

Guide des explorateurs 2008

Un été à l'abordage!



VALERIE MARTEL ET CAROLINE PAQUETTE

QUELQUES
IDÉES
DE
JEUX,
DE
BRICOLAGES
ET
DE
RECETTES !



QUELQUES IDÉES DE JOURNÉES THÉMATIQUES !!

PLANIFICATIONS DE RACKHAM POUR SON GROUPE D'EXPLORATEURS.



Journée thématique : Les pirates...

9h00- Présence + aujourd'hui nous sommes des pirates qui naviguent sur les mers...

9h15- Le réchauffement des pirates (Chanson de Walt Disney « A pirate's life for me »)

9h30- À l'abordage *jeu des couleurs (on divise le groupe en équipe de 5 environ et on leur attribue une couleur, lorsque leur couleur est nommée une fois l'équipe se baisse, lorsqu'elle est renommée, l'équipe doit se relever... attention de ne pas se tromper de couleur!)

9h45- Recette : Le bateau pirate (fait à la formation bateau en banane)

10h00- Collation + Lecture du livre « Comment je suis devenu un pirate »

10h15- Bricolage : Chapeaux et cache œil de pirates (pour diviser les équipes : chapeaux de 2 couleurs différentes)

10h30- Le boulet de canon *le captif (équipe divisée avec les chapeaux)

10h45- Air-Terre-Mer (la personne au milieu désigne quelqu'un en lui disant soit air, terre ou mer et celui-ci doit nommer un animal y vivant : air=oiseau, terre=chien... il faut faire attention, car on ne peut pas nommer deux fois le même)

11h00- Le bateau pirate *les schtroumpfs

11h15- Capitaine crochet *seven up (notre pouce est le crochet du capitaine...)

11h30- Dîner

13h00- Présence + explication de la chasse au trésor (ils devront en équipe : les 2 mêmes par chapeaux, trouver des indices dissimulés sur le parc, résoudre des énigmes et faire des missions. L'équipe avec le plus de points aura un « plus » gros trésor...)

13h15- Mission 1 : Mimer et construire avec leur corps pour recréer une scène qui se passe sur un bateau pirate : la vigie, le capitaine, les matelots, le perroquet et se trouver un cri d'équipe.

13h30- Énigmes : Petit quiz sur des pirates connus et sur des films de pirates.

13h45- Le duel de cap et d'épée *queue de renard (2 par 2 on essaie d'enlever le foulard de son adversaire pour donner un point à notre équipe)

14h00- Collation + Suite de la lecture si non terminée le matin...

14h15- *La Chasse aux Crocos (jeu dans le guide des explos 2005 : Été sans frontières!)

14h30- Chasse au trésor (on doit trouver le plus de pièce d'or cachées dans les modules : 1 point par pièce d'or)

14h45 à 15h30- Youppi le trésor! Les pirates ont découvert le trésor, mais ils doivent trouver un repère où ils pourront le cacher. On divise le groupe en 2 (équipes de chapeaux) et on fabrique un volcan où on enfouira le trésor. (Volcan en papier mâché qui servira à faire l'expérience vendredi après-midi...)

15h30- Bye, Bye!

* La chasse aux crocos

Matériel : Une craie et des ballons mousses en fonction du nombre d'enfants.

Dessiner un cercle avec une craie plus ou moins grand selon le nombre d'enfants. Un chasseur est désigné au hasard parmi les enfants et les autres enfants doivent se placer dans le cercle. Ensuite, le chasseur prend un ballon et doit lancer le ballon sur les autres enfants (les crocos). Si un enfant se fait toucher, il devient lui aussi un chasseur. Le jeu se termine lorsqu'il ne reste qu'un seul croco dans le cercle.

Journée thématique : Les extraterrestres

9h00- Présence + aujourd'hui c'est la journée extraterrestres...

9h15- Le réchauffement des extraterrestres

9h30- La guerre des planètes

9h45- L'étoile

10h00- Collation

10h15- Bricolage: On fabrique des soucoupes volantes (style frisbee)

10h30- L'ovni intergalactique (concours de lancé de la soucoupe volante : les bricos)

10h45- Le Jedi *le cowboy

11h00- E.T. appelle les explos *l'indien

11h15- La conquête spatiale *le mur du son

11h30- Dîner



13h00- Présence + concours de grimaces d'extraterrestres

13h15- L'apesanteur *course au ralenti sur « Chariots of fire »

13h30- Bricolage : La glue magique *la colle magique (on fait un dessin avec de la colle blanche mélangée avec du colorant)

13h45- L'objet galactique *l'objet électrifié (jeu de Zaria à la formation)

14h00- Collation

14h15- Suis-je un extraterrestre? (2 par 2 on trace le corps de l'autre avec des craies : la silhouette, puis on la transforme avec des caractéristiques d'extraterrestres)

14h30 à 15h00- Expérience: Le Plaxmol (c'est de la glue d'extraterrestres...ouhh!)

15h00- Le schtâ (c'est le langage de E.T.)

15h15- E.T. téléphone maison *le téléphone

15h30- Bye, Bye!



Journée thématique : Les super héros

9h00- Présence + aujourd'hui nous nous transformons en super héros...

9h15- Le réchauffement des super héros (thème de Batman ou Superman, etc.)

9h30- Super muscle *la main chaude (jeu de Galaxie à la formation)

9h45- La toile d'araignée *tag amibe (lorsque tu es touché, tu dois t'accrocher et tu deviens toi aussi une tag)

10h00- Collation

10h15 à 10h45- Ateliers sur les X-Men à l'aide de l'encyclopédie (livre que j'ai) : on parle de leurs pouvoirs et de leurs caractéristiques, puis on dessine son préféré et on se crée un emblème qui nous représenterait si on était un mutant X-Men (comme le signe de Batman ou le « S » de Superman)

10h45 à 11h15- L'expérience de Tornade (une X-Man) *la tornade d'eau

11h15- La force indestructible *le ballon invincible (jeu de Smash à la formation)

11h30- Dîner

13h00- Présence + on va prendre une potion pour devenir un vrai super héros : quels pouvoirs va nous donner la potion?

13h15 à 13h45- Recette : La potion des super héros (avec du jus d'orange, de 7up et du sirop de crème de menthe : il n'y a pas d'alcool dedans, t'inquiète pas ☺!!)

13h45- Super moi

14h00- Collation

14h15- Histoire inventée sur un super héros « chanceux/malchanceux » (atelier de contes et légendes à la formation)

14h30- Tag super héros *tag vampire (on se promène en cercle autour de la tag, celle-ci choisit le nom d'un héros dans sa tête, les autres nomment des super héros à tour de rôle et lorsqu'on nomme celui de la tag, elle peut courir pour nous toucher jusqu'à ce qu'on soit dans notre but)

14h45- Batman quelle heure est-il? *loulou quelle heure est-il?

15h00- Le musée de cire des super héros *le musée (on divise le groupe en 2, la moitié sont des visiteurs, les autres des statues et ils doivent prendre des poses de super héros et vice versa...)

15h15- L'homme invisible (un jeune va changer quelque chose sur lui et on doit deviner ce que c'est)

15h30- Bye, Bye!

Avant-midi thématique: La période disco...

9h00- Présence + aujourd'hui on visite la période disco !!

9h15- Le réchauffement des John Travolta (sur Stayin' alive)

9h30- Les paillettes miroitantes * les feux de circulation

9h45- La piste de danse *variante mélangée du mouchoir et de l'étoile

10h00- Collation

10h15 à 10h45- Bricolage: On se fabrique des boules miroir avec des boules de styromousse et du papier d'aluminium.

10h45 à 11h15- Danse: I will survive (On s'invente une danse qu'on va présenter en spectacle aux autres groupes au rassemblement du midi !!)

11h15- La boule miroir * le miroir

11h30- Dîner

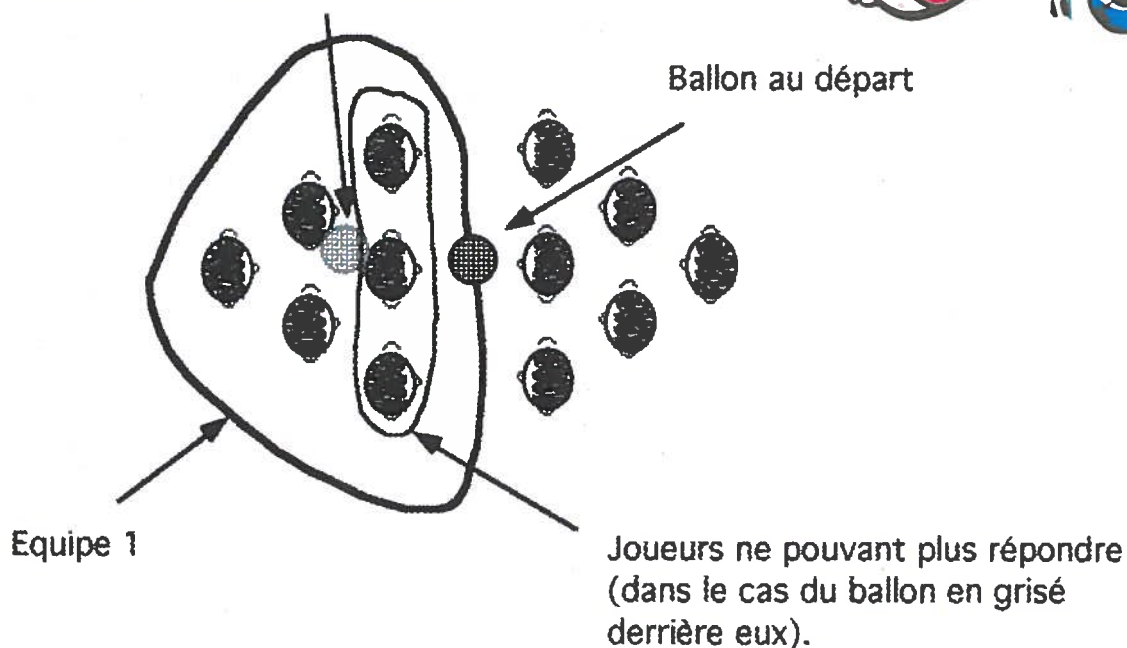


Soccer musical

On sépare les joueurs en deux équipes. Puis celles-ci se placent suivant le même principe que l'exemple donné sur le schéma. Les deux équipes se regardent donc face-à-face. Puis le ballon est posé entre les deux équipes. Cela signifie que tous les joueurs pourront répondre. Le meneur de jeu donne une lettre. Le but des participants est de trouver une chanson commençant par cette lettre, et la chanter. Les deux équipes jouent en même temps. Il peut s'agir du refrain ou d'un couplet. L'équipe dont une personne a trouvé et chanté la chanson repousse le ballon d'un rang (il se trouve maintenant derrière le premier rang de l'équipe qui a perdu). La différence est que maintenant ceux qui ont le ballon derrière eux ne peuvent plus répondre (le premier rang de l'équipe qui a perdu). Puis le meneur de jeu propose une autre lettre, etc. Cependant, une chanson déjà chantée ne pourra pas être rechantée. Vu que le nombre de personnes pouvant répondre diminue à chaque fois pour l'équipe qui perd, le ballon aura tendance à filer dans les buts, c'est à dire derrière la dernière personne d'une des deux équipes. La partie se joue en 4 ou 5 points. Variante : On peut aussi accepter les titres de chansons, les phrases de chansons qui ne sont pas forcément au début d'un couplet ou d'un refrain, ou encore les titres de films...

Matériel : Un ballon

Place du ballon après que l'équipe à droite ait trouvé une chanson.



Le Grand nettoyage



Matériel: Poches de sable ou petits objets similaires...

Deux équipes avec le même nombre de participants sont placées de part et d'autre de la ligne centrale. Cette ligne détermine le territoire de chaque équipe et personne ne peut la traverser. Chaque participant a en main un objet. Au signal, on doit envoyer cet objet dans le territoire adverse et l'on fait de même ensuite avec tout objet trouvé de son côté. Au second signal, on cesse tout lancer et l'équipe qui a le moins d'objets dans son territoire gagne. Si vous utilisez des ballons ou des objets plus durs, attention aux blessures.

Le Capitaine et ses matelots

Matériel: 2 dossards et un ballon



On forme deux équipes que l'on répartit de part et d'autre d'une ligne centrale. Dans chaque équipe, il y a un capitaine. Celui-ci doit se faire protéger par ses matelots. Le but de chaque équipe est de toucher le capitaine. On peut le faire en tentant de toucher le capitaine directement sans que celui-ci attrape le ballon ou en tuant ses matelots. Ce jeu fonctionne sur le même principe que le ballon-captif. Si quelqu'un dans l'équipe attrape le ballon sans le relâcher, un matelot éliminé peut alors revenir au jeu. La première équipe qui a touché le capitaine gagne.

La course au ralenti

Les jeunes se placent derrière la ligne de départ (délimitée par des cônes ou imaginaire).

Pour gagner cette course, il faut être le dernier à franchir la ligne d'arrivée. On utilise la chanson « Chariots of fire » qui est une musique très lente. Les jeunes doivent exécuter des mouvements au ralenti et se rendre le plus lentement au fil d'arrivée.



Matériel:

Pas besoin de matériel particulier ou des cônes pour délimiter les lignes.

Le cascadeur

Ce jeu oppose deux équipes et fera dépenser de l'énergie à vos jeunes !!

Former 2 équipes égales (si le nombre de jeunes est impair, l'un d'eux devra courir 2 fois). Placer des cônes un peu partout sur un terrain de la grandeur d'un terrain de kickball. Placer aussi 2 cônes qui délimiteront la ligne de départ et 2 autres cônes à l'opposé qui seront la ligne d'arrivée. Ce jeu peut ressembler à une variante du kickball ; les équipes se placent donc comme pour ce jeu : une équipe au champ et une « au kick ». Il suffit qu'à tour de rôle les enfants « kickent » le ballon. Ensuite, ils doivent courir et tenter de retourner le maximum de cônes avant de se faire toucher par le ballon. Si le ballon est attrapé directement, le joueur est retiré. S'il réussit à renverser des cônes et à franchir la ligne d'arrivée sans être touché, on compte le nombre de cônes et c'est le nombre de points accordés à l'équipe. Si l'enfant renverse des cônes, mais qu'il est touché avant de franchir la ligne d'arrivée, les points ne sont pas ajoutés. On peut faire le nombre de manche que l'on veut.

Matériel:

Des cônes et un ballon.



La poule

Ce jeu est une course à relais qui permet aux enfants de dépenser leur énergie.

Former 2 équipes égales (si le nombre de jeunes est impair, l'un d'eux devra courir 2 fois). Placer 5 cônes, à la manière du chiffre sur un dé, devant chacune des équipes à environ 2 mètres des équipes. À tour de rôle et le plus rapidement possible, les enfants doivent courir et se rendre au-dessus de chacun des cônes (1 à la fois/5 allés retours) et se placer comme une poule qui pond et imiter son cri. La première équipe qui a terminé et qui est assise en silence gagne !

Matériel:

Des cônes.



Le porteur d'eau

C'est un jeu d'eau qui est un mélange de tag, de jeu du foulard et de course d'éponges... à la manière des schtroumpfs ! Mais vous allez voir, il n'est pas trop compliqué ! En cas de doute, demandez à Rackham, c'est son idée !! ☺

Dans ce jeu, qui peut se faire lors d'une journée d'eau, les enfants doivent protéger leur « base » qui est en fait une chaudière qui devra être remplie d'eau.

Former 4 équipes de quatre joueurs (si vous avez plus que 16 jeunes, vous pouvez créer une 5^{ème} base, mais vous devez vous assurer que chacune des bases sera à égale distance du point d'eau). L'animateur remet un foulard à chacun des jeunes (il y a quatre couleurs de foulards) pour ainsi former les équipes. Au centre des « bases », l'animateur aura préalablement installé le point d'eau, qui est en fait une chaudière (si possible plus grosse que le récipient des équipes). Pour être certain de ne pas manquer d'eau, l'animateur peut aussi prévoir une deuxième chaudière prête à utiliser.

Les rôles des joueurs :

- 2 joueurs surveillent la « base »
- 2 autres s'occupent d'aller chercher de l'eau



Les joueurs qui surveillent la « base » doivent empêcher les joueurs des équipes adverses de venir leur voler de l'eau. En effet, les 2 joueurs qui s'occupent d'aller chercher de l'eau peuvent le faire au point d'eau, mais aussi dans le récipient des autres équipes. Le seul moyen de les en empêcher ?? Leur enlever le foulard qu'ils ont placé en queue de renard. S'ils perdent leur foulard, ils doivent sortir de la zone adverse et aller ailleurs. Cependant, dès qu'un pied entre dans la zone, il est interdit de leur enlever le foulard : il faut les laisser prendre de l'eau. Mais comment prendre l'eau ?? Chaque équipe a 4 éponges de la même couleur que leurs foulards qu'ils mouilleront dans le point d'eau et qu'ils iront tordre dans la leur.

L'équipe gagnante est celle qui remplit totalement sa « base » ou celle dont la base contient le plus d'eau après un temps donné !

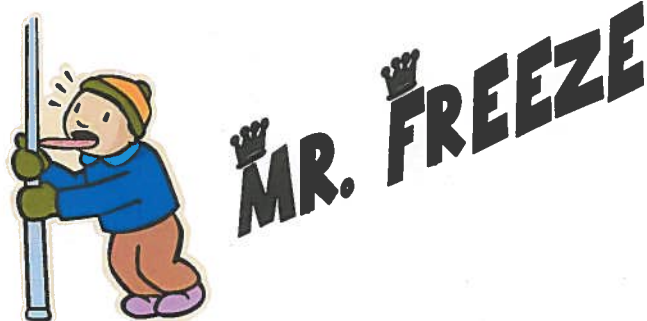
**** ATTENTION **** Vous pourriez vous mouiller les pieds !!

Matériel : Des cônes, une grosse chaudière, 4 récipients pour les « bases », des foulards de quatre couleurs différentes ainsi que des éponges de même couleur que les foulards ou similaires. Sans oublier beaucoup D'EAU !!!!

Drôle de surnoms !

Tracer une ligne de départ et une ligne d'arrivée. La distance varie selon l'âge des enfants. Chaque participant doit passer voir l'animateur pour lui donner ses 2 surnoms sans que les autres participants ne sachent quels sont ces surnoms. L'animateur note le prénom de l'enfant avec à côté ses 2 surnoms qu'il aura choisis. L'enfant doit se souvenir de ses surnoms pour jouer. Une fois que chaque enfant est passé, le jeu peut commencer. Il s'agit d'une course. Les enfants sont sur la ligne de départ et lorsque l'animateur dit leur surnom (1 seul à la fois) l'enfant doit dépasser la ligne d'arrivée afin de gagner 1 point, sans se faire attraper par les autres joueurs. La difficulté est que personne ne sait qui est le joueur qui doit franchir la ligne. Il faut donc le reconnaître. Si le joueur passe la ligne, il gagne un point. S'il se fait attraper, alors c'est celui qui l'a attrapé qui a le point. L'animateur a le choix entre 2 surnoms pour chaque joueur. Il peut donc enchaîner une autre partie avec les surnoms qui lui restent.

Matériel : Papier, crayon.



Fizz buzz

Les joueurs sont assis en cercle. L'un d'eux dit « un » à voix haute. Son voisin de gauche enchaîne immédiatement « deux », et ainsi de suite. Mais il est interdit de prononcer « cinq », il faut dire « fizz ». Sept est aussi interdit, à la place il faudra dire : « buzz ». Le joueur devant dire cinq dira « fizz », celui qui devrait dire dix-sept dira « dix buzz », et cinquante-sept devient : « fizz buzz ». Celui qui se trompe trois fois est éliminé. Une hésitation trop longue est considérée comme une faute.

Variante 1 : Pour des enfants plus âgés, on peut remplacer tous les multiples de cinq par « buzz » et les multiples de sept par « fizz ». Pour 35 (multiple de sept et de cinq), cela donnera : « buzz-fizz » ou « fizz-buzz ».



Variante 2 : On peut demander qu'à chaque « fizz » ou « buzz », on change de sens (le voisin de droite devient le suivant). Cette variante n'est pas pratique pour les groupes plus grands que 10.

Variante 3 : On peut aussi tenter de nommer l'alphabet (de A à Z) en groupe en donnant un signal de départ et ce, sans que personne ne nomme une lettre en simultané.

CHANSONS ET COMPTINES

(Sur l'air du Curé du village)

Je suis monsieur le pirate
Qui cherche des trésors
Je suis monsieur le pirate
Qui cherche des pièces d'or

À la main j'ai ma carte
Pour suivre le chemin
Je suis monsieur le pirate
Qui cherche des trésors

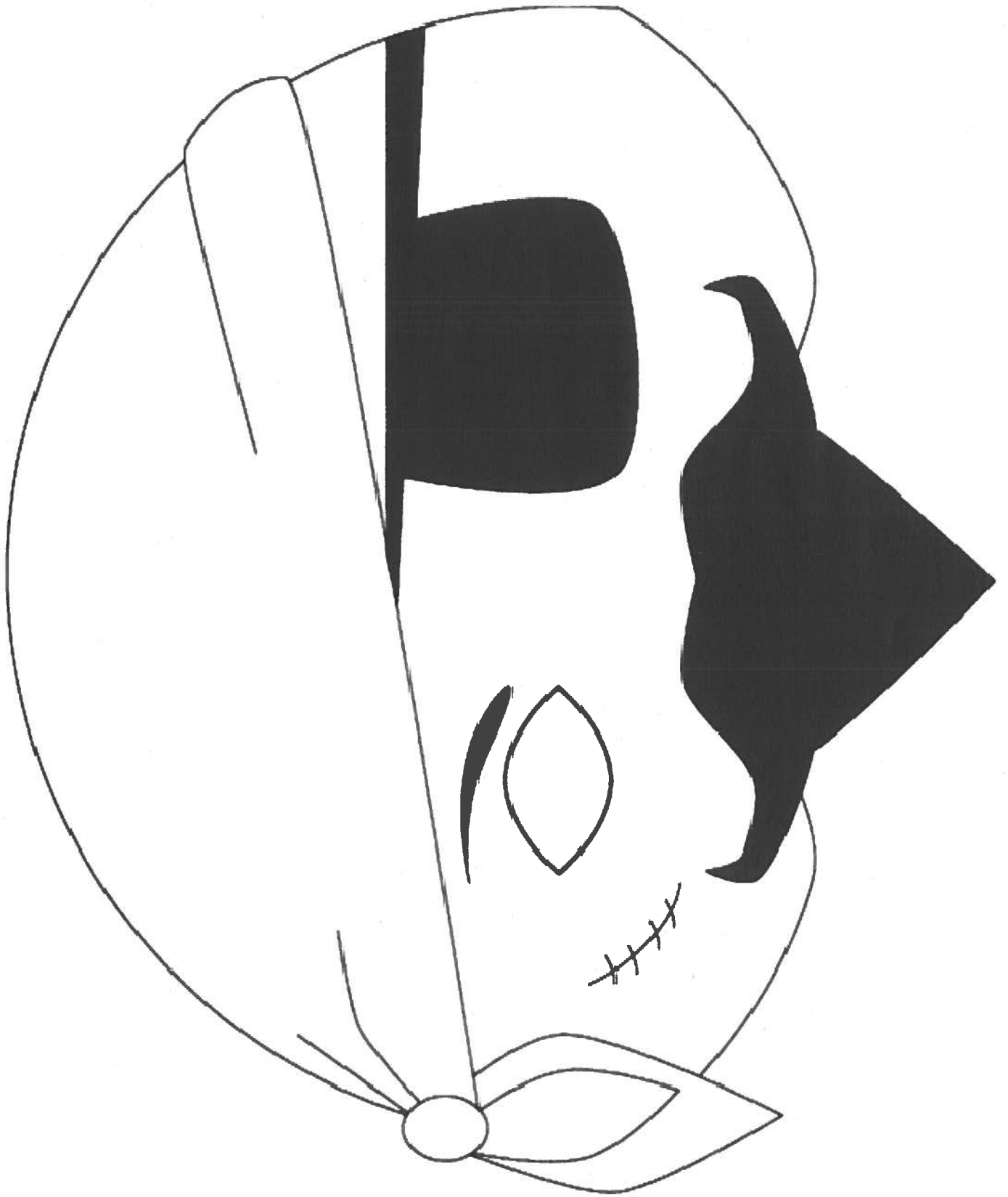
À bord de mon bateau
Je traverse les mers
Je suis monsieur le pirate
Qui cherche de pièces d'or

J'ai trouvé l'île au trésor
Je creuse, je creuse
Je suis monsieur le pirate
Qui trouve un trésor : en OR!

(Sur l'air du Bon roi Dagobert)

C'est le pirate des mers
Qui cherche un grand coffre au trésor
Il se sert d'une carte
Et de sa longue-vue
Où sont ses pièces d'or ?
Elles ont disparues...
Sur l'île elles sont cachées
pourra-t-il enfin les trouver ?

Masque de pirate

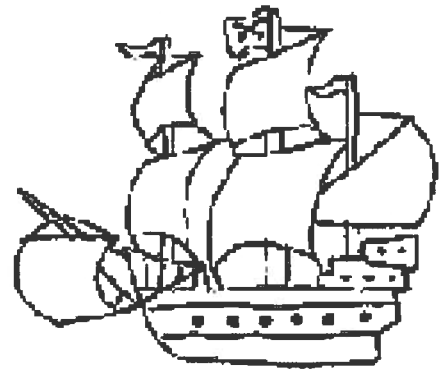
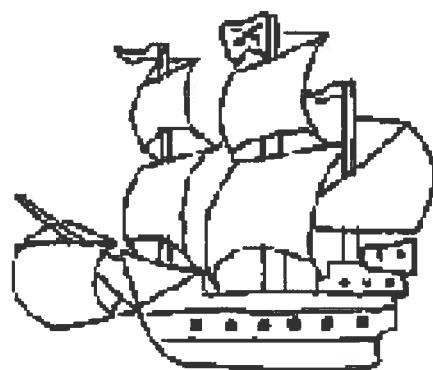
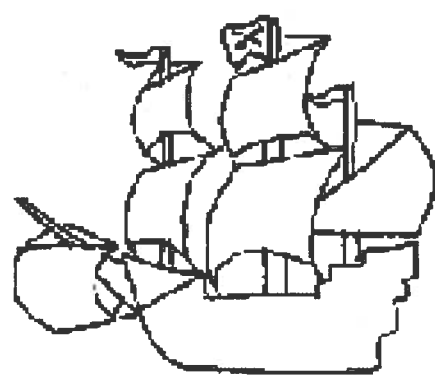
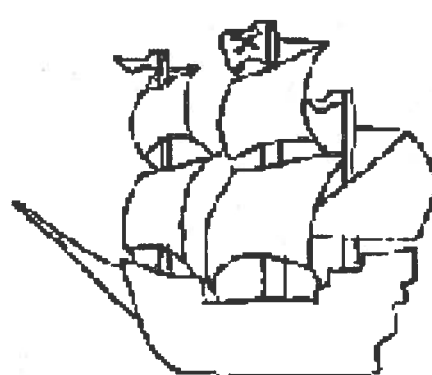
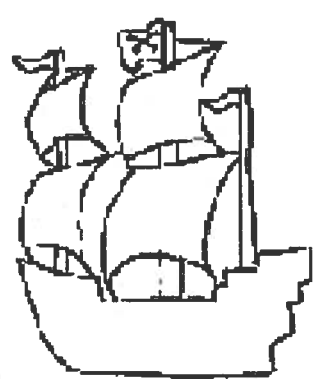
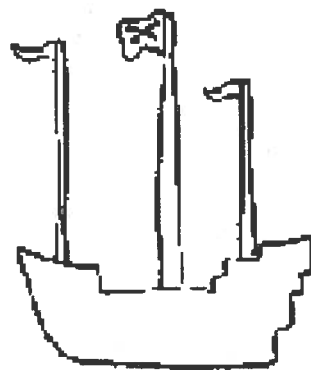
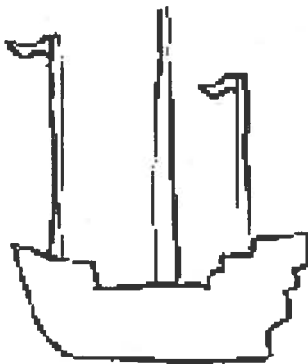
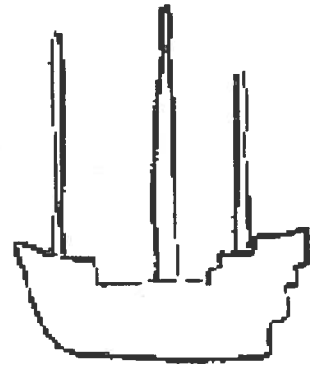
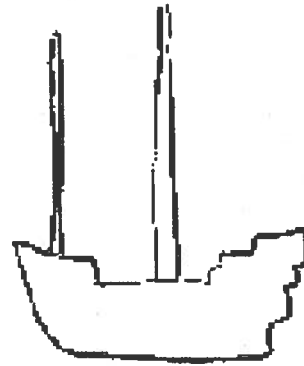
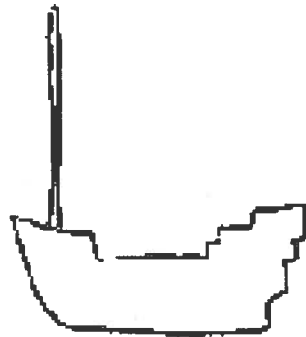


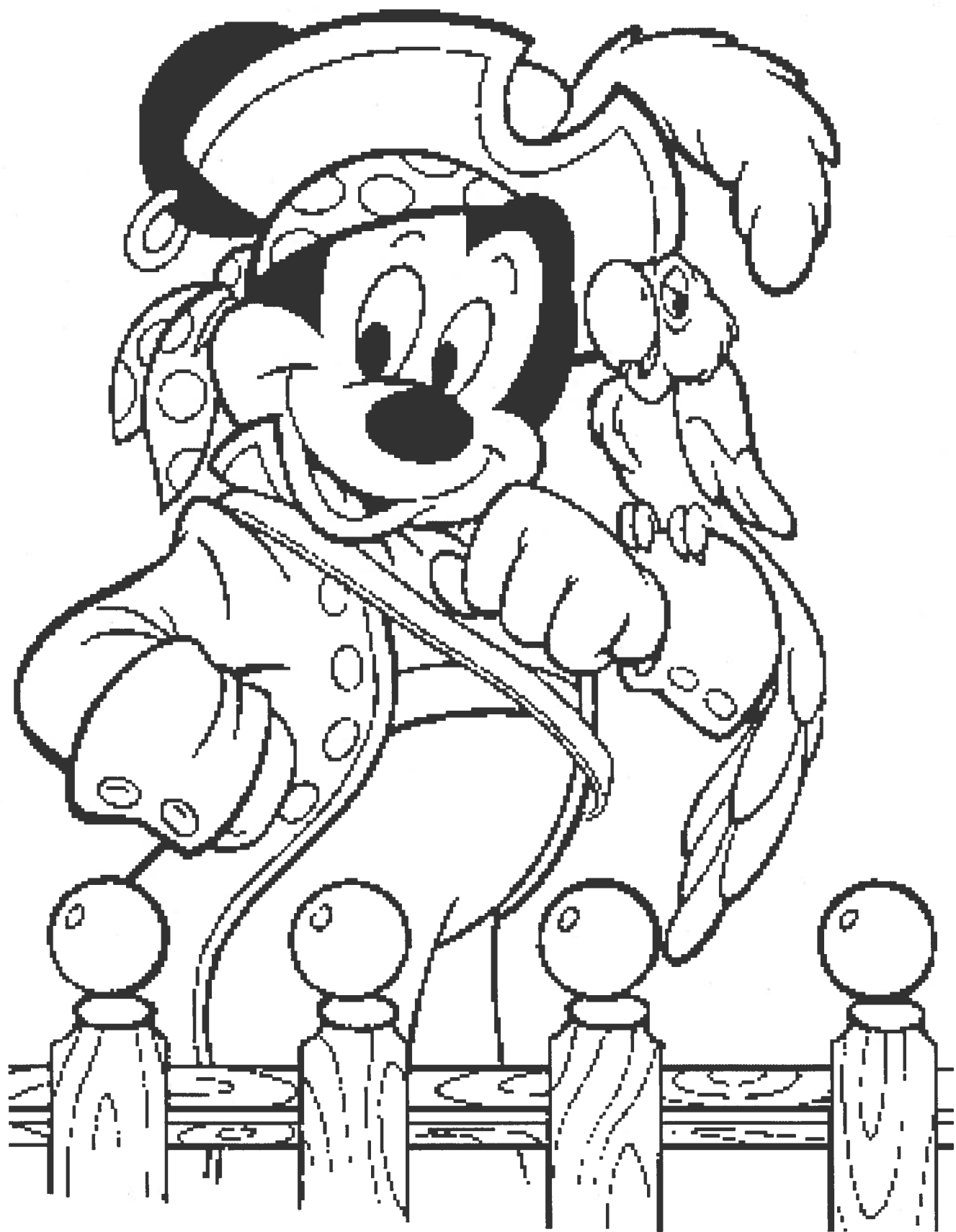
Fabriquer un mobile



Illustration sur papier transparent à découper et à appliquer sur l'abat-jour, un abat-jour, body, etc.

Dessiner un bateau pirate en 14 étapes











Bateau Pirate



Temps de préparation	10 minutes (si vous faites le pouding avec les enfants)
Prêt en	5 minutes
Donne	1 portion

Ingrédients :

- 1 banane séparée en deux sur la longueur par enfant
- ½ tasse de yogourt ou de pouding instantané
- ¼ de tasse de biscuits Graham *Petits Oursons*

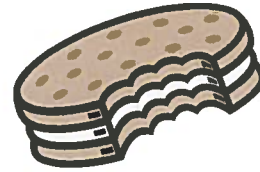


Préparation :

1. Déposer la banane dans un plat à coupe glacée, dans une assiette ou dans un bol à céréales.
2. Garnir uniformément avec le yogourt ou le pouding.
3. Placer ensuite les petits oursons matelots sur votre bateau.
4. Votre bateau pirate est prêt! Servir immédiatement.

**** Soyez créatifs!!** Vous pouvez ajouter des éléments à l'aide de cure-dents. Par exemple, avec quelques guimauves, de la réglisse et un cure-dent, vous pouvez faire un drapeau original pour votre bateau. **

Recette de pouding aux biscuits Graham



Matériel :

- Du pouding au chocolat, au caramel, à la vanille ou à votre goût !!
- Du lait en quantité suffisante pour faire le pouding
- Des biscuits Graham
- De gros bols en plastique et des cuillères en bois
- Des verres en plastique transparents et des cuillères pour déguster

Réalisation

**** Vous pouvez préparer le pouding la veille ou le faire avec vos jeunes, c'est à votre guise et selon le temps que vous voulez prendre pour cette activité. ****

- Préparer le pouding en suivant les instructions et le mettre au frigo.
- Remettre quelques biscuits à chaque enfant (environ 5-6) et leur demander de les émietter (pas en poussière, mais en petits morceaux !!).
- Prendre les verres et mettre une petite quantité de biscuits au fond.
- Mettre ensuite une couche de pouding au choix de l'enfant.
- Continuer ainsi jusqu'au rebord du verre, cela fera environ 3 étages.
- Mettre au frigo et prendre un peu plus tard comme collation !! Miam !!

POUR D'AUTRES IDÉES DE SUPERBES BRICOLAGES,
CONSULTEZ LE SPLENDIDE, MAGNIFIQUE, INGÉNIEUX,
ORIGINAL ET FABULEUX GUIDE DES ARTS PLASTIQUES 2008 !!

