

Projet
pédagogique



SOMMAIRE

Veillée lancement

Acti 1: Le scoutisme comme vecteur de citoyenneté à travers les premiers Scout de Robert Baden Powell

Acti 2: Les premières relations entre scoutisme et judaïsme en France à travers l'exemple des EEIF de Robert Gamzon

Acti 3: Affirmer sa citoyenneté à travers les lois scouts sur un camp d'été

Acti 4: L'héritage des grandes figure du scoutisme français à travers Edmond Fleg

Acti 5: La place des EEIF pendant la 2nd guerre mondiale à travers la branche de résistance de la sixième

Veillée conte

Acti 6: L'inclusivité, un engagement citoyen à travers l'exemple des paralympiques (maccabiades)

Acti 7: La musique comme moyen d'affirmation de sa citoyenneté, à travers l'exemple de la Marseillaise

Acti 8: L'engagement citoyen au service de l'environnement, à travers l'exemple du jardin partagé

Acti 9: Les citoyens français qui soutiennent la production locale à travers l'association de l'AMAP (concours de bouffe)

Veillée horreur

Acti 10: Le scoutisme comme moyen de rassemblement international à travers l'exemple du Jamboree 2023 en Corée du Sud

Acti 11 : La mise en pratique à l'école/ dans la vie professionnelles des valeurs et pratiques scouts appris tout au long de notre parcours

Acti 12 :

Soirée casino

Fiction :

Les six aventuriers embarquent dans un avion direction le Brésil pour vivre le carnaval de leurs rêves. Kenza et Kenzo veulent même s'y marier en dansant la samba. Dans l'avion, tout le monde chante, rit, et rêve de plumes et de paillettes. Mais soudain, un orage éclate au-dessus de l'Atlantique. L'avion secoue fort et plonge vers une île mystérieuse... KIPAKABANAAAA.

Tous s'en sortent indemnes, mais ils n'ont plus de réseau ni d'avion. Mamita raconte une légende : une *Kippa Cabana Magique* permettrait de quitter l'île en un clin d'œil. Mais elle est cachée et protégée par de drôles de créatures. Rico et Rato, eux, écoutent en secret...

Les gentils forment une équipe pour partir à la recherche de la kippa : Kenza, Kenzo, Mamita, Kawai, Rico et Rato. Rico le perroquet, en apparence amical, les suit en douce avec Rato caché dans son sac. Le groupe découvre une jungle luxuriante, remplie de sons étranges. Soudain, Kenzo se met à sauter : il voit une carte gravée sur un arbre ! Leur quête commence.

Descriptif des personnages :

- **Kenzo** : Beau gosse, charmeur de la méditerranée... ALLEZ L'OM. Marseille ma ville je t'aime je porte ton emblème. C'est le cousin de Jul. Full accent marseillais, Kenza a fait chavirer son coeur et ils vont se marier au Brésil.
- **Kenza** : Chalala méprisante avec son gloss qui fait tout le temps grave attention à son physique. C'est une fille très matérialiste et souvent distraite. Elle n'est jamais concentrée car son cerveau s'est échappé de son crâne quand elle était petite. Mais est folle amoureuse de Kenzo et veut la bague au doigt.
- **Mamita** : La grand-mère du groupe, elle possède le savoir ultime. Elle connaît tous les contes et légendes. Ancienne meilleur ami de Fred des Anges mais elles se sont disputées. Suite à cette querelle, elle décide de partir au Brésil pour changer d'air. Elle est dans la DA de la mamie de Vaiana trop mimi et trop gentille.
- **Rico** : Rico le perroquet, il est fourbe et manipulateur. Adore se mêler de choses qui ne le regarde pas. Il adore jouer les méchants car quand il était petit, personne n'est venu le chercher lors d'une partie de "cache cache" (il est resté 3 jours sans qu'on le trouve). Il a décidé de se venger de l'humanité et de devenir le perroquet le plus méchant de l'histoire.

- **Rato** : C'est un gros rat. Il ne vit que pour les petits centimes et les bonnes affaires. Son objet préféré c'est son porte monnaie. Il ne sert que son intérêt et s'en fiche d'être manipulé tant qu'à la fin il gagne ses deniers.
- **Kawai la banane** : Rival de la team Oasis, il n'est jamais apparu dans leur pub donc il a créé sa propre boisson : " Le banana Split". Depuis il est anti fruit et cherche à s'amuser et vivre sa vie à 1000 à l'heure... en gros c'est un kiffeur et aussi un gros péteur.

Veillée de lancement

- Voir annexe + fiction générale

Veillée conte 1

- Voir annexe

Veillée conte 2

- Voir annexe



FICHE D'ACTIVITÉ – BRANCHE CADETTE

ACTI 1 : ARIEL ET ILAN



SUJET : Le scoutisme comme vecteur de citoyenneté à travers les premiers Scout de Robert Baden Powell

SOUS – OBJECTIFS :

L'enfant de 8/9 ans doit être capable de citer la date et le créateur du premier camp	Robert Baden Powell en 1907.
L'enfant de 9/10 ans doit être capable de citer au moins deux des quatre patrouilles.	Les courlis Les corbeaux Les loups Les taureaux
L'enfant de 10/11 ans doit être capable de citer une des raisons de création du scoutisme.	Apprendre à être autonome Être solidaire Enseigner des compétences de survie

DÉROULEMENT :

PARTIE 1

Hippo- glouton

Les 6 équipes sont séparées dans un carré / rectangle.

Des ballons sont placés par salve au centre. Les équipes doivent former des binômes qui vont chercher en brouette des ballons (un à la fois par binôme). Chaque équipe peut envoyer 3 binômes à la fois qui se battent pour 10 ballons (2 binômes se retrouvent sans ballon pour l'enjeu). Chaque binôme peut prendre un ballon maximum. À la fin de la salve, les binômes qui ont eu des ballons reçoivent des informations et de l'argent (pour la partie 2). A la fin, l'équipe se réunit et lis les papiers récoltés.

PARTIE 2

Money Drop

Les animateurs rééquilibrent les papiers d'informations et l'argent pour que toutes les équipes soient à égalité.

Toutes les équipes ont 3 cases devant elles (option A, B ou C). Au milieu des équipes, le fictionné va lire des questions et proposer 3 réponses, les équipes doivent placer leur argent sur la réponse qu'ils pensent la plus adéquate (ils doivent toujours parier tout leur argent et ne sont pas obligés de tout parier sur une case). Tout argent mis sur une mauvaise réponse disparaît. On double l'argent mis sur la bonne réponse.

PARTIE 3

Créa

Les bats échangent l'argent contre du matos de créa et doivent créer leur nom d'équipe, chants et le drapeau.

RÔLE DES ANIMATEURS DÉGUISÉS :

6 fictionnés pour l'intro, 2 pour la partie 1 du jeu et 2 en tant que présentateur et 6 pour faire le jury

RÔLE DES ANIMATEURS D'ÉQUIPE :

Partie 1 : s'assurer que personne ne se blesse au jeu, et que pas plusieurs binômes en même temps dans l'arène

Partie 2 : s'assurer que tous les bats comprennent le jeu et posent de la thune

Partie 3 : guider la créa

FICTION :

Le matin après le crash, les six survivants se rassemblent autour d'un feu allumé par Mamita. Kenzo panique pour son costume de mariage, Kenza râle parce qu'elle n'a plus de maquillage, Kawai fait des grimaces pour les calmer. Rico propose hypocritement de diriger le groupe, mais Mamita lève la main : « Personne ne sortira d'ici seul. Il faut faire équipe. »

FEEDBACK :

Intégré à l'activité : OUI

TIMING :

Tranches horaires	temps
Partie 1	45 minutes
Partie 2	15 minutes
Partie 3	30 minutes

MATOS :

Besoin	Quantité
Faux billets	Autant que possible
Balles en plastique / ballon à gonfler	Autant que possible
Option A, B ou C	6
Matos de créa etc(drapeau, feutres, scotch)	Bcp pour 6 équipes



FICHE D'ACTIVITÉ – BRANCHE CADETTE

ACTI 2 : ADAM ET MILA



SUJET : Les premières relations entre scoutisme et judaïsme en France à travers l'exemple des EEIF de Robert Gamzon

SOUS – OBJECTIFS :

L'enfant de 8/9 ans doit être capable de citer l'année de création des EEIF et son fondateur	Robert Gamzon en 1923
L'enfant de 9/10 ans doit être capable de citer 2 valeurs partagées entre les EEIF et les autres scouts.	La solidarité, le service, la fraternité, l'honnêteté.
L'enfant de 10/11 ans doit être capable de citer une raison pour laquelle les eeif ont été créés	Pour permettre aux jeunes juifs de pratiquer le scoutisme tout en restant fidèles à leur culture et leur religion

DÉROULEMENT :

PARTIE 1

Code à déchiffrer

Les enfants sont en ligne et devront aller chercher des papiers cachés dans le camp. Une fois tous les papiers récupérés, les enfants seront par équipe et devront déchiffrer plusieurs mots dans le texte (A vaut K) et ils devront lire le texte et le garder pour la suite.

PARTIE 2

Le Relais Puzzle

Les enfants doivent faire un parcours et arriver au bout, ils doivent prendre UNE pièce de puzzle à la fois, puis revenir dans leur équipe. Chaque équipe a une zone avec les enfants où ils doivent reconstituer le puzzle. Le premier joueur de chaque équipe court jusqu'à la zone où les pièces sont cachées. Il prend une seule pièce et revient en courant pour la déposer dans la "zone de puzzle". Il tape dans la main du suivant qui part à son tour. Une fois toutes les pièces ramenées, l'équipe doit assembler le puzzle le plus vite possible. Il y a 16 pièces de puzzle.

PARTIE 3

Scénette

Les enfants vont jouer ce qu'il y a écrit dans les papiers, une personne de l'équipe va raconter et l'équipe doit jouer le texte devant toutes les autres équipes.

RÔLE DES ANIMATEURS DÉGUISÉS :

Partie 1 : /

Partie 2 : 1 anim pour donner le puzzle a la fin du parcours

Partie 3 : aider les enfants dans leur projet

RÔLE DES ANIMATEURS D'ÉQUIPE :

Partie 1: rester avec l'équipes et vérifier s' ils trouvent les bon mot de passe, s' ils n'y arrivent pas l'animateur leur donne des indices et si ils ne l'ont toujours pas il leur donne la réponse

Partie 2: un animateur dans chaque zone de puzzle, un ou deux animateurs qui surveillent le bon déroulement du parcours et trois animateurs qui s'occupent de donner les pièces de puzzle au bout du parcours a chaque équipes. À la fin il doivent tous avoir le puzzle complet.

Partie 3: un animateur par équipe et il doit surveiller le bon déroulement

FICTION :

En avançant dans la jungle, le groupe découvre une grande dalle ronde en pierre, couverte de symboles brésiliens et de morceaux de kippa dessinés. Une voix surgit de nulle part : « Pour avancer, vous devez compléter le *puzzle des alliances* ». Grâce ce puzzle ils ont la certitude que la kippa magique existe.

FEEDBACK :

Intégré à l'activité : OUI

TIMING :

Tranche horaire	Temps
Partie 1	40 minutes
Partie 2	40 minutes
Partie 3	30 minutes

MATOS :

Besoin	Quantité
Feuilles blanches	20
stylo	6



FICHE D'ACTIVITÉ – BRANCHE CADETTE

ACTI 3: DALHIA ET KARL



SUJET : Affirmer sa citoyenneté à travers les lois scouts sur un camp d'été

SOUS – OBJECTIFS :

L'enfant de 8/9 ans doit être capable de citer deux règles de vie qui s'appliquent aussi bien aux valeurs citoyennes qu'aux lois scout	respecter les autres et leur différences aider les autres et agir avec solidarité
L'enfant de 9/10 ans doit être capable d'expliquer en une phrase pourquoi le minimum commun rentre dans les valeurs citoyennes	Cela signifie trouver ce que tous partagent comme principes essentiels pour bien vivre ensemble
L'enfant de 10/11 ans doit être capable d'énumérer deux raisons de l'importance des valeurs citoyennes sur un camp	aide à vivre ensemble dans le respect et la solidarité pendant un camp résoudre les conflits et mieux se comprendre

DÉROULEMENT :

PARTIE 1

Le vent souffle

Chaque équipe est en ronde et un animateur est au milieu et lance dès le vent souffle type « le vent souffle sur la personne de l'équipe la plus drôle ». Chaque équipe a 10 secondes de réflexion pour déterminer qui est le plus drôle de l'équipe et au top de l'animateur l'enfant choisi par l'équipe se met à courir en sprintant vers un animateur qui sera plus loin à un endroit fixe. L'animateur donne une information assez longue ou complexe à l'enfant. Sur le trajet retour afin de rendre le jeu plus difficile un animateur sera au milieu et posera une question complètement banal à l'enfants type « cite moi 3 chanteur français » afin de le déstabiliser.

Une fois retourné dans l'équipe l'enfant ira rapporter l'information qu'il aura retenu à une personne de l'équipe qui se chargera de noter les informations sur un papier. L'animateur relance le vent souffle et l'acti se poursuit.

PARTIE 2

Beer pong sans beer

Le jeu est organisé deux équipes par deux (1 vs 1). Sur une surface (table d'U si ya ou sinon sur l'herbe avec des planches en dessous), il y a disposé des gobelets en forme de pyramide aux deux bouts de la table en face de chaque équipe. Dans les gobelets il peut y avoir différents liquides qui peuvent avoir bon goût ou non. Chacun leur tour les deux équipes s'affrontent un enfant à la fois en essayant de lancer une balle de ping pong dans un des verres de l'équipe adverse. Si le tir est réussi, l'animateur pose une question sur les infos récupérées avant au lanceur, s'il donne une bonne réponse c'est le joueur en face qui doit boire le contenu du verre, sinon c'est lui qui boit. Le verre bu est alors retiré de la table et posé à côté de l'équipe qui l'a bu. A la fin du jeu on comptabilise le nombre de verres bu par chaque équipe, celle qui en a bu le plus a perdu.

PARTIE 3

Créa

Les enfants sont par équipe. Chaque équipe doit préparer son propre ensemble de loi qu'ils doivent respecter pour être la meilleure équipe, celle qui fonctionne le mieux un peu comme une petite charte d'équipe à créer et après à présenter aux fictionnés. La charte doit être écrite sur une feuille A3 et décorée avec le matériel donné car l'esthétique sera aussi jugée !

RÔLE DES ANIMATEURS DÉGUISÉS :

Partie 1 : 3 anims qui donne les infos 3 anims au milieu pour donner un gage et 1 dans chaque équipe pour noter les infos

Partie 2 : poser les questions

Partie 3 : aider les enfants dans leur projet

RÔLE DES ANIMATEURS D'ÉQUIPE :

Partie 1 : vérifier que tous les bats ont bien compris les informations et le jeu le vent souffle

Partie 2 : poser les questions à la fin du parcours

Partie 3 : aider les enfants dans leur créa

FICTION :

Après deux jours présent sur l'île les naufragés ne font que de se disputer. Mamita les a réunis. Assis en rond sur des troncs de bananiers, les six naufragés décident qu'il faut des règles s'ils veulent survivre (et arriver au carnaval). Mamita sort un vieux carnet et propose d'écrire un code de Kipakabana. Chacun ajoute une loi.

FEEDBACK :

Intégré à l'activité : OUI

TIMING :

Tranches horaires	Temps
Partie 1	30
Partie 2	30
Partie 3	25

MATOS :

Matos	Quantité
gobelets en carton	60
balle de ping pong	10
feuilles A3 colorées	20
stylo	6
gommettes	6 paquets
feutres de couleur	Pleins
scotch	3



FICHE D'ACTIVITÉ – BRANCHE CADETTE

ACTI 4: ELI ET LIAM



SUJET : L'héritage des grandes figure du scoutisme français à travers Edmond Fleg

SOUS – OBJECTIFS :

L'enfant de 8-9 ans doit être capable de raconter qui était Edmond Fleg et ce qu'il a fait pour les scouts juifs en France.	Edmond Fleg est un écrivain et un homme important qui a aidé les scouts juifs à exister en France. Il pensait que c'était important d'être fier d'être juif et scout.
L'enfant de 9-10 ans doit être capable d'expliquer pourquoi Edmond Fleg voulait que les jeunes juifs aient leur propre scoutisme.	Fleg voulait que les jeunes juifs puissent vivre leur foi en étant scouts, avec des chansons, des fêtes et des traditions qui leur ressemblent.
L'enfant de 10-11 ans doit être capable de reconnaître en quoi l'engagement d'Edmond Fleg a influencé le scoutisme juif d'aujourd'hui.	Grâce à Fleg, les EEIF (Éclaireuses Éclaireurs Israélites de France) existent encore aujourd'hui et permettent aux jeunes juifs de vivre un scoutisme ouvert, engagé et fidèle à leur culture.

DÉROULEMENT :

PARTIE 1

Bataille navale :

Répartition des bats par équipes (1 eq vs 1 eq). Chaque équipe va disposer d'une grille imprimée en papier. Dans un premier temps les bats vont se répartir par équipe et vont devoir placer les navires sur la grille (horizontalement et verticalement) en grisant des cases. Puis après les équipes vont s'affronter une équipe après l'autre donc un bat après l'autre en donnant le croisement entre une ligne horizontal et une ligne vertical par exemple « G6 ».Lorsqu'une équipe coule le navire (navire=4 cases) de l'équipe adverse elle remporte un papier ou il y'aura une information sur l'acti et son équipe a également le droit de rejouer directement. L'équipe qui gagne le plus de papiers remporte la partie. A la fin de la partie, l'équipe qui a perdu récupère les papiers manquants et puis il y aura un temps d'échange entre les bats et l'anim d'équipe pour lire et bien comprendre les annexes.

PARTIE 2

Jeu d'équipe avec un ballon :

Les bats sont répartis par équipe en colonne. On glisse un ballon gonflé entre chaque joueur d'une même équipe. Les joueurs ne doivent plus toucher le ballon avec les mains, mais le faire tenir en l'écrasant doucement contre le dos du joueur de devant. Le but de l'acti est de franchir la ligne d'arrivée sans faire tomber un ballon d'un membre de l'équipe. Si un ballon d'un des membres de l'équipe tombe : un anim fictionné leur pose une question et l'équipe entière doit recommencer le jeu sur la ligne de départ. La première équipe qui finit sans faire tomber un ballon gagne.

PARTIE 3

Les choristes :

Comme dans les choristes, les enfants se réunissent par équipe et propre une chorale à l'aide des informations recueillis durant la partie 1. L'équipe qui fera vibrer le jury par ses altos gagne. (dédicace à lévana qui fera le jury)

RÔLE DES ANIMATEURS DÉGUISÉS :

Partie 1 : Les anims fictionnés pimpe le jeu lors de la partie 1. Anim avec des blagues et font

nimp toute au long de la bataille navale

Partie 2 : 5 anims fictionnés perturbent le poule renard vipère et posent des questions au bats le long du jeu s' ils répondent pas juste à la question.

Partie 3 : Les fictionnés font le jury et décident qui gagne à la fin.

RÔLE DES ANIMATEURS D'ÉQUIPE :

Partie 1 : vérifier que tous les bats participent à la bataille navale , + que les bats ont compris

les annexes, leurs poser des questions

Partie 2 : s'assurer que tous les bats joue au poule renard vipère

Partie 3 : aider pour la scénette

FICTION :

En explorant une grotte, le groupe découvre une cache secrète pleine de provisions. C'est Rato qui les avait accumulées en cachette : bananes séchées, miettes, objets brillants. Fier de sa trouvaille, il assume sa mentalité de rat : radin, malin, toujours à l'affût des bonnes affaires. Pour lui, tout peut servir un jour. Finalement, ses réserves sauvent le dîner. Depuis, Rato garde son titre : maître des provisions... mais partage juste ce qu'il faut.

FEEDBACK :

Intégré à l'activité : OUI

TIMING :

Tranches horaires	Temps
Partie 1	30
Partie 2	30
Partie 3	30

MATOS :

Matos	Quantité
Peinture	6 pots de couleurs différentes
Feuilles, stylos	plein



FICHE D'ACTIVITÉ – BRANCHE CADETTE

ACTI 5: ADAM ET DALHIA



SUJET : La place des EEIF pendant la 2nd guerre mondiale à travers la branche de résistance de la sixième

SOUS – OBJECTIFS :

L'enfant de 8/9 ans doit être capable de nommer le groupe scout impliqué dans la résistance durant la seconde guerre mondiale	La sixième : éclaireurs israélites de France
L'enfant de 9/10 ans doit être capable de citer une action réalisée par le groupe de la sixième	La distribution de faux papiers l'aide au passage des juifs en zone libre
L'enfant de 10/11 ans doit être capable de citer au moins deux façons dont les scouts ont contribué à la résistance française	Aider les personnes à se cacher des nazis participation au sabotage des lignes de trains transmettre les messages entre les membres de la résistance

DÉROULEMENT :

PARTIE 1

Twister/quiz géant :

Les équipes sont organisées en binôme d'équipe (1 vs 1). Un animateur est maître du jeu et va donner à chaque enfant quand vient son tour une couleur et un membre du corps à placer (genre vert pied droit, faut donner des trucs un peu durs pour pas que le jeu dure une plombe). Chacun son tour un enfant de chaque équipe se positionne sur le plateau en fonction de ce que l'anim donne. A partir du moment où chaque joueur a deux membres positionnés sur le plateau, chaque tour l'enfant doit, en plus de tenir leur position, effectuer un gage (réalisable dans la situation). Si l'enfant échoue à son gage ou tombe de sa position il est éliminé du plateau. Si le gage est bien effectué et que l'enfant tient sur le plateau, son équipe gagne un papier avec une information. Le but de chaque équipe est d'avoir le plus d'enfants de son équipe sur le plateau. A la fin du jeu, l'équipe qui a le plus de joueurs encore sur le plateau avec au moins deux membres en position a gagné. Dès la fin du jeu, 10 minutes de temps d'équipe pour lire les papiers et les apprendre pour la seconde partie de l'acti.

PARTIE 2

Poule Renard Vipère :

Dans cette version revisitée du célèbre jeu "Poule-Renard-Vipère", chaque équipe possède sa propre base identifiée par une couleur de peinture. Les enfants ont les mains remplies de peinture correspondant à leur équipe, et leur objectif est de toucher le plus d'adversaires possible pour les capturer. Lorsqu'un joueur est touché, il est emmené en prison dans la base de l'équipe adverse, mais n'y reste que si son adversaire peut répondre correctement à une question posée par l'animateur présent dans la base. Sinon, le prisonnier est libéré. Le jeu permet d'allier esprit d'équipe, révision ludique des notions vues, et fous rires garantis grâce à la peinture !

PARTIE 3

Bataille de peinture :

On va seulement arrêter le jeu en partie 2 et prendre tous les enfants pour regarder l'équipe qui a le moins de peinture sur eux même et donner la victoire à l'équipe pour finir sur une grosse bataille de peinture ! Les animateurs participeront bien évidemment !!! (ça va être très drôle)

RÔLE DES ANIMATEURS DÉGUISÉS :

Partie 1 : 1 anim par twister

Partie 2 : intercepté les bats au milieu du terrain et leur poser une question

Partie 3 : /

RÔLE DES ANIMATEURS D'ÉQUIPE :

- Distribution des papiers
- Aider à comprendre les infos
- Poser les questions
- Donner de la peinture aux enfants

FICTION :

Pour survivre sur l'île, Kenzo lance une journée « spécial apprentis scouts ». Il montre comment faire un feu avec deux coquillages, purifier l'eau avec du charbon de noix de coco, et reconnaître les fruits qui font péter (merci Kawai pour la démonstration...). Kenzo construit une cabane bancale, KENZA tisse une corde à partir de cheveux de palmier. Même Rico fait semblant d'aider, pendant que Rato vole des vivres pour se faire une réserve personnelle.

FEEDBACK :

Intégré à l'activité : OUI

TIMING :

Tranches horaires	Temps
Partie 1	35 min
Partie 2	40 min
Partie 3	30 min

MATOS :

Besoin Quantité	Quantité
bâche blanche	6
marqueurs indélébiles bleu rouge vert et jaune pour dessiner les cercles.	4 de chaque
peinture de 6 couleurs différentes 4 pots par couleurs	4 pots par couleurs
ficelle	3



FICHE D'ACTIVITÉ – BRANCHE CADETTE

ACTI 6: IRIS ET RAPHAËL



SUJET : L'inclusivité, un engagement citoyen à travers l'exemple des paralympiques (maccabiades)

SOUS – OBJECTIFS :

L'enfant de 8/9 ans doit être capable de définir les jeux paralympiques	Compétition de sport international où les athlètes participants sont en situation de handicap
L'enfant de 9/10 ans doit être capable de citer deux athlètes et leurs handicaps	Théo Curin : Il était nageur avec quatre membres amputés Marie-Amélie le Fur : Elle est championne d'athlétisme et a une jambe amputée
L'enfant de 10/11 ans doit être capable citer deux sports possibles et leurs handicaps associés	Tennis/fauteuil Athlétisme/amputation

DÉROULEMENT :

PARTIE 1

Jeux individuels

Les enfants iront à des stands, il y aura en tout 8 stands, chacun avec leurs opposé pour handicapés. Afin de gagner des points individuels, ils devront gagner dans le sport normal et son opposé handicapé. S'ils échouent, ils auront 1 point, s'ils y arrivent ils auront 3 points. Les 3 gagnants s'affrontent devant tout le monde sur une épreuve tirée au sort par les fictionnés. Les 4 stands pour les gens normaux : Course, lucarne d'Evry, minigolf, bli-bla-bleu individuel(avec des signaux lumineux). Pour les handicapés : Course à cloche pied, football aveugle, minigolf assi, bli-bleau (avec des signaux sonores).

PARTIE 2

Jeux collectifs

C'est l'après-midi, les bats sont par équipe. Il y a trois grands jeux et 2 équipes s'affrontent. Ça tourne toutes les 30 minutes.

- Rugby touché: 2 équipes s'affrontent. Le but est de rentrer avec le ballon dans la zone adverse. En phase offensive: l'équipe se fait des passes pour avancer. On peut avancer avec la balle. Mais pas de passe en avant seulement en arrière ou sur le côté. Lorsqu'on est touché par un joueur adverse, le jeu s'arrête, le joueur avec la balle s'arrête et pose la balle au sol, les joueurs se remettent en formation, le joueur arrêté refait une passe et le jeu reprend. Si l'équipe est touchée plus de 3 fois l'équipe attaquante devient l'équipe défendante de plus si le ballon touche le sol c'est balle à l'adversaire. Phase défensive: il faut toucher avec les 2 mains pas de placage ou de contact violent juste toucher l'adversaire. Intercepter le ballon est autorisé pour reprendre le jeu
- Tech géante : Deux équipes s'affrontent : l'une frappe la balle et court faire un aller-retour entre deux bases pendant que l'autre essaie de la rattraper et de la renvoyer au plus vite. Si le coureur est touché par la balle ou que la balle revient avant son retour, il est éliminé ; sinon, il marque un point.
- Jeu de la bouée. On distribue une grosse bouée à chaque équipe. Le but est de réussir le parcours du combattant avec la bouée avant que l'équipe adverse n'y arrive. Pour cela tous les bats doivent tous obligatoirement avoir une main sur la bouée qu'il porte et réussir le parcours du combattant. Si un bat enlève sa main ou que la bouée touche le sol c'est retour au début de l'épreuve (le parcours du combattant étant divisé en plusieurs épreuves).

RÔLE DES ANIMATEURS DÉGUISÉS :

Partie 1 : Un anim fictionné par stand
Partie 2 : Un anim fictionné par jeu

RÔLE DES ANIMATEURS D'ÉQUIPE :

Partie 1 : Un anim avec le fictionné pour surveiller
Partie 2 : anim avec les enfants

FICTION :

Alors qu'ils s'entraînent à survivre, le sol tremble et une tribu d'étranges créatures surgit : les Gardiens de Kipakabana, mi-singes, mi-tortues, avec des lunettes de soleil et des maillots fluo. Leur chef déclare : « Si vous voulez approcher la Kippa Kabana, vous devez nous battre aux Jeux Sacrés de l'île et vous gagnerez une carte qui vous y mènera. » Les gardiens sont forts, mais Kenza motive le groupe : « On n'y arrivera qu'en équipe ! ». Rico fait semblant de participer, mais prépare un plan pour saboter les jeux...

FEEDBACK :

Intégré à l'activité : OUI

TIMING :

Tranches horaires	Temps
Partie 1	1h30
Partie 2	1h00

MATOS :

Balle de foot	1
Club de golf, balle de golf ou de tennis	2 club et 5 balles
Balle de sioul (rugby)	1
Grosse boué	2



FICHE D'ACTIVITÉ – BRANCHE CADETTE

ACTI 7: ALEXANDRE ET MILA



SUJET : La musique comme moyen d'affirmation de sa citoyenneté, à travers l'exemple de la Marseillaise

SOUS – OBJECTIFS :

L'enfant de 8/9 ans doit être capable de citer la date de création et l'auteur de la marseillaise	25/04/1792. Claude Joseph rouget de Lisle
L'enfant de 9/10 ans doit être capable de donner 2 motivations derrière l'écriture de la marseillaise	Encourager les soldats français à défendre les couleurs de la France pour le rappeler qu'ils se battaient pour leur liberté
L'enfant de 10/11 ans doit être capable de nommer 2 autres chansons qui affirment l'identité française	Le chant des partisans La strasbourgeoise

DÉROULEMENT :

PARTIE 1

Jeu mastermind remasterisé

Les enfants sont par équipe et ont en leur possession une feuille avec 8 cercles de couleurs différentes. Ils devront par la suite aller chercher les animateurs qui ont les feutres (un animateur possède une couleur) il faut que les couleurs soit trouvé dans le même ordre que sur la feuille de l'équipe, si une équipe trouve un animateur et qu'il n'a pas la couleur suivante correspondante au schéma de la feuille la ligne s'annule mais ils gardent leur papier et doivent recommencer la ligne depuis le début. S' ils ont la bonne couleur, l'animateur doit leur donner un papier.

PARTIE 2

Béret

Ils sont divisés en deux équipes et vont faire un béret avec une très grande distance entre les deux équipes, on leur distribue leurs mots et lorsque ils sont appelés ils doivent attendre 2s qu'on leur donne leur contrainte (ex: ramper , 4 pattes , à reculons,... etc) puis aller chercher l'objet au centre le plus vite possible, sans se faire toucher ou attraper par l'équipe adverse, le retour ne se fait pas en courant mais bien avec la contrainte

PARTIE 3

Money Drop

Les enfants se remettent par équipe et vont jouer à un Money drop où il va y avoir un animateur qui va poser des questions. Chaque équipe aura devant elle quatre feuilles soit quatre propositions de réponse et devra miser un joueur sur une réponse si l'enfant est sur une case avec une mauvaise réponse, il est éliminé et ne peut plus aider son équipe à ce moment-là, l'équipe doit remiser deux joueurs et ainsi de suite.

RÔLE DES ANIMATEURS DÉGUISÉS :

Partie 1: /
Partie 2 : être présent pendant le béret
Partie 3: /

RÔLE DES ANIMATEURS D'ÉQUIPE :

Partie 1: un anim par équipes qui garde les papier et vérifie l'ordre. Huit animateurs sont dispatchés sur le terrain avec huit feutres de couleur différente ils doivent remplir les cercles ou barrer la ligne et donner au nom en papier. À la fin toutes les équipes doivent avoir tous les papiers.

Partie 2: un animateur, lis l'histoire (annexe 1) les autres doivent surveiller le bon déroulement du béret.

Partie 3: un animateur par équipe et il doit surveiller le bon déroulement du Money drop

FICTION :

La nuit après avoir battu les Gardiens sacrés, Rico et Rato volent la carte secrète des Gardiens et découvre l'emplacement exact de la Kippa Kabana. Il décide d'agir seul, sans règles. À la nuit tombée, il surgit avec Rato armé d'un lance-pastèques et d'une armure faite de casseroles. « La Kippa est à nous ! Plus besoin de vous ! » hurle-t-il en attaquant le camp. Kawai se cache derrière un palmier, Kenzo fait barrage avec une liane, Kenza crie : « On ne touche pas à mon mariage ! » Mamita brandit une louche. Ensemble, ils forment un cercle et résistent, en criant leur serment : « Unis comme une kippa, solides comme une Kabana ! ». Après avoir batailler contre Rico et Rato, le groupe les capture et les enferme dans une cage.

FEEDBACK :

Intégré à l'activité : OUI

TIMING :

Tranches horaires	Temps
Partie 1	30
Partie 2	30
Partie 3	30

MATOS :

Besoin	Quantité
Feuilles blanches	20
Stylo	6
Feutre	20



FICHE D'ACTIVITÉ – BRANCHE CADETTE

ACTI 8: ILAN ET LIAM



SUJET : L'engagement citoyen au service de l'environnement, à travers l'exemple du de la COP 21 en France.

SOUS – OBJECTIFS :

L'enfant de 8/9 ans doit être capable de citer en une phrase ce qu'est la COP 21 et 3 pays qui y étaient.	<ul style="list-style-type: none">- La COP 21 est une grande réunion où des pays du monde entier se sont mis d'accord qui y étaient.pour protéger la planète du réchauffement climatique.- Parmi ces pays : la France, les États-Unis, la Chine.
L'enfant de 9/10 ans doit être capable de citer au moins 2 engagements annoncés par la COP 21.	<ul style="list-style-type: none">Limitier le réchauffement climatique à moins de 2 degrés.- Réduire les gaz à effet de serre dans chaque pays.- Aider les pays pauvres à faire face au réchauffement climatique.
L'enfant de 10/11 ans doit être capable de citer au moins 2 engagements mis en place.	<ul style="list-style-type: none">De plus en plus de bus et voitures roulent à l'électricité.- Des pays ont construit des champs de panneaux solaires ou d'éoliennes.- Des écoles et des bâtiments sont devenus mieux isolés pour utiliser moins de chauffage.

DÉROULEMENT :

PARTIE 1

On attribue à chaque équipe une couleur et chaque couleur correspond à une enveloppe cachée dans le camp. Les équipes doivent trouver leur enveloppe cachée dans le camp et une fois trouvée, les équipes devront résoudre les 4 énigmes qu'elles contiennent. L'équipe qui le fait le plus rapidement a gagné. Les énigmes leur permettront d'apprendre ce qu'est la COP 21, certains grands pays qui y ont participé ainsi que les engagements annoncés par la COP 21.

PARTIE 2

Les équipes s'affrontent dans un jeu de transvasement d'eau. Ils se placent à la queue leu leu. Le premier de la colonne a une bassine pleine d'eau et le but est d'arriver avec le plus d'eau possible à la fin de la colonne. L'équipe gagnante reçoit une question posée par un animateur sur les caractéristiques et les activités du jardin partagé. Si l'équipe arrive à bien répondre, ils obtiennent du matériel pour le concours de charre ainsi engagements mis en place par des pays suite à la COP 21 qu'ils devront utiliser pour la partie 3.

PARTIE 3

A partir du matériel gagné, chaque équipe construit un charre qui doit représenter les conséquences des engagements de la COP 21. Il faut décorer le charre, créer un cri de guerre et imaginer une scénette ou une chanson sur la COP 21 à l'aide des info reçus lors des précédentes parties. À la fin, une course est organisée entre les équipes avec leur charre.

RÔLE DES ANIMATEURS DÉGUISÉS :

Partie 1 : /
Partie 2 : être à la fin de la queue leu leu et poser une question
Partie 3 : distribuer le matériel aux équipes pour le concours de charres

RÔLE DES ANIMATEURS D'ÉQUIPE :

Partie 1 : rester avec les enfants et décoder avec eux et vérifier qu'ils comprennent les énigmes.

Partie 2 : encadrer les épreuves et animer le quizz (poser les questions) + donner le matériel et les papiers.

Partie 3 : coordonner l'équipe, encourager les équipes, les aider à construire le charre.

FICTION :

Le groupe les regarde, attachés à un arbre, la tête basse. Kenzo veut les abandonner. Kawai dit qu'ils puent le fromage. Mais Kenza pose la question : « Est-ce qu'on veut leur ressembler... ou être meilleurs ? » Mamita murmure : « La vraie force, c'est de savoir pardonner. » Un grand silence tombe. Finalement, tous votent. C'est serré... mais la majorité choisit de leur laisser une dernière chance, s'ils acceptent une mission : se racheter en aidant à retrouver la Kippa Kabana.

FEEDBACK :

Intégré à l'activité : OUI

TIMING :

Tranches horaires	Temps
Partie 1	25 minutes
Partie 2	30 minutes
Partie 3	55 minutes

MATOS :

Matos	Quantité
Feuilles, stylo	30
enveloppes	10
bassines	12
roues pour charre	12
peinture	6
clou	50



FICHE D'ACTIVITÉ – BRANCHE CADETTE

ACTI 9: ELI ET NOAH



SUJET : Les citoyens français qui soutiennent la production locale à travers l'association de l'AMAP (concours de bouffe)

SOUS – OBJECTIFS :

L'enfant de 8/9 ans doit être capable de définir avec ses mots l'AMAP	Association pour le Maintien d'une Agriculture Paysanne
L'enfant de 9/10 ans doit être capable de citer au moins deux avantages	1. Manger localement 2. Se rapprocher des agriculteurs
L'enfant de 10/11 ans doit être capable de donner 5 puits et légumes locaux et leurs saisons	1. Citron = hiver 2. Pastèque = été 3. Cerises = été 4. Mûres = été 5. Fraises = été

DÉROULEMENT :

PARTIE 1

Jeu du "Carré Magique" :

Les enfants sont répartis en équipes. Une grande nappe est placée dans un endroit sombre ou en forêt. Sur cette nappe sont affichées des images symbolisant les sous-objectifs (ex : fruits de saison, agriculteurs, logo AMAP...). Chaque équipe déguise un de ses membres pour qu'il soit méconnaissable (chapeaux, lunettes, capes, etc.). Un par un, les enfants déguisés se rendent vers le carré magique pour observer pendant 2 minutes et mémoriser un maximum d'informations. Des animateurs déguisés rôdent : si un enfant est reconnu, il doit immédiatement repartir vers son équipe et transmettre ce qu'il a vu. Un texte à trous fourni au départ les aide à se concentrer sur les bonnes infos, mais il est retiré après quelques minutes.

PARTIE 2

Chaque équipe doit ensuite composer un menu local et de saison (concours de bouffe). Les enfants doivent utiliser les fruits/légumes qu'ils ont identifiés pour proposer une entrée, un plat et un dessert.

PARTIE 3

Présentation des menus par chaque équipe, argumentation autour du soutien à l'agriculture locale (rappel de ce qu'est l'AMAP et pourquoi c'est important).

RÔLE DES ANIMATEURS DÉGUISÉS :

Créer l'ambiance mystérieuse autour du carré magique
Tenter de reconnaître les enfants déguisés (mais pas trop facilement) assurer la secu

RÔLE DES ANIMATEURS D'ÉQUIPE :

Aider les enfants à se déguiser
Encourager la mémorisation, aider pour la création des menus

FICTION :

Le groupe repart dans la jungle, guidé par la carte. Soudain, un vieux pont suspendu s'effondre sous leurs pieds : Kenza, Kenzo et Mamita se retrouvent accrochés à une liane, au bord du vide. Kawai crie. Rico, de son côté, tient la carte dans une main... et voit la liane glisser. S'il saute pour les aider, il perd la carte dans la rivière. S'il garde la carte, il les laisse tomber. Le temps s'arrête. Rato le supplie : « Choisis-toi, Rico ! » Mais pour la première fois, Rico pense aux autres. Il bondit, lâche la carte... et sauve Kenza. La carte coule, mais quelque chose d'autre vient de naître : la confiance.

FEEDBACK :

Intégré à l'activité : OUI

TIMING :

Tranches horaires	Temps
Partie 1	45
Partie 2	30
Partie 3	20

MATOS :

Besoin	Quantité
Nappes ou drap foncé	1
Fiches images	10-15
plaquette de maquillage	6



FICHE D'ACTIVITÉ – BRANCHE CADETTE

ACTI 10: ANOUK ET EYTAN



SUJET : Le scoutisme comme moyen de rassemblement international à travers l'exemple du Jamboree 2023 en Corée du Sud

SOUS – OBJECTIFS :

L'enfant de 8/9 ans doit être capable de citer la date et le lieu où s'est tenu le dernier jamboree	La Corée du Sud Du 1er au 12 août 2023
L'enfant de 9/10 ans doit être capable de Citer trois activités spécifiques en Corée qui ont lieu lors du Jamboree	1) Rassembler tous les rêves de chacun que les scouts avaient en commun (ex: aller sur la lune...) afin de trouver des points communs entre tous les scouts. 2) Atelier d'origami Coréen 3) Jeux traditionnels
L'enfant de 10/11 ans doit être capable d'expliquer en une phrase pourquoi le Jamboree est un symbole de paix et de rassemblement international	Le Jamboree rassemble des jeunes de tous les pays pour faire la paix et partager leurs cultures

DÉROULEMENT :

PARTIE 1

Babyfoot humain

Le jeu se fera sous forme de baby-foot à taille humaine.

Le terrain est coupé en 3 et chaque fois 2 équipes s'affrontent.

En tout, il y aura 3 parties. L'équipe qui perd ira sur un autre terrain et affrontera une autre équipe.

Mise en place des joueurs :

Lignes de 6 (le nombre de joueurs par ligne est à réadapter quand on aura le nombre exact par équipe) :

2 rouges

3 bleus

5 rouges

3 bleus

5 bleus

3 bleus

2 rouges

1 goal de chaque équipe

Les anims d'équipes = arbitres

(S'il y a des bats en plus = sur le "banc" des remplaçants)

Comment jouer :

Les bats se tiennent par les mains et n'ont le droit uniquement de sauter sur place en fermant les jambes pour que la balle bouge, mais ne peuvent pas rester avec les jambes fermées.

Triche ou mauvaise :

1er appel : le bat doit rester les jambes ouvertes pendant 30 secondes et ne peut plus aider son équipe.

2ème appel : il sort du jeu et est handicapé son équipe jusqu'à la fin de la partie.

Temps d'un match : 5 min

Temps pour changer de stand et se remettre en place : ~5 min

Lancement officiel par un sifflet pour les 3 matchs en même temps.

À chaque fois qu'une équipe marque un point, elle le crie à haute voix : "INFOJAMBO"

À la fin de chaque partie, l'équipe perdante repart avec une carte "MALOJAMBO" (contrainte).

PARTIE 2

Chaque équipe se rassemble et doit lire ses INFOJAMBO avec les contraintes pour ceux qui en ont, et pour les autres, les lire et échanger dessus (~10 min).

Il est important que chaque équipe et chaque membre retiennent toutes les INFOJAMBO pour le quizz, durant lequel les INFOJAMBO seront récupérées par le jury (1 animateur de chaque équipe déguisé).

Déroulement du quizz :

On se retrouve au centre du terrain avec toutes les équipes (type rassemblement).

Pour une question posée, il y aura un défi. L'équipe la plus rapide gagne donc 1 point. (~10 min)

À la fin, un classement sera attribué (~5 min). Chaque équipe se rassemble dans un coin et devra sélectionner pour l'équipe sous elle une des 11 situations (des INFOJAMBO) et une ou plusieurs contraintes (selon la place du classement). Elle devra l'écrire sur une feuille, qui sera placée dans une enveloppe et servira pour la 3ème partie (~10 min).

Répartition selon le classement :

1er : Choisit à quelle équipe il souhaite ajouter un handicap (enveloppe Malus supplémentaire) + choisit la situation et la contrainte pour le 2e.

2e : Choisit 2 contraintes + la situation du 3e.

3e : Choisit 3 contraintes + la situation du 4e.

4e : Choisit 4 contraintes + la situation du 5e.

5e : Choisit 5 contraintes + la situation du 6e.

6e : Choisit quelle équipe va pouvoir se faire retirer 1 contrainte (pas le droit de s'auto-choisir) + la situation du 1er.

PARTIE 3

Chaque équipe reçoit son enveloppe contenant les consignes (papier ajouté par l'animateur d'équipe), ses contraintes et sa situation (situation = 1 des 11 INFOJAMBO). L'équipe dispose alors de 15 minutes pour préparer une pub de 1min30 maximum pour « vendre » le Jamboree, en se servant uniquement de la situation et des contraintes imposées.

(~5 minutes pour rassembler tout le monde)

Présentation :

Les 6 pubs sont présentées devant les autres équipes.

Chaque pub doit inclure une phrase inspirée des slogans du type :

« ... est à consommer avec modération »

RÔLE DES ANIMATEURS DÉGUISÉS :

Partie 2 : Jury du quizz

Partie 3 : Jury des pubs

RÔLE DES ANIMATEURS D'ÉQUIPE :

Partie 1 : Arbitre du babye foot

Partie 2 : Aider les infojambo

Partie 3 : Aider son équipe à créer une pub

FICTION :

Après des jours d'efforts, de pièges et de décisions difficiles, le groupe arrive enfin devant un immense temple de pierre en forme de kippa. Au centre, sur un piédestal doré : la Kippa Kabana, brillante, magique, dansant presque sous le vent. Mais alors qu'ils s'approchent... une explosion de confettis jaillit, et une silhouette apparaît en costume de carnaval, lunettes à strass et sceptre en noix de coco : Coco, le créateur de la kippa.

« *LA VÉRITÉ, JE VAIS VOUS ÉCLATER* », crie-t-il en riant comme un sorcier du samba avec un accent du sentier. Il leur lance le défi final : « Pour mériter la kippa, il faudra me battre... dans un combat de danse. »

FEEDBACK :

Intégré à l'activité : OUI

TIMING :

Tranches horaires	Temps
Partie 1	30
Partie 2	40
Partie 3	30

MATOS :

Besoin	Quantité
sifflet	1
Balle en mousse	3
Enveloppe	1 paquet
feuilles	



FICHE D'ACTIVITÉ – BRANCHE CADETTE

ACTI 11: MILA ET LIAM



SUJET : La mise en pratique à l'école/ dans la vie professionnelles des valeurs et pratiques scouts appris tout au long de notre parcours

SOUS – OBJECTIFS :

L'enfant de 8/9 ans doit Être capable de citer 2 exemples de qualités qu'on apprend chez les scouts et qui servent dans un métier.	<ul style="list-style-type: none">- L'esprit d'équipe- Être responsable
L'enfant de 9/10 ans doit Être capable de citer 2 métiers dans lesquels les valeurs du scoutisme sont particulièrement utiles	<ul style="list-style-type: none">- Infirmier : pour aider les autres, être organisé et réactif- Professeur : pour savoir guider un groupe, être à l'écoute
L'enfant de 10/11 ans doit être capable de citer au moins 2 exemples de situations dans un travail adulte où une qualité scout est utile.	<ul style="list-style-type: none">- "Quand il y a un gros problème au travail, un ancien scout reste calme et essaie de trouver une solution. Il a appris à garder son sang-froid en camp."- "Un ancien scout qui devient chef d'équipe sait bien répartir les tâches, parce qu'il l'a fait dans sa patrouille."

DÉROULEMENT :

PARTIE 1

Pacman :

Le jeu pacman version humain est une activité où les enfants jouent à éviter les animateurs fictionnés, tout comme dans le jeu vidéo Pac-Man.

Comment ça se joue ?

1. Les rôles :

- Deux enfants par équipes sont attachés entre eux et jouent le rôle de Pac-Man". Leur but est de ramasser des objets (des petites balles en mousse) dispersés dans le terrain de jeu afin de tuer les fantômes (animateurs fictionnés) afin de se frayer un passage. Une fois le passage dégagé, le duo doit courir dans la zone de sécurité se trouvant au centre du jeu. Une enveloppe leur sera donnée en guise de récompense. Chaque enveloppe contenant une annexe. Une fois la récompense obtenue, c'est un relai et le duo suivant part à son tour.
- Les animateurs fictionnés jouent le rôle des "fantômes". Leur but est de toucher (ou attraper) les enfants avant qu'il ne ramasse des objets pour les tuer / d'arriver dans la zone. Si duo touché alors le duo retourne avec son équipe et c'est un nouveau duo qui part.

2. Le terrain de jeu :

- Délimitez une zone de jeu avec des cônes ou des rubans pour que tout le monde sache où il peut se déplacer.
- Placez les objets à ramasser à différents endroits dans la zone de jeu.
- Zone de sécurité au centre du jeu = victory

3. Les règles :

- Ne pas se faire attraper
- Ramasser des objets pour buter les fantômes
- Aller dans la zone de sécu pour récup une enveloppe
- Interdiction de pousser ou frapper un duo adverse
- Faire en sorte de laisser les bats passer et d'en toucher de temps en temps interdit à la triche les anims on vous connaît.

Fin du jeu : On se réunit par équipe et on lit les enveloppes pour enregistrer le contenu.

PARTIE 2

Bli, Bla blo

Les bats sont répartis en équipe. Chaque équipe joue contre une autre équipe. Les bats sont répartis en trois colonnes. Un animateur fictionné, raconte une histoire avec du contenu (voir annexe) dans laquelle il prononce 3 mots. Chacun de ses mots entraîne une action à faire. Soit se baisser, soit ne rien faire, soit lever les mains. Ceux qui ne respectent pas sont éliminés. Le dernier survivant fait gagner son équipe

PARTIE 3

Créa défilé de mode :

Les enfants sont par équipe. Chaque équipe va devoir désigner une tenue traditionnelle complète brésilienne en fonction de ce qu'on leur attribue. Les animés d'équipes leurs montreront des tenues traditionnelles basiques pour qu'ils aient une idée puis ce sera eux de faire leur propre tenue comme ils veulent et choisir un mannequin qui va défiler en musique (de leur choix) devant les fictionnés. La meilleure tenue sera élue.

RÔLE DES ANIMATEURS DÉGUISÉS :

Partie 1 : Les animés déguisés seront placés au milieu du parcours Pacman, ils devront perturber le parcours des bats.

Partie 2 : Pose questions défis

Partie 3 : /

RÔLE DES ANIMATEURS D'ÉQUIPE :

Partie 1 : Lire les informations avec les bats. Expliquer et bien briefer les informations, voir s'ils ont compris en leur posant des questions.

Partie 2 : vérifier qu'aucun bat se ramasse lors du défi ou se casse la gueule

Partie 3 : Faire le défilé avec eux

FICTION :

Après trois manches de folie – quiz de samba, chorégraphie en équilibre sur des ananas et concours d’imitations de percussions – le groupe parvient à battre Coco. Il s’incline en riant : « Bon, OK... vous êtes peut-être un peu stylés. » Il claque des doigts et disparaît dans un nuage de plumes. La Kippa Kabana flotte au-dessus d’eux. Quand ils la touchent tous ensemble... des costumes colorés surgissent : Kenza reçoit une robe à plumes, Kenzo une chemise brillante, Kawai une veste à paillettes, Mamita un turban royal, Rico et Rato des lunettes en forme de fruits. C’est l’heure : direction Rio !

FEEDBACK :

Intégré à l’activité : OUI

TIMING :

Tranches horaires	Temps
Partie 1	50 minutes
Partie 2	20 minutes
Partie 3	30 minutes

MATOS :

Besoin	Quantité
Sardines	x 20
corde à brelage	2 rouleaux
enveloppes	20
feutres + stylo	x6



FICHE D'ACTIVITÉ – BRANCHE CADETTE

ACTI 12: RAPHAËLLE LA QUEENNNN BÉBÉÉÉ



SUJET : Activité feedback

SOUS – OBJECTIFS :

L'enfant de 8-9 ans doit être capable de citer une des raisons de création du scoutisme.	Apprendre à être autonome Être solidaire Enseigner des compétences de survie
L'enfant de 9/10 ans doit être capable d'énumérer deux raisons de l'importance des valeurs citoyennes sur un camp	aide à vivre ensemble dans le respect et la solidarité pendant un camp résoudre les conflits et mieux se comprendre
L'enfant de 10/11 ans doit être capable de citer au moins deux façons dont les scouts ont contribué à la résistance française	Aider les personnes à se cacher des nazis participation au sabotage des lignes de trains transmettre les messages entre les membres de la résistance

DÉROULEMENT :

PARTIE 1

Jeu du premier qui :

On réunit tous les enfants par équipe, on prend tous les sous objectifs depuis le début du camp. On leur pose une question suivie du premier qui ramène ... une chaise. Le premier qui réalise le gage + Si la bonne réponse est donnée, il gagne un point pour son équipe.

RÔLE DES ANIMATEURS DÉGUISÉS :

1 animateur se déguise pour faire le présentateur

RÔLE DES ANIMATEURS D'ÉQUIPE :

Tous assis par équipe.

FICTION :

En touchant la Kippa Kabana tous ensemble, un tourbillon de couleurs les enveloppe. En une seconde, ils atterrissent... en plein cœur du carnaval de Rio, au sommet d'un char géant en forme de kippa dorée ! La foule danse, les tambours résonnent, la musique fait vibrer les cœurs. Un officiant déguisé en perroquet les accueille : « On m'a dit qu'un couple avait un vœu à réaliser ? » Kenzo se tourne vers Kenza, ému : « C'est maintenant ou jamais ! » Ils se marient sur le char, entourés de paillettes, de confettis... et d'amis. Même Rico et Rato dansent, enfin heureux. Et Kawai ? Il lance des bananes dans la foule en criant : « Kippaaa ! Kabanaaa ! »

FEEDBACK :

Intégré à l'activité : OUI

TIMING :

Tranches horaires	Temps
Partie 1	1h