|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Heure / Lieux | Lundi – local citadelle | Mardi – bois de la Vecquée (fort Malone) | Mercredi – La Plante / Chaudron | Jeudi –bois de la VecquéeTrou du gobelin | Vendredi – arboretum / château / local |
| 9h (local) | Tour d’humeur, **matos : cartes Dixit.** | Tour d’humeur, **matos : cartes Dixit.** | Tour d’humeur, **matos : cartes Dixit.** | Tour d’humeur, **matos : cartes Dixit.** | Tour d’humeur, **matos : cartes Dixit.** |
| 9h15 | **Activité 1 : Jeux brises glace**• Jeu de balle• Jeu de foulard• Jeu corporel• Si j’étais**Matos :**- Foulard - pomme de pain de parole **Activité 2 : Charte** Réalisation d’un étendard**Matos :**- Tissus uni (vieux médiéval)- marqueurs - Ciseau | **Thème du jour à décoder****Activité 1 :** **Plan sonore** **Matos :** crayon gris, papier blanc, tablette**Départ pour le fort****Activité 2 : lecture de carte****Matos :** carte IGN | **Thème du jour à décoder****Départ du jeu d’orientation****Activité 1 : jeu de piste à poste*** Jeu photosynthèse (empreinte) - local
* Enigme (code) – Casino

**Matos :**- jeu photosynthèse- Carte IGN- boussoles (1 pour 2 A.)**Activité 2 : Observation des oiseaux****Matos :** Lorgnettes**,** fiche d’identification | **Thème du jour à décoder****Départ pour le trou des gobelins****Activité 1:** **Rallye photo****Matos :** photo GSM représentant le parcours | **Thème du jour à décoder****Activité 1 : jeu à poste**2 ateliers par animateur.**• Défis des senteurs****• Défis qui cherche trouve**Trouver les indigènes**• 2 Défis land art imposé:****Matos :** images land-art, cache-yeux, info Empreinte sur l’arboretum |
| 10h 15 | Collation (autour du local) | Collation (au fort) | Collation (La plante) | Collation (spot commando) | Collation (château)  |
| 10h30 | **Thème du jour à décoder****Décorum de la semaine****Départ pour la citadelle****Activité 3 : jeu de piste** (trace d’animaux)**Matos :** - jeu trace d’animaux | **Activité  3: méditation + débriefe****Activité 4 : Plan sonore** **Matos :** crayon gris, papier blanc, tablette | **Activité 3 :** **Jeu arbre /fruit /feuille****Matos :** Jeu arbre/fruit/feuille**Activité 4:Empreintes écorces et feuilles sur tissus****Matos :** Tissus fin uni récup, pastel gras | **Activité 2 : Animation Géo empreinte** **Matos :**- kit géo empreinte**Activité : suite rallye photo****Activité 3 : cabane + land-art (trou des gobelins)** | **Activité 2 :** Création d’un jeu land art en équipe**Retour local et obtention du 5ème élément du trône** Visseuse + vises 3 cm ou Clous et marteaux ??- Punaises ou agrafeuse murale |
| 12h-13h | Pause de midi / citadelle | Pause de midi / fort | Pause de midi / La Plante | Pause de midi / gobelins | Pause de midi / local ou château |
| 13h | **Activité 4**: **jardin médiéval** Trouve-moi si tu peux.**Matos :** photos des plantes médiévales**Activité 5**: Création du blason/fanion **Matos :** - Différents tissus de récup- peintures gouaches- pinceaux | **Activité 5: Découverte de l’environnement et de sa faune (pendant le trajet)****Matos :** infos sur les chauffes souris (empreinte + biblio)**Activité 6:** **Parcours commando + senteur****Matos :** cordes scouts et grosses cordes**Retour local (14h30)** | **Départ pour l’activité 5 : Land art (au chaudron)**- Kairn – défit empiler 10 cailloux-Création d’un attrape-rêve avec uniquement des éléments de la nature But : récupérer un premier sac de matériel pour la création du trône.**Matos :** images de land art | **Cabane suite + land art****Matos :** corde scout et images de différent style de cabane nature**Retour local (14h30)** | **Activité 3 :** **Conception collective du trône.****Matos :**tout le matériel récolté durant la semaine |
| 15h00 | **Rangement obtention du 1er élément**: structure de base | **obtention du 2ème élément :** palette | **Retour local obtention du 3ème élément :** Colle à bois scies à bois (2/3) | **obtention du 4ème élément** : Peintures – pinceaux ; Corde scout |  |
| 15h30 (local) | Goûter débriefe top/flop développé | Goûter débriefe top/flop développé | Goûter débriefe top/flop développé | Goûter débriefe top/flop développé | Goûter débriefe top/flop développé |

Horaires variables à 15 min près

**Matos pour la semaine : bâche, pose-cul, bidon d’eau de 5l**

**Matos du trône : Structure de base (Nausi), Visseuse + vises 3 cm ou clous et marteaux,  punaises ou agrafeuse murale, Colle à bois, scies à bois (2/3), Peinture, pinceaux, Corde scout, 1 palette**

**Programme de la 1ere semaine juillet 2019 (Nausicaa et Nico)**

*Nom de groupe : Les Westerosis*

*Décorum de la semaine :*

*Bienvenue cher membre du conseil restreint de Westeros. En tant que chef et représentant de chaque famille du royaume, nous vous convions à vous unir pour une affaire la plus haute importance. Comme vous le savez, peut-être, le trône de fer a été détruit par le dernier des dragons mettant fin à la guerre! Le long hiver est enfin finit et le règne de Bran le Brisé c’est achevé, il est temps de reconstruire un nouveau trône car le nouveau Roi le demande celui-ci le veut uniquement qu’avec des éléments naturels pour honorer la mémoire des enfants de la forêt. Votre quête commence au pied de l’arbre sacré de Winterfell où la corneille à 3 yeux a élu domicile après la mort de Bran le Brisé. Vous avez une semaine pour récupérer tous les éléments qui constituent le trône. Serez-vous capable d’y arriver ?*

**Lundi : Le Nord**

**Thème du jour à décoder :** *qui suis-je ?*

*Décorum :*

**Activité 1 : Jeux brises glace**

Description : Prise de contact, connaissance via différent petits jeux de cohésion

Jeu de balle, Jeu de foulard, Jeu corporel, Si j’étais

**Activité 2 : Charte, Réalisation d’un étendard**

Description : Réalisation d’une charte sur un support en tissus

**Activité 3 : jeu de piste**

Description : Suivre les traces d’animaux et les reconnaitre. Chaque animal représentera une armoirie de famille.

**Activité 4**: **Trouve-moi si tu peux (jardin médiéval)**

Description : distribution de photos, à chaque animé, de plantes médiévales ; ils doivent les retrouver dans le jardin médiéval quand ils l’ont trouvé, une explication à quoi elle sert

**Activité 5 : Création du blason/fanion**

Description : création du fanion représentant les armoiries de leur famille sur tissus

*Décorum : vous allez devoir redéfinir les armoiries qui définissent les valeurs de votre famille.*

**Mardi : Les Eyriés**

***Thème du jour à décoder :*** *As-tu une ouïe aussi développer que la mienne ?*

*Décorum :*

**Activité 1 : Plan sonore**

Description : marquer sur une feuille de papier la provenance et la nature du son entendu ; représentation libre du son en question

**Activité 2 : lecture de carte**

Description : Trouver et suivre le chemin qui même jusqu’au fort

**Activité 3: méditation + débriefe**

Description : petite séance de méditation et ressentis débriefe après

**Activité 4 : Plan sonore**

Description : marquer sur une feuille de papier la provenance et la nature du son entendu ; représentation libre du son en question

**Activité 5: Découverte de l’environnement et de sa faune (pendant le trajet)**

Description : explication sur la vie des chauves-souris

**Activité 6:** **Parcours commando + senteur**

Description : traverser un parcours d’obstacle ; diverses toiles d’araignée, pont de singe, parcours senteur pied-nus.

**Mercredi : Les îles de Fer**

***Thème du jour à décoder :*** *sauras tu me reconnaitre?*

*Décorum :*

**Activité 1 : jeu de piste à poste**

Description : Suivre les coordonnées de la boussole pour arriver au point suivant. Pour avoir les coordonnées les animés devront passer une épreuve.

Jeu photosynthèse (empreinte) – devant le local

Enigme (code) – derrière le Casino

**Activité 2 : Observation des oiseaux**

Description : observation des oiseaux à l’aide de lorgnettes et fiche descriptive de ceux-ci

**Activité 3 :** **Jeu arbre /fruit /feuille**

Description : associer les fruits, des feuilles et des arbres ensembles. Chaque animé a une photo représentant un fruit, une feuilles ou un arbre, ils se touchent, déterminent s’ils sont fait pour être ensemble et quand ils ont un combo ; ils viennent chez l’animateur pour confirmer, si pas bon ; ils se redéployent dans la zone de jeu

**Activité 4: Empreintes écorces et feuilles sur tissus**

Description : à l’aide d’un marteau imprimé une feuille d’arbre sur un tissus, et pastel pour les écorces

**Activité 5 : Land art (au chaudron)**

Description : Kairn ; défit empiler 10 cailloux et création d’un attrape-rêve avec uniquement des éléments de la nature

**Jeudi : Le Val d’Arryn**

***Thème du jour à décoder :*** *à quoi ressemble ta maison ?*

*Décorum :*

**Activité 1:** **Rallye photo**

Description : suivre la piste dans la direction que les photos indiquent

**Activité 2 : Animation Géo empreinte**

Description : animation empreinte reconnaitre les différents types de pierre

**Activité 3 : cabane + land-art**

Description : construction d’une cabane dans un style de survie différente ayant une correspondance avec l’animal représentant leur famille. Custom land art de celle-ci

**Vendredi : Le Bief**

***Thème du jour à décoder :***

*Décorum :*

**Activité 1 : jeu à poste (**2 ateliers par animateur.)

Description : les animés devront circuler entre les 2 animateurs pour passer les défis.

Défis des senteurs : les animés sont par 2 l’un guide l’autre, qui a les yeux bandés, vers une plante du jardin des senteurs et les yeux bandés doivent retrouver la plante touchée et ou sentie

Défis qui cherche trouve : Trouver les espèces indigènes de l’arboretum, 3 erreurs possibles

Défis land art imposé : chaque animateur à une photo représentant un land art, l’animé doit essayer de le reconstituer le plus fidèlement possible.

**Activité 2 : Création d’un jeu land art en équipe**

Description : les animés devront s’inspirer de ce qu’ils ont vécu tout au long de la semaine pour créer un mini jeu et nous animé et s’animé entre eux si assez nombreux.

**Activité 3 : Conception collective du trône.**

Description : construction du trône avec tout le matériel accumulé durant la semaine.