**STANDS KERMESSE**

Objectif de l’action :

* Participer à la dynamique de groupe avec un jeu facile et amusant
* Apporter quelques informations aux nouveaux de la dynamique

Méthodologie :

* Des informations générales et spécifiques apportées
* Des échanges entre anciens et nouveaux de la dynamique dans les groupes

Définition des groupes :

Animateurs :

Soit à la liberté des participants

Soit tirage au sort

Soit en fonction des représentations écrites ou dessinées au moment de leur arrivée

Date :

Dimanche 6 janvier de 18h30 à 20h30

Lieu :

Dedans (grande salle)

Dehors

Description de l’activité :

Des groupes de 4 à 8 personnes

Chaque groupe ira sur un stand ou deux (si possibilité trois, ok)

Un ou deux animateurs par stand

Sur chaque stand il y aura 3 défis à relever

Défi 1 – apport d’une information générale ou historique de la dynamique

Défi 2 – apport d’une information spécifique : fonctionnement ou actions

Défi 3 – récupération d’une carte pour trouver une partie de l’énigme finale

Si le groupe ne réussit pas l’un des défi (mais ça devrait aller) – une boite à gage sera à disposition pour récupérer tout de même l’info ou la carte

Une fois les défis terminés, les groupes partent à la recherche de la partie de l’énigme finale.

Tous les groupes se mettent ensemble pour la reconstituer

Chacun repart ensuite dans son groupe afin de proposer la meilleure (ou la pire ou la plus drôle) réponse à l’énigme.

Un jury au jugement totalement subjectif décidera de l’équipe gagnante qui ne gagnera rien

Description des stands :

1. **Herissodrome humain**:

Parcours du combattant lié aux corridors écologiques, yeux bandés, guidés par les autres

Où : terrain de foot

3 parcours différents – à chaque parcours, une ou plusieurs personnes se situent au niveau de l' »obstacle » pour guider le hérisson.

- premier parcours : circuit simple délimité par une corde

- deuxième parcours : avec des épreuves (passer au-dessus et en dessous d'une corde, contourner une « piscine », choisir la bonne limace (pas empoisonnée)

- troisième parcours : chacun sera hérisson traverser une route sans se faire écraser (épervier avec un ballon)

Matos : 1 Masque amélioré, 1 ballon, 2 cordes, 1 panneau « piscine », 5 images limaces (3 empoisonnées, 2 saines)

1. **Place-le à l’aveugle**:

Replacer les parties à l’aveugle

Où : Grande salle

Quoi : un par un, les participants doivent replacer à l'aveugle les éléments au bon endroit sur une image. le participant se place en face de l'image, mémorise dans l'espace, on lui bande les yeux puis il y va à l'aveugle. L'équipe doit ensuite identifier le contenu de l'image

1 plante, 1 animal, 1 visage

Matos :

- 3 panneaux Images

- éléments à replacer avec patafix

**3) Juste poids :**

Où : Grande salle

Quoi : estimer le poids de divers éléments, se rapprocher le plus possible de la vérité

1 – poids du tome 1

2 – poids de tous les tomes 1 vendus (voir avec les écolos) – possible aussi avec tome 2

3- poids du COPIL → trouver des personnes physiques présentes le soir même pour aller estimer le poids en soupesant pour que ça prenne plus de temps

Matos :

- un tome 1 ou 2

- Une fiche avec les photos et noms des membres du COPIL présent

**4) Atelier d’essence**

Où : Grande salle

Quoi : faire deviner les différents éléments (les yeux bandés pour le goût)

1 – goût : pesto de plantain, confiture de cynorhodons?

2- ouïe : faire la différence chat- lynx ? moyen-duc et crapaud alyte ?

Faire la différence Chevreuil – renard

3 – toucher – retrouver l'élément animal : mue de serpent / sac plastique ; branche/bois de chevreuil ; peau de furet/peluche

Matos : pesto de plantain / confiture de Cynorhodon, cuillères, ordi, enceinte, sons, éléments à toucher

**5) Eggs race**

Où : terrain de foot

Quoi : course en relais avec une balle de pingpong/un oeuf dans une cuillère

3 étapes :

-ligne droite avec un œuf (l'oeuf représente l'animation nature, faudra écrire dessus),

-avec des obstacles. Les obstacles viennent des difficultés à mener à bien notre travail (peurs, réglementation, urbanisation, responsabilités, risque zéro) – matérailiser l’obstacle avec des affiches ou panneaux « risque zéro », méconnaissance de la nature », « contraintes administratives et reglementaires »…

- en courant (il faut faire plus vite, moins cher par manque de moyens financiers)

Matos : cuillère, balle de pingpong ou oeuf

**6) Molky adapté**

Où : terrain de foot

Quoi ? un nombre à estimer, puis viser juste

A chaque question posée, le groupe se concerte pour faire une estimation, cette proposition est validée par quilles tombées.

Ex : quel est le nombre d'animateurs nature en Fce ? L'équipe se concerte et fait tomber les quilles 5310 : leur réponse est 5 310.

L'animateur valide ou pas, et donne les réponses exactes – ici les questions pourraient être les infos de la dynamique

- Le nombre d'éditions des Rencontres Sortir ? 9 ou l’âge de la dynamique – avec petite info sur els créateurs

- Le nombre de classes de neige en 2006 : 325 280 – nombre de participants aux rencontres depuis 2009 ou nombre de personnes sur liste de diffusion (pseudo membres) ou la diminution des classes de neige entre 1960 et maintenant ?

- Le nbre de structures de la Dynamique ?

Matos : un molky

**7) Vise le milieu correspondant**

Où : Grande salle

Quoi : Sur chaque fléchette se trouve un animal ou une plante. Viser le bon milieu sur la cible pour replacer l'animal dans son environnement

3 étapes de plus en plus dures

Matos : jeu de flechettes, images de milieux + images de faune/flore sur fléchettes

**8) Chamboule tout !**

Où :dehors ou dedans

Quoi: faire tomber les freins

défi 1: faire tomber tous les freins – l’animateur peut apporter des infos sur les freins qui restent debout par exemple, ce qu’à fait la dynamique pour y remédier – compliqué mais pourrait être intéressant !

défi 2: le même avec moins d'essai (on a moins de financements, il faut aller droit au but!) / si pas les mêmes freins qui restent debout, on peut enchainer avec petite info, ex : frein « manque d’expérience du dehors chez les animateurs », ce qu’a fait la dynamique « formation de formateurs BAFA/BAFD, etc… »

défi 3: faire tomber les freins mais attention au milieu il y a des leviers à ne pas faire tomber – une petite info sur els leviers

Matos: des boites de conserve - et une balle

**9) L’homme cerceau**

Où : dedans ou dehors

Quoi ? Les humains représentent des « figures » de l'éducation: louis Espinassous, Dominique Cottereau, Fernand Deligny, JJ Rousseau…

Des citations sont énoncées et le cerceau doit être lancé sur la personne correspondant à la citation

Matos : un cerceau, des figures de personnages, des phrases

Lancer de cerceau sur des humains (attention au visage)

**10) A mime mal**

Où : dedans

Quoi ? Par sous-groupe de 2 ou 3, mimer un évènement de PO, une scène animale et un évenement EEDD

Etapes :

- bête du Gévaudan (c’était l’exemple de la Lozère)

- réintroduction du vautour,

- Assises de l'EEDD

Matos : chronomètre… ?

**11) L’œuf volant**

Où : dehors

Quoi ? S'unir pour protéger notre âme d'enfant

1 – se faire passer l’œuf sans le casser

2 – aller protéger l’œuf de manière naturelle

3 – lancer l’œuf !

Matos : bout de ficelle d'1m, un oeuf

**12) Pictionnary sortir !**

Où : dedans

Quoi ? Faire deviner les éléments par le dessin

- l'éducation buissonière

- le Comité de Pilotage de la Dynamique Sortir

- le syndrome de manque de nature

Matos : paperboard, feutres, éléments à faire dessiner, chrono

**13) Ombromanie**

Où : dedans

Quoi ? Faire deviner à son équipe des animaux ou des scènes en ombre chinoises- muet !.

Diviser le groupe en 3 : leur donner des « scènes » à faire deviner aux autres membres du groupe

- Brame du cerf. Indice : évenement naturel

- Le petit chaperon rouge. Indice : histoire

- Ce matin, un lapin a tué un chasseur. Indice : chanson

Matos : grand drap blanc, projecteur

**Boite à défis**

Devinettes natures (une dizaine/quinzaine)