

Journée jeu de piste chez les louveteaux.ettes



Focus sur les éléments de la méthode scout, les domaines de développement et les valeurs EEF abordés



A faire en amont

- Préparer les parents et leur expliquer le déroulé de la journée
- Envoyer la liste de matériel à apporter pour chaque enfant (trousseau)
- Envoyer la fiche sanitaire et fiche inscription
- Envoyer la convocation avec le lieu de rendez-vous, les numéros de téléphones, les horaires de début et de fin de la journée



Objectifs :

Enfants :

- Accueillir les nouveaux-elles
- Mettre en place le fonctionnement du cercle (place de chacun, règle de vie...)

Équipe :

- Accompagner les nouveaux.elles responsables
- Poser le fonctionnement d'équipe (responsabilités, rythme, ...)

11h : temps d'accueil

On prend bien le temps d'accueillir les nouveaux-elles louveteaux-ettes et leurs parents

11h45 : jeu de connaissance

Petit jeu de connaissance pour fédérer le groupe

Les 5 choses

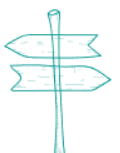
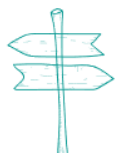
Chaque enfant écrit son nom sur la feuille, puis 5 choses qu'elle aime et 5 choses qu'elle n'aime pas. Ça peut être n'importe quoi. La-e responsable ramasse toutes les feuilles, puis les mélange. Ensuite, elle/il lit à voix haute les 5 choses aimées et les 5 choses détestées sans nommer la personne. Les autres joueur-se-s doivent deviner de qui il s'agit. La-e responsable procède ainsi pour toutes les feuilles.

12h30 : repas tiré du sac

13h30 : Conseil

Objectifs :

- Expliquer le déroulé de l'activité
- Aborder les règles de vie de la journée



14h30 : activité jeu de piste

Organiser un jeu de piste nécessite de créer des énigmes qui font à chaque fois deviner le lieu où se cache l'indice suivant.



Lors de l'animation, les joueur-se-s vont ainsi avancer de cachette en cachette jusqu'à l'emplacement final du trésor ou du dénouement de la chasse au trésor. Cela nécessite de construire des énigmes qui vont faire deviner un lieu. Sur le parcours, les joueur-se-s peuvent être soumis à diverses épreuves, physiques et/ou intellectuelles.



A la fin du jeu de piste, les enfants vont devoir réussir les épreuves une après l'autre afin de suivre le parcours qui les mènera jusqu'au trésor. La cachette finale du trésor sera devinée après résolution de la toute dernière énigme.

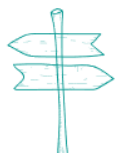


16h : goûter, puis rangement

Proposer brioches et jus de fruit

17h : retour des parents

Informers les parents de la prochaine activité



Scouts et laïques
www.eedf.fr