ici. Vous êtes obligé de faire demi-tour et de chercher ailleurs.

D – Carte numéro 10

E – Carte Ours

F – Carte numéro 7



Éclaireuses • Éclaireurs de la Nature

Vous ne cherchez pas les ours :

Il fait de plus en plus froid ici. La végétation commence à se faire rare. De rare sapins parsèment le paysage, mais c'est des buissons de bruyère qui dominent les alentours. Vous pouvez entendre des aigles crier dans le ciel. Les marmottes et les bouquetins vous observent également, peu habitués à voir des écureuils aussi haut dans les montagnes.

- A – Vous pouvez continuer à suivre la crête en direction des falaises.
- B – Plus bas en direction de la vallée, la forêt vous paraît très accueillante.
- C – Et enfin, vous pouvez suivre la pente en direction des pierriers.

Quel chemin choisissez-vous ?

- A – Carte numéro 9
- B – Carte numéro 10
- C – Carte numéro 7



9 – Falaise

La falaise vous prend par surprise. Vous vous sentez tout petit à côté de ce mur naturel vertigineux. Quelques arbres tordus s'accrochent à la paroi, et seuls les aigles et quelques bouquetins courageux ont décidé de faire de cet endroit leur habitat. En vous approchant, vous apercevez une sorte de fissure dans la roche qui court tout le long de la falaise et peut servir de chemin si vous vous accrochez bien.

A – Vous pouvez décider de prendre de la hauteur en vous dirigeant vers la montagne.

B – Vous pouvez longer la falaise jusqu'à rejoindre une forêt que vous connaissez bien.

C – Ou vous pouvez décider de vous enfoncer entre des arbres qui vous sont parfaitement inconnus.

Quel chemin choisissez-vous ?

A – Carte numéro 8

B – Carte numéro 10

C – Carte numéro 9



10 – Forêt de Pin

Ah ! Là vous êtes à l'aise ! Cette forêt vous la connaissez par cœur. Chaque arbre est la maison d'un ami, chaque pierre indique une réserve de glands, chaque recoin est un terrain de jeu. Peu de plantes poussent sous les arbres. Le sol est jonché d'épines de pin qui sentent fort la résine. D'ici vous pouvez prendre la direction que vous voulez !

A – Vous pouvez vous enfoncer dans la forêt de feuillus.

B – Vous pouvez suivre le bruit de l'eau que vous entendez.

C – Vous pouvez marcher un peu au hasard, dans une forêt dont vous ne maîtrisez pas tous les secrets.

D – Vous pouvez prendre de l'altitude en vous dirigeant vers la montagne.

E – Vous pouvez prendre la direction des falaises.

F – Ou vous pouvez quitter le couvert des arbres pour vous rendre à l'orée de la forêt.

Quel chemin choisissez-vous ?

A – Carte numéro 4

B – Carte numéro 3

C – Carte numéro 2

D – Carte numéro 8

E – Carte numéro 9

F – Carte numéro 5



Carte Castors

Comme vous pouviez vous en douter, les castors se trouvent bel et bien sur leur barrage. Qui l'eut crû ?? Vous vous approchez et Castagnettes se porte à votre rencontre.

option 1: Soit le chef laisse les enfants interagir et c'est de l'impro :

Le chef doit conclure l'interaction par deux points :

- *les castors ont besoins de bois vivant et en quantité suffisante pour vivre et construire*
- *ils ont besoin de la rivière pour construire leurs barrages*

option 2 : Soit le chef lit ce qui suit et les enfants n'interviennent pas :

“Salut salut ! Qu'est-ce que vous venez faire par ici ?

- On vient discuter avec vous de ce dont vous avez besoin pour bien vivre dans la forêt. Vous avez des idées ?”

Après un long moment de consultation avec les autres castors, Castagnettes revint d'un pas léger vers vous.

“On a besoin que de deux choses, déclare-t-elle. On a besoin de la rivière pour construire nos barrages. On ne peut pas vivre ailleurs.

- Ok, ok, quelque chose d'autre ? Demande Orange-le-fruit qui notait avidement tout ce qui était dit.
- Oui, il nous faut aussi du bois en quantité suffisante pour pouvoir construire les barrages, et pour pouvoir fabriquer ce qu'il faut pour vendre et pour réparer vos maisons.”

A ces mots, vous protestez fermement. Les arbres que les castors ont coupé ces derniers jours et les dégradations que ça a causé dans la forêt sont encore dans la tête de tout le monde.

“Attendez ! S'exclame Orange-la-couleur. Pour l'instant on note juste les revendications de chacun, et on verra plus tard les problèmes que ça pose.”

Tout le monde se calme un peu. Les castors retournèrent à leurs occupations précédentes, tandis que vous reprenez votre quête.

Retour à la carte numéro 3 partie où on ne cherche pas les castors.

Si vous avez trouvé tous les animaux, aller à la carte FIN.



Carte Sangliers

Vous arrivez au pied d'un arbre immense ! Ses premières branches sont si hautes que c'est à peine si vous pouvez les voir. Et entre ses racines, enfin, vous trouvez les sangliers. C'est pas trop tôt !

option 1: Soit le chef laisse les enfants interagir et c'est de l'impro :

Le chef doit conclure l'interaction par deux points :

- *ils ont besoin des arbres pour vivre*
- *et des glands pour manger*

option 2 : Soit le chef lit ce qui suit et les enfants n'interviennent pas :

"Vous voilà enfin ! S'exclame Orange-la-couleur. On vous a cherché partout !

- Ce qui est important n'est pas le but, c'est le voyage.
- Euh... Certes ? Du coup, on est là pour savoir ce dont vous avez besoin pour vivre dans la forêt. Vous y avez réfléchi ?"

Il y eut une longue minute de silence, le temps pour les sangliers de communiquer par le regard. Vous alliez dire quelque chose quand, enfin, le Plus-Ancien-Des-Anciens prends la parole :

"Les arbres sont notre refuge. Nous utilisons leur racine pour dormir, pour manger. Leurs écorces pour aiguïser nos défenses. Leurs branches nous protègent de la pluie. Sans les arbres nous ne sommes rien.

- Ouais, comme toute la forêt, quoi, marmonne Orange-le-fruit, voûtée au-dessus de son calepin. Quelque chose d'autre ?
- Les glands, lâcha une ancienne, vexée. On mange des glands.
- Non, c'est nous ! Protesta quelqu'un parmi vous.
- On verra ça plus tard, trancha Orange-la-couleur. Pour l'instant on note, c'est tout."

Tout le monde s'éloigne en grommelant, les sangliers agacés par votre insouciance, et vous agacés par leur gravité. Mais les informations ont été récupérées et c'est ça le plus important. Il est tant de reprendre votre quête.

Retour à la carte numéro 4 où on ne cherche pas les sangliers.

Si vous avez trouvé tous les animaux, aller à la carte FIN.



Carte Volatiles

Vous voilà encerclé de buissons dont les branches sont chargés de fruits bien mûrs. Il vous faut toute votre maîtrise de soi pour ne pas les manger. C'est que vous avez beaucoup marché ! Mais enfin, vous y êtes, car soudain entre deux buissons, vous tombez sur les Volatiles.

option 1: Soit le chef laisse les enfants interagir et c'est de l'impro :

Le chef doit conclure l'interaction par deux points :

- *des bais et des glands pour manger*
- *des arbres pour vivre*

option 2 : Soit le chef lit ce qui suit et les enfants n'interviennent pas :

“Halte ! Qu'est-ce que vous venez faire ici ? S'exclame Bec-en-bais dès qu'il vous aperçoit.

- Nous venons discuter de vos besoins dans la forêt. Qu'est-ce qu'il vous faudrait pour vivre bien et à votre aise ?
- Ah ! Ne bougez pas !”

En deux minutes, Bec-en-bais reviens vers vous avec une looongue liste de revendications. Orange-le-fruit l'arrête tout de suite.

“Attends ! On parle juste de ce qu'il vous faut absolument pour vivre ! Tout le reste on verra plus tard, d'accord ?

- Boarf, ok, râle-t-il. Pour commencer il nous faut des arbres pour vivre, comme vous.
- Dans les branches où les racines ?
- Les branches. Et si je dois vraiment choisir UNE SEULE autre revendication, il nous faut à manger. Des baies et des glands.
- Mais vous avez déjà des baies ! Pourquoi vous avez besoin des glands aussi ?
- On verra ça plus tard ! S'exclame fermement Orange-la-couleur. On est juste là pour noter les infos pour l'instant.”

Grommelant et marmonnant, vous vous éloignez. Vous avez encore du travail.

Retour à la carte numéro 6 où vous ne cherchez pas les volatiles.

Si vous avez trouvé tous les animaux, aller à la carte FIN.



Carte Ours

L'immensité des montagnes vous impressionne beaucoup, vous qui ne quittez jamais votre forêt d'habitude. Mais l'énormité des grottes est encore plus impressionnante, d'autant qu'elles sont peuplées d'ours énormes.

option 1: Soit le chef laisse les enfants interagir et c'est de l'impro :

Le chef doit conclure l'interaction par trois points :

- *Ils ont besoin de beaucoup d'espace pour leurs territoires*
- *de poissons dans la rivière*
- *et de baies pour manger*

option 2 : Soit le chef lit ce qui suit et les enfants n'interviennent pas :

“Bonjour à vous, vous lance la doyenne des ours. On peut vous aider ?

- Oui ! On est là pour savoir ce dont vous avez besoin pour votre vie de tous les jours dans la forêt. Vous avez déjà des idées ?
- Pour commencer, il nous faut plus d'espace. Nous ne pouvons pas continuer à vivre entassés dans ces grottes. Nous sommes des êtres solitaires en théorie. Il nous faut absolument plus d'espace.
- D'accord, d'accord, quelque chose d'autre ?” Demande Orange-la-couleur.

Les ours échangent quelques minutes à voix basses, puis la doyenne revient vers vous.

“Il nous faut aussi de la nourriture. Il faut des poissons dans la rivière, et des baies dans les buissons. Il faut de la nourriture en quantité suffisante pour nous tous, sur chacun de nos territoires.”

Vous avez du mal à comprendre ce que tout ça veut dire vraiment, mais tant pis. De toute façon ces revendications ne vous posent pas plus de problèmes que ça.

“Ok, c'est noté.”

Forts de ces nouvelles informations, vous vous en retournez vers la montagne.

Retour à la carte numéro 8 où vous ne cherchez pas les ours.

Si vous avez trouvé tous les animaux, aller à la carte FIN.



Carte FIN

Une fois les informations de tout le monde récupérées, vous retournez dans votre forêt afin de réfléchir. Comment faire pour contenter tout le monde ? Comment faire pour que les castors puissent avoir leur barrage ET que les ours puissent avoir du poisson dans la rivière ? Comment faire pour couper des arbres, mais pas trop ? Pour que tout le monde ait à manger ?

Vous passez la nuit à cogiter, et au petit matin, enfin, vous avez votre solution. Vous convoquez les représentants des autres peuples. De longues heures plus tard, vous arrivez enfin à un accord.

“Nous, la Ligue des Écureuils, nous nous engageons à planter plusieurs arbres par jour afin de nous assurer de la pérennité de la forêt et de la quantité suffisante de glands.

- Nous, la Anse des Castors, nous nous engageons à ne couper que des arbres sélectionnés auparavant, ainsi qu'à gérer de façon raisonnée la quantité de bois que nous utilisons.
- Les Sangliers des Terres Anciennes s'engagent à respecter les zones de stockages de nourriture et nous nous chargerons de faire respecter les limites des différents territoires de la forêt.
- Les Volatiles de l'Aube s'engagent à respecter les nouveaux territoires et à gérer les stocks de baies en plantant des buissons régulièrement. Nous nous engageons également à partager ces ressources.
- Les Ours Solitaires s'engagent à communiquer avec les différentes factions de façon à coordonner cette nouvelle organisation de la forêt.”

De cette grande réunion entre les factions naquit “l'Opération : Notre Forêt” ou l'ONF. La route serait encore longue avant que tout le monde s'entende et arrive à travailler ensemble sans problème. Mais c'était déjà un bon début.

La forêt serait sauve, c'était une certitude.



Carte Recap

Les besoins des différentes factions :

Castors

- les castors ont besoins de bois vivant et en quantité suffisante pour vivre et construire (conflit avec les sangliers, volatiles et écureuils)
- ils ont besoin de la rivière pour construire leurs barrages (conflit avec les ours)

Sangliers

- ils ont besoin des arbres pour vivre (conflit avec les castors et les volatiles)
- et des glands pour manger (conflit avec les écureuils)

Ours

- Ils ont besoin de beaucoup d'espace pour leurs territoires (conflit avec les volatiles)
- de poissons dans la rivière (conflit avec les castors)
- et de baises pour manger (conflit avec les volatiles)

Les volatiles

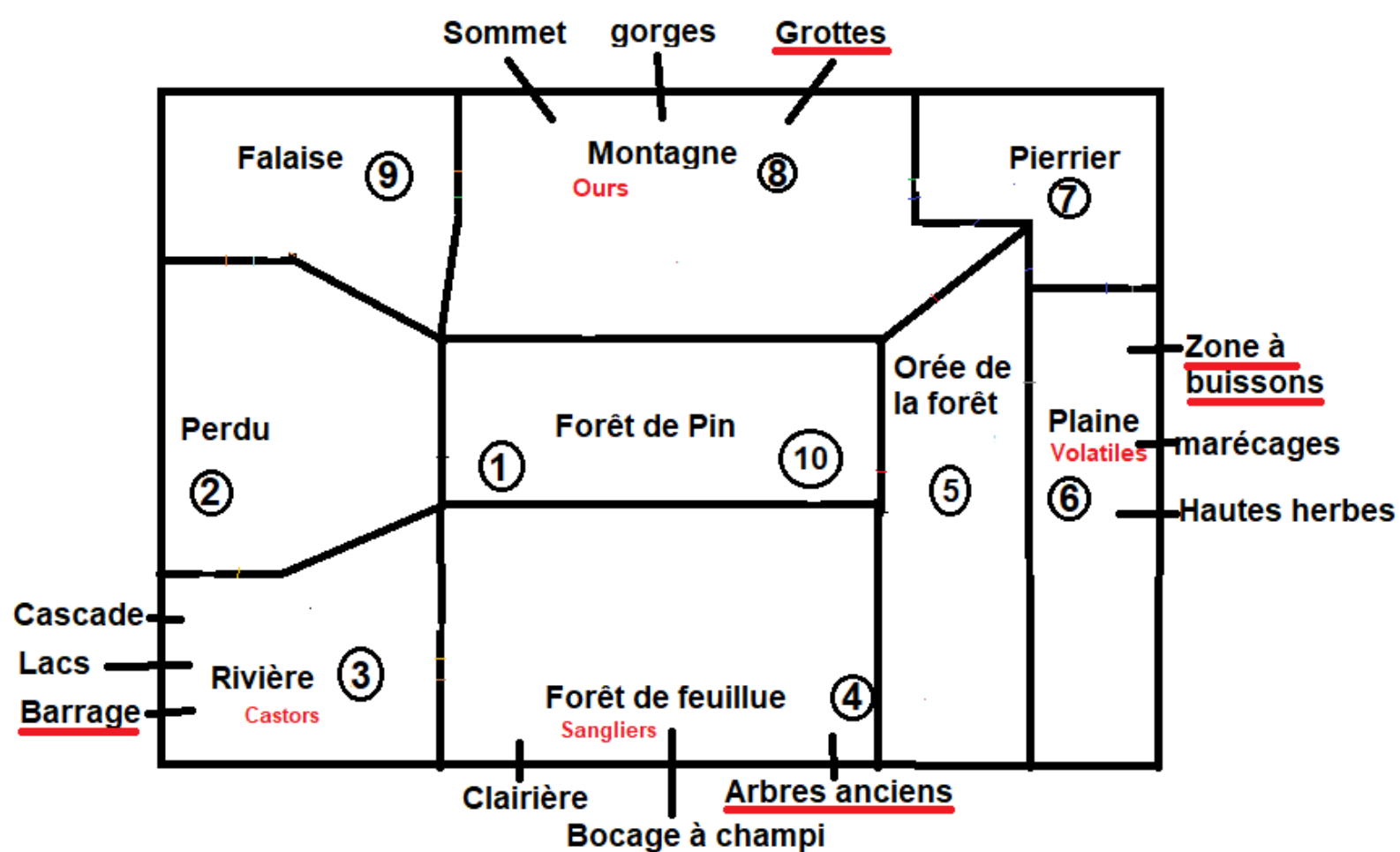
- des baises et des glands pour manger (conflit avec les volatiles et les écureuils)
- des arbres pour vivre (conflit avec les castors)

Les écureuils

- des arbres pour vivre (conflit avec les castors et volatiles)
- des glands pour manger (conflit avec les sangliers)



Éclaireuses • Éclaireurs de la Nature





[A la recherche des graines]

Voy Contrée

Lieu : Plaine

Nombre d'adultes : 3 par village

Durée : 1h30

Branche : Voyageur

Nombre d'enfants : contrée

Objectifs :

- Vivre un moment avec les autres Voyageurs de la Contrée
- Se dépenser et faire preuve de stratégie

But du jeu :

Remplir une grille vierge avec toutes les noisettes !

Matériel :

- 1 corde par village pour marquer le terrain
- 1 grille vierge par village
- 1 grille remplie par village (grilles de 9x 9 cases, avec coordonnées, 32 noisettes par grille) à faire à l'avance par la contrée
- Ciseaux, feutres
- Maquillage pour identifier les équipes

Temps de préparation : modéré à fort – il faut le temps de se coordonner avec l'équipe de contrée, de dessiner une grille vierge + une grille complétée de noisettes par village, et de comprendre l'enjeu de l'avancée de l'imaginaire

Imaginaire : L'équipe de l'imaginaire intervient: 10 min

Citrouille arrive pour annoncer une grande nouvelle, quelque chose qu'elle avait oublié, et là...Bec en biais arrive... Scénette entre Bec-en-biais et Citrouille pour qu'ils comprennent que les volatiles sont en danger et opprimés. Or les écureuils révolutionnaires ne sauraient tolérer l'oppression ! Citrouille propose de monter la Ligue de Protection des oiseaux : pour cela tous les écureuils doivent planter des graines/des baies pour assurer des réserves de nourritures suffisantes pour les oiseaux. Ça tombe bien ! Ce que Citrouille avait oublié c'était des réserves de graines inutilisées à récupérer. Les écureuils doivent retrouver des graines qu'ils avaient cachées et perdues pour pouvoir en donner aux volatiles.

Règles du jeu: 10 min

Jeu: 1h. But du jeu: Remplir la grille vierge de son équipe

- Chaque village forme une équipe. Chaque village a une grille vierge et une seconde grille, qu'il doit remplir en la composant de cases vides et de cases avec des noisettes.
- Les villages sont placés en cercle. L'objectif de chaque village est de compléter sa grille vierge en reproduisant la grille du village suivant. Il faut donc aller voir le village suivant pour obtenir des informations sur sa grille remplie.
- Les grilles ont des cases à coordonnées (A5, i12 etc)
- Les voyageurs partent de leur base avec un bout de papier chacun avec les coordonnées de la case à rechercher.
- Chaque voyageur met son foulard dans son pantalon pour faire une queue. Lorsque quelqu'un de l'équipe adverse attrape la queue d'un voyageur, celui-ci doit retourner à sa base.
- Si un voyageur réussit à entrer dans la base de l'équipe suivante, il va voir le chef en charge. Ce chef leur dit si la case dont le voyageur a la coordonnée est vide ou s'il y a une noisette. Le Voyageur rentre dans sa base avec la main levée pour rapporter à son équipe l'état de la case (vide ou avec une noisette). Le chef remplit la grille vide par une noisette s'il y a, sinon un X.
- Mais le village précédent va essayer de venir obtenir des informations sur la grille du village. Les voyageurs doivent donc se méfier du village précédent qui viendrait vers leur base, et l'empêcher d'entrer dans la base en leur attrapant la queue. Celui qui est attrapé doit rentrer dans sa base la main levée.
- Le jeu se termine quand une équipe pense avoir reconstitué intégralement la grille du village suivant et donc trouvé toutes les noisettes!

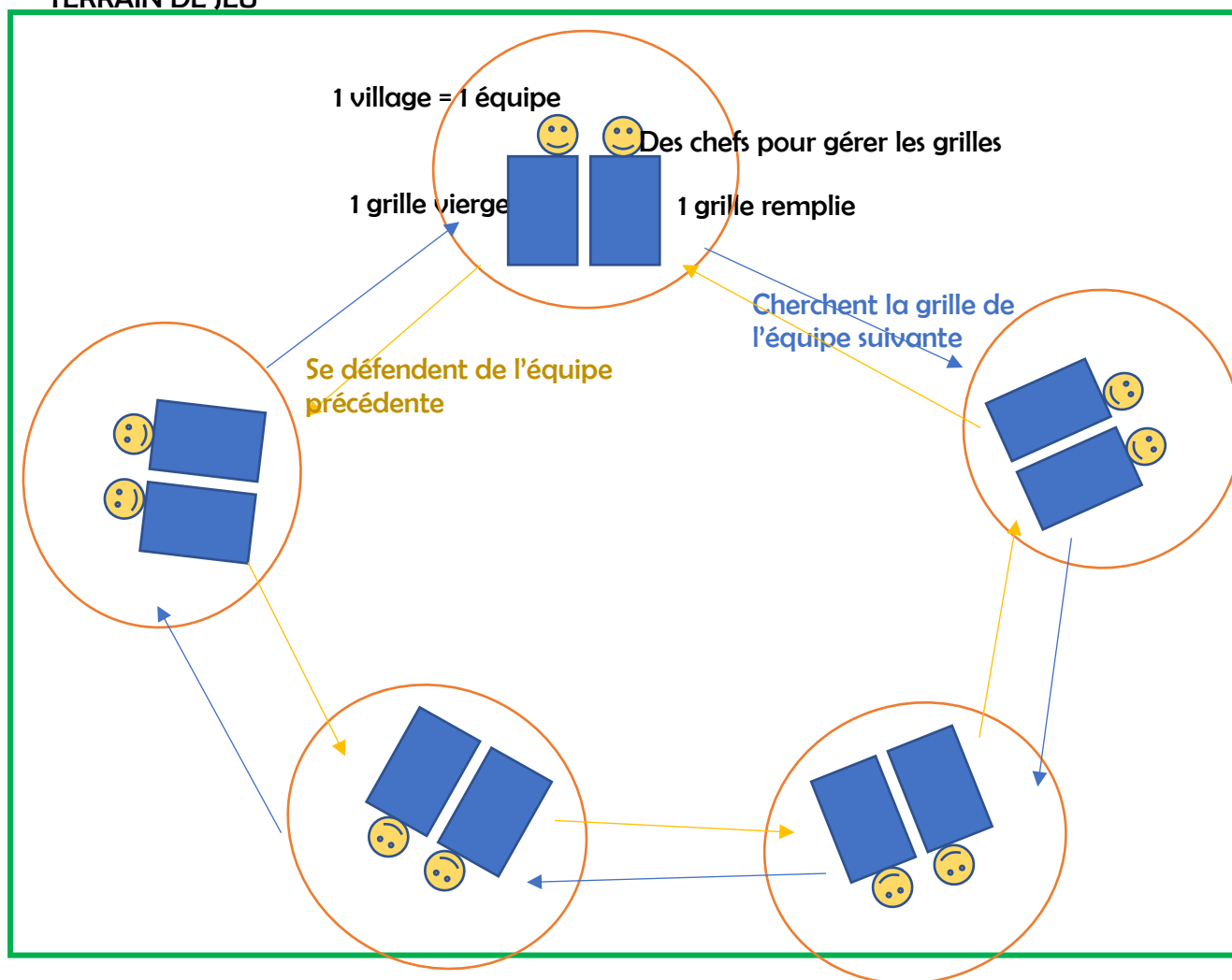
Rassemblement et fin du jeu: l'équipe imaginaire cloture – 10 min

Les écureuils ont trouvé l'emplacement de plein de noisettes. Ils vont pouvoir en planter et en partager avec les volatiles. L'équilibre alimentaire est sauf !



Éclaireuses • Éclaireurs de la Nature

TERRAIN DE JEU





Éclaireuses • Éclaireurs de la Nature

A1	A2	A3	A4
A5	A6	A7	A8
A9	B1	B2	B3
B4	B5	B6	B7
B8	B9	C1	C2
C3	C4	C5	C6
C7	C8	C9	D1



Éclaireuses • Éclaireurs de la Nature

D2	D3	D4	D5
D6	D7	D8	D9
E1	E2	E3	E4
E5	E6	E7	E8
E9	F1	F2	F3
F4	F5	F6	F7
F8	F9	G1	G2
G3	G4	G5	G6



Éclaireuses • Éclaireurs de la Nature

G7	G8	G9	H1
H2	H3	H4	H5
H6	H7	H8	H9
i1	i2	i3	i4
i5	i6	i7	i8
i9			



Les qualités des autres

J3, Village

Nombre d'adultes : 4

Durée : 1h30

Branche : Voyageurs

Nombre d'enfants : une trentaine

Objectifs :

-Elargir sa connaissance de mots exprimant des qualités

-Etre capable d'identifier une qualité chez l'autre

-Etre capable de lui communiquer

But du jeu :

Construire collectivement son totem !

Matériel :

-Une feuille annexe par joueur

-2 paires de ciseaux par sizaine

Temps de préparation : faible à modéré – bien comprendre le fonctionnement du jeu avant le début du jeu car celui-ci prend du temps et le timing est serré si l'on veut que tous les voyageurs aient un totem.

Attention, il ne s'agit pas d'une totemisation, mais plutôt d'un moyen de mettre en avant les qualités des autres.

But du jeu (mise en sizaines et explication des règles) : 10 minutes

Le jeu se fait idéalement par sizaine pour créer un climat de confiance, et s'assurer que les voyageurs se connaissent bien. Chaque chef se met avec sa sizaine pour jouer avec.

Distribuer à chaque voyageur une feuille annexe (il y en a trois différentes, s'assurer que dans chaque sizaine il y ait au moins les trois exemplaires différents) . Deux types de cartes sont présents sur ces feuilles : les cartes « animal » et les cartes « qualité ».

A tour de rôle, chaque joueur assiste à la construction d'un « Totem » à son image. Attention ce n'est pas une totemisation scoute, c'est juste un jeu ! Le totem est constitué d'une carte animal associée à une force, et d'une carte qualité, toutes deux choisies et décrites par les autres joueurs. Par exemple, un totem pourrait être « Aigle optimiste ». L'objectif est de recevoir son totem et découvrir le meilleur de soi à travers le regard des gens qui nous entourent.

Le premier joueur à recevoir son totem est celui dont la date d'anniversaire est la prochaine à venir. **Ce joueur est le receveur.**

On peut passer environ 10 minutes par receveur si le jeu se fait par groupe de 6 (5 minutes pour qu'un animal lui soit attribué, puis 5 minutes pour qu'une qualité lui soit attribuée) – possibilité d'y passer un peu plus de temps si les sizaines sont moins nombreuses.

1. On débute la partie avec la portion « animal » du totem. Chaque joueur regarde ses cartes parmi les carte « animal » et choisi sans montrer aux autres la force qu'il désire souligner chez le receveur. Il découpe la carte. Chacun place ensuite sa carte choisie face cachée au centre du cercle. Quand tous les joueurs ont placé leur carte on les mélange de façon à ce que le receveur ne puisse pas savoir qui les a données.
2. Le receveur prend les cartes et les regarde une par une sans les dévoiler aux autres. Il place ensuite les cartes en ordre de préférence face cachées devant lui, de la force qu'il reconnaît le moins posséder à sa gauche jusqu'à celle qu'il reconnaît le plus posséder à sa droite.



3. Le receveur retourne une à une ses cartes « animal », en commençant par annoncer à voix haute la force qu'il considère posséder le moins, c'est-à-dire celle qu'il a placée à l'extrémité gauche.
4. Le joueur qui a donné cette carte « animal » doit décrire en quelques mots pourquoi il a choisi cette force. En s'adressant directement au receveur, il lui explique dans quelles circonstances il a observé cette force, quels impacts positifs elle a sur lui et son entourage, etc.
5. Le receveur continue ensuite à retourner les cartes une à une. Tous les joueurs expliquent leur choix au receveur l'un après l'autre, jusqu'à ce que toutes les cartes soient retournées.
6. Avant de passer aux cartes « qualité », les joueurs doivent choisir, parmi les cartes « animal » se trouvant devant eux, celle qui considèrent être « LA » force dominante du receveur. La carte choisie par le groupe constitue la portion « animal » du totem du receveur.
7. On refait un tour de la même façon avec les cartes « qualité »

Conclusion : si vous finissez avant l'heure donnée, vous pouvez écrire une chanson avec les totems de la sizaine !

Pour aller plus loin :

Ce jeu est un extrait du jeu de cartes « TOTEM ».



MERLE

Tu réussis naturellement à enlever le niveau des discussions et tu les rends plus enrichissantes.

ANIMAL

ABEILLE

Tu fais preuve d'une efficacité hors du commun

ANIMAL

TORTUE

Tu as une patience à toute épreuve

ANIMAL

COQ

On peut toujours compter sur toi

ANIMAL

PANDA

Tu rends les gens confortables

ANIMAL

PIE

Tu t'exprimes de manière détaillée et colorée

ANIMAL

COLIBRIS

Tu fais tout avec précision et considération

ANIMAL

LUCIOLE

Tu crées des ambiances géniales

ANIMAL

LIBELLULE

Tu sais quand il faut s'arrêter pour faire le point

ANIMAL

CHIEN

Tu exprimes ta gratitude sans retenue

ANIMAL

CHAT

Tu maintiens ton environnement propre et rangé

ANIMAL

BISON

Tu donnes confiance aux autres

ANIMAL

CURIEUX

QUALITÉ

ÉNERGIQUE

QUALITÉ

SPONTANÉ

QUALITÉ

PRÉCIS

QUALITÉ

COURAGEUX

QUALITÉ

RESPONSABLE

QUALITÉ

SAGE

QUALITÉ

LOGIQUE

QUALITÉ

OPTIMISTE

QUALITÉ

ALTRUISTE

QUALITÉ

FRANC

QUALITÉ

GÉNÉREUX

QUALITÉ

BALEINE

Tu restes calme, même dans la tempête

ANIMAL

RHINOCÉROS

Tu restes vrai et authentique en toute situation

ANIMAL

HIBOU

Tu écoutes avec une oreille sincère et attentive

ANIMAL

MONARQUE

Tu ne lâches jamais avant d'être rendu à destination

ANIMAL

COCCINELLE

Tu ensoleilles nos journées par ta personnalité colorée

ANIMAL

KANGOUROU

Tu as plus d'un tour dans ton sac

ANIMAL

CHÈVRE

Tu t'exprimes avec sagesse

ANIMAL

AIGLE

Tu vises la perfection dans ce que tu entreprends

ANIMAL

CROCODILE

Tu observes et écoutes avec grande attention avant d'intervenir

ANIMAL

CHIMPANZÉ

Tu as un sourire communicatif et un impact positif sur tous

ANIMAL

BÉLUGA

Tu apportes de la sérénité à ton entourage

ANIMAL

FOURMI

Tu reconnais et exploites efficacement les forces des autres

ANIMAL

PATIENT

QUALITÉ

AMICAL

QUALITÉ

DYNAMIQUE

QUALITÉ

ORGANISÉ

QUALITÉ

RESPECTUEUX

QUALITÉ

LOYAL

QUALITÉ

ENJOUÉ

QUALITÉ

PERSÉVÉRANT

QUALITÉ

INGÉNIEUX

QUALITÉ

CRÉATIF

QUALITÉ

BRAVE

QUALITÉ

ATTENTIF

QUALITÉ

ZÈBRE

Tu vois toujours le bon côté
des choses

ANIMAL

SAUMON

Tu ne laisses jamais tomber

ANIMAL

PERROQUET

Tu es un raconteur né, on est
suspendu à tes lèvres

ANIMAL

OISEAU-LYRE

Tu t'entends bien avec tout
le monde

ANIMAL

LAMA

Tu exprimes tes opinions
avec assurance

ANIMAL

KOALA

Tu détends l'atmosphère
pour une communication
entre les gens

ANIMAL

HIPPOPOTAME

Tu partages généreusement
avec les autres

ANIMAL

ÉLÉPHANT

Tu te souviens de tout

ANIMAL

ÂNE

Tu développes constamment
tes forces à travers les tâches
quotidiennes

ANIMAL

DIODON

Tu exprimes librement tes
émotions

ANIMAL

OURS

Tu trouves toujours les mots
pour réconforter

ANIMAL

CASTOR

Tu exécutes les tâches en
respectant parfaitement le
plan

ANIMAL

FIDÈLE

QUALITÉ

CULTIVÉ

QUALITÉ

CONFIANT

QUALITÉ

ATTENTIONNÉ

QUALITÉ

ASTICIEUX

QUALITÉ

MINUTIEUX

QUALITÉ

MOTIVÉ

QUALITÉ

AIMANT

QUALITÉ

JUSTE

QUALITÉ

VIF

QUALITÉ

SEREIN

QUALITÉ

SENSIBLE

QUALITÉ

MERLE

Tu réussis naturellement à enlever le niveau des discussions et tu les rends plus enrichissantes.

ANIMAL

ABEILLE

Tu fais preuve d'une efficacité hors du commun

ANIMAL

TORTUE

Tu as une patience à toute épreuve

ANIMAL

COQ

On peut toujours compter sur toi

ANIMAL

PANDA

Tu rends les gens confortables

ANIMAL

PIE

Tu t'exprimes de manière détaillée et colorée

ANIMAL

COLIBRIS

Tu fais tout avec précision et considération

ANIMAL

LUCIOLE

Tu crées des ambiances géniales

ANIMAL

LIBELLULE

Tu sais quand il faut s'arrêter pour faire le point

ANIMAL

CHIEN

Tu exprimes ta gratitude sans retenue

ANIMAL

CHAT

Tu maintiens ton environnement propre et rangé

ANIMAL

BISON

Tu donnes confiance aux autres

ANIMAL

CURIEUX

QUALITÉ

ÉNERGIQUE

QUALITÉ

SPONTANÉ

QUALITÉ

PRÉCIS

QUALITÉ

COURAGEUX

QUALITÉ

RESPONSABLE

QUALITÉ

SAGE

QUALITÉ

LOGIQUE

QUALITÉ

OPTIMISTE

QUALITÉ

ALTRUISTE

QUALITÉ

FRANC

QUALITÉ

GÉNÉREUX

QUALITÉ

BALEINE

Tu restes calme, même dans la tempête

ANIMAL

RHINOCÉROS

Tu restes vrai et authentique en toute situation

ANIMAL

HIBOU

Tu écoutes avec une oreille sincère et attentive

ANIMAL

MONARQUE

Tu ne lâches jamais avant d'être rendu à destination

ANIMAL

COCCINELLE

Tu ensoleilles nos journées par ta personnalité colorée

ANIMAL

KANGOUROU

Tu as plus d'un tour dans ton sac

ANIMAL

CHÈVRE

Tu t'exprimes avec sagesse

ANIMAL

AIGLE

Tu vises la perfection dans ce que tu entreprends

ANIMAL

CROCODILE

Tu observes et écoutes avec grande attention avant d'intervenir

ANIMAL

CHIMPANZÉ

Tu as un sourire communicatif et un impact positif sur tous

ANIMAL

BÉLUGA

Tu apportes de la sérénité à ton entourage

ANIMAL

FOURMI

Tu reconnais et exploites efficacement les forces des autres

ANIMAL

PATIENT

QUALITÉ

AMICAL

QUALITÉ

DYNAMIQUE

QUALITÉ

ORGANISÉ

QUALITÉ

RESPECTUEUX

QUALITÉ

LOYAL

QUALITÉ

ENJOUÉ

QUALITÉ

PERSÉVÉRANT

QUALITÉ

INGÉNIEUX

QUALITÉ

CRÉATIF

QUALITÉ

BRAVE

QUALITÉ

ATTENTIF

QUALITÉ

ZÈBRE

Tu vois toujours le bon côté
des choses

ANIMAL

SAUMON

Tu ne laisses jamais tomber

ANIMAL

PERROQUET

Tu es un raconteur né, on est
suspendu à tes lèvres

ANIMAL

OISEAU-LYRE

Tu t'entends bien avec tout
le monde

ANIMAL

LAMA

Tu exprimes tes opinions
avec assurance

ANIMAL

KOALA

Tu détends l'atmosphère
pour une communication
entre les gens

ANIMAL

HIPPOPOTAME

Tu partages généreusement
avec les autres

ANIMAL

ÉLÉPHANT

Tu te souviens de tout

ANIMAL

ÂNE

Tu développes constamment
tes forces à travers les tâches
quotidiennes

ANIMAL

DIODON

Tu exprimes librement tes
émotions

ANIMAL

OURS

Tu trouves toujours les mots
pour réconforter

ANIMAL

CASTOR

Tu exécutes les tâches en
respectant parfaitement le
plan

ANIMAL

FIDÈLE

QUALITÉ

CULTIVÉ

QUALITÉ

CONFIANT

QUALITÉ

ATTENTIONNÉ

QUALITÉ

ASTICIEUX

QUALITÉ

MINUTIEUX

QUALITÉ

MOTIVÉ

QUALITÉ

AIMANT

QUALITÉ

JUSTE

QUALITÉ

VIF

QUALITÉ

SEREIN

QUALITÉ

SENSIBLE

QUALITÉ

MERLE

Tu réussis naturellement à enlever le niveau des discussions et tu les rends plus enrichissantes.

ANIMAL

ABEILLE

Tu fais preuve d'une efficacité hors du commun

ANIMAL

TORTUE

Tu as une patience à toute épreuve

ANIMAL

COQ

On peut toujours compter sur toi

ANIMAL

PANDA

Tu rends les gens confortables

ANIMAL

PIE

Tu t'exprimes de manière détaillée et colorée

ANIMAL

COLIBRIS

Tu fais tout avec précision et considération

ANIMAL

LUCIOLE

Tu crées des ambiances géniales

ANIMAL

LIBELLULE

Tu sais quand il faut s'arrêter pour faire le point

ANIMAL

CHIEN

Tu exprimes ta gratitude sans retenue

ANIMAL

CHAT

Tu maintiens ton environnement propre et rangé

ANIMAL

BISON

Tu donnes confiance aux autres

ANIMAL

CURIEUX

QUALITÉ

ÉNERGIQUE

QUALITÉ

SPONTANÉ

QUALITÉ

PRÉCIS

QUALITÉ

COURAGEUX

QUALITÉ

RESPONSABLE

QUALITÉ

SAGE

QUALITÉ

LOGIQUE

QUALITÉ

OPTIMISTE

QUALITÉ

ALTRUISTE

QUALITÉ

FRANC

QUALITÉ

GÉNÉREUX

QUALITÉ

BALEINE

Tu restes calme, même dans la tempête

ANIMAL

RHINOCÉROS

Tu restes vrai et authentique en toute situation

ANIMAL

HIBOU

Tu écoutes avec une oreille sincère et attentive

ANIMAL

MONARQUE

Tu ne lâches jamais avant d'être rendu à destination

ANIMAL

COCCINELLE

Tu ensoleilles nos journées par ta personnalité colorée

ANIMAL

KANGOUROU

Tu as plus d'un tour dans ton sac

ANIMAL

CHÈVRE

Tu t'exprimes avec sagesse

ANIMAL

AIGLE

Tu vises la perfection dans ce que tu entreprends

ANIMAL

CROCODILE

Tu observes et écoutes avec grande attention avant d'intervenir

ANIMAL

CHIMPANZÉ

Tu as un sourire communicatif et un impact positif sur tous

ANIMAL

BÉLUGA

Tu apportes de la sérénité à ton entourage

ANIMAL

FOURMI

Tu reconnais et exploites efficacement les forces des autres

ANIMAL

PATIENT

QUALITÉ

AMICAL

QUALITÉ

DYNAMIQUE

QUALITÉ

ORGANISÉ

QUALITÉ

RESPECTUEUX

QUALITÉ

LOYAL

QUALITÉ

ENJOUÉ

QUALITÉ

PERSÉVÉRANT

QUALITÉ

INGÉNIEUX

QUALITÉ

CRÉATIF

QUALITÉ

BRAVE

QUALITÉ

ATTENTIF

QUALITÉ

ZÈBRE

Tu vois toujours le bon côté
des choses

ANIMAL

SAUMON

Tu ne laisses jamais tomber

ANIMAL

PERROQUET

Tu es un raconteur né, on est
suspendu à tes lèvres

ANIMAL

OISEAU-LYRE

Tu t'entends bien avec tout
le monde

ANIMAL

LAMA

Tu exprimes tes opinions
avec assurance

ANIMAL

KOALA

Tu détends l'atmosphère
pour une communication
entre les gens

ANIMAL

HIPPOPOTAME

Tu partages généreusement
avec les autres

ANIMAL

ÉLÉPHANT

Tu te souviens de tout

ANIMAL

ÂNE

Tu développes constamment
tes forces à travers les tâches
quotidiennes

ANIMAL

DIODON

Tu exprimes librement tes
émotions

ANIMAL

OURS

Tu trouves toujours les mots
pour réconforter

ANIMAL

CASTOR

Tu exécutes les tâches en
respectant parfaitement le
plan

ANIMAL

FIDÈLE

QUALITÉ

CULTIVÉ

QUALITÉ

CONFIANT

QUALITÉ

ATTENTIONNÉ

QUALITÉ

ASTICIEUX

QUALITÉ

MINUTIEUX

QUALITÉ

MOTIVÉ

QUALITÉ

AIMANT

QUALITÉ

JUSTE

QUALITÉ

VIF

QUALITÉ

SEREIN

QUALITÉ

SENSIBLE

QUALITÉ

MERLE

Tu réussis naturellement à enlever le niveau des discussions et tu les rends plus enrichissantes.

ANIMAL

ABEILLE

Tu fais preuve d'une efficacité hors du commun

ANIMAL

TORTUE

Tu as une patience à toute épreuve

ANIMAL

COQ

On peut toujours compter sur toi

ANIMAL

PANDA

Tu rends les gens confortables

ANIMAL

PIE

Tu t'exprimes de manière détaillée et colorée

ANIMAL

COLIBRIS

Tu fais tout avec précision et considération

ANIMAL

LUCIOLE

Tu crées des ambiances géniales

ANIMAL

LIBELLULE

Tu sais quand il faut s'arrêter pour faire le point

ANIMAL

CHIEN

Tu exprimes ta gratitude sans retenue

ANIMAL

CHAT

Tu maintiens ton environnement propre et rangé

ANIMAL

BISON

Tu donnes confiance aux autres

ANIMAL

CURIEUX

QUALITÉ

ÉNERGIQUE

QUALITÉ

SPONTANÉ

QUALITÉ

PRÉCIS

QUALITÉ

COURAGEUX

QUALITÉ

RESPONSABLE

QUALITÉ

SAGE

QUALITÉ

LOGIQUE

QUALITÉ

OPTIMISTE

QUALITÉ

ALTRUISTE

QUALITÉ

FRANC

QUALITÉ

GÉNÉREUX

QUALITÉ

BALEINE

Tu restes calme, même dans la tempête

ANIMAL

RHINOCÉROS

Tu restes vrai et authentique en toute situation

ANIMAL

HIBOU

Tu écoutes avec une oreille sincère et attentive

ANIMAL

MONARQUE

Tu ne lâches jamais avant d'être rendu à destination

ANIMAL

COCCINELLE

Tu ensoleilles nos journées par ta personnalité colorée

ANIMAL

KANGOUROU

Tu as plus d'un tour dans ton sac

ANIMAL

CHÈVRE

Tu t'exprimes avec sagesse

ANIMAL

AIGLE

Tu vises la perfection dans ce que tu entreprends

ANIMAL

CROCODILE

Tu observes et écoutes avec grande attention avant d'intervenir

ANIMAL

CHIMPANZÉ

Tu as un sourire communicatif et un impact positif sur tous

ANIMAL

BÉLUGA

Tu apportes de la sérénité à ton entourage

ANIMAL

FOURMI

Tu reconnais et exploites efficacement les forces des autres

ANIMAL

PATIENT

QUALITÉ

AMICAL

QUALITÉ

DYNAMIQUE

QUALITÉ

ORGANISÉ

QUALITÉ

RESPECTUEUX

QUALITÉ

LOYAL

QUALITÉ

ENJOUÉ

QUALITÉ

PERSÉVÉRANT

QUALITÉ

INGÉNIEUX

QUALITÉ

CRÉATIF

QUALITÉ

BRAVE

QUALITÉ

ATTENTIF

QUALITÉ

ZÈBRE

Tu vois toujours le bon côté
des choses

ANIMAL

SAUMON

Tu ne laisses jamais tomber

ANIMAL

PERROQUET

Tu es un raconteur né, on est
suspendu à tes lèvres

ANIMAL

OISEAU-LYRE

Tu t'entends bien avec tout
le monde

ANIMAL

LAMA

Tu exprimes tes opinions
avec assurance

ANIMAL

KOALA

Tu détends l'atmosphère
pour une communication
entre les gens

ANIMAL

HIPPOPOTAME

Tu partages généreusement
avec les autres

ANIMAL

ÉLÉPHANT

Tu te souviens de tout

ANIMAL

ÂNE

Tu développes constamment
tes forces à travers les tâches
quotidiennes

ANIMAL

DIODON

Tu exprimes librement tes
émotions

ANIMAL

OURS

Tu trouves toujours les mots
pour réconforter

ANIMAL

CASTOR

Tu exécutes les tâches en
respectant parfaitement le
plan

ANIMAL

FIDÈLE

QUALITÉ

CULTIVÉ

QUALITÉ

CONFIANT

QUALITÉ

ATTENTIONNÉ

QUALITÉ

ASTICIEUX

QUALITÉ

MINUTIEUX

QUALITÉ

MOTIVÉ

QUALITÉ

AIMANT

QUALITÉ

JUSTE

QUALITÉ

VIF

QUALITÉ

SEREIN

QUALITÉ

SENSIBLE

QUALITÉ



Amulettes cérémonie

Type de jeu :

Lieu : Village

Nombre d'adultes : 1 pour 6

Durée : 1h30

Branche : Voyageurs.ses

Nombre d'enfants : 15 à 30

Objectifs :

But du jeu :

Matériel :

-Mener une action de service au sein de la tribu ou communauté plus large

- Fabriquer un élément de décoration pour la cérémonie finale

-Peinture, feutres, stylo

-1 pinceau par personne

-Carton

-Développer la créativité

- 1 paires de ciseaux pour 3

- Ficelle

-

Préparation : Cette activité demande juste une préparation logistique : rassembler et compter le **matériel**, prévoir la **distribution des animaux** à peindre par jeunes ou par petit groupe, prévoir le **rangement** du matériel. Pensez quand même à recopier la **lettre des sanglier**.

Introduction dans l'imaginaire :

Les écureuils reçoivent une missive des sanglier pour leur faire passer un message important. Vous pouvez la recopier sur un papier pour la lire aux voyageurs.

« A vous la ligue des écureuils, nous nous adressons pour vous dire, nos récentes et importantes découvertes.

A la suite de nos longues investigations et recherche sur l'arbre qui se meurent, nous avons enfin réussi à trouver une réponse. Cette réponse c'est la suite de la prophétie. Nous vous informons la d'éléments particulièrement cruciaux pour le bien être de notre forêt. Selon nos interprètes, la prophétie de la terre nouvelle ne s'accomplira qu'a condition de réaliser un rituel commun.

Nous en savons encore peu, mais une chose est sure, si nous voulons l'équilibre tous les peuple doivent se sentir= représentés de façon égale. Vous êtes les seuls en capacité de nous aider. Pour représenter chaue individu de cette forêt il nous faudra des amulettes pour chaque membre de chaque peuple. Vous etes le peuple le plus nombreux et le plus créatif, nous vous donnons donc cette tache crucial, de fabriquer nos amulette.

Pour faciliter votre mission, nous vous avons préparer le matériel nécessaire ainsi que les schema de chaque peuple.

Bien a vous valeureux écureuils

Un ancien, ancien, mais pas si ancien sanglier »



Éclaireuses • Éclaireurs de la Nature

Déroulement :

Déroulement :

5 min : Lire la lettre aux voyageurs. **5 min :** Distribuer par sizaine du carton des ciseaux, de la peinture et un modèle d'amulette de chaque factions (voir annexe modèles).

45 min : En tournant sur les différentes amulettes, la peinture, le trouage, la mise de ficelle...

Les voyageurs découpent le carton de façon à reproduire les amulettes, puis les peignent selon le modèle choisi. Il est conseillé d'accentuer les traits propres à chaque animal pour le reconnaître (car plusieurs sont de couleur marron).

Le temps que les première amulettes sèchent, commencer la suivante. Lorsque les amulettes sont sèches, percer un trou pour y passer un bout de ficelle (10 cm) pour accrocher autour du foulard.

Chaque village doit réussir à produire 3 à 4 amulettes par jeune.

Parmi ces amulettes chaque jeune doit produire 1 amulette écureuil et 1 amulette sanglier, puis le village doit produire 8 Castors, 2 sangliers, 18 ou 19 Volatils, et 3 Ours. Chaque village n'ayant pas le même nombre de jeune vous pouvez vous coordonner avec les village voisins pour mutualiser ces objectifs !

(Total amulettes Jamboree : 96 Castors, 272 Écureuils, 296 Sangliers, 220 Volatils, 36 Ours)

Si certains jeunes ne se prennent pas au jeu mais que le reste de l'unité est bien productive (donc faire plus d'amulettes par personne) il est possible de faire fabriquer par les dissidents :

- des totem
- des drapeaux de factions

15 min : Rangement

Chaque sizaine range et ramène son matériel avec l'aide des chefs, puis va se laver les mains. Pensez à préparer les bassines et savon pendant l'activité.

10 min : Valorisation

Féliciter les voyageurs d'avoir fait toutes ces amulettes pour la communauté, leur aide a été précieuse pour le bon déroulement de la cérémonie et le rétablissement de l'équilibre de la forêt.

On peut aussi les féliciter pour leur autonomie au rangement.

Les amulettes devront être récupérées lors du goûter au plus tard par l'équipe de contrée afin d'en organiser la distribution.

Les totems et drapeaux seront amenés à la cérémonie de fin comme élément de décoration.



Éclaireuses • Éclaireurs de la Nature



Sanglier



Castor



Oiseau



Écureuil



Ours



Jumelage des Voyageurs 2

J4, Après-midi

Lieu : Forêt

Nombre d'adultes : 4

Durée : 1h30

Branche : Voyageurs

Nombre d'enfants : 60 aine

Objectifs :

But du jeu :

Matériel :

- Passer un moment de qualité avec une unité jumelle

Tout dépend de vous !

Tout dépend de vous !

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.

Déroulement :

Imaginaire + changement de village (10min) :

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

« Chers écureuils, vous avez brillamment tissé du lien avec d'autres villages amis la dernière fois que vous les avez rencontrés. Mais les liens qui durent sont ceux que l'on consolide : repartez à la rencontre de votre village jumeau une nouvelle fois de façon à vous lier plus profondément ! Grisouille/Citrouille »

Chaque village se sépare en deux selon les mêmes groupes que la première fois. La moitié du village sur le village jumeau tandis que l'autre moitié accueille l'autre moitié jumelle.

Chaque moitié de 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

20 minutes de chants, jeux, envies communes.

Exemple de jeu possible :

-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"

Point matériel Voyageurs:

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.
- 1 corde

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

- 1 pochette plastifiée pour l'activité Météo
- 1 fiche jumelage par voyageur pour l'activité Jumelage
- 1 ficelle/voyageur pour l'activité Amulettes
- Les modèles des amulettes pour l'activité Amulettes
- Des pots de peinture pour l'activité Amulettes