







Fiche outil « Préparer une activité »

Date de la rencontre : 1ère veillée							
Lien avec le fil rouge : communiquer avec Dingbo sans langage commun, s'approprier.							
Lieu : Feu de camp							
Parents-animateurs	Tous les présents						
Titre de l'activité :	Veillée du jour 1						
L'activité permet de grandir avec							
 son corps	 sa tête	 ses mains	 les autres	 son cœur	 Jésus		
X			X	X			
Type d'activité							
intérieure	extérieure	calme	bruyante		bricolage	jeux	sortie
Quand							
<input type="checkbox"/> 1ère activité de la rencontre <input type="checkbox"/> 2ème activité de la rencontre <input checked="" type="checkbox"/> 3ème activité de la rencontre							
Durée de l'activité 1h							
Déroulement Jeu de mime assis en rond autour du feu Jeu d'appel: montrer une personne qui se reconnaît, agit et rappelle (gestuelle, sans langage) + chanson avec improvisation							
Matériel à prévoir + texte petit prince Livre du petit prince							
Évaluation de l'activité Qualité des jeux.							
Remarques Soirée calme introductive permettant de se retrouver en groupe							

Fiche outil « Préparer une activité »

Date de la rencontre : 2e jour de camp : matin activité 1

Lien avec le fil rouge : Préparer une potion (liquide) et la boire afin de comprendre le langage de Dingbo

Lieu : **Prairie**

Parents-
animateurs

Tous les présents

Titre
de l'activité :

Potion

L'activité permet de grandir avec



son corps



sa tête



ses mains



les autres



son cœur



Jésus

X

X

Type d'activité

intérieure

extérieure

calme

bruyante

bricolage

jeux

sortie

Quand

☒ 1^{ère} activité ~~de la rencontre~~ du jour 2

☐ 2^{ème} activité de la rencontre

☐ 3^{ème} activité de la rencontre

Durée de l'activité **1h30**

Déroulement Dingbo leur tend une recette de potion dessinée (message codé à déchiffrer).
Partir à la recherche de chaque ingrédient: épreuve pour gagner les ingrédients
(à toucher = reconnaître un citron parmi d'autres fruits les yeux bandés, à sentir = menthe + thé
à décrire = sucre / d'ou vient-il?, à dessiner = feuille de menthe) = travail sur les sens

Matériel à prévoir Lorsque Dingbo en boit, on comprend de mieux en mieux ce qu'il dit et il raconte son histoire
durant le thé partagé

Citron + autres fruits + sac + thé + menthe + sucre + ingrédients à faire sentir
Papier avec message codé

couteau, tasses + casserole + butagaz

Évaluation de l'activité

Qualité de l'échange + nouvelle relation créée

Remarques

Introduction de la quête du personnage : compréhension de la mission des enfants

Fiche outil « Préparer une activité »

Date de la rencontre : 2e jour de camp : matin activité 2

Lien avec le fil rouge :

Dingbo veut mieux connaître chacun des farfadets. Les farfadets vont montrer qu'ils peuvent relever le défi grâce à leurs qualités individuelles (et au groupe !)

Lieu : Prairie

Parents-
animateurs

Tous les présents

Titre
de l'activité :

La fleur des qualités

L'activité permet de grandir avec

					
son corps	sa tête	ses mains	les autres	son cœur	Jésus
	X		X		

Type d'activité

intérieure extérieure calme bruyante bricolage jeux sortie

Quand

- ☐ 1^{ère} activité ~~de la rencontre~~
- ☒ 2^{ème} activité de la rencontre **du jour 2**
- ☐ 3^{ème} activité de la rencontre

Durée de l'activité 1h00

Déroulement Dingbo leur demande de se présenter chacun. Pour cela, chacun doit se choisir 8 qualités (4 sur le recto, 4 sur le verso. Puis fabrication d'un moulin à vent simple.

Matériel à prévoir

Papier, feutres, liste de qualités imprimées, épingle avec tête ou clou avec tête et bâtons (30cm)







Évaluation de l'activité

Que les enfants se soient sentis en confiance pour choisir des qualités, intérêt pour l'activité manuelle.







Remarques

Activité issue du cartable des compétences psychosociales et mélangée à la fabrication d'un moulin







Fiche outil « Préparer une activité »

Date de la rencontre : 2e jour de camp : après midi activité 1							
Lien avec le fil rouge : Les farfadets vont rassembler des écorces, feuilles, dessins pour que Dingbo les ramène à ses amis. Dingbo leur apprend des choses sur le soleil en échange.							
Lieu : Prairie							
Parents- animateurs	Tous les présents						
Titre de l'activité :	Les arbres et le soleil						
L'activité permet de grandir avec							
							
son corps	sa tête	ses mains	les autres	son cœur	Jésus		
	X	X					
Type d'activité							
intérieure	extérieure	calme	bruyante		bricolage	jeux	sortie
Quand <input type="checkbox"/> 1 ^{ère} activité de la rencontre <input type="checkbox"/> 2 ^{ème} activité de la rencontre <input checked="" type="checkbox"/> 3 ^{ème} activité de la rencontre du jour 2							
Durée de l'activité 1h00							
Déroulement Rassemblement de plantes/fragments d'arbres, dessins dans une boîte pour ramener sur sa planète - observation de la course du soleil. + Fresque pour observer le paysage.							
Matériel à prévoir Boîte à chaussure, livres sur les arbres, papier et colle, feutres. De quoi fabriquer un cadran solaire simple : carton, règle, pique ou bâtonnet.							
Évaluation de l'activité Intérêt des enfants, curiosité sur les arbres, échanges sur la course du soleil / questions							
Remarques Ballade possible dans le bois près du lieu de camp							







Fiche outil « Préparer une activité »

Date de la rencontre : 2e jour de camp : après midi activité 2						
Lien avec le fil rouge : Les farfadets vont maintenant réfléchir à comment aider Dingbo à repartir sur sa planète						
Lieu : Prairie						
Parents- animateurs	Tous les présents					
Titre de l'activité :	Une fusée pour Dingbo					
L'activité permet de grandir avec						
						
son corps	sa tête	ses mains	les autres	son cœur	Jésus	
X	X	X	X			
Type d'activité						
intérieure	extérieure	calme	bruyante	bricolage	jeux	sortie
Quand <input type="checkbox"/> 1 ^{ère} activité de la rencontre <input type="checkbox"/> 2 ^{ème} activité de la rencontre <input checked="" type="checkbox"/> 3 ^{ème} activité de la rencontre 4 ième activité du jour 2						
Durée de l'activité 1h30						
Déroulement Trois ateliers sont proposés aux farfadets qui passent de l'un à l'autre : - Atelier fabrication vaisseau (activité manuelle, décorer) - Atelier propulsion (expérimenter -> comment renvoyer la fusée ? Plusieurs outils ispos (élastique, catapulte etc..) - Atelier défi sportif pour gagner du carburant (relais en temps limité)						
Matériel à prévoir Bouteille en plastique (pour fusée), vernis colle, papiers de magazine, élastique, sarbacane, etc.. Petites boîtes transparentes, colorant bleu alimentaire (= carburant)						
Évaluation de l'activité Implication des enfants						
Remarques Préparation en parallèle de la veillée						

Fiche outil « Préparer une activité »

Date de la rencontre : 2e jour de camp : après midi activité 2							
Lien avec le fil rouge : Les farfadets vont fêter avec Dingbo la réussite de sa quête et son départ du lendemain. Nos hôtes sont invités (BASE)							
Lieu : Prairie							
Parents- animateurs		Tous les présents					
Titre de l'activité :		A la santé des Smurfiens					
L'activité permet de grandir avec							
 son corps	 sa tête	 ses mains	 les autres	 son cœur	 Jésus		
X			X		X		
Type d'activité							
intérieure	extérieure	calme	bruyante		bricolage	jeux	sortie
Quand <input type="checkbox"/> 1 ^{ère} activité de la rencontre <input type="checkbox"/> 2 ^{ème} activité de la rencontre <input checked="" type="checkbox"/> 3 ^{ème} activité de la rencontre Veillée jour 2							
Durée de l'activité 1h30							
Déroulement Dingbo remercie la ronde et leur propose une veillée festive : - jeu ChiFouMi en plusieurs équipes ou KitnaKitna Jeu Indien (se regrouper par 2, 3 ou 4 ou 0) - jeu Oxford-cambridge sur une histoire racontée par Dingbo (changement à chaque "et alors") - jeu d'adresse spaghetti/chamallow ? - chanson avec gestes (le Mr en chemise)							
Matériel à prévoir - temps spi :							
Évaluation de l'activité Implication des enfants							
Remarques Veillée prévue tôt; il ne fera pas nuit							

Fiche outil « Préparer une activité »

Date de la rencontre : 3e jour de camp : matin activité 1							
Lien avec le fil rouge : Catastrophe, le niveau de carburant a diminué.. Il va falloir en retrouver pour que Dingbo ait assez d'énergie pour repartir !							
Lieu : Prairie							
Parents- animateurs	Tous les présents						
Titre de l'activité :	Du carburant pour pouvoir repartir						
L'activité permet de grandir avec							
 son corps	 sa tête	 ses mains	 les autres	 son cœur	 Jésus		
	X	X	X				
Type d'activité							
intérieure	extérieure	calme	bruyante		bricolage	jeux	sortie
Quand							
<div style="display: flex; align-items: flex-start;"> <div style="margin-right: 20px;"> <input checked="" type="checkbox"/> 1^{ère} activité de la rencontre <input type="checkbox"/> 2^{ème} activité de la rencontre <input type="checkbox"/> 3^{ème} activité de la rencontre </div> <div> 1^{ère} activité du jour 3 </div> </div>							
Durée de l'activité 1h30							
Déroulement	Les farfadets peuvent gagner du carburant (liquide bleu) par plusieurs moyens : défis sportifs (relais avec parcours), défis d'habileté (faire voler ou maintenir en hauteur un bouchon de liège) (à plusieurs) et énigmes. Ils l'ajoutent au fur et à mesure dans la bouteille jusqu'à ce qu'elle soit pleine						
Matériel à prévoir							
Bouteille en plastique (pour fusée). Petits récipients avec liquide bleu (colorant alimentaire). Plusieurs bouchons de liège, ficelle, énigmes adaptées à leur âge (avec allumettes ?)							
Évaluation de l'activité							
Implication des enfants							
Remarques							

Fiche outil « Préparer une activité »

Date de la rencontre : 3e jour de camp : matin activité 2

Lien avec le fil rouge : Grâce à la ronde, Dingbo va pouvoir décoller en fusée..

Lieu : Prairie

Parents-animateurs Tous les présents

Titre de l'activité : Au revoir Dingbo

L'activité permet de grandir avec

					
son corps	sa tête	ses mains	les autres	son cœur	Jésus
		X	X		

Type d'activité

intérieure	extérieure	calme	bruyante		bricolage	jeux	sortie
------------	------------	-------	----------	--	-----------	------	--------

Quand

- ☒ 1^{ère} activité ~~de la rencontre~~ 2^{ième} activité du jour 3
☐ 2^{ème} activité de la rencontre
☐ 3^{ème} activité de la rencontre

Durée de l'activité 30 min

Déroulement Les farfadets disent au revoir à Dingbo et vont compter) l'envers de 30 à partez ! La fusée décolle

Matériel à prévoir

Bouteilles en plastique (2), vinaigre blanc, bicarbonate de sodium, sopalin, bouchone n liège.

Évaluation de l'activité

Implication des enfants

Remarques

