Zoo nocturne

- Type d'activité : Petit jeu
- Tranche d'âge : Louveteaux (de 8 à 12 ans)
- Source : Tabou

Description

Déroulement :

On commence par choisir un certain nombre d'animaux dont le cri est facilement immitable et, si possible, qui ne se rencontrent pas en forêt (le but n'est pas de faire peur aux petits scouts!). Par exemple, le singe, la vache, le paon , l'âne, le cheval... On en trouvera autant qu'il y a d'animateurs (moins un --> cf plus bas). Ensuite, on rédige une fiche par groupe, sur laquelle on inscrit tous les animaux choisis, dans un ordre aléatoire. 5 minutes avant les scouts, les animateurs - animaux partent dans le bois se trouver chacun un ptit coin douillet d'où ils pourront émettre leur cri en toute tranquilité. Au moment du jeu, on donne à chaque groupe sa fiche. Il faut alors retrouver les animaux dans la forêt, rien qu'en écoutant leurs cris et en suivant l'ordre indiqué par la liste. Les animateurs signent la fiche lorsque le groupe les a trouvés, puis le groupe passe à l'animal suivant, et ainsi de suite jusqu'à avoir fini la liste. Chez nous, on avait pour habitude de leur laisser une lampe de poche par groupe, qui n'était censée servir qu'en cas de petite angoisse. De plus, je conseille vivement qu'un animateur reste à l'entrée du bois pour lancer les groupes 5 minutes après que les "animaux" soient partis se cacher, pour récupérer les premiers groupes qui ont fini la liste, et surtout pour garder avec lui les enfants qui auraient trop peur pour s'aventurer dans le jeu. Il aura alors pour rôle de les mettre à l'aise en discutant de choses et d'autres, comme si on était le jour, de sorte que la prochaine fois, peut-être, l'angoisse ne soit plus aussi forte

---

Matériel :

Des fiches préparées préalablement

Une lampe de poche par groupe d'enfant (au cas où...)

Un bic par animateur

Créée le : 30/11/2018
Mise à jour le : 26/10/2022
Auteur : contribution anonyme