

DÉFI MOKAU

DÉFI DES MOKAU

Il suffit de mettre à l'épreuve les équipes en leur demandant de reconstituer les clés d'identifications ci dessous que vous avez préalablement mélangés.



MATÉRIEL

- imprimer le support pédagogique ci dessous et couper ensuite les traces et indices des animaux pour faire un effet "puzzle" aux participant-e-s.

N'oubliez pas de garder les clés d'identification ensemble pour vous faire un rappel si vous n'êtes pas sûr de vous.

REPÈRES D'ANIMATION

N'oubliez pas, l'enjeu c'est de donner envie aux participant-e-s!

N'hésitez donc pas à leur donner coup de pouce s'il y en a besoin.

Si votre public est peu habitué ou n'a pas encore fait de découvertes sur les animaux, vous pouvez ne demander que de reconstituer une seule des clés.

Si votre public est déjà sensibilisé, vous pouvez leur proposer de faire les trois sans fautes.

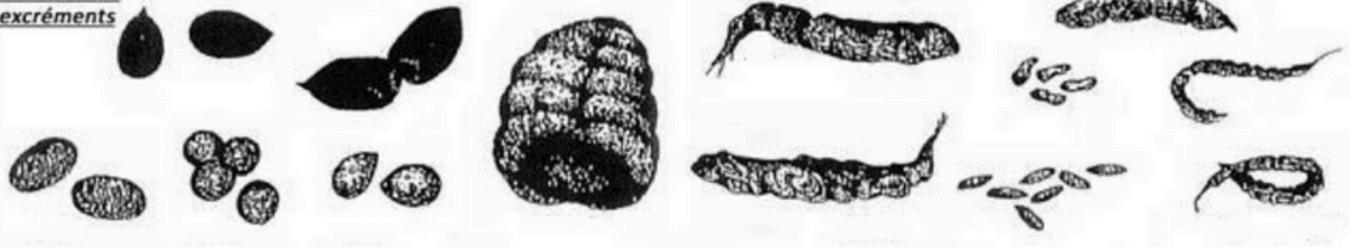
Dans votre mené de petite activité, n'oubliez pas que sur un jeu à poste, la clé d'un bon déroulement est que toutes respectent le temps qu'ils ont (10mn par acti ici)



DÉFI DES MOKAU

DÉFI MOKAU

Les fèces ou
excréments



Chevreuil



Sanglier



Renard



Campagnol



Ecureuil



Hérisson



Marte/ Fouine



Lapin



Lièvre



Cerf



Blaireau



Mulot

Check-list pour une
activité inclusive

www.eedf.fr/GuideGB



annexe défis Gardien·ne·s du temps de l'oubli.

Eclaireuses Eclaireurs de France

DÉFI DES MOKAU

DÉFI MOKAU



Casse-noix



Pic



Mésange



Sitelle



Écureuil



Jeune écureuil



Campagnol/ Mulot



Muscardin

Check-list pour une
activité inclusive

www.eedf.fr/GuideGB

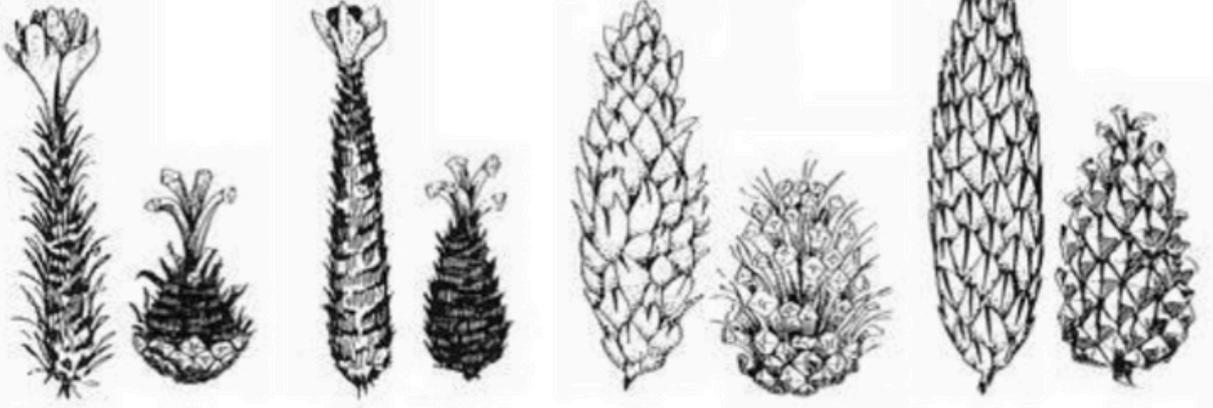


annexe défis Gardien-ne-s du temps de l'oubli.

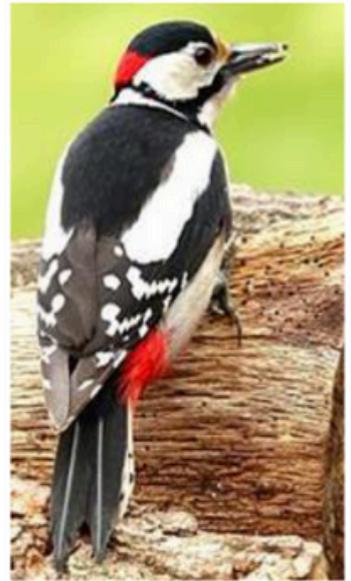
Eclaireuses Eclaireurs de France

DÉFI DES MOKAU

Cônes mangés par :



Mulot



Pic



Casse Noix



Ecureuil



DÉFI DES MOKAU: RÉPONSES

Indices de présences

Cônes mangés par :

- Ecureuil
- Mulot
- Pic
- Bec-croisé

Noisettes rongées par :

- Ecureuil adulte
- Jeune écureuil
- Campagnol, Mulot
- Muscardin
- Sittelle
- Mésange
- Pic
- Casse-noix

Les fèces ou excréments

- Cerf
- Chevreuil
- Lièvre
- Lapin
- Ecureuil
- Sanglier
- Blaireau
- Hérisson
- Mulot
- Belette
- Renard
- Campagnol
- Martre, fouine



DÉFI TARITATOU

DÉFI DES TARITATOU

Il s'agit ici de proposer une petite activité type "fil d'ariane".

On prépare tout d'abord un petit parcours entre les arbres qu'une ficelle rouge.

Ensuite, chaque participant·e aura à faire le trajet à l'aide du fil rouge avec la ou les consignes suivantes:
Faire le parcours les yeux bandés.
Faire le parcours en marche arrière.



MATÉRIEL

- une cordelette rouge.
- des foulards pour bander les yeux.

REPÈRES D'ANIMATION

N'oubliez pas, l'enjeu c'est de donner envie aux participant·e·s!

Et bien sûr en toute sécurité: préparer votre parcours pour que les participant·e·s puissent le faire sans se blesser.

Si un·e joueur·euse ne se sent pas de le faire les yeux bandés, vous pouvez tout à fait adapter la consigne: en faisant faire le parcours avec un temps à respecter par exemple;

Ou encore avec des variantes de votre crû; du moment qu'elles soient bienveillantes et bienveillantes.

Dans votre mené de petite activité, n'oubliez pas que sur un jeu à poste, la clé d'un bon déroulement est que toustes respectent le temps qu'iels ont (10mn par acti ici)



DÉFI DES DRÂA: LE MUR DU SON

DÉFI DRÂA

Les Drâa, grand·e·s parleur·euse·s, sont capable d'échanger en toute condition!

Pour cette activité, l'objectif est qu'une partie de l'équipe réussisse à faire passer un message à l'autre. Pour compliquer la tâche, une troisième partie de l'équipe se positionne entre les deux premières et fait le plus de bruits possible afin d'empêcher la communication.

Prévoyez 30 secondes à 1 minute maximum pour faire découvrir une phrase.

Pensez à permettre aux parties d'équipes de jouer chaque rôle pour plus de dynamisme dans l'activité.

MATÉRIEL

- Pensez tout simplement à préparer des phrases à faire passer en avance.

Essayent de transmettre le message

Font du bruit pour empêcher le message de passer

Essayent de découvrir le message



REPÈRES D'ANIMATION

N'oubliez pas, l'enjeu c'est de donner envie aux participant·e·s!

Dans votre mené de petite activité, n'oubliez pas que sur un jeu à poste, la clé d'un bon déroulement est que toutes respectent le temps qu'ils ont (10mn par acti ici)



DÉFI COMOE

DÉFI DES COMOE: LE RALLYE EAU

Cette tribu qui s'est développé en partie grâce à l'eau va vouloir mettre à l'épreuve les participant·e·s pour vérifier que ces dernier·e·s aient s'en servir sans la gaspiller!

Prévoyez un petit parcours qui demandera aux équipes de faire preuve d'adresse et de rapidité pour le faire en transportant de l'eau en en renversant le moins possible.

Chaque personne réalise le parcours chacun·e son tour.
En fonction de votre public, vous pouvez lui faire le parcours en ajoutant des difficultés en chronométrant ou en le faisant faire en marche arrière...

MATÉRIEL

- un jerrican d'eau.
- des gobelet pour transporter l'eau.
- Une bassine pour réceptionner l'eau à l'arrivée.

REPÈRES D'ANIMATION

N'oubliez pas, l'enjeu c'est de donner envie aux participant·e·s!

Et bien sûr en toute sécurité: préparer votre parcours pour que les participant·e·s puissent le faire sans se blesser.

Vous pouvez toujours penser à des variantes de votre invention; du moment qu'elles soient bienveillantes et bienveillantes.

Dans votre mené de petite activité, n'oubliez pas que sur un jeu à poste, la clé d'un bon déroulement est que toutes respectent le temps qu'ils ont (10mn par acti ici)



DÉFI DES OMBLA: LE CODE RÈVÉ

DÉFI OMBLA

Les ombla ont depuis longtemps acquis de nombreuses techniques pour garder trace de leur passage en toute discrétion et ont appris au fur et à mesure des années à coder leurs messages afin d'assurer un peu d'intimité lors d'échange à longue distance...

Proposez donc aux participant·e·s de déchiffrer le code proposé ci dessous! s'ils arrivent à le déchiffrer, c'est qu'ils ont bel et bien en elleux la force des Ombla.

En fonction de votre public, vous pouvez donner quelques indices... Ou pas!

Pareillement, vous pouvez donner des indications permettant de déchiffrer plus rapidement en proposant des méthodes pour déchiffrer plus rapidement... ou toujours pas si les as du décryptage sont devant vous!

MATÉRIEL

- le code proposé ci dessous
- des feuilles et des crayons pour permettre aux participant·e·s de faire le décryptage.
- le texte pré-codé prêt à imprimer sur la page ci dessous.

REPÈRES D'ANIMATION

N'oubliez pas, l'enjeu c'est de donner envie aux participant·e·s!

Ici, le **code proposé est RV.**

C'est à dire que tout les R du texte deviennent des V dans la version décryptée (voir solution à côté)

Dans votre mené de petite activité, n'oubliez pas que sur un jeu à poste, la clé d'un bon déroulement est que toustes respectent le temps qu'ils ont (10mn par acti ici)

A → E	B → F	C → G	D → H
E → I	F → J	G → K	H → L
I → M	J → N	K → O	L → P
M → Q	N → R	O → S	P → T
Q → U	R → V	S → W	T → X
U → Y	V → Z	W → A	X → B
Y → C	Z → D		



WRWJP HA PAILO ZA H'KQXHE, HAO
PNEHQO JKQO KJP YDKEOEO.

WBEJ ZA BWENA LANZQONAN JKO
EZAJPEDAQ, HAO PKPAIQ JKQO KJP ADA
YKJBEAQ.

OE RKQO WRAN NAQOOOE W
ZAYDEBBNAN YAYE, Y'AOP MQA HAO
IAIKENAO NALNADJAJP REA.

A → F

B → f

C → G

D → H

E → I

f → j

G → K

H → L

I → M

J → N

K → O

L → P

M → Q

N → R

O → S

P → T

Q → U

R → V

S → W

T → X

U → Y

V → Z

W → A

X → B

Y → C

Z → D