

À DÉTACHER

OBJETS 2 EN 1

Choisissez deux objets, par exemple un dictionnaire et une assiette. Mixez-les. Vous obtiendrez peut-être le Dicsiette, qui permet de nourrir l'enfant de connaissances variées !.

Comment utiliserez-vous ce nouvel objet dans votre animation ?

UNE FOLLE HISTOIRE

Déterminez les éléments qui composeront l'histoire (personnages, lieux, actions, objets).

Chacun réfléchit à un mot correspondant à un des éléments. Une personne du groupe raconte une situation (ex. : « J'ai acheté une baguette chez le boulanger »).

Enrichissez la situation de départ avec les mots de chacun. Par ex : « En allant acheter une baguette chez le boulanger, j'ai rencontré un roi qui cherchait son fluo jaune pour pouvoir écrire un message secret à son cousin parti en vacances à Ibiza. »

Un atelier cuisine samedi après-midi ? On fera des galettes des rois. Les fèves jaunes fluo seront réalisées par les plus grands.

PICTOGRAMMES

Un pictogramme peut évoquer des idées différentes. Proposez-en une sélection, il y en a plein sur Internet !

Les animateurs et les scouts en tirent au sort quelques-uns pour imaginer une histoire.

En formation, on utilise un jeu de dés qui s'y prête très bien : Story cubes. Le concept est simple : chaque face présente un pictogramme. Vous lancez 2, 3, 6 dés et c'est parti !



METS DE LA COULEUR DANS TON ANIMATION !

les 5 sens

Des idées pour un jeu, une veillée, un camp ?

Faites passer de main des éléments qui évoquent un sens (une fleur, du coton, des jumelles, de l'eau, une musique etc.). Notez vos idées un lien avec votre sujet.

De la contrainte naît la créativité...

Voici quelques activités pour faire émerger



Vous obtenez un trésor de concepts à développer !

les idées, faire pétiller tes neurones, délirer en staff et sortir des sentiers battus.

Aussi, n'hésite pas à aller faire un tour sur le net. Les activités ne manquent pas !



DESSINS À ANIMER

Imprimez une série d'images. Tirez en chacun une au hasard. Akela doit faire l'introduction du jeu à partir de la sienne, Baloo a tiré la carte qui renversera le cours du jeu, Julie celle de l'objet à retrouver... Vous pouvez également utiliser des images de jeux tels que Dixit ou Il était un fois.

Laissez voguer votre imagination !

Par Christelle, animatrice fédérale et Katia, permanente pédagogique

Objet inconnu

Vous venez d'une autre planète. Choisissez un objet (une chaise, un foulard, un bic...). Imaginez à quoi il peut servir puis expliquez-le aux autres.

Il deviendra l'objet central du jeu. Et s'il devenait le butin ? Le trésor ? L'objet à fabriquer ?

**ENVIE DE TESTER CES OUTILS AVEC TES SCOUTS ?
LAISSÉ-TOI TENTER ! ET CE DÈS LES BALADINS !**

Pourquoi ne pas donner un de ces coups de pouce aux scouts au moment où ils doivent préparer leur veillée ou passer l'épreuve « impro-sketch » ? Tu aideras les plus timides à se lancer et les plus créatifs à aller encore plus loin ! Seule consigne... Prépare-toi à une bonne tranche de rire !

