

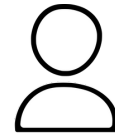
AVANCÉ DANS L'IMAGINAIRE

OBJECTIFS PÉDA

- Découvrir et se sensibiliser au vivant.
- Rêver et explorer.
- Savoir être et faire avec son environnement proche, en le préservant.
- S'organiser et fonctionner en groupe.
- Favoriser le vivre ensemble.



2h



15 à 100+



Louvettes-eaux
écl·e·s
Ainé·e·s

MATÉRIEL

- gobelet pour rallye eau ● Déguisements
- Chaque objet représentatif des peuples sous une forme "solide" pouvant servir de "totem".
- Imprimer les annexes.

PRÉPARATION

- Imprimer les documents annexes.
- Répartissez 6 espaces : 1 par tribu et 1 pour l'espace commun pour le lancement et le retour collectif.
- Préparer des "chemins thématiques" pour aller de l'espace commun à chaque campement de tribu : photo langage ou signes "falç" pour les Draa, lampes pour les Comoé, cordes pour les Taritatou, signalétique type "GR" pour les Ombla et des restes d'affaires perdues d'un sac ouvert/déchiré pour les Mokau.

PRÉSENTATION DU JEU

Le jeu se déroule en deux parties: une première se passe comme un jeu à poste. La deuxième est un jeu collectif d'agilité et d'équipe.

Dans un premier temps, chaque équipe doit rassurer les "gardien·ne·s du temps de l'oubli" de chaque tribu que la mémoire et les identités des tribus revivent. Pour cela, elles doivent répondre au défi de chaque gardien·ne.

Dans un second temps, les gardien·ne·s du temps de l'oubli assuré·e·s du retour des tribus proposent aux participant·e·s de jouer au jeu rituel que les jeunes des tribus avaient l'habitude de faire lors des temps de rencontre.



LES GARDIEN·NE·S DU TEMPS DE L'OUBLI



ÉCLAIREUSES + ÉCLAIREURS
DE FRANCE

DÉROULEMENT ≳2H≲

AVANCÉ DANS L'IMAGINAIRE

Introduction ≳5min≲

Un avant coureur·euse Ombla vient à la rencontre des participant·e·s et se présente:

Bonjour à vous peuple des éclé·e·e·s. Vous voilà toutes et tous réuni·e·s sur ce rassemblement tel que pouvait le faire mon propre peuple avant le temps de l'oubli. Afin de garder les identités de nos tribus et de permettre à ces dernières de continuer de perdurer au-delà de cette sombre période, des personnages haut·e·s en couleur de chaque tribu ont été désigné·e·s. Iels furent chargé·e·s de conserver les totems de notre peuple pour les rendre et permettre le retour à la vie des tribus lorsque le temps l'éveil reviendra.

Pour nous autres avant coureur·euse·s; il est temps.

Temps de se réveiller et de faire vivre nos valeurs au quotidien parmi les nôtres et les partager aux autres.

Il se trouve que ces gardien·ne·s se trouvent non loin et nous avons réussi à les convaincre de nous laisser une chance de prouver que nous étions prêts.

Que dites-vous de nous aider dans notre quête et de leur montrer vos façons de faire vivre les tribus ?

Avec un peu de chance, en plus de vous rendre les totems, iels animeront pour vous le jeu rituel du peuple aux tribus...

Et avec encore peut-être plus de chance, peut être réentendrons nous bientôt le Grand chant du peuple qui a résisté à l'oubli et au néant.

Répartition des équipes et lancement ≳10min≲

Le groupe est réparti en **2/3 ou 4 équipes** en fonction du nombre de participant·e·s (max 6 personnes par équipe). Chaque équipe reçoit ensuite une feuille de route leur indiquant dans quel ordre aller sur les petites activités des gardien·ne·s.

L'objectif pour chaque équipe est d'aller sur les 5 postes et de réussir les défis proposés.



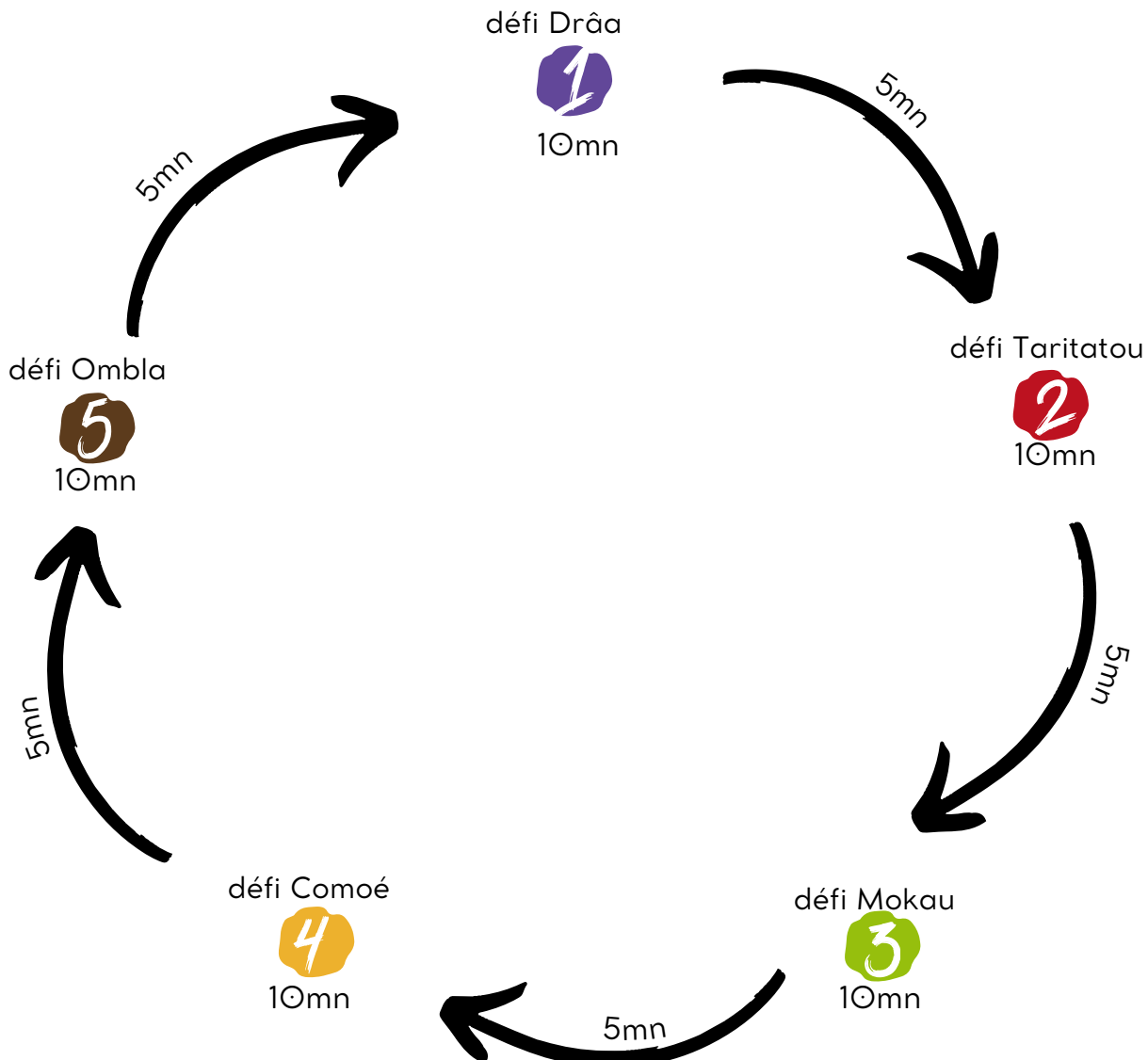
LES GARDIEN·NE·S DU TEMPS DE L'OUBLI



AVANCÉ DANS L'IMAGINAIRE

Première partie: passer les défis de chaque tribu. ≧ 1h20 ≦

- chaque équipe répond aux 5 défis les uns après les autres en allant voir progressivement et dans l'ordre indiqué les gardien·ne·s.
- Prévoir 5mn de déplacement entre chaque petite activité et 10mn par activité. Attention, pensez à une personne qui restera vigilante à ce que chaque équipe et animateur·ice n'aillent pas trop vite ni trop lentement afin que toutes finissent en même temps à la fin.
- Regarder l'annexe " présentation des défis" pour avoir vos activités clés en main !
- exemple d'une feuille de route d'équipe :



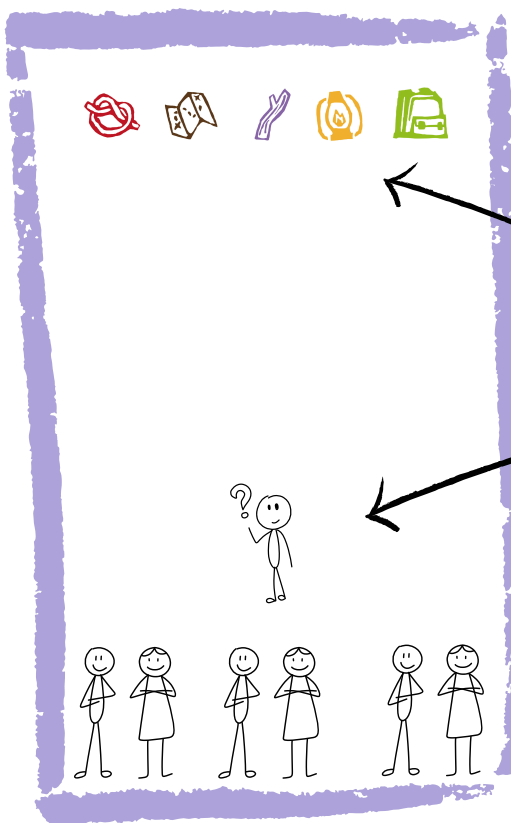
AVANCÉ DANS L'IMAGINAIRE

Deuxième partie: Méli mélo de tribus! ≥30mn ≤

Maintenant, que chaque équipe a réussi les défis des gardien·ne·s du temps de l'Oubli, ces dernier·e·s leur rendent les objets totems et leur proposent de jouer au jeu rituel des jeunes lors des temps de rencontre.

Les équipes et l'animateur·ice peuvent se placer de deux sortes, à votre convenance :

A

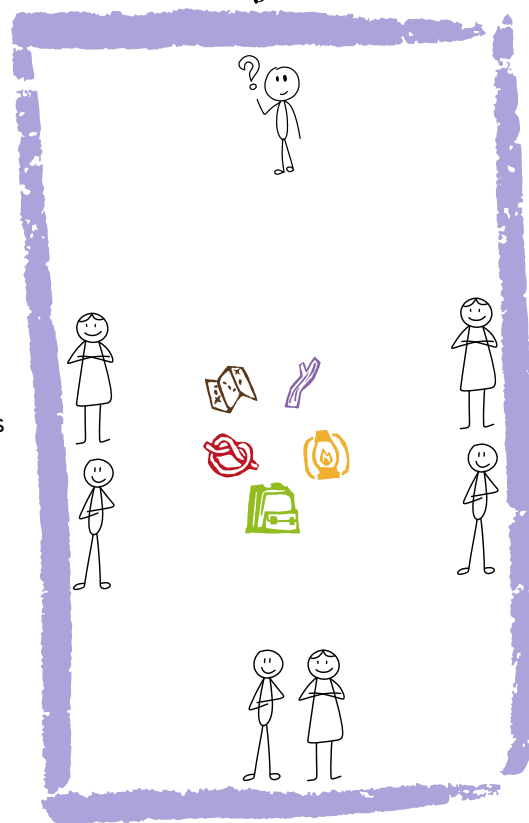


objets des tribus de la bonne couleur
*(une impression plastifiée peut suffire.
Dans ce cas, pensez à les lester)*

animateur·ice / gardien·ne du temps
de l'oubli

équipes

B



- L'animateur·ice présente tour à tour une feuille de format A4 de l'**annexe "Méli Mélo des tribus"** aux équipes.

Dessus, il est affiché deux objets de tribus : **soit** il y a un des deux objets qui a la couleur de sa tribu **soit** ni la couleur ni l'objet de la même tribu sont affichées.

- **Dans le premier cas**, les équipes doivent récupérer l'objet de la bonne couleur.
Dans le second, elles doivent récupérer l'objet de la tribu qui n'est pas représenté.



LES GARDIEN·NE·S DU TEMPS DE L'OUBLI

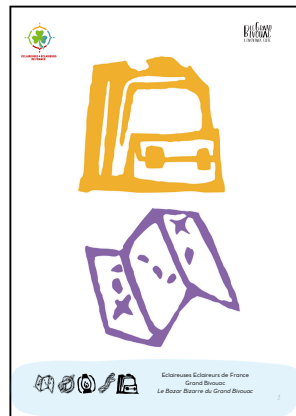


AVANCÉ DANS L'IMAGINAIRE

Exemples:



Ici, il faut récupérer le sac vert des Mokau car c'est l'objet avec la bonne couleur.




Ici, il faut récupérer la corde rouge des Taritatou car ni sa couleur ni l'objet n'apparaît.



Ici, il faut récupérer le bâton violet des Drâa car ni sa couleur ni l'objet n'apparaît.

Quelques consignes de déroulement:

- Lorsqu'une personne a réussi à aller récupérer l'objet là où ils sont entreposés, elle ne peut plus se déplacer. Il faut qu'elle transmette l'objet à un autre membre de son équipe.
- L'équipe ou les équipes adverses peuvent s'interposer pour récupérer l'objet auprès de l'équipe qui le détient.
- L'objectif pour chaque équipe est de ramener le plus grand nombre d'objets auprès de l'animateur·ice.
- Une fois le bon objet ramené, on remet l'objet au point de départ et l'animateur·ice peut relancer une nouvelle manche avec une nouvelle carte.

 Le jeu peut vite être chahuteur. Si le groupe se bouscule trop, il est possible de poser la règle de ne pas se toucher. Si un·e participant·e ne respecte pas la consigne, alors elle est mise "sur la touche" pour le reste de la manche.



AVANCÉ DANS L'IMAGINAIRE

VARIANTES ET ADAPTATIONS

Si vous n'avez pas beaucoup de temps, vous pouvez aussi faire seulement la partie 1 ou la partie 2 de ce jeu!

Pour la deuxième partie du jeu, vous pouvez aussi y aller progressivement ou tout d'abord il n'y a qu'un seul membre de l'équipe à aller récupérer l'objet, puis deux, puis trois, etc...

TEMPS BONUS: RETOUR AU CALME AVEC UN CHANT

Et si vous souhaitez faire une journée pleine avec thématique, vous pouvez terminer le jeu avec une partie 3 "bonus"!

Appuyez-vous de la fiche conseil " Astuces pour transmettre un chant" en annexe et faites un retour au calme avec l'apprentissage de la chanson Grand Bivouac ou encore un des chants du défi des 12 chants de l'équipe Chantons!

ASTUCES POUR TRANSMETTRE UN CHANT

Un chant, comme tout autre objet culturel, véhicule une pensée, ou témoigne des pratiques d'une époque, et d'un milieu, qu'il est nécessaire d'identifier, d'explicitier voire de remettre en question au moment de l'apprentissage. Ayez à l'esprit qu'un chant approprié par un groupe donne une image et participe à l'identité de ce groupe.

AVANT LA TRANSMISSION

- Être sûr·e de bien maîtriser la chanson, la chanter seul·e avant
- Choisir une version du chant, s'il en existe plusieurs
- S'assurer d'avoir les paroles sous format papier ou affichées en grand
- Vérifier les paroles

LA TRANSMISSION EN ELLE MÊME

- Présenter la chanson (titre, sujet, contexte, auteur·rice etc.)
- Présenter les caractéristiques (rapidité, chant à répéter, à danser etc.)
- Présenter la structure (parties à répéter, emplacement des refrains, moments où il faut faire des gestes etc.)
- Chanter seul·e pour montrer l'objectif
- Privilégier l'apprentissage sans support écrit dans un premier temps.
- Faire répéter phrase par phrase, ne pas hésiter à s'attarder sur une phrase.

CONSIGNES À DONNER :

- Dire "3, 4" = top départ pour que le tout groupe commence en même temps
- Tendre les mains vers le groupe = à vous de chanter
- Tendre les mains vers soi = à moi de chanter, le groupe écoute

LA FORME, C'EST IMPORTANT

- Chanter debout c'est mieux
- S'échauffer le corps et la voix avant de vraiment chanter c'est super !
- Faire attention à la disposition, que tout le monde se voie, s'entende
- Répartir les personnes à l'aise avec leur voix pour soutenir le groupe

ET APRÈS, ON FAIT QUOI ?

- Rechanter la chanson plus tard dans un autre contexte, pendant la vie quotidienne par exemple
- Introduire de nouvelles voix
- Si le chant s'y prête, cela peut être support à une discussion

Et vous pouvez aussi inventer d'autres variantes! n'hésitez pas à nous les faire parvenir pour que nous les transmettions à toustes!

