



Fiche pour construire l'activité

Cette fiche permet de n'oublier aucun élément lors de la création de l'activité. Recopiée et mise au net, elle sert de "mémo" lors du déroulement de l'activité. Par exemple, tel animateur sait à chaque moment du jeu où il se trouve, ce qu'il fait et le matériel dont il a besoin.

Nom donné à l'activité ou au jeu :		Type d'activité ou de jeu (principe) :	
Jour et heure prévus :		Durée :	
Histoire :		Lieu(x) :	
Scénario :	Les scouts font...	Les animateurs font...	Matériel nécessaire
• Lancement	• ...	• ...	• ...
• Étape 1	• ...	• ...	• ...
• Étape 2	• ...	• ...	• ...
• Étape 3	• ...	• ...	• ...
• ...	• ...	• ...	• ...
• Étape n	• ...	• ...	• ...
• Final	• ...	• ...	• ...

Fiche pour préparer l'activité

Quand le jeu ou l'activité a été construit, il faut la préparer tant au niveau contenu qu'au niveau du matériel.

Nom donné à l'activité ou au jeu :		Jour et heure prévus :	
A préparer :		Par...	
<ul style="list-style-type: none"> • activités de poste, épreuves, énigmes... • ... • ... • déguisements • décors • contacts, personnes à prévenir • repérages • billets à acheter, réservations • etc. 		<ul style="list-style-type: none"> • ... • ... • ... • ... • ... • ... • ... • ... • ... • ... 	
Récapitulatif du matériel nécessaire :			
Dénomination et quantité	Disponible - à trouver - à acheter	Responsable	Remarques (prix, alternatives, etc....)
• ...	• ...	• ...	• ...
• ...	• ...	• ...	• ...
• ...	• ...	• ...	• ...

