

Livre de la jungle

- Durée : 2 heures
- Lieu : extérieur
- Type d'activité : Grand jeu
- Tranche d'âge : Louveteaux (de 8 à 12 ans)
- Source : Tabou

Description

Déroulement :

But du jeu :

Initiation et découverte du Livre De La Jungle de R. KIPLING.

Apprentissage des différents totems des chefs loup.

Jeu destiné aux enfants de 8 à 12 ans.

Histoire

La vallée de Seeonee a été dévastée par de violentes tempêtes, les réserves de nourritures et d'eau sont tarées car la Waigunga, le grand fleuve dont peuvent jouir le Peuple des rochers, est également asséchée. Akéla, l'animateur/animatrice responsable du Peuple Loups sollicite l'aide de tous les jeunes loups pour parer à cette calamité et leur donne les missions suivantes :

1. Réunir tous les animaux de la jungle qui pourraient les aider et bien faire attention aux ennemis de la meute.
2. Ensuite, après avoir rempli cette tâche, les jeunes loups se devront de remplir les réserves d'eau pour subvenir au besoin de la population en allant la chercher à une source proche mais qui sera bien défendue par des loups solitaires.
3. Les loups devront par après s'emparer des quelques réserves de nourriture (en l'occurrence, le goûter) pour pouvoir sauver tout le peuple de la vallée de la Waigunga.

Déroulement

1. Division de la meute en deux équipes équitables (ce, en prenant garde au nombre de sizeniers, seconds et louveteaux plus anciens qui sont sensés mieux maîtriser ces concepts.
2. En premier lieu, il nous faudra distribuer à l'une des équipes les fiches comportant les différents totems et à l'autre les fiches donnant sa description.

- Les sizeniers et seconds auront pour mission de mettre les plus jeunes sur la bonne voie.
- Sur chaque fiche sera inscrit un numéro ou symbole de correspondance.
- Les loups devront marquer le signe de correspondance sur leur fiche et aussi noter si c'est un ami ou un ennemi de la jungle.

Le timing est de 20 minutes en moyenne, cela différera selon le feed-back donné par les enfants pour cette épreuve.

- Les équipes devront s'affronter soit par prise de foulard, prise crocodile, pierre papier ciseaux,... ce sera selon. Consigne à discuter suite au temps imparti.

- A ce moment, les animateurs peuvent circuler pour observer le bon déroulement.

- Cette partie prend fin quand chaque groupe a les fiches de l'autre.

- Chaque enfant ayant retrouvé sa moitié, poil au nez, s'en reviendra gaiement, poil au gland, à sa tanière, qui ne sera autre que notre bon vieux local, poil au....
- Nous pourrons signaler la fin de cette partie par un coup de sifflet mais celui-ci s'avèrera inutile car tous les enfants devraient théoriquement se retrouver au lieu de rassemblement après avoir terminé.

3. En second lieu, il nous faudra préparer trois bassines :

- L'une symbolisera la source d'eau fraîche, et les deux autres, les récipients que les loups devront remplir à l'aide de gobelets.

- Ce seront les plus jeunes loups qui transporteront l'eau, les autres devront les défendre des vieux loups gardant leur source.

- L'autre rôle des animateurs sera de faire en sorte que les scouts transportant l'eau d'une bassine à l'autre renversent une certaine quantité. Nous ne pourrons toucher les scouts, ils renverseront bien l'eau par eux-mêmes.

- Il y aura ici une certaine et relative rivalité entre les équipes, les syncinésie se devront de canaliser celle-ci pour aboutir à une équité. Donc faire en sorte que chaque groupe gagne.

4. En troisième lieu, pour obtenir de quoi se sustenter, nous organiserons un jeu d'approche où chaque scout devra rentrer dans le camp des syncinésie, selon les règles habituelles, pour venir y chercher un objet défini par avance pour le ramener à son équipe.

La fin de cette partie et du jeu, enfin vous avez compris.... Après, l'on mange et l'on boit, tralala. Abeille Attentive, pour vous servir

Matériel :

fiches comportant les différents totems du staff Louveteau

fiches donnant la description de ces totems

Créée le : 30/11/2018

Mise à jour le : 25/02/2023

Auteur : Baghy