

Farde de jeux	23/05/04
Introduction	1
Contenu de cette farde	

Introduction

Contenu de cette farde

Dans ce cahier de la farde de l'animateur, tu pourras retrouver toute une série d'activités toutes prêtes à être appliquées sur le terrain.

Ce cahier ne fait pas partie de la farde officielle de la Fédération « Les Scouts » mais doit plutôt être vu comme une extension de celle-ci.



Cet outil propose une série d'activités « prêtes à l'emploi ».

Celles-ci sont pour la plupart le fruit de l'imagination d'animateurs comme toi et ne demandent qu'à être utilisées dans ta section.

L'ensemble de ces activités sont issues du site Internet Tabou.be (<http://www.tabou.be>) sur lequel tu pourras trouver encore bien d'autres informations pour ton animation (endroits de camp, jeux, fiches techniques, forum de discussion, etc.)

Nous tenons à remercier chaleureusement tous ceux qui ont contribué de près ou de loin à la création de ce cahier :

Bruno Veyckemans (aK), Didier Grillet (cHIL), Laetitia Fain (Safie), Romain Stramare (Ocelot), Thomas Buyle (Vivi), Cécile Castille (Lemming), Benoît Beaujean (Noddi), Hugo Roegiers (Won-Tolla), Lindsay Claes (Sché), Aurélien Huÿnen (aurel), Arnaud Temmerman (shiba), Elisabeth Mailleux (elsia), Alexis Raucq (chikaï), Aurélie Perdaens (kaa), François Lapy (Chardonneret), Marc Dauvister (écureuil), Aurore Ancion (Mysa), Nicolas Nonat (Fur.), Christian Mattart (ChMat), Vincent Antoine (Baloo), Arnaud Taets (Jabiru), Sébastien Rochet (Hobereau), Olivier Linden (Mérinos), André Pestiaux (Triton), Pixoo, Kirikette, Phoenix, J.-M., chil, Etourneau, gound', Akela, Koala et tous les autres tabousiens.

Un merci particulier à la Fédération Catholique des Scouts Baden-Powell de Belgique (Les Scouts) pour nous avoir permis d'utiliser son modèle de Farde d'Animateur

20/05/04	Farde de jeux	
2	Activités	
Petits jeux d'intérieur		

Activités

Petits jeux d'intérieur

Les soucoupes flottantes

Section visée: Baladins – Louveteaux

Durée: 15 minutes

Matériel nécessaire par joueur: 3 feuilles de papier ayant chacune la dimension d'un quart de feuille de papier journal.

Description:

Thème:

Le meneur de jeu explique qu'une nouvelle invention sensationnelle permet de traverser les mers à pieds secs: il s'agit des « *soucoupes flottantes* ».

Règles:

Chaque voyageur dispose de 3 petites "soucoupes" (c'est à dire de 3 feuilles de papier). Les joueurs se placent en ligne. Ils ont à la main leurs 3 feuilles de papier.

Au signal du meneur, ils placent les deux premières feuilles de papier par terre, posent un pied sur chacune d'elle, déposent la troisième, posent un pied dessus, ramassent la première feuille, la reposent devant eux, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'ils soient arrivés au but fixé à l'avance. Si un joueur pose un pied hors de la feuille de papier, il est éliminé. Il l'est également s'il perd l'équilibre et pose la main sur le sol en reprenant ou en déposant sa feuille de papier.

Le gagnant est celui qui a terminé le premier le parcours sans faire de faute.

Si la salle est trop petite, faites un aller et retour.

L'assassin

Section visée: Baladins - Louveteaux

Durée: 10 minutes

Description:

Tout le monde est en cercle, assis par terre. On fait sortir une personne en s'assurant qu'elle ne peut rien entendre. Elle sera le détective chargé de découvrir l'assassin qui sévit dans la pièce. On désigne parmi les joueurs assis en cercle celui qui sera l'assassin. On s'assure que tous ont bien vu de qui il s'agit et on fait revenir le détective.

L'assassin doit tuer ses victimes en leur faisant un clin d'œil. Ceux qui se font tuer doivent alors se coucher par terre. Le but de l'assassin est d'essayer de découvrir le meurtrier avant que celui-ci n'ait fait un carnage.

Farde de jeux	23/05/04
Activités	3
Petits jeux d'intérieur	

Sans faire de bruit

Section visée: Baladins - Louveteaux
Durée: 10 minutes

Description:

Les joueurs se divisent en deux camps. La première équipe prend place contre un mur, sur la ligne de départ. Les joueurs de l'autre équipe ont les yeux bandés et prennent place au milieu de la salle, en ligne, face aux autres joueurs.

Au signal donné, les premiers joueurs partent sur la pointe des pieds pour aller atteindre l'autre mur en passant entre les aveugles. Quand un aveugle entend ou devine le passage d'un joueur de l'équipe adverse, il étend ses bras pour le toucher.

Tous les joueurs ainsi touchés sont éliminés et doivent quitter le terrain. Quand tous sont éliminés, les aveugles prennent la place de l'équipe adverse et on recommence une nouvelle partie.

Mon nez, mon genou

Section visée: Baladins
Durée: 15 minutes

Description:

Les joueurs sont assis en face du meneur de jeu. Celui-ci montre une partie de son corps mais prononce le nom d'une autre partie, ainsi, il peut montrer son nez en disant: "mon genou".

Les joueurs doivent faire et dire exactement le contraire, c'est-à-dire montrer par exemple leur genou et dire: "mon nez". Le joueur qui se trompe va prendre la place du meneur de jeu.

La machine infernale

Section visée: Baladins - Louveteaux
Durée: 10 minutes

Description:

On forme une équipe d'une dizaine de participants. Le premier joueur commence un mouvement répétitif (par exemple: tirer la langue toutes les secondes).

Le second joueur reprend le mouvement du précédent et rajoute un autre mouvement.

Le suivant reprend évidemment les mouvements du précédent et rajoute son propre rythme...

Le but du jeu est d'aller le plus loin possible dans la chaîne.

Variante

Il est possible de faire le même principe de jeux avec des sons. Par exemple, faire tous des bruits de machines.

20/05/04	Farde de jeux	
4	Activités	
Petits jeux d'intérieur		

Relais du mot

Section visée: Louveteaux

Durée: 15 minutes

Matériel nécessaire: Du papier et de quoi dessiner

Description:

Le but du jeu est de faire passer le plus vite possible un message (un mot) d'un bout à l'autre d'une chaîne de personnes.

- Le premier doit transmettre le mot au deuxième en dessinant ce mot.
- Le deuxième le transmet au troisième en le mimant.
- La troisième le transmet au quatrième par la voix qui le dit à son tour à haute voix

Le mangeur de sucre

Section visée: Baladins - Louveteaux - Eclaireurs

Durée: 5 minutes

Matériel nécessaire: Ficelles et sucres

Description:

Le meneur désigne de 2 à 5 joueurs. Il leur remet à chacun un morceau de ficelle au bout duquel se trouve attaché un sucre.

La ficelle est :

- de la même longueur, s'ils tous les joueurs ont le même âge.
- de longueurs différentes si les joueurs appartiennent à des sections différentes (le morceau le plus court au plus petit joueur).

Au bout de chaque morceau de ficelle est attaché un sucre.

Les joueurs tiennent l'extrémité de leur ficelle en bouche et SANS s'aider des mains, ils doivent faire remonter le sucre et le manger.

Mots en cascade

Section visée: Louveteaux - Eclaireurs

Durée: 15 minutes

Matériel nécessaire: Papiers, marqueurs

Description:

C'est un petit jeu où des équipes, de même nombre de joueurs, doivent d'affronter.

On accroche au mur autant de grandes feuilles de papier qu'il y a d'équipes. Sur chacune des feuilles se trouve indiqué un mot avec lequel il est aisé de commencer une phrase (la, le, les, je, pourquoi, lequel, pendant que, etc...). On peut bien entendu écrire des mots de plus en plus compliqués pour s'adapter au niveau des équipes.

Tous les membres de l'équipe sont placés en file, dos à la feuille, à une dizaine de mètres de

Farde de jeux	23/05/04
Activités	5
Petits jeux d'intérieur	

celle-ci. Au signal, le premier de chaque équipe se retourne, court vers la feuille de son équipe et inscrit un premier mot à la suite du mot qui a été écrit auparavant.

Une fois que celui-ci a terminé, il ramène le marqueur au second de l'équipe. Ce dernier court à son tour vers la feuille pour y écrire un second mot et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde soit passé. Tous les mots écrits doivent constituer une phrase sensée, ce qui représente la principale difficulté de ce jeu.

L'équipe gagnante est celle qui a réussi le plus vite à former une phrase cohérente.

Crash de vaisseau sur Mars

Section visée: Eclaireurs

Durée: 1 heure

Matériel nécessaire: Par équipe qui réalise un vaisseau il faut un œuf non cuit, 3 ballons, 3 pailles, 3 baguettes en bois style bâton brochettes, un morceau de gros scotch de +/- 40 cm de longueur, 2 morceaux de gros scotch de +/- 20 cm de longueur, 1 serviette en papier, 2 x 30 cm de corde (style corde brelage)

Description:

Thème

Le vaisseau spatial est mal en point. Il va falloir faire un amarsissage en catastrophe, et de préférence sans trop de dégât.

Alors on rassemble ce qu'on a sous la main et on prépare le vaisseau.

But

Construire un vaisseau qui soit capable de résister au choc de l'amarsissage.

Première partie: construction du vaisseau

Le vaisseau est symbolisé par un œuf non cuit. Cet œuf doit pouvoir résister si on le jette du premier étage d'un bâtiment (ou du second s'il a résisté au premier étage).

Pour pouvoir le faire résister, les scouts ont différents matériaux à leur disposition (voir matériel nécessaire ci-dessus).

Le but est donc de réaliser une construction qui protège un maximum l'œuf de l'impact.

Normalement si leurs matériaux se cassent durant la réalisation du vaisseau, on ne les remplace pas. Les équipes ne peuvent rien utiliser d'autre que ce qu'ils ont à disposition. (pas d'eau, ni de feuille d'arbre,...)

Exemple de réalisation ¹ : L'œuf se trouve au centre des 3 ballons.

On essaye de rigidifier les ballons autour de l'œuf: Cela peut se faire avec les pailles, les baguettes de bois, la ficelle et le papier collant

Deuxième partie

Lancement du vaisseau du premier étage, puis du second et ainsi de suite s'il résiste.

Le but est de voir quelle est la patrouille dont le vaisseau résiste le mieux.

Note

La première partie peut être précédée d'un jeu dont le but est d'obtenir les matériaux pour la construction du vaisseau.

¹ Des informations plus complètes sont disponibles sur le site <http://www.tabou.be/jeu544.php>

20/05/04	Farde de jeux	
6	Activités	
Petits jeux d'intérieur		

Tape chaise

Section visée: Baladins - Louveteaux
Durée: 15 minutes

Description:

On se place en cercle assis sur des chaises. Dans le cercle, il y a une chaise de plus qu'il n'y a de joueurs. Il y a donc une chaise de libre. On désigne quelqu'un qui vient au centre.

Celui qui a une place libre à sa droite doit taper sur la chaise en disant le prénom de quelqu'un qui se trouve dans le cercle.

La personne désignée vient ensuite s'asseoir sur la chaise vide sur laquelle on vient de taper. La personne au centre doit alors se dépêcher d'essayer d'aller s'asseoir sur la chaise qui vient de se libérer avant que la personne qui se trouve à gauche de l'emplacement ne tape à son tour sur la chaise en appelant un nouveau joueur.

L'évolution

Section visée: Louveteaux - Eclaireurs
Durée: 30 minutes

Description:

Les joueurs sont des œufs et se promènent (les bras en arc de cercle au dessus de la tête).

Lorsqu'un *œuf* rencontre un autre *œuf*, ils font un pierre papier ciseaux.

Le gagnant devient un *poussin* (et se déplace comme un *poussin*). Le perdant reste un *œuf* et recherche un autre *œuf* pour devenir *poussin* à son tour, et ainsi de suite...

Le même schéma de jeu permet au *poussin* de devenir *poule*. La *poule* quant à elle peut devenir *coq*. Bien entendu, il faut veiller à imiter correctement les différents animaux.

Enfin, le *coq* devient *fermier*.

Le gagnant est le premier qui devient *fermier*.

Note :

Le dernier de chaque catégorie perd. Il ne peut trouver d'autre *œuf*, *poussin*, *poule* ou *coq* pour un pierre papier ciseau et donc ne peut plus évoluer.

Histoire à dormir debout

Section visée: Louveteaux
Durée: 15 minutes

Description:

Tout le monde est en cercle. On fait sortir quelqu'un.

On explique à celui qui est sorti qu'on va inventer une histoire et qu'il va essayer de deviner de quelle histoire il s'agit. Pour ce faire, il va poser des questions par lesquelles on va lui répondre par oui ou par non

Pendant qu'il est dehors, on explique aux autres que l'on ne va pas inventer une histoire mais, à chaque fois qu'il va poser une question, on va répondre "oui" si la question se termine par une

Farde de jeux	23/05/04
Activités	7
Petits jeux d'intérieur	

voyelle et par "non" si celle-ci se termine par un consonne.

La personne qui doit deviner l'histoire risque d'être quelque peu perturbée.

En effet, à la question: "est-ce que l'histoire se passe de jouR?" la réponse est non

A la question "est-ce que l'histoire se déroule de nuit?", la réponse est également non.

C'est ça qui fait que le jeu est amusant.

Dessinateur aveugle

Section visée: Baladins - Louveteaux

Durée: de 15 à 20 minutes

Matériel nécessaire: Bandeaux, tableaux & craies ou papier au mur & crayons.

Description:

- Former des équipes ± grandes ou ± nombreuses en fonction du nombre de participants et de la surface de dessin.
- Dans chaque équipe, on désigne un joueur à qui on bande les yeux. Il sera le dessinateur aveugle.
- L'animateur réalise un dessin différent pour chaque équipe que le dessinateur aveugle ne peut pas voir.
- Les coéquipiers de chaque dessinateur aveugle doivent guider celui-ci par la parole de manière telle qu'il puisse copier le dessin original de son équipe (ex: plus bas, à gauche...)
- L'équipe qui a le dessin le plus ressemblant gagne.

Disparu

Section visée: Baladins - Louveteaux

Durée: 10 minutes

Matériel nécessaire: Autant de foulards que de joueurs

Description:

Les joueurs se groupent, s'examinent attentivement, puis se bandent les yeux.

Au signal du meneur de jeu, ils se dispersent en marchant à tâtons.

Profitant de la confusion, le meneur de jeu saisit un joueur par la main et le fait sortir de la pièce

Au cri "DISPARU" lancé par le meneur, tous les joueurs ôtent leur bandeau et cherchent qui est manquant.

Le premier qui trouve quel est le joueur disparu est gagnant.

Il se retire du jeu qui continue, jusqu'à ce que la moitié des joueurs soient sortis.

Note:

On peut convenir que le gagnant devient meneur de jeu et que tout le monde recommence à jouer.

20/05/04	Farde de jeux	
8	Activités	
Petits jeux d'intérieur		

Amnesia

Section visée: Baladins - Louveteaux - Eclaireurs - Pionniers

Durée: Variable

Matériel nécessaire: Un dé (si possible un gros, voire un géant), des panneaux avec des noms (et quelques panneaux vierges pour les idées qui vous viendront en jouant), éventuellement: des tables et du scotch pour y accrocher les panneaux avec les noms.

Description:

(Ce jeu est inspiré du jeu du même nom édité par Parker.)

Chaque équipe reçoit un nom de personnage connu. Elle ignore qui est ce personnage, seules les autres équipes le savent (par exemple, on assied les équipes derrière des tables en "U" et on attache un panneau avec le nom sur l'avant de la table, visible seulement par les autres équipes).

Chacun à son tour, chaque équipe lance un dé:

- Si le dé indique 1 ou 6 , les autres joueurs proposent à voix basse au meneur un indice sur le personnage de l'équipe. Si le meneur accepte l'indice, le joueur qui l'a proposé le donne à l'équipe dont c'est le tour.
- Si le dé indique 2, 3, 4 ou 5 , l'équipe a une minute pour poser des questions sur son personnage aux autres équipes qui ne peuvent répondre que par oui ou non (la question « est-ce que c'est un homme ? » est valable, mais pas « Est-ce un homme ou une femme ? »).

Après l'indice ou la minute de questions, l'équipe peut faire une proposition. Si elle a bien deviné, elle marque un point et se voit attribuer un nouveau personnage. Si elle ne veut pas faire de proposition, elle peut attendre son prochain tour pour en apprendre plus sur son personnage.

Une équipe ne peut cependant faire que deux propositions pour un même personnage. Si elle se trompe deux fois, on lui dit qui est son personnage et on lui en attribue un nouveau sans qu'elle ne marque de point.

A la fin du temps imparti, quand le jeu n'amuse plus ou que l'on n'a plus de panneaux avec des noms de personnages, l'équipe qui a le plus de points gagne.

Notes:

- On peut remplacer le dé par une pièce de monnaie: pile c'est indice, face c'est questions (ou l'inverse).
- On peut aussi décider que sur un 5 au dé, l'équipe pioche un nom de personnage et les autres essayent, en une minute de question, de deviner ce personnage. L'équipe qui trouve marque un point. Si, à la fin de la minute, personne n'a trouvé, c'est l'équipe dont c'est le tour qui marque le point.
- Les personnages choisis sont bien sûr à adapter selon les participants. Des loups ou des baladins auront du mal à découvrir des personnages comme Louis de Funès, Mr propre ou Le Grand Jojo, des éclaireurs pourraient avoir du mal et des pionniers devraient y arriver sans trop de problème.

Farde de jeux	23/05/04
Activités	9
Petits jeux d'intérieur	

Fizz buzz

Section visée: Louveteaux
Durée: 15 minutes

Description:

Le but du jeu est de compter en remplaçant certains chiffres par des syllabes convenues d'avance. Les joueurs sont assis en cercle. L'un d'eux dit "un" à voix haute. Son voisin de gauche enchaîne immédiatement avec "deux", le voisin de gauche de celui-ci dit "trois", et ainsi de suite. Mais il est interdit de prononcer "cinq": il faut dire "fizz". Sept aussi est interdit: il doit se dire "buzz". Le joueur qui doit compter cinq dira donc "fizz", celui sur qui tombe dix-sept dira "dix buzz" et cinquante-sept devient "fizz buzz" (57) Celui qui se trompe trois fois est éliminé du cercle. On s'efforce de compter de plus en plus vite.

Duel de prénom

Section visée: Baladins
Durée: 15 minutes
Matériel nécessaire: Une couverture

Description:

Une couverture fait rideau entre 2 équipes. Une personne de chaque équipe vient se placer de son côté de la couverture. Lorsqu'on tire celle-ci, c'est un duel : il faut être le premier à donner le nom de la personne d'en face. Le vaincu rejoint l'autre équipe.

Vive le chocolat

Section visée: Baladins - Louveteaux
Durée: 20 minutes
Matériel nécessaire: Quelques petits morceaux de chocolat, une fourchette, une assiette incassable, un dé ou une boîte d'allumette, des vêtements de déguisement.

Description:

Les louveteaux sont en cercle assis par terre. Au milieu du cercle dans une assiette incassable, on place quelques petits morceaux de chocolat et une fourchette.

Le meneur de jeu, avec un dé, fait tirer chaque louveteau.

Dès qu'un louveteau a tiré le 6, il doit bondir, mettre une petite jupe, un chapeau et un cache-col, puis essayer d'attraper un morceau de chocolat avec la fourchette, ce qui n'est pas si facile. Il doit le faire vite car dès qu'un autre louveteau tire un 6, il se précipite au centre et prend la place du précédent, en mettant à son tour la jupe, le chapeau et le cache-col.

20/05/04	Farde de jeux	
10	Activités	
Petits jeux d'extérieur		

Petits jeux d'extérieur

Le chat et la souris

Section visée: Louveteaux

Durée: 15 à 20 minutes

Description:

Les joueurs sont placés de manière à former des lignes horizontales de même longueur, de préférence en carré. Ils se tiennent de manière à pouvoir écarter les bras et toucher ainsi les doigts de leurs voisins. Ainsi, ils forment le labyrinthe dans lequel vont évoluer un chat et une souris (que l'on place à deux extrémités dans le labyrinthe).

Au signal, le chat doit essayer d'attraper la souris. Les autres joueurs forment les couloirs du labyrinthe. Quand le meneur siffle, les joueurs se tournent de 90 degrés pour changer la forme des corridors. Le chat et la souris ne doivent jamais passer au travers des murs formés par les bras des joueurs. Quand la souris est attrapée, on change chat et souris.

Course relais bougie

Section visée: Louveteaux

Durée: 20 minutes

Matériel nécessaire: Bougies, allumettes

Description:

Chaque sizaine doit acheminer un certain nombre de bougies d'un point à un autre.

Entre ces deux points il y a 4 relais. A chacun des relais il y a un animé. Au signal, le premier de chaque sizaine allume sa bougie et se dirige le plus vite possible vers le premier relais. Si sa bougie s'éteint, il doit revenir au relais précédant pour la rallumer. Il faut donc une boîte d'allumette par relais.

Retrouve ton arbre

Section visée: Baladins - Louveteaux

Durée: 10 minutes

Description:

Le principe est très simple: Deux personnes forment un petit groupe. L'une a les yeux bandés. L'autre doit guider la première vers un arbre au choix.

La personne qui a les yeux bandés doit alors toucher l'arbre pour le connaître un maximum. Ecorce, branches, racines, sont tant de choses qui vont lui servir par la suite pour le retrouver.

Après une minute, le guide ramène au point de départ la personne dont les yeux sont alors toujours bandés. Une fois revenu au départ, la personne enlève son foulard de ses yeux. Elle doit ensuite retrouver quel est l'arbre qu'elle a touché.

Farde de jeux	23/05/04
Activités	11
Petits jeux d'extérieur	

Photos insolites

Section visée: Louveteaux - Eclaireurs
Durée: 20 minutes
Matériel nécessaire: Autant d'appareils photo que de groupes

Description:

Les animés partent par petits groupes avec un appareil photo. Le but du jeu est de ramener la photo la plus insolite possible sur un thème donné. Cela donne parfois des résultats étonnants.

Mort à, vie à

Section visée: Baladins - Louveteaux
Durée: 20 à 30 minutes
Matériel nécessaire: une balle

Description:

Deux équipes s'affrontent sur un terrain séparé en deux par un filet réel ou imaginaire. Pour commencer, un joueur lance la balle dans l'autre camp en criant: « MORT A TARTAMPION ».

Si l'autre équipe rattrape la balle, Tartampion peut rester sur le terrain. Dans le cas contraire, Tartampion sort du terrain.

C'est au tour de l'équipe de Tartampion de lancer la balle. Le lanceur peut crier: « VIE A TARTAMPION » ou « MORT A MIRLITON » (un joueur de l'équipe adverse). Et ainsi de suite... Il peut arriver qu'un joueur se fasse « ressusciter » par l'équipe contre laquelle il se battait. La partie se termine lorsqu'il n'y a plus de joueur dans l'une des équipes.

Colonne humaine

Section visée: Louveteaux
Durée: 10 minutes

Description:

Un petit groupe de personnes se met en chenille. Chacun tient les épaules de celui qui le précède. Tout le monde a les yeux bandés sauf le dernier de la file.

Le but est de se rendre à un endroit déterminé guidé uniquement par le dernier de la file. Le petit groupe se met en marche.

Le dernier de la file guide le groupe en pressant sur l'épaule de celui qui le précède. Chacun transmet cette information jusqu'au premier de la file. Une fois que le premier a reçu une information il modifie sa direction.

Plus il y a de participants, plus il est difficile de faire manœuvrer la colonne.

20/05/04	Farde de jeux	
12	Activités	
Petits jeux d'extérieur		

La bouteille vide

Section visée: Baladins - Louveteaux - Eclaireurs

Durée: 30 à 40 minutes

Matériel nécessaire: 2 bouteilles (plastique de préférence) remplies d'eau, 8 foulards (pour délimiter les camps) ou plus s'il y a plus de camps, 01 ballon

Description:

Délimiter 2 carrés d'environ 4 mètres sur 4 (plus la surface du carré est grande et plus le jeu est difficile).

Les carrés peuvent simplement être délimités par 4 foulards. Ils doivent être distants d'au moins 30 mètres (à adapter suivant l'âge des enfants).

Placer une bouteille remplie d'eau au centre de chaque carré.

Faire 2 équipes. Personne ne peut se trouver dans les carrés pendant le jeu. Même pas dans le carré de son équipe.

Prendre une balle. On peut jouer avec les mains et les pieds.

Le but du jeu est de faire tomber la bouteille d'eau de l'équipe adverse en s'aidant du ballon.

Dès que la bouteille de son camp est touchée, un membre de l'équipe peut aller la relever immédiatement.

L'équipe perdante est celle qui n'a plus d'eau dans sa bouteille en premier.

On peut aussi faire plus que 2 camps mais ça se corse pour les plus petits...

Les escargots

Section visée: Baladins - Louveteaux

Durée: 10 minutes

Matériel nécessaire: Des pinces à linge, des foulards pour bander les yeux.

Description:

Ce jeu peut s'effectuer dehors comme à l'intérieur. Le nombre de participants peut varier de 7 à une douzaine.

But du jeu:

Des chasseurs doivent mettre toutes les pinces à linge sur des escargots sans que ceux-ci ne s'en rendent compte.

Déroulement du jeu:

Deux ou trois chasseurs sont désignés pour deux à trois fois plus d'escargots.

Les chasseurs sont munis des pinces à linge qu'ils doivent accrocher sur les vêtements des escargots sans que ceux-ci ne s'en aperçoivent. S'ils s'en rendent compte ou qu'ils présumant être attaqués, ils se replient sur eux-mêmes comme le ferait un escargot. Dès lors, les chasseurs ne peuvent plus les attaquer. La fin du jeu est sifflée lorsque les chasseurs n'ont plus de pinces à linge.

La particularité des escargots est qu'ils ont les yeux bandés et qu'ils se déplacent sur le ventre, d'où leur mobilité réduite.

Le bruit doit être quasi nul. Cela permet aux escargots d'entendre d'éventuels chasseurs à leur trousses.

Farde de jeux	23/05/04
Activités	13
Petits jeux d'extérieur	

Tourne-autour-du-groupe ball

Section visée: Louveteaux
Durée: 20 minutes
Matériel nécessaire: Un ballon de foot.

Description:

Les joueurs sont divisés en 2 équipes. Le but du jeu est de récolter le plus de points possible en quatre tours.

Déroulement d'un tour

L'équipe attaquante dispose du ballon. Un des joueurs dégage la balle et commence à faire le tour de son équipe qui est regroupée dans une zone déterminée. L'équipe défensive doit rattraper la balle, se mettre en file et passer la balle du premier au dernier joueur en la faisant passer alternativement au-dessus de la tête et entre les jambes. Quand la balle est arrivée au dernier joueur celui-ci crie « STOP ».

Le lanceur s'arrête alors et fait le total des tours effectués. Chaque tour vaut un point.

Le tour s'arrête quand tous les membres de l'équipe attaquante ont dégagée la balle.

Évitez de jouer sur un revêtement dur.

Le tueur à gages

Section visée: Baladins - Louveteaux
Durée: 20 minutes

Description:

Les enfants sont mis en cercle. Une personne se trouve au milieu de ce cercle que l'on appelle le tueur à gages.

Le tueur à gages vise une personne de cercle en imitant un fusil. Cette personne se baisse et les deux personnes qui se trouvent à sa droite et à sa gauche doivent s'entretuer. Celui qui se fait tirer dessus en premier est éliminé, s'assoie et ne participe plus! Celui qui s'était baissé se relève et le tueur à gages choisit une autre personne et ainsi de suite.

Remarques

Lorsque le tueur à gages a choisit une personne et que celle-ci ne se baisse pas alors elle est éliminée et aucune des deux personnes qui se trouve à côté n'est éliminée.

Lorsqu'il ne reste plus que deux personnes, elles se réunissent au milieu du cercle et se mettent dos à dos. Alors le tueur à gage donne le départ et les deux « survivants » partent chacun de leur côté. Lorsque le tueur dira « tirez » alors les deux survivants se retournent et s'entretuent. Celui qui tuera l'autre en premier sera désigné comme le dernier survivant et devient donc le nouveau tueur à gages.

Et une autre partie peut reprendre...

20/05/04	Farde de jeux	
14	Activités	
Petits jeux d'extérieur		

La toile d'araignées

Section visée: Baladins - Louveteaux
Durée: 20 minutes

Description:

La moitié des joueurs représente une toile d'araignées et forme un cercle. Les autres joueurs sont répartis comme suit: un quart figure les mouches et l'autre quart les araignées.

Les araignées se tiennent à l'intérieur du cercle, les mouches à l'extérieur.

Chaque mouche qui pénètre et ressort du cercle sans se faire toucher par une araignée gagne 1 point. Si une araignée touche une mouche, c'est elle qui reçoit 1 point.

Les mouches touchées sont éliminées.

Après 3 minutes de jeu, les rôles sont changés. Les mouches et les araignées deviennent la toile, et les joueurs qui formaient la toile deviennent à leur tour mouches et araignées.

Farde de jeux	23/05/04
Activités	15
Sport	

Sport

Quidditch

Section visée: Louveteaux - Eclaireurs

Durée: +/- 1h00

Matériel nécessaire: paniers, bassines, cerceaux, ... (x2 car 2 camps), 1 longue corde, 2 cordes plus courtes, 1 balle en mousse ou ballon de baudruche (à gonfler), 1 balle type handball pour qu'elle tienne en mains

Description:

Chaque équipe doit défendre ses trois *anneaux*. Il s'agit de trois paniers, bidons, bassines, cerceaux,... situés à hauteurs différentes au niveau du bout de terrain de l'équipe (par exemple, un par terre, un accroché à un piquet et le dernier au sommet d'un goal de foot). Chacun de ses trois *anneaux* rapportent les mêmes points (10 points), même si certains sont plus difficiles à atteindre que d'autre.

Au milieu du terrain on fait passer une corde en hauteur (de sorte que personne ne risque la percuter en courant). A cette corde, on fait pendre deux cordes au bout desquelles on fixe un ballon en mousse ou quelque chose du genre (emballé dans quelques sacs plastique pour l'attache, plutôt que nouer n'importe comment). Ce sont les *cognards*: Seuls les *batteurs* peuvent s'en servir. Ils les lancent sur les autres joueurs. Lorsqu'un joueur est touché par un *cognard* (quel que soit le *batteur* qui l'a envoyé) il est assommé et rejoint un animateur « *médecin* » sur le bord où il restera +/- 30 secondes pour « se remettre du choc ».

Une petite balle, du genre balle de handball, sert de *souafle*: Les *poursuiveurs* peuvent la prendre en main, se faire des passes, et surtout tenter de marquer des points en la faisant passer dans les *anneaux* de l'équipe adverse. Lorsque la *souafle* passe dans un *anneau*, l'équipe marque 10 points.

D'autre part, il y a l'*attrapeur*. Sa mission, attraper le « *vif d'or* » qui est en fait une balle magique. L'arbitre lance le vif d'or toute les trois minutes par exemple. Les attrapeurs doivent donc être attentifs aux moindres gestes de l'arbitre mais aussi aux *batteurs* qui pourraient les toucher... Le fait d'attraper le vif d'or rapporte 50 points.

Variantes

- Nous avons aussi demandé au porteur du *souafle* de ne pas courir avec la balle en main mais de la tenir calée entre ses jambes.
- Une autre idée serait d'attacher le foulard à l'avant du pantalon et de demander aux joueurs de toujours le tenir en main (simulant l'accroche au balai). De cette manière, les joueurs doivent jouer avec une seule main...

20/05/04	Farde de jeux	
16	Activités	
	Sport	

Rugby scout

Section visée: Louveteaux - Eclaireurs

Durée: 40 minutes

Matériel nécessaire: Foulards au nombre des joueurs, ballon de rugby.

Description:

On fait jouer aux scouts un simple rugby mais à condition qu'ils portent derrière eux leur foulard. Le jeu commence. Pour faire arrêter l'attaquant, il suffit de tirer son foulard et le jeu s'arrêtera. Le ballon passera alors dans le camp de l'autre équipe (ou patrouille), ou bien on peut aussi faire la mêlée.

On ne peut tirer le foulard d'un scout que s'il a le ballon.

Farde de jeux		23/05/04
Activités		17
Quelques prises		

Quelques prises

Prise du soleil

Section visée: Baladins - Louveteaux
Durée: 5 minutes

Description:

Un *lanceur* en face de sa cible. Sa *cible* - la personne contre qui la prise se fait - est située à quelques mètres de lui.

La *cible* forme un cercle avec ses jambes (les talons collés l'un à l'autre et les genoux écartés), tandis que le *lanceur* tente de lancer son foulard dans le cercle ainsi formé. Après chaque essai on inverse les rôles et le premier qui réussit à marquer gagne la partie.

Prise koala

Section visée: Baladins - Louveteaux - Eclaireurs
Durée: 5 minutes

Description:

Deux scouts s'affrontent.

Ils se trouvent chacun un arbre, pas trop gros de préférence. Le but est de rester accroché à l'arbre le plus longtemps. Bien sûr, on ne s'accroche pas à l'arbre comme on veut : on doit l'enserrer comme un koala, avec ses bras et ses jambes autour de l'arbre.

La prise de la pince à linge

Section visée: Baladins - Louveteaux
Durée: 2 minutes

Description:

Les deux adversaires ont sur eux une pince à linge accrochée à la taille. Celui qui arrive à s'emparer de la pince de son adversaire a gagné.

Variante

Il est possible d'inverser cette prise : gagne celui qui arrive à accrocher sa pince à linge sur un vêtement de son adversaire.

20/05/04	Farde de jeux	
18	Activités	
Quelques prises		

La prise spaghetti

Section visée: Baladins - Louveteaux - Eclaireurs
Durée: 5 minutes

Description:

Chacun des deux joueurs tient un spaghetti en main. Il faut arriver à casser le spaghetti du joueur adverse sans se faire casser sa propre pâte.

Prise de la sarbacane

Section visée: Louveteaux - Eclaireurs
Durée: 5 minutes
Matériel nécessaire: Sarbacanes (tube en PVC pour câble électrique), feuilles de papier

Description:

Le but de cette prise est de « tuer » son adversaire avec un flèche de papier.
 Deux animés sont l'un en face de l'autre. Ils ont chacun une sarbacane et un certain nombre de flèches. Ils sont à une certaine distance et doivent « tuer » l'adversaire en touchant l'adversaire au moyen d'une flèche en papier.

Prise à la craie

Section visée: Baladins - Louveteaux - Eclaireurs
Durée: 1 à 3 minutes
Matériel nécessaire: deux craies.

Description:

Les deux participants ont une craie à la main.
 Le but est de tracer une marque sur la chaussure adverse.

Combat de souffle

Section visée: Baladins - Louveteaux
Durée: 5 minutes

Description:

Le but de cette prise consiste à se mettre en face l'un de l'autre, prendre une bonne respiration et crier, celui qui s'arrête pour reprendre son souffle a perdu.

Farde de jeux	23/05/04
Activités	19
Quelques prises	

La prise du cœur touché

Section visée: Louveteaux - Eclaireurs

Durée: 5 minutes

Matériel nécessaire: formes pré découpées en papier journal, seringues ou revolvers à eau, eau, pinces à linge.

Description:

Chaque joueur porte une cible en papier journal sur le cœur (tenu par une pince à linge). Il est par ailleurs aussi armé d'une seringue (sans aiguille) ou d'un revolver à eau que l'on remplit d'eau. L'emporte le joueur qui parvient à mouiller, même partiellement, la cible de l'autre.

Il faut prévoir de nombreux postes de ravitaillement d'eau sur l'aire de jeu.

La prise du Nord

Section visée: Louveteaux - Eclaireurs

Durée: 5 minutes

Matériel nécessaire: une boussole, une feuille et un bic

Description:

L'un des joueurs pose sur le sol, à un endroit relativement plat, un papier sur lequel est imprimé un cercle avec son centre. Chaque joueur marque sur le cercle la direction qui lui semble indiquer le Nord. Une boussole permet de déterminer qui est le plus près de la vérité et, par conséquent, qui gagne la prise.

La prise de la toupie

Section visée: Baladins - Louveteaux

Durée: 2 minutes

Matériel nécessaire: toupie, poêles, bassines (voir ci-dessous)

Description:

Chaque joueur a une toupie. Ils la font tourner en même temps. Le premier dont la toupie s'arrête a perdu la prise. Il faut donc prévoir de nombreux endroits bien plats (poêles, bassine, etc.) sur l'aire de jeu.

Prise de crocodiles

Section visée: Baladins - Louveteaux - Eclaireurs

Durée: 5 minutes

Description:

Deux animés se font face, en position de « pompages ». Il s'agit d'arriver à faire tomber l'adversaire (c'est-à-dire que son ventre touche le sol) sans perdre soi-même l'équilibre.

20/05/04	Farde de jeux	
20	Activités	
Quelques prises		

Prise de farine

Section visée: Baladins - Louveteaux - Eclaireurs
Durée: 5 minutes
Matériel nécessaire: Des vieux bas nylon, de la farine

Description:

Les deux joueurs se munissent chacun d'une jambe de bas nylon (récupérer de vieux bas nylon, les couper en deux de façon à séparer les deux jambes), remplir sa « jambe » de farine (de façon à ce qu'il y ait de la farine jusqu'à la cheville). Les deux joueurs s'affrontent en « se tapant » avec leur bas de farine. Le gagnant est celui qui arrive le premier à toucher son adversaire.

Prise de la pâte à modeler

Section visée: Baladins - Louveteaux - Eclaireurs
Durée: 3 minutes
Matériel nécessaire: corde, ficelle pour les colliers, pâte à modeler, support avec relief

Description:

Chaque animé porte un morceau de pâte à modeler accroché à sa ceinture. Dans un camp, ils disposent d'un support avec relief particulier (figurine, bouton, emblème,...) dont ils doivent apposer la marque sur leur bout de pâte à modeler. La lutte consiste à écraser la pâte à modeler de l'adversaire. Dès que la marque n'est plus reconnaissable, on est « mort » et forcé à retourner dans son camp pour « remouler » la forme dans sa pâte à modeler.

Farde de jeux	23/05/04
Activités	21
Veillées	

Veillées

Jakinonos

Section visée: Baladins - Louveteaux

Durée: 15 minutes

Matériel nécessaire (éventuel): déguisement de « Jakinonos » et vieux livre

Description:

Le principe de ce jeu est de faire deviner un chiffre à quelqu'un par transmission de pensée...

Je m'explique. En pratique ce jeu nécessite d'avoir deux personnes qui sont complices: une pour deviner le chiffre et une pour animer.

Appelons « *Jakinonos* » la personne qui doit deviner le chiffre.

L'animateur demande à n'importe qui dans l'assemblée (c'est-à-dire quelqu'un qui n'est pas complice) de lui dire tout bas un chiffre (entre 0 et 999) et de le noter sur une feuille pour pouvoir vérifier que c'est bien celui-là.

Ensuite l'animateur va utiliser un code connu de lui-même et de *Jakinonos* pour transmettre le chiffre à *Jakinonos*.

Il va demander à *Jakinonos*: « *Jakinonos*, es-tu prêt? »

A partir de ce moment, seules des phrases servant à la transmission du chiffre vont être prononcées.

Le code est par exemple:

- Une phrase qui commence par « je » pour le chiffre 1
- Une phrase qui commence par « tu » pour le chiffre 2
- Une phrase qui commence par « il » pour le chiffre 3
- Une phrase qui commence par « nous » pour le chiffre 4
- Une phrase qui commence par « vous » pour le chiffre 5
- Une phrase qui commence par « je » avec « donc » dans la phrase pour le chiffre 6
- Une phrase qui commence par « tu » avec « donc » dans la phrase pour le chiffre 7
- Une phrase qui commence par « nous » avec « donc » dans la phrase pour le chiffre 8
- Une phrase qui commence par « vous » avec « donc » dans la phrase pour le chiffre 9

Ensuite, pour clôturer la transmission, l'animateur prononce la phrase magique: « La transmission peut commencer. »

Exemple :

Le chiffre 192

L'animateur : « *Jakinonos* es-tu prêt? »

Jakinonos : « Oui je suis prêt ! »

L'animateur : « J'espère que vous êtes en forme ce soir. »

L'animateur : « **Vous** êtes **donc** venu pour voir un grand spectacle de transmission de pensée. »

L'animateur : « **Tu** m'as l'air pas très en forme, toi, Kévin. »

L'animateur : « La transmission peut commencer. »

Jakinonos : « 192 »

20/05/04	Farde de jeux	
22	Activités	
Veillées		

Un peu de pratique est nécessaire. En général celui qui est le plus familiarisé avec le code joue le rôle de l'animateur. *Jakinonos* ne doit pas avoir autant l'expérience du code. En effet, il est un vieux sage assis dans un coin sombre avec un livre ouvert sur les genoux... dans lequel le code est écrit.

Le jeu du sifflet

Section visée: Baladins - Louveteaux

Durée: 10 à 15 minutes

Matériel nécessaire: Un sifflet

Description:

Les animés sont en cercle.

Au centre du cercle, il y a l'animateur du jeu et un animé. On dit à l'animé qu'un sifflet circule parmi les personnes qui constituent le cercle. Il va devoir surprendre quelqu'un qui possède le sifflet et ainsi trouver où se trouve ce dernier. De temps en temps, quelqu'un qui est en possession du sifflet va siffler pour faciliter sa recherche.

Seulement, en réalité, le sifflet ne circule pas parmi les animés dans le cercle ; il pend dans le dos de l'animateur du centre. Celui qui doit trouver la personne chez qui se trouve le sifflet aura donc pas mal de difficultés à le trouver.

Le burger de la mort

Section visée: Louveteaux - Eclaireurs

Durée: 15 minutes par participant.

Description:

On demande à un volontaire de venir.

On lui explique qu'il va devoir répondre à dix questions qu'un animateur va lui poser. Il ne pourra donner les réponses à l'ensemble des questions qu'une fois que l'animateur aura terminé de toutes les poser.

Une fois que les dix questions ont été posées, le volontaire donne donc les dix réponses les unes à la suite des autres et si possible dans l'ordre dans lequel les questions ont été posées. Les questions doivent être courtes et pas trop compliquées.

Quelques exemples:

- Combien fait $10 + 5$?
- Quel est le totem de l'animateur arrivé cette année ?
- Quelle est la couleur du cheval blanc de Napoléon ?
- De quelle couleur est ton pull ?
- Préfères-tu les glaces ou les enjoliveurs ?
- Quelle est la couleur du ciel la nuit ?
- Quel est ton animal préféré ?
- Quel âge as-tu ?

Farde de jeux		23/05/04
Activités		23
Veillées		

- Combien fait $3.685.458 \times 0$?
- Aimes-tu répondre à ces questions ?

Jeu des assiettes

Section visée: Baladins - Louveteaux - Eclaireurs

Durée: 10 minutes

Matériel nécessaire: Bouts de papiers, récipient, 20 assiettes en plastique.

Description:

Tout d'abord, on prépare des petits papiers sur chacun desquels est inscrite une partie différente du corps (main, pied, dos, nez,...). On met ces petits papiers dans un chapeau ou dans une casserole. On prépare aussi une vingtaine d'assiettes en plastique.

A la veillée on introduit le jeu et tous les animés se mettent en cercle.

On choisit une main innocente pour piocher deux papiers dans le récipient.

La personne a par exemple pioché « main-dos », la première personne du cercle va devoir caler une assiette entre sa main et le dos de la personne à côté d'elle.

Ensuite c'est au tour de cette deuxième personne ; on procède de même et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les membres du cercle aient une assiette coincée entre une partie de leur corps et une partie du corps de la personne à côté.

Le vieux loup

Section visée: Baladins - Louveteaux

Durée: 15 minutes

Description:

Chaque joueur, y compris le meneur, s'attribue une couleur différente, rouge, roux, bleu, gris, etc. et l'annonce à haute voix.

En s'adressant à son voisin de droite, le meneur commence « Bonjour, vieux loup gris (couleur supposée du voisin de droite) à trois poils, toujours trois poils. Moi, vieux loup brun (sa propre couleur) à trois poils, toujours trois poils, viens de la part du vieux loup rouge (couleur du voisin de gauche) à trois poils, toujours trois poils, te dire qu'il est allé à la chasse hier ».

Le joueur suivant reprend la phrase en s'adressant également à son voisin de droite. Mais, naturellement, il doit faire attention d'énoncer les couleurs correspondantes aux joueurs en cause. Ainsi dans cet exemple, le second joueur dira: « Bonjour, vieux loup vert (couleur de son voisin de droite)... Moi, vieux loup gris... viens de la part du vieux loup brun... »

La phrase fait ainsi le tour du cercle jusqu'à ce qu'elle arrive au meneur qui commence un second tour en ajoutant des détails supplémentaires. Par exemple: « et qu'il a tué un daim tacheté.... ».

Chaque fois qu'un joueur se trompe dans la répétition de la phrase ou dans l'énoncé des couleurs, il perd un poil et devient « vieux loup à deux poils », « à un poil », puis « vieux loup pelé », enfin il est hors de jeu.

Naturellement les autres joueurs doivent tenir compte des ces pénalisations dans leur énoncé.

20/05/04	Farde de jeux	
24	Activités	
Veillées		

Le faux plafond

Section visée: Baladins - Louveteaux
Durée: 5 minutes
Matériel nécessaire: une planche de bois

Description:

Ce jeu doit se dérouler à l'intérieur.

On demande un volontaire. On lui bande les yeux. On lui explique ensuite que l'on va le porter très haut (si haut qu'il pourra toucher le plafond) et qu'il va devoir sauter. Il doit avoir confiance en ses animateurs et tout se passera très bien.

Ensuite, on fait semblant de le soulever très haut. En fait il n'est qu'à quelques centimètres du sol. Au dessus de sa tête, on met une planche. Il croit que c'est le plafond. Il peut la toucher.

Ensuite on lui dit de sauter. Il s'attend bien sûr à faire un très grand saut mais en fait il ne tombe que de quelques centimètres.

Farde de jeux		23/05/04
Activités		25
Ateliers		

Ateliers

Pâte à sel

Section visée: Baladins - Louveteaux
Durée: 1 heure
Matériel nécessaire: Sel, farine, saladier, eau.

Description:

On utilise la pâte à sel pour des bricolages à thèmes divers, faire des marionnettes,...

Préparation:

- Mettre une tasse de sel et une tasse de farine (ou plus en proportions identiques) dans un récipient genre saladier.
- Mélanger de manière homogène.
- Ajouter de l'eau petit à petit tout en mélangeant jusqu'à obtenir un pâte homogène.
- Laisser reposer une vingtaine de minutes (non obligatoire)
- Faire le motif désiré.
- Cuire une heure à 150 °C.
- Décorer à l'aide de peinture à l'eau.

Astuce: Penser à mettre un sac poubelle sur les tables avant que les enfants ne commencent leur bricolage sous peine d'avoir de belles séances de nettoyage après l'activité...

Allume-feu et torches écologiques et économiques

Section visée: Louveteaux - Eclaireurs
Durée: 1 heure
Matériel nécessaire: Papier journal ou vieux tissus, vieilles bougies, vieille casserole, bâton de bois de 20-25 centimètres de long.

Description:

Pour fabriquer des allume-feu écologiques réutilisables ou des torches.

- Faire fondre les bougies dans la casserole
- Récupérer ce qu'il reste des mèches.
- Pendant ce temps, découper des bandes de papier journal ou de tissu de 10 à 15 centimètres de large.
- Tremper les bandes dans la cire pour les imprégner, puis les enrouler autour du bâton.
- Insérer une mèche après 2 bandes, en la laissant dépasser vers le haut ou le bas.
- Continuer ainsi jusqu'à avoir un allume-feu de 5 centimètres de diamètre.

Cet allume-feu se conserve dans un sac plastique.

Il suffit d'allumer la mèche et de le placer en dessous du feu à allumer. Dès que le feu est pris, vous pouvez récupérer l'allume feu et vous en resservir la prochaine fois.

Si les scouts souhaitent en faire des torches, il faut utiliser des bois plus longs et ajouter une protection pour éviter que la cire ne coule sur le porteur.

20/05/04	Farde de jeux	
26	Activités	
Ateliers		

Il est également possible de faire de petits allume-feu à partir d'un petit bout de bois (7-8 centimètres) en partant du même principe, mais celui-la ne pourra pas être réutilisé.

Masques en plâtre

Section visée: Baladins - Louveteaux

Durée: 1 heure

Matériel nécessaire: Vaseline ou crème "Nivea", bandes de plâtre, peintures et pinceaux, savon + eau pour le nettoyage du visage, papier toilette.

Description:

Etendre une bonne couche de vaseline sur le visage de la personne concernée. Protéger les sourcils avec du papier toilette.

Ensuite, en évitant les yeux et les narines, y étendre des bandes de plâtre (achetées en pharmacie) préalablement trempées dans de l'eau.

Lorsque la couche créée par les bandes de plâtre est suffisante, laisser sécher quelques instants afin de pouvoir démouler aisément sans casse.

Déposer les masques au sec et laisser sécher. Dehors, au soleil, par exemple. Il reste à peindre suivant votre imagination.

Les cachets de pommes de terre

Section visée: Louveteaux

Durée: 1 heure

Matériel nécessaire: Pomme de terre, peinture

Description:

A l'aide d'un couteau, il s'agit de créer ton propre cachet en sculptant le motif souhaité dans la pomme de terre.

Trempe ensuite le cachet ainsi formé dans de la peinture et applique-le sur le papier.

Badges en papier thermo-rétractable

Section visée: Baladins - Louveteaux

Durée: 1 heure

Matériel nécessaire: Du papier thermo-rétractable, un four, des crayons, un feutre fin.

Description:

Il faut acheter du papier thermo-rétractable. Il s'agit d'une sorte de papier transparent qui durcit et devient plus petit lorsqu'on le passe au four. Cela s'achète dans des magasins de bricolage.

Sur cette feuille de papier spéciale, on peut faire des dessins au crayon, etc. Il est également possible de décalquer. Les inscriptions doivent se faire avec un feutre fin.

Ne pas oublier de prévoir un petit trou dans la feuille pour pouvoir l'accrocher.

Ensuite il reste à passer le tout au four.