

# Ramène tes potes : Fiche d'activité à destination des Nutons

## 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 Nutons et Animateurs.

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

## Nombres de participants

15 à 50 participants

Divise le Groupe en équipes de 4 à 7 Nutons. Pense à faire des groupes qui mêlent d'anciens et de nouveaux Nutons. Chaque équipe est accompagnée d'un Animateur. Pense à présenter chaque nouveau venu lors du rassemblement qui précède l'activité.

Pour rappel, compte un Animateur pour huit enfants de moins de six ans.

## 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 ou des balles de tennis
- 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 Nutons 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 Nutons 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 central. Cette partie est optionnelle et ne modifie pas le fonctionnement du jeu.

## 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 Nutons à monter dans votre vaisseau. Installe 4 à 7 Nutons 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 vit la Chaumière et fait bouger les Nutons 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 Nutons 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 vont explorer les différentes planètes de la galaxie et réussir une épreuve sur chacune d'entre elles pour gagner des ressources.

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

Les différentes planètes

- **Planète Technique** : apprends une nouvelle technique aux Nutons lors d'un rapide atelier (ex. : nœud de lacet, pompon, pâte à sel, etc.).
- **Planète Petit jeu** : fais vivre un petit jeu aux Nutons (ex. la tomate, petit poisson rouge, 1-2-3 soleil, foulard entre deux, pan, etc.).
- **Planète Veillée** : fais vivre un moment calme aux Nutons 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 Nutons de ta Chaumière de se raconter leur meilleur souvenir de camp autour du « feu de camp ».
- **Planète Zikos** : apprends un chant aux Nutons (ex. : la comptine *Le petit martien* est appropriée au thème), un rythme à reproduire avec son corps ou ses mains, 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 qui permet d'aller à la rencontre de la nature (ex. : réaliser tous ensemble un nuancier avec des éléments naturels ou encore écouter les chants de la pie, du pigeon ramier, de la mésange charbonnière, du coucou gris et de la chouette hulotte et faire un blindtest pour les reconnaître).
- **Planète Sens et Foi** : présentation de la Devise Nuton « Ami de tous » et réflexion en groupe de ce que ça veut dire « être l'ami de », ce qu'est un bon copain, ce qu'ils aiment bien chez leurs amis, etc.
- **Planète Cadre imaginaire** : plonge tes Nutons dans l'univers du *Monde des Nutons* en lisant une ou plusieurs histoires de ce recueil ou en écoutant leur version audio.

Pour chaque planète, l'Animateur peut 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 Nutons.

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

Sur la route spatiale, les Nutons 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 Nutons pour leur prendre les ressources fraîchement gagnées. Il ne s'attaque qu'aux Nutons qui retournent au vaisseau.

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

Décide à l'avance des prises qui pourront être effectuées face à l'extraterrestre et explique-les aux Nutons avant le début de la partie. Tu peux aussi prévoir un panneau ou une fiche récapitulative des différentes prises que le voleur de ressources pourra garder sur lui.

L'astéroïde est un Animateur qui essaie de toucher les Nutons avec une balle en mousse lors de leur traversée spatiale. Lorsqu'un Nuton 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 tenir la main deux par deux ou à plus (à toi de déterminer la pénalité que tu souhaites mettre en place).

Autour du vaisseau, mets en place un parcours d'obstacles que les Nutons 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 Nutons réalisent des bracelets d'amitié pour que chacun puisse repartir avec un souvenir chez lui. Tu trouveras le tutoriel aux pages 10 et 11 de la revue Lutins de février 2019 située sur la page suivante du site Internet des Guides : [guides.be](http://guides.be) > Bibliothèque > Documents pédagogiques > Lutin > Revues Lutins > 2019-1 La vie en vrai.



## 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 te propose une base d'activité. On compte sur toi et ta créativité pour l'adapter à tes besoins et à tes envies.

- Pour la composition d'équipe, veille à ce que les Nutons soient avec les copains qu'ils ont invités.
- Adapte la durée de chaque épreuve. À toi de choisir 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 amis qui viennent animer. C'est peut-être leur première expérience d'animation. 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 amis. 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 visitent eux aussi les planètes et découvrent le Mouvement.
- S'il te manque des Animateurs pour encadrer un grand groupe de Nutons, organise-toi avec les autres Animateurs de ton Unité pour qu'ils te donnent un coup de main.