Semaine 2 : Les Enfants Perdus

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Heure / Lieux  | Lundi - arboretum   | Mardi –Vecquée (trou des gobelins)   | Mercredi – la plante   | Jeudi – vecquée (bunker)   | Vendredi – arboretum château – jardin de senteurs  |
| 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** **Matos :** Foulard, pomme de pain de parole **Activité 2: Charte** **Matos:** Trône et cartes végétales **Départ arboretum** *(vers pays imaginaire)* | **Activité 1 : Plan sonore** Matos : crayon gris, papier blanc, tablette **Départ Vecquée** **Activité 2: Rallye photo**  **Matos :** photo de la 1ere semaine représentant le parcours  | **Départ La Plante:** **Activité 1:** Bingo nature (sur le chemin) **Matos:** Grilles de bingo nature (1 par groupe), crayons, sac, boîte à insecte Débriefe activité 1 **Activité 2 : Observation des oiseaux** **Matos :** Lorgnettes, fiche d’identification **Activité 3 : jeu des miroirs**. **Matos :** miroirs   | **Activité 1: Alphabet nature** **Matos:** feuille, bic/groupe (durant le trajet)  **Départ Vecquée** **Débriefe de l'activité 1** **Activité 2 : Jeu arbre** **/fruit /feuille** **Matos :** Jeu arbre/fruit/feuille   **Activité 3 : kit géo** Explication des roches calcaire. Miroir acide. **Matos :** kit géo  **Activité 4: Jeu de la** **Photosynthèse** **Matos:** Jeu Empreinte   | **Activité 1 : Pollen express** **Matos :** 2 cartes de chaque action en 3 couleurs. 20 cartes pollen de valeurs différentes. (format jeux de carte)  |
| 10h 15   | Collation   | Collation   | Collation   | Collation   | Collation   |

Semaine 2 : Les Enfants Perdus

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 10h30  | **Activité 3: entrée au pays imaginaire (jeu à poste)** **Matos :** cartes végétales, cartes animal, bloc de feuille, crayon, ficelle, corde, fiches avec épreuves,      Allée chaudron  | **Activité 3: land art** Représentatif de chaque groupe = étendard des enfants perdus  | **Activité 4 : Bouteille à la mer** Les sirènes appellent à l'aide Jeu de piste, épreuves **Matos:** ficelle, fiole, colorant alimentaire, carte de l'endroit (La Plante), fiche avec épreuve, carton (15cm\*15cm) par groupe, collant double face, photo landart, photo hôtel à insecte, bandeau,  | **Activité 5: Parcours commando + senteur** Matos : cordes scouts et grosses cordes   | **Activité 2: jeu à poste** 2 ateliers par animateur. * Défis des senteurs
* Défis arbre
* Défis qui cherche trouve
* Défis: Création d’un attrape-rêve

**Matos :**  cache-yeux, info Empreinte sur l’arboretum, corde fine  |
| 12h-13h  | Pause de midi  | Pause de midi  | Pause de midi  | Pause de midi  | Pause de midi  |
| 13h    | **Activité 4 : jeu de piste** « Sur les traces de la fée Clochette » **Matos :** sucre, sel, farine Direction Jardin médiéval  **Activité 5 : Trouve-moi si tu peux.** (jardin médiéval) **Matos : photos des plantes médiévales** **Activité 6: jeu de piste** (Trace d'animaux) **Matos:** jeu des traces direction village enfants perdus Direction local  **Débriefe Trace**   | **Activité 4: jeu de camp (Colon de Catane)**. **Matos :** 3 maisons séparé en 5 partie, colle prit 10 cartes de chaque ressources (format jeux de carte)     **Activité 5: Plan sonore + comparaison avec celui du matin** **Matos:** crayon gris, papier blanc, tablette   | **Activité 5:Sur la terre Indienne** (Totem Indien, Empreintes écorces et feuilles sur tissus)**Matos :** Tissus fin uni récup, pastel gras, glaise, feuille de papier,   | **Activité 6 : Cabane +** **nœud** **Matos :** corde scout et images de différent style de cabane nature   | **Activité 3 : Stratégo fantastique Matos: Jeu Nico**  Plan B: touché coulé (Volé Craché) **Activité 5 : land art****Matos :** ce que les animés auront récoltés |
| 14h30-15h  | Retour local  | Retour local  | Retour local  | Retour local  | Retour local  |
| 15h30 (local)  | Goûter débriefe top/flop  | Goûter débriefe top/flop  | Goûter débriefe top/flop  | Goûter débriefe top/flop  | Goûter débriefe top/flop  |

Horaires variables à 15 min près

**Matos pour la semaine : bâche, pose-cul, bidon d’eau de 5l, feuille blanche A4, crayon de couleur, ciseaux, colle (prit)** Semaine 2 : Les Enfants Perdus

#  Programme de la 2ème semaine juillet 2019 (Laura et Nico)

*Décorum de la semaine : Bienvenue dans le monde imaginaire, chers enfants perdus ; nous avons besoin de votre aide !!! En effet, le capitaine Crochet a fait prisonnier vos prédécesseurs pour reconstruire sa flotte de bateau détruite durant le dernier assaut ! Moi, Peter Pan, vous demande de me venir en aide dans cette périlleuse quête. Suivez les instructions de mes 2 seuls grands enfants encore libres car ils sont venus avec moi et ont vieillis eux aussi. Pour réussir votre quête vous allez devoir connaitre les habitants et l’environnement de ce monde imaginaire… Bonne chance.*

*Nom de groupe ; Les enfants perdus*

# Lundi : (Arboretum)

*Décorum du jour: Afin de sauver le Pays Imaginaire, vous devez ouvrir ses portes! Saurez-vous vaincre les défenses installées par le Capitaine crochet?*

## Activité 1 : Jeux brises glace

Description : jeu de balle, foulard, si j’étais? Les familles :

3 familles (serpent cochon poule) 5 de chaque à distribuer au animé, en faisant le cri de l’animal ; ils doivent se retrouver entre eux.

**Activité 2 : Charte**

Description: établissement des règles sur empreinte végétale suspendues au trône.

## Activité 3 : entrée au pays imaginaire (jeu à poste)

Description : Plusieurs fiches (avec épreuves) sont attachées aux arbres dans une zone délimitée. Les enfants doivent réaliser ces épreuves dans le but d'obtenir des cartes "attaque" (représentant un animal). Un animateur vérifie si la mission est correctement réalisée. Si c'est le cas, les enfants reçoivent la carte d'attaque aléatoirement. Ces cartes "attaque" servent à briser les défenses végétales installées sur des arbres dans un terrain délimité et protégé par un animateur. Les enfants doivent montrer la bonne carte (animal contre végétal) afin de briser la défense. S'il s'agit de la bonne carte, la défense est brisée, la carte est retirée de l'arbre.

Épreuves:

1. Énigmes,
2. Rébus,
3. 10 feuilles d'arbres différentes (+ version différentes),
4. Jardin japonais,
5. 10 bonhommes sans rire (devant animateur),
6. Écrire un mot d'au moins 7 lettres avec plusieurs éléments naturelles,
7. Faire une pyramide humaine (devant animateur),
8. Prise Koala au moins 10 secondes,
9. Course mille-pattes,
10. Créer un animal au sol ,d'au moins la taille d'un pied adulte, avec des éléments naturels,

11. Course brouette,

1. Dessiner un animal imposé les yeux bandés,
2. Le nœud humain,
3. Course attachée, 15. Jeu du nombre et corps, 16.

 *Décorum : Vous êtes à deux doigts d'entrer dans le Pays Imaginaire! Pour cela, brisez les défenses du Capitaine Crochet afin d'ouvrir les portes et commencer votre aventure.*

## Activité 4 : Sur les traces de la Fée Clochette (jeu de piste)

Description : Suivre la piste. Sel = tourner à gauche; Sucre = tourner à droite; Farine = tout droit *Décorum : Regardez! De la poussière de fée… La fée Clochette vous invite à suivre sa trace.*

## Activité 5: Trouve-moi si tu peux

Description: jeu de piste basée sur des photos plantes médiévales.

*Décorum: Les fées ont besoins d'aide! Le capitaine Crochet a détruit leurs réserves de plantes magiques. Par conséquent, les fées n'auront bientôt plus d'éléments nécessaires à l'élaboration de leur poussière de fée. Aidez-les à reconstituer leur stock de plante afin qu'elles puissent continuer à voler.*

## Activité 6: Sur les traces de nos amis les animaux (Jeu de piste)

Description: Suivre les traces des animaux qui mènent au local

*Décorum: Nos amis les animaux ont remarqués notre présence. Ils sortent peu à peu de leur tanière. Ils sont décidés à nous aider afin de récupérer le Pays Imaginaire et battre le Capitaine Crochet! Ils nous indiquent un chemin… Suivez leur traces et découvrez où ils nous mènent.*

**Mardi : (trou des gobelins):**

*Décorum du jour : Les portes du Pays Imaginaire sont enfin ouvertes! Vous allez pouvoir venir en aide aux habitants et les aider à reconstruire leurs villages. Malheureusement, le village des enfants perdus a également été détruit par le Capitaine Crochet. Vous allez devoir trouver les matériaux nécessaires à sa reconstruction.*

## Activité 1 : Plan sonore

Description : Écrire sur une feuille de papier la provenance des sons de la nature entendus ; représentation libre du son en question.

*Décorum : S'imprégner de l'univers du Pays Imaginaire vous permettra de ressentir la force de la nature et ainsi de disposer de l'énergie nécessaire pour votre journée.*

## Activité 2: Sur la piste de Peter Pan (rallye photo)

Description : Suivre la piste dans la direction indiquée par les photos.

*Décorum : Peter Pan vous a laissé un message, ou du moins des photos, qui vous indiqueront un endroit rien que pour vous. Suivez-les et découvrez où cela vous mène…*

## Activité 3 : Les étendards des enfants perdus (land art)

Description : Création d'un land art par petit groupe.

*Décorum : Vous voici sur les lieux du village des enfants perdus, VOTRE village. Avant sa reconstruction, Peter Pan vous demande de recréer l'étendard de votre village qui vous représente.*

## Activité 4: Reconstruction du village des enfants perdus (Jeu de camp "colon de catane")

Description: Les animées sont divisés en 3 équipes qui possèdent chacun une ressource (pierre, argile, bois). Les animés doivent construire un camp.

Les 2 animateurs possèdent chacun les ressources qui sert de monnaie d’échange (blé, mouton). Les clans doivent construire leur camp et les 2 animateurs sont volants. Pour construire leur village les clans ont besoin d’une ressource de chaque. Afin d’acquérir les ressources (pierre, argile, bois) ils doivent entrer dans les camps adverses sans se faire toucher par les défenseurs, si ils sont touché, ils font une prise pierre, papier, ciseaux. Le perdant donne sa ressource au gagnant. S’il rentre dans le camp il peut alors échanger un blé ou un mouton contre la ressource du camp. La partie se termine une fois que l’un des clans à toutes les ressources requise pour rebâtir leur citée.

*Décorum: Vous devez reconstruire votre village précédemment détruit par le Capitaine Crochet et ses sbires. Récupérer les éléments nécessaires à la reconstruction de votre village.*

## Activité 5 : Plan sonore + comparaison avec celui du matin

Description : Écrire sur une feuille de papier la provenance des sons de la nature entendus ; représentation libre du son en question + débriefe de ce que l’on peut en tirer

*Décorum: Félicitation, votre village est dorénavant remis sur pied. Imprégnez-vous de l'énergie naturelle des lieux afin d'avoir la force nécessaire pour les prochains jours.*

**Mercredi : (parc de la plante).**

*Décorum du jour du jour: Entre Terre, Ciel et Mer, plusieurs habitants ont besoins de votre aide. Allez à leur recherche afin d'accéder à leurs requêtes.*

## Activité 1: Stock du village (Bingo nature)

Description: Sur le chemin, les enfants (en petit groupe) doivent récolter différents éléments naturels dans le but de compléter une grille de bingo.

Grille Bingo nature: insecte, brin d'herbe, petit cailloux, gros cailloux, feuille d'arbre, brindille, terre, eau, pissenlit, fleur diverse, écorce, mousse, coquille escargot, feuille morte, champignon, plume, trèfle, fruit, au choix, un pétale)

*Décorum: Peter Pan vous demande de compléter le stock du village afin de disposer de tous les éléments naturels nécessaires à la confection de remèdes naturels. En effet, ces remèdes peuvent être utiles dans n'importe quelle circonstance.*

## Activité 2 : Les oiseaux imaginaires (Observation des oiseaux)

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

*Décorum : Peter Pan vous demande de répertorier à nouveaux les oiseaux que vous pouvez apercevoir dans le ciel. En effet, ceux-ci sont, petit à petit, de retour après le dernier conflit qui a éclaté entre la flotte du Capitaine Crochet et les habitants de Pays Imaginaire. Peter Pan a donc besoin de savoir quels oiseaux sont présents.*

## Activité 3 : La tête dans les nuages (jeu des miroirs)

Description : essayer de s’orienter en regardant le ciel via un miroir placer juste sous les yeux

*Décorum : Une rumeur court (ou vole). Celle-ci dit que le Capitaine Crochet a réussi à faire voler son bateau grâce à la poussière de fée... Vérifiez cette rumeur en observant le ciel mais attention de ne pas trébucher en ayant la tête en l'air…*

## Activité 4 : Une bouteille à la mer (Jeu de piste)

Description : Les enfants doivent décoder un code ("bouteille à la mer") indiquant la suite de l'activité. Une carte des lieux indique plusieurs croix. A ces endroits, une mission doit être remplie pour obtenir des indices sur l'emplacement d'un objet caché (antidote).

* La palette de Peter Pan (Palette du peintre),
* Insectopia (mini hôtel à insectes),
* L'art des Fées(Land art imposé),
* Marathon volant imaginaire(Course relais oiseaux) ;
	+ Echassiers : faire le plus grand pas possible sans courir,
	+ Martinet : les yeux bandés guidé par la voix de l’animateur,
	+ Colibri : Avancé en tournant sur eux même,
	+ Passereau : sauter pied joins,
	+ Canard : Marche accroupie,
	+ Pingouin : marche talons joins, orteils vers l’extérieur.

*Décorum : Les sirènes appellent à l'aide. Le Capitaine Crochet a empoisonné l'océan empêchant les sirènes de revenir chez elles. Pour les aider, vous devez résoudre plusieurs épreuves dans le but de retrouver l'antidote*

**Activité 5:Sur la terre Indienne** (Empreintes écorces et feuilles sur tissus visage sur arbre)

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

*Décorum : Aidez les Indiens à recréer leurs totems détruits par le Capitaine Crochet.*

# Jeudi : (Bois de la Vecquée, bunker)

*Décorum du jour: Peter Pan souhaite vous faire vivre une journée d'apprentissage intense pour que vous puissiez vous débrouiller comme lui.*

**Activité 1:**

Description: Citer des éléments naturels en fonction de chaque lettre de l'alphabet (a = abeille, b= brindille,…)

*Décorum:*

## Activité 2 : Une famille pour nos végétaux (Jeu arbre /fruit /feuille)

Description : Les animés sont divisées en 3 équipes, les arbres, les fruits, les feuilles. Les animées ont chacun une carte arbre, fruit ou feuille et sont dispersés sur une superficie donnée. Les arbres doivent retrouver leur feuille et fruit cachés. Dès que les arbres ont trouvés un fruit et une feuille, ils doivent venir chez l’un des animateurs pour valider leur combinaison. Si l’association n’est pas bonne ils retournent dans l’ère de jeu. La partie se termine une fois que les arbres ont retrouvé leur fruit et feuille respectif.

*Décorum : Dans le Pays Imaginaire, il est important de connaître les êtres vivants qui vous entourent dans le but de concocter des potions et des remèdes correctement. Pour ce faire, Peter Pan vous demande de reconnaître les arbres et ce qui leur appartiennent.*

## Activité 3 : Dur comme le roc (kit géo)

Description : Démonstration des différents types de pierres (réaction acide miroir, ect…)

*Décorum : Comme avec les arbres, il est intéressant de connaître les différentes roches du Pays Imaginaire. De plus, le Capitaine Crochet en exploite dans les mines… Dans quel but à votre avis?*

## Activité 4: Le cycle de la nature (jeu de la photosynthèse)

Description: Découvrir le fonctionnement de la photosynthèse

*Décorum: Certaines plantes manquent d'éléments pour pouvoir s'épanouir harmonieusement. Peter Pan vous demande de trouver ces éléments pour ainsi permettre à ces plantes de vivre et d'évoluer correctement.*

## Activité 5: Parcours commando + senteur

Description : Toile d’araignée horizontale et verticale, mini pont de singe, fil d’Ariane, passage pied-nus sur différent substrat

*Décorum : Apprenez à vivre et vous débrouiller comme Peter Pan!*

## Activité 6 : Cabane + nœud

Description : construction d’une cabane collective avec custom

*Décorum :* *Ne vous arrêtez pas en si bon chemin. Peter Pan a encore beaucoup à vous montrer, il a plus d'un tour dans son sac…*

# Vendredi : (arboretum et jardin des senteurs)

*Décorum du jour: Le dernier jour! La bataille finale! Récupérez une bonne fois pour toute le Pays Imaginaire et battez le Capitaine Crochet et sa flotte!*

## Activité 1 : Pollen express

Description : Les animés sont divisée en 3 familles d’animaux butineurs, les abeilles, les papillons et les chauves-souris. Chaque famille à une compétence spécifique. Les abeilles peuvent cacher leur première action, les papillons font perdre un sac de pollen quand ils attaquent, les chauves-souris, au cas où ils se font attaqué, s’ils ne sont pas seul à un poste, c’est le voisin de case qui subit l’attaque. Le jeu se déroule au tour par tour, sur 6 tours et 4 actions par tour (déplacement, attaque, prise de pollen, déplacement prédateur, attention celui-ci choisi sa destination). Chaque famille regroupée est posté à des endroits différents sur l’aire de jeu. 4 cartes actions sont distribuées en début de tour à chaque famille, en début de tour, chaque groupe définie l’ordre des actions qu’ils vont jouer. Ensuite l’un des animateurs cite les actions dans l’ordre établies par les familles. Le but est de récolter le plus de pollen possible, qui se trouve à divers poste. Au bout des 6 tours, on compte les nombre de pollen par équipes, celui qui en a le plus à gagner. Le pollen sert de monnaie d’échange pour récupérer la rune.

*Décorum : Les Fées ont encore besoin d'un ingrédient secret pour terminer leur stock de poussière de fées. Il s'agit d'une substance semblable à de l'or, très convoitée par le Capitaine Crochet. LE MIEL! Récoltez-en en quantité suffisante avant que le Capitaine et sa flotte ne tombe dessus!*

## Activité 2: jeu à poste

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 des arbres : retrouver 5 arbres indigènes dans l’arboretum

Défis création d'un attrape rêve: Création libre d'un attrape rêve à l'aide corde

*Décorum :*

## Activité 3 : Stratimaginaire (stratégo fantastique)

Description : Les animés sont divisés en 2 équipes, chaque membre de l'équipe reçois une carte d'un village du Pays Imaginaire. Les cartes des villages sont numérotées de 1 à 9; le 1 mange le 9 et les autres mangent les chiffres inférieurs. Le jeu se termine quand une équipe à ramener le drapeau de l'autre camp.

*Décorum : Le capitaine Crochet a envoûté une partie des enfants perdus à l'aide d'une de ces potions magiques. Il leur a ordonné de reconquérir le Pays Imaginaire. Vous vous faites donc attaquer par vos propres camarades! Tenter de rompre le maléfice en pénétrant sur le territoire et en leur volant leur objet maléfique. Attention! Ne vous faites pas voler votre objet de la vie!*

## Activité 4 : Volé Craché (touché-coulé – Plan B)

Description : Les animés sont divisés en 2 équipes, chacune à un plateau de jeux (damier) et doivent colorier les cases sur la grille représentant leur flotte de navire. Sur le plateau sera disposé 5 mines (1 case), 2 bateaux de pêche (2 cases) et leur drakkar (5 cases). L'amiral, de chaque équipe, cite la case qu'il attaque, l'autre répond touché, coulé ou raté. Si raté, il ne se passe rien. S'il touche le drakkar, 1 membre de chaque équipe, s'avance au centre et font un combat de foulard. Si l'attaquant gagne, il touche, s'il perd, la défense esquive le coup. Le perdant de la prise et s'il touche un mine, un membre de l'équipe, passe 2 tours à côté de l'animateur. S'il touche le pêcheur, ou il ressuscite un membre sur la touche avant les 2 tours si personne de son équipe, il peut jouer une 2ème fois.

*Décorum : Le Capitaine Crochet ne vous laissera pas reconquérir le Pays Imaginaire! Une bonne fois pour toute, il décide d'attaquer pour mettre fin à cette mascarade! Préparez-vous car la rumeur de la veille n'était en fin de compte pas qu'une rumeur… Le Capitaine Crochet dispose bien d'un navire volant. Cependant, les fées sont de votre côté et on prévu le coup. Grâce à votre travail et vos récoltes, elles vous ont concocté une flotte volante afin de défendre le Pays Imaginaire et battre définitivement le Capitaine Crochet et sa flotte! Que le dernier combat commence!*

**Activité 5 : Land-art**

Description : création d’un énorme land art au pied du châtaigner devant le local représentant les émotions et ou moments forts des animés

*Décorum : laisser un souvenir de sa semaine à l’arbre sacré de Peter Pan ?*