



### Voyageur

## Fiche d'activité

### Veillée : *La cocotte perchée !*

Lien avec l'élément : **T** **E** **A** **F** **Es**

**Durée :** 50 à 1h15

**Nombre d'enfants :** 15 à 40

**Nombres d'adultes :** 1 + 1 par équipe

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

C2 : explorer son identité et sa personnalité

S1 : Savoir entrer en relation avec l'autre

+ savoir prendre la parole devant un groupe

#### Matériel :

1 objet par équipe (voir annexe)

Les papiers à tirer (voir annexe)

#### But du jeu :

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

#### Déroulement :

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

#### A noter :

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

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

## Centre de ressources – La cocotte perchée

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

### Fin du jeu :

Tout le monde s'applaudit et se remercie !

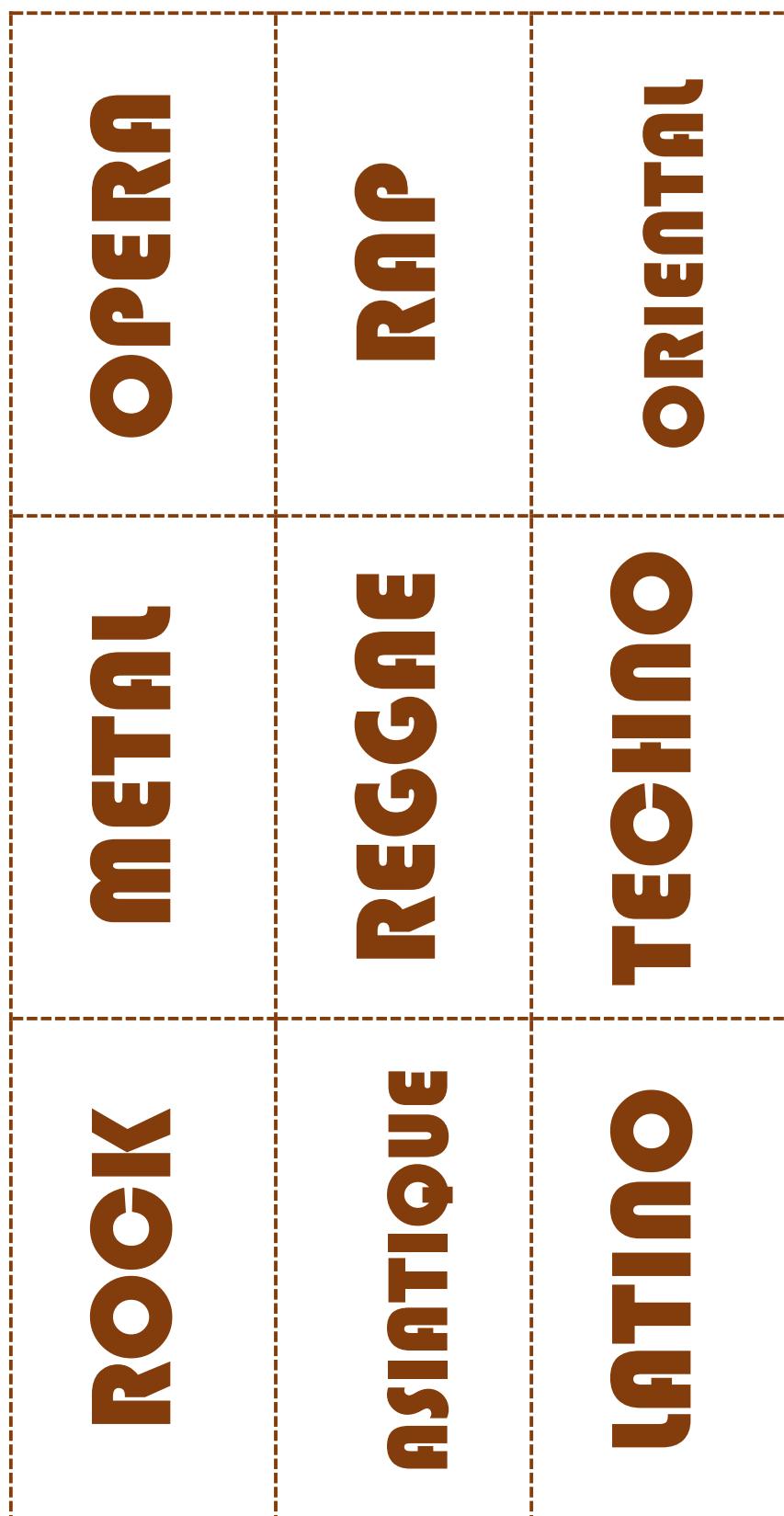
### Pour aller plus loin :

### Imaginaire possible :

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

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

# Styles



## Objets

<b>une sardine</b>	<b>une camelle</b>	<b>le foulard</b>	
	<b>une bassine</b>	<b>une branche</b>	<b>une casquette</b>
<b>un rouleau de papier toilette</b>	<b>une courde</b>	<b>de la sisal</b>	

## Les lieux (à remplir)
