

Ramène tes potes : Fiche d'activité à destination des Lutins

Préambule

À l'occasion de la journée Ramène tes potes, nous te proposons un grand jeu. Cette activité est l'occasion parfaite de faire découvrir le Mouvement Guide à de potentiels futurs Lutins et Animateurs.

Destination : la galaxie Guide ! Enfile ta plus belle combinaison d'astronaute, prépare votre vaisseau et c'est parti pour une aventure passionnante à travers le cosmos.

Nombres de participants

20 à 60 participants

Divise le Groupe en équipes de 5 à 8 Animés. Pense à faire des groupes qui mêlent les anciens et les nouveaux Lutins.

Pense à présenter chaque nouveau venu lors du rassemblement qui précède l'activité.

Durée

2h30

- Emballage : 10 minutes
- Explication : 10 minutes
- Jeu : 2 heures
 - 1 heure 30 d'épreuves
 - 30 minutes de réalisation de bracelets
- Clôture 10 min

Matériel

Pour le jeu

- Des panneaux pour indiquer le nom des différentes planètes
- Une paire d'antennes ou tout autre déguisement qui symbolise un extraterrestre
- 1 à 3 balles en mousse
- Des petits objets qui symbolisent les ressources (ex. : des jetons, des bouchons,...)
- Le matériel nécessaire à la réalisation des épreuves que vous aurez sélectionnées

Pour les bracelets d'amitié

- Du carton
- Des crayons
- Des ciseaux
- Les fils de bracelets brésiliens que ton Unité a reçus dans le kit « Ramène tes potes »

Organisation du terrain

Une zone centrale symbolise le vaisseau mère. Pour plonger les Lutins dans cet univers, dessine à la craie les contours de votre grand vaisseau si le terrain le permet. Une corde, des chaises, des bancs feront également l'affaire. L'objectif est d'avoir une zone définie dans laquelle les Lutins peuvent déposer leurs ressources.

Autour du vaisseau, des ateliers thématiques symbolisent les différentes planètes de la galaxie Guide.

Facultatif : ajoute un parcours d'obstacles qu'il faut traverser pour atteindre le vaisseau mère. Cette partie est optionnelle et ne modifie pas le fonctionnement du jeu.

Fais attention à bien déterminer les limites de la zone de jeu et à les rendre claires pour tes Lutins.

Emballage

« Bienvenue à bord de notre vaisseau. La destination finale de notre voyage est la planète Itiamé (c'est l'anagramme du mot amitié). Pour atteindre cette lointaine et mystérieuse planète, nous allons avoir besoin d'une grande quantité de ressources. Par chance, nous traverserons bientôt la galaxie Guide qui en déborde !

Votre mission, si vous l'acceptez, est d'explorer chacune des planètes qui compose la galaxie pour y récupérer les ressources nécessaires pour finir notre expédition. »

Rôles des Animateurs

- Un commandant de bord qui conduit le vaisseau et reste dans la zone centrale durant la partie.
- Des explorateurs de planètes qui expliquent les épreuves à réaliser sur chaque planète. Un explorateur peut gérer plusieurs planètes.
- Un extraterrestre voleur de ressources. Ce rôle est parfait pour un potentiel futur Animateur. Affuble ce personnage d'un signe distinctif qui permet aux Animés de l'identifier rapidement.
- Un astéroïde qui s'attaque aux imprudents qui passent trop près de lui. Ce rôle est parfait pour un potentiel futur Animateur. Ce rôle est optionnel en fonction du nombre de personnes dans ton Staff.
- Dans la troisième phase, tous les Animateurs, à l'exception du commandant de bord, deviennent les habitants de la planète Itiamé.

Organise une tournante au sein des rôles au cours de la partie, que chacun puisse s'essayer à l'animation sous différentes formes.

Déroulement

Phase 1 : le décollage

Afin de bien les plonger dans le thème, invite les Lutins à monter dans votre vaisseau. Installe 5 à 8 Lutins par ligne, assis les uns derrière les autres. L'un des Animateurs prend le rôle de commandant de bord.

Une fois tout le monde installé, c'est parti pour l'aventure !

Le commandant de bord décrit le voyage que vous vivez et fait bouger les Lutins selon les mouvements du vaisseau. Il montre le mouvement en même temps qu'il le décrit :

- on décolle, tout le monde se penche vers l'arrière ;
- on descend, tout le monde se penche vers l'avant ;
- on tourne à droite, on se penche vers la gauche ;
- on tourne à gauche, on se penche vers la droite ;
- turbulences, on se balance dans tous les sens.

Phase 2 : arrivée dans la galaxie Guide

L'objectif des Lutins est de récolter un maximum de ressources afin d'arriver à finir le voyage jusqu'à la planète Itiamé. La quantité de ressources dépend de la taille de ton groupe et du temps dont tu disposes.

Pour cela, ils doivent explorer les différentes planètes de la galaxie et réussir une épreuve pour gagner des ressources sur chacune d'entre elles.

Chaque fois qu'ils ont gagné des ressources, ils doivent retourner au vaisseau mère pour les y déposer.

Les différentes planètes :

- **Planète Technique** : apprends une nouvelle technique aux Lutins lors d'un rapide atelier (ex. : pompons, couture, pâte à sel, origami, nœuds...).
- **Planète Petit jeu** : fais vivre un petit jeu aux Lutins (ex. : pan, ninja, 1-2-3 soleil... amuse-toi et propose ton petit jeu préféré). Pense à proposer des petits jeux de connaissance afin de permettre à tes Lutins de mieux se connaître.
- **Planète Veillée** : fais vivre un moment calme aux Lutins dans un espace confortable que tu auras aménagé ; par exemple en simulant un feu de camp, en tendant des bâches pour créer un coin intime, etc. Enchaîne quelques pauses de yoga pour enfants, pratique la relaxation ou demande aux Lutins de ta Ronde de se raconter leur meilleur souvenir de camp autour du « feu de camp ».
- **Planète Zikos** : apprends un chant aux Lutins, réalise un atelier de body clapping, faites un canon ou encore un blindtest.
- **Planète Coop** : organise une activité où la coopération est nécessaire pour arriver au résultat demandé (ex. : une série de dix défis à réaliser ensemble en moins de dix minutes).
- **Planète Nature** : organise une activité orientée vers la nature (ex. : reconnaître une série de plantes, de traces d'animaux, réaliser un herbier...).
- **Planète Sens et Foi** : présente les Règles d'or, puis demande aux Lutins ce que cela représente pour eux. Propose aux Lutins qui ont déjà fait leur Promesse d'expliquer leur engagement.
- **Planète Cadre imaginaire** : plonge tes Lutins dans l'univers du Sentier et du livre *Les Lutins de la Ronde*. Propose-leur de créer une histoire à partir d'éléments qu'ils trouvent dans la nature ou à l'aide de cartes illustrées.

Pour chaque planète, tu peux décider si l'activité doit être réalisée uniquement par l'équipe ou s'il en faut plusieurs. Par exemple, sur la planète Zikos, il faut réaliser un canon entre deux équipes. L'équipe qui se lance dans l'épreuve doit alors en trouver une autre avec qui réaliser le défi.

Grâce à ce système, tu favorises les rencontres entre les Lutins.

Une fois l'épreuve de la planète visitée réussie, les Lutins reçoivent quatre ressources. Ils se les répartissent entre eux comme ils le désirent.

Sur la route spatiale, les Lutins doivent faire attention au voleur de ressources et à l'astéroïde.

L'extraterrestre voleur de ressources est un Animateur déguisé qui essaie d'attraper les Lutins pour leur prendre les ressources fraîchement gagnées. Il ne s'attaque qu'aux Lutins qui retournent au vaisseau mère.

Lorsqu'il touche un Lutin, il lui pose une énigme ou lui propose une prise. Si le Lutin l'emporte, il garde ses ressources. S'il perd, il donne toutes ses ressources à l'extraterrestre. Si le Lutin n'a pas de ressources sur lui, l'extraterrestre repart bredouille. L'extraterrestre ne vole les ressources que d'un Lutin, pas du groupe.

Décide à l'avance des prises qui pourront être effectuées face à l'extraterrestre et expliquez-les aux Lutins avant le début de la partie.

L'astéroïde est un Animateur qui essaie de toucher les Lutins avec une balle en mousse lors de leur traversée spatiale. Lorsqu'un Lutin est touché par l'astéroïde, tout son groupe prend une pénalité : jusqu'au retour au vaisseau ou jusqu'à la prochaine planète, ils devront se déplacer à clochepied ou avec un nombre maximum de pieds au sol (à toi de déterminer la pénalité que tu souhaites mettre en place).

Autour du vaisseau, mets en place un parcours d'obstacles que les Lutins devront traverser. Ça ajoute un challenge au retour. Cette partie du jeu est optionnelle, son absence ne change pas la dynamique générale du jeu.

Phase 3 : destination finale, la planète Itiamé

Une fois le nombre de ressources demandé atteint ou le temps écoulé, il est temps d'entamer la fin du voyage.

Vous voilà enfin arrivés sur la planète Itiamé. D'étranges habitants vous y attendent. Ils expliquent qu'ils ont une coutume ancestrale pour accueillir les nouveaux venus et qu'ils vont vous l'enseigner.

À l'aide du tutoriel, tous les Lutins réalisent des bracelets d'amitié pour que chacun puisse repartir avec un souvenir chez lui. Tu trouveras plusieurs tutoriels sur le site Internet des Guides :

- pages 10 et 11 de la revue Lutins de février 2019 : guides.be > Bibliothèque > Documents pédagogiques > Lutin > Revues Lutins > 2019-1 La vie en vrai ;



- pages 18 et 19 de la revue Aventures de décembre 2021 : guides.be > Bibliothèque > Documents pédagogiques > Aventure > Revues Aventures > 2021-1 Les Guides, ton fun.



Clôture

« Au travers de ce long périple, nous avons exploré de singulières planètes, triomphé de nombreuses épreuves et fait la connaissance de nouveaux compagnons.

Ceci marque la fin de notre aventure du jour. Mais ne serait-ce pas le début d'une autre aventure, plus grande encore ? »

Points d'attention

Cette fiche propose une base d'activité. Laisse parler ta créativité pour l'adapter à tes besoins et à tes envies.

- Pour la composition d'équipe, veille à ce que les Lutins soient avec les copains qu'ils ont invités. Tu peux choisir de garder les Sizaines ou refaire des équipes.
- Adapte la durée de chaque épreuve. Choisis si tu préfères que chaque équipe passe une ou plusieurs fois sur chaque planète.
- Chaque planète correspond à un type d'activité qu'on retrouve régulièrement dans le Mouvement. Nous t'avons proposé une liste d'épreuves qui s'y rapportent. Si tu as d'autres idées, fais-toi plaisir.
- Chaque planète peut être composée d'une ou plusieurs épreuves.
- Au début de la réunion, prends le temps de bien expliquer le jeu à tes potes qui viennent animer. C'est peut-être leur première expérience. Donne-leur une explication bien précise de ce que tu attends et confie-leur des tâches simples.
- L'objectif de cette activité est aussi de faire découvrir le Mouvement à tes potes. S'ils sont venus s'essayer à l'animation, propose-leur de se relayer dans le rôle de l'extra-terrestre et de l'astéroïde afin qu'ils puissent eux aussi visiter les planètes et découvrir le Mouvement.
- S'il te manque des Animateurs pour encadrer un grand groupe de Lutins, organise-toi avec les autres Animateurs de ton Unité pour qu'ils te donnent un coup de main.