Les Baladins à la Découverte des Amériques

- Durée : 1/2 journée
- Lieu : prairie, parc, forêt
- Type d'activité : Grand jeu
- Tranche d'âge : Baladins (de 6 à 8 ans)
- Source : Tabou

Description

Déroulement :

L'histoire

On annonce aux baladins qu'ils doivent explorer les Amériques. Pour ce faire, les animateurs ont préparé des rames et des voiles pour faire ce grand voyage... Les baladins, avec deux animateurs, se dirigent vers le nouveau château d'eau via la rue de Crehen. Malheureusement des pirates, le reste des animateurs, leur font deux embuscades. L'une pour leur voler leurs rames, l'autre pour leur voler leur nourriture (symbolisée par des papiers). Ils devront donc trouver de la nourriture sur le retour...

Les baladins aperçoivent sur l'île une tribu indienne. Un des animateurs explorateurs va à leur rencontre pour parlementer. Les baladins peuvent s'asseoir autour du chef de la tribu. Un des animateurs qui accompagne s'amuse à traduire leurs dires. On leur apprend le « jeu du champion » qui décrit la bravoure des guerriers. Après cela, ils peuvent tous fumer le calumet de la paix. (Sensibilisation des méfaits du tabac). Ensuite, ils chassent l'esprit du bison (un animateur avec une peau de bête) et reçoivent une signe de courage (dessin de bison). Parallèlement, ils peuvent découvrir la fleur en faisant devant l'esprit de la nature (autre animateur en peace and love) deux épreuves différentes (pierre, papier, ciseaux et la prise du foulard). Les chefs indiens leur offrent le dîner sous forme de banquet. Ils ont assez mangé pour le retour... Le retour se prépare... Ils doivent récupérer les rames chez les pirates par un simple jeu d'approche.

Matériel :

Créée le : 30/11/2018
Mise à jour le : 25/02/2023
Auteur : Etourneau