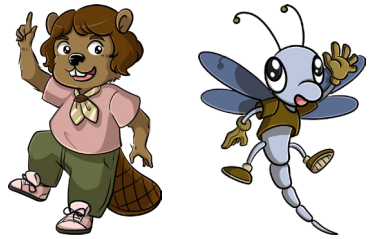
Rallye du parcours d'avenir

Six stations, une par famille · proposition de travail · rev02



L'idée

Dans l'histoire, le petit castor rencontre les personnages deux par deux, famille après famille. Au rallye, les équipes suivent le même ruisseau : six stations, une par famille, un défi à l'image de chaque famille.

Le déroulement

- Départ à la Source : Bivouac et la mascotte lancent le voyage (10 min).
- Six stations de 5 min, rotation au signal dans le sens du ruisseau : environ 35 min. Six petites équipes, une par station au départ. Personne n'attend, personne ne court contre les autres.
- Arrivée : moment libellule avec Réflex, feuilles de route complétées (10 min).

La recette d'une station (5 min)

1. L'animateur ou l'animatrice porte les accessoires des deux personnages de la famille de sa station.
2. Chaque station présente un seul défi, à l'image de la famille. Relever le défi, qu'il soit réussi ou non, donne accès aux questions des personnages.
3. Deux questions : « Qui sont les deux castors? » et « Que nous apprennent-ils? »
4. **Quand les jeunes ont répondu aux questions, l'équipe reçoit les deux cartes de personnages de cette famille.***

Rien à lire pour les jeunes : l'animateur ou l'animatrice dit tout à voix haute.

*S'il n'y a pas assez de cartes pour chaque équipe, utiliser la feuille de route en annexe et donner une étoile autocollante pour chaque personnage rencontré par l'équipe.

Station	Personnages	Le défi	Réussi si
1 · Les Pelagerugueux (physique)	Rafale et Papille	Dix points au but	10 points en 3 min
2 · Les Inracinés (intellectuel)	Cortex et Presto	Le coffre de Cortex	Le cadenas s'ouvre
3 · Les Croctroncs (caractère)	Hardy et Racine	Le mikado des troncs	Six bâtons retirés
4 · Les Arbrivores (affectif)	Flocon et Pépin	Le théâtre des émotions	Six scènes devinées
5 · Les Sciessapins (spirituel)	Atlas et Comète	Le silence des lucioles	Quatre sons sur cinq
6 · Les Soupofeuilles (social)	Caucus et Écho	Tous et toutes aux ficelles	La balle dans le seau

Station 1 · Les Pelagerugueux

Développement physique · 5 min



Rafale
Dynamique
Active
Minutieuse



Papille
Équilibrée
Délicate
Gourmet

Dans l'histoire

Rafale bondit de galet en galet : bouger met de bonne humeur, se reposer aussi. Papille fait laver les pattes avant la collation.

Matériel

Ballon mou, deux cônes, trois cordes ou trois traits de craie, cartes de personnages ou étoiles autocollantes

L'animateur ou l'animatrice

Accessoires : Sifflet au cou, chapeau de cuisinier sur la tête.
Lieu: Dehors ou dans un grand espace.

Défi à faire pour avoir les questions : « Dix points au but »

- Placer un petit but entre deux cônes et tracer trois lignes de tir : de près, 1 point; du milieu, 2 points; de loin, 3 points.
- Une personne à la fois, on choisit sa ligne et on tire.
- L'équipe additionne ses points à voix haute.

Réussi si : l'équipe atteint 10 points en 3 minutes.

Les deux questions

- Qui aime le plus bouger et qui aime le plus cuisiner dans la colonie? (Rafale et Papille)
- Ces deux personnages sont de la même famille. Que nous apprennent-ils? (À prendre soin de notre corps : bouger, bien manger, se reposer.)

Quand les jeunes ont répondu aux deux questions, donner les cartes personnages ou les étoiles à placer sur la feuille de route.

Station 2 · Les Inracinés

Développement intellectuel · 5 min



Cortex
Analytique
Perspicace
Inventif



Presto
Loquace
Imaginatif
Communicateur

Dans l'histoire

Cortex soigne l'arbre blessé : il observe, il réfléchit, il essaie. Presto trouve les mots qui donnent le courage de plonger.

Matériel

Coffre* pouvant être barré avec un cadenas, cadenas à trois chiffres, feuille des trois énigmes (à imprimer), chronomètre, crayons, cartes de personnages ou étoiles autocollantes

*Une enveloppe dont le rabat a un trou assez grand pour passer le cadenas peut servir de "coffre" pour l'activité.

L'animateur ou l'animatrice

Accessoires : Lunettes sur le nez ou loupe à la main, chapeau à plume

Lieu : Assis à une table devant un coffre cadenassé.

Défi à faire pour avoir les questions : « Le coffre de Cortex »

Les vignettes de l'équipe sont dans un coffre fermé par un cadenas à trois chiffres. Trois petites énigmes donnent les trois chiffres : un code à dessins, une suite logique, un code morse. On se partage les énigmes, puis on essaie la combinaison.

Réussi si : le coffre s'ouvre avant la fin des 3 minutes.

Les deux questions

1. Dans la colonie, qui adore les codes et les énigmes, et qui est le grand conteur? (Cortex et Presto)
2. Ces personnages sont de la même famille. Que nous apprennent-ils? (À faire preuve de curiosité, à chercher des solutions et à partager ce qu'on découvre.)

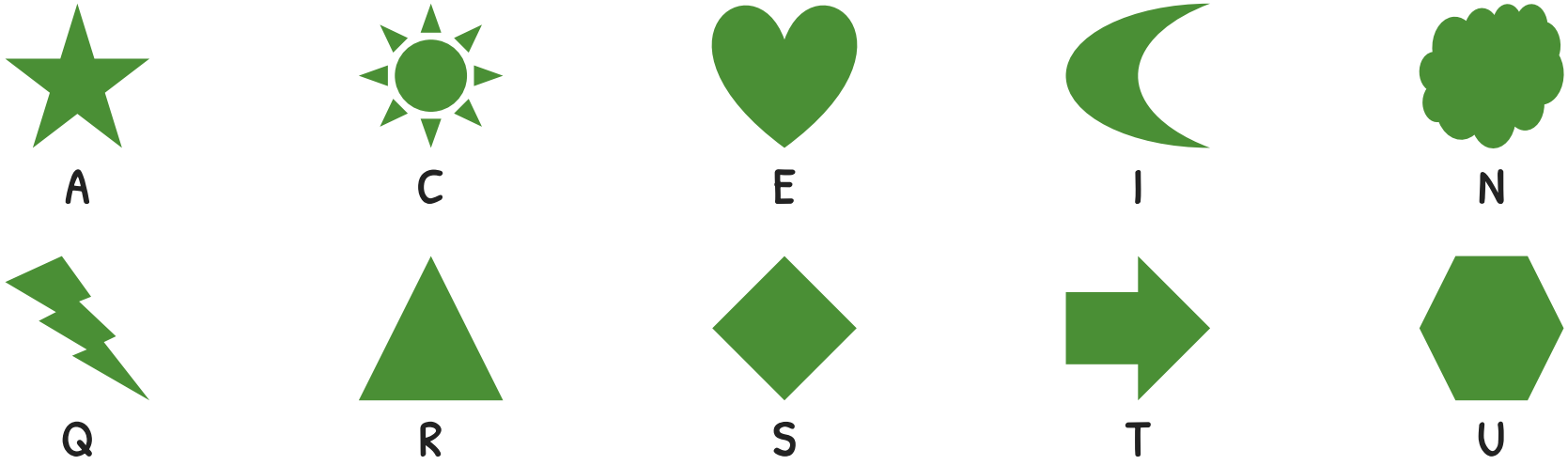
Quand les jeunes ont répondu aux deux questions, donner les cartes personnages ou les étoiles à placer sur la feuille de route.

Station 2 · Les Inracinés

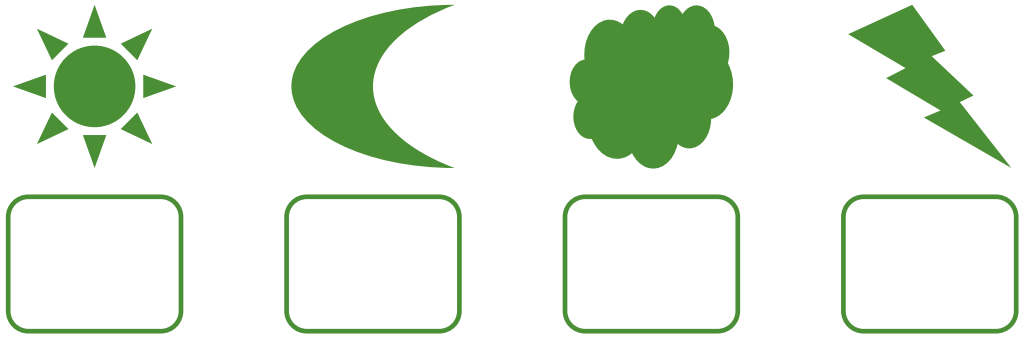
Énigme 1 du défi – code à dessin

Chaque dessin remplace une lettre. Utilise la clé du code pour trouver les quatre lettres du mot secret. Ce mot est un chiffre écrit en lettres. Écris ce chiffre dans la case.

La clé du code



Le mot secret



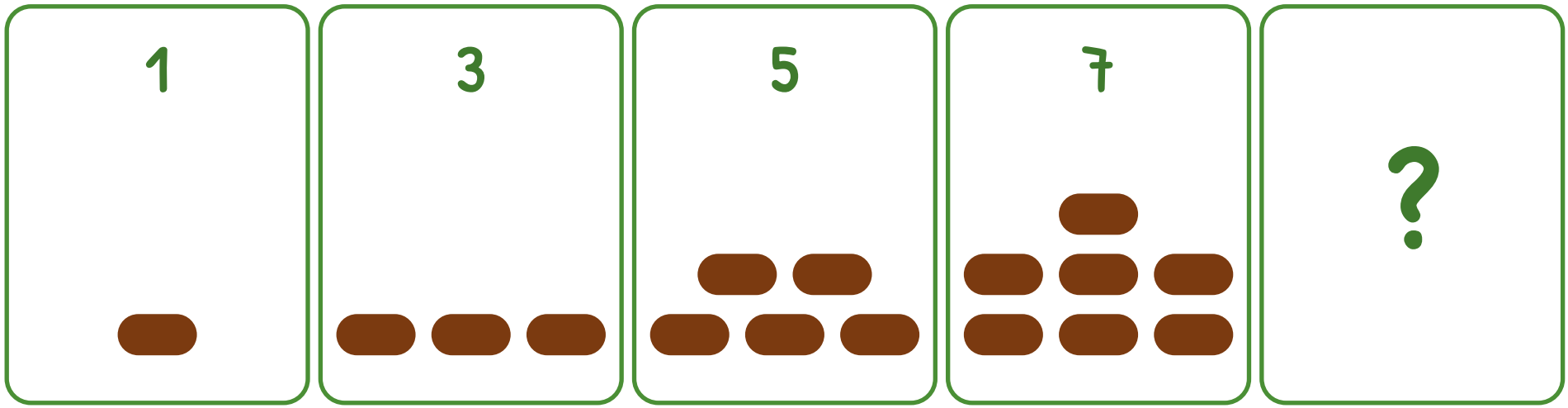
Le chiffre : ☐

Station 2 · Les Inracinés

Énigme 2 du défi – suite logique

Cortex a fait plusieurs piles de troncs. Compte les troncs de chaque pile et observe la suite. Combien de troncs y aura-t-il dans la pile manquante? Écris ce chiffre dans la case.

La suite de Cortex



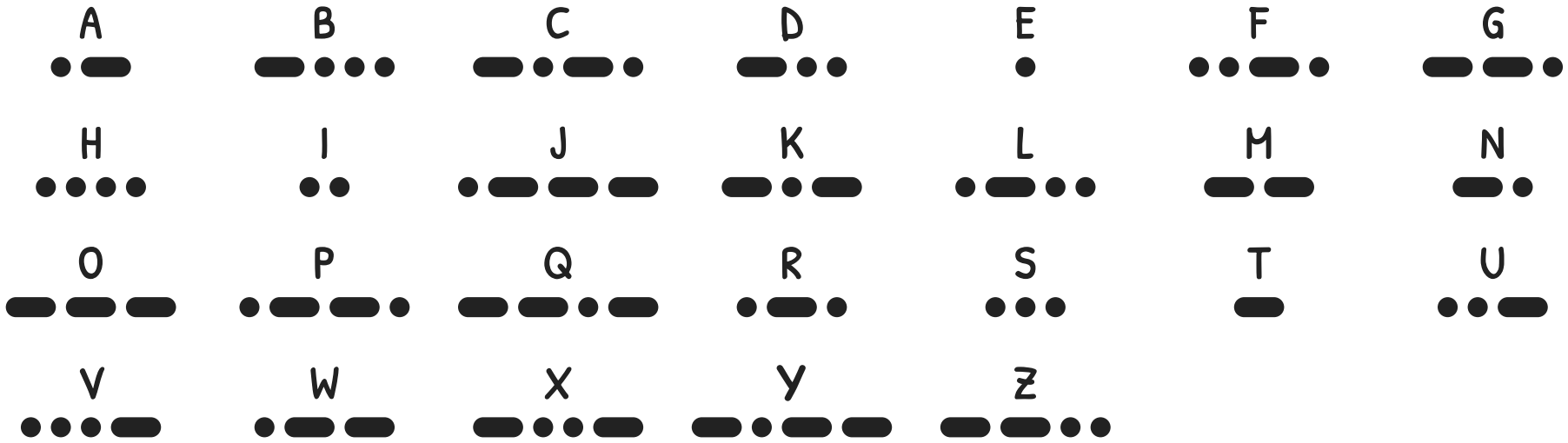
Le chiffre : ☐

Station 2 · Les Inracinés

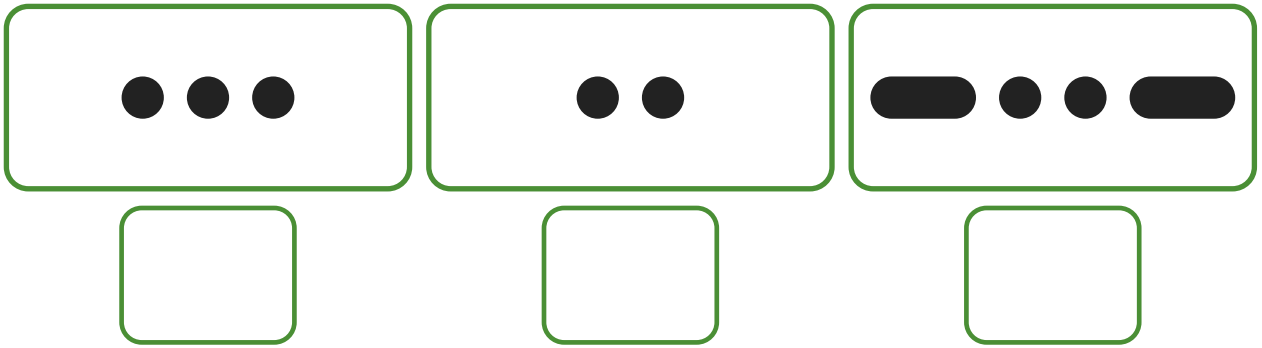
Énigme 3 du défi – code morse

Chaque lettre a un code fait de points et de traits. Utilise la clé du code morse pour trouver les trois lettres du mot secret. C'est un chiffre écrit en lettres. Écris-le dans la case.

La clé du code morse



Le mot secret



Le chiffre :

Station 3 · Les Croctroncs

Développement du caractère · 5 min



Hardy
Patient
Persévérant
Déterminé



Racine
Autocritique
Humble
Réfléchie

Dans l'histoire

Hardy attend l'abeille sans bouger : la patience montre des trésors. Racine crée un mandala géant avec ce qu'offre la forêt.

Matériel

Une vingtaine de bâtons droits d'environ 50 cm, aux bouts arrondis (branches ou goujons de bois), cartes de personnages ou étoiles autocollantes

L'animateur ou l'animatrice

Accessoires : Chapeau de pêche, crayon derrière l'oreille.
Lieu : Au sol, sur une surface plane.

Défi à faire pour avoir les questions : « Le mikado des troncs »

L'animateur ou l'animatrice laisse tomber environ 20 bâtons Mikados. À tour de rôle, les jeunes doivent retirer un bâton sans faire bouger les autres. Si des bâtons bougent, le ou la jeune laisse le bâton où il est et c'est au tour de la personne suivante. Ce n'est pas grave : il ou elle pourra réessayer lors d'un prochain tour. Chaque bâton retiré est remis à l'animateur ou l'animatrice.

Réussi si : l'équipe retire six bâtons en 3 minutes.

Les deux questions

1. Dans la colonie, qui est très patient et qui nous aide à découvrir nos forces? (Hardy et Racine)
2. Ces personnages sont de la même famille. Que nous apprennent-ils? (À faire preuve de patience, à persévérer et à être fiers et fières de ce qu'on réussit.)

Quand les jeunes ont répondu aux deux questions, donner les cartes personnages ou les étoiles à placer sur la feuille de route.

Station 4 · Les Arbrivores

Développement affectif · 5 min



Flocon

Amical
Chaleureux
Inclusif



Pépin

En contrôle
Respectueux
Paisible

Dans l'histoire

Le petit castor console la loutre et retrouve Loupiot. Puis, il aide les deux souris à se parler au lieu de se chicaner.

Matériel

Six cartes émotions, le masque vide de Pépin (à imprimer), percé de deux trous pour les yeux et de ficelle pour l'attacher, cartes de personnages ou étoiles autocollantes

L'animateur ou l'animatrice

Accessoires : Guirlande de bonhommes en papier au cou, masque de théâtre à la main.
Lieu : Au choix

Défi à faire pour avoir les questions : « Le théâtre des émotions »

Un ou une castor pige une carte. Sans parler, le ou la castor mime ce qu'il ou elle voit sur la carte en utilisant seulement son corps. Les autres essaient de deviner ce qu'il ou elle montre. Quand la bonne réponse est trouvée, un ou une autre castor pige une nouvelle carte.

Réussi si : l'équipe devine six scènes en 3 minutes.

Les deux questions

1. Qui veille à ce que personne ne soit seul·e et qui nous apprend à parler de nos émotions dans le village castor ? (Flocon et Pépin)
2. Ces personnages sont de la même famille. Que nous apprennent-ils? (À reconnaître les émotions, à les dire avec des mots et à être là pour les autres.)

Quand les jeunes ont répondu aux deux questions, donner les cartes personnages ou les étoiles à placer sur la feuille de route.

Station 4 · Les Arbrivores

Les scènes à mimer

Faire du café	Être surpris ou surprise	Grosse colère
Être fier ou fière	Le réveil	Se brosser les dents
Pêcher un énorme poisson	Un castor qui gruge un tronc	Un T-Rex avec de petits bras
Un chat paresseux	Un singe agité	Dormir
Un serpent	Un crabe qui marche de côté	Être motivé
Une animatrice aux castors	La curiosité, l'observation	Un gardien ou une gardienne de but au soccer

Station 5 · Les Sciessapins

Développement spirituel · 5 min



Atlas

Ouvert d'esprit
Rassembleur
Humain



Comète

Contemplative
Introspective
Symbolique

Dans l'histoire

Atlas présente son amie l'outarde, venue du Grand Nord. Comète confie un baiser à une écorce qui part sur l'eau.

Matériel

Trousseau de clés, gobelet d'eau et bol, feuille de papier, clochette, sac à fermeture éclair, cartes de personnages ou étoiles autocollantes.

L'animateur ou l'animatrice

Accessoires : Lunettes d'aviateur sur le front, bocal de lucioles à la main.

Lieu : Un coin calme, à l'écart. Prévoir une table et un écran pour cacher les objets.

Défi à faire pour avoir les questions: « Le silence des lucioles »

L'équipe s'assoit dos à l'animateur ou l'animatrice et ferme les yeux. Quand le silence est complet, l'animateur ou l'animatrice fait entendre cinq sons très discrets, un à un : des clés, de l'eau qu'on verse, du papier froissé, une clochette, une fermeture éclair. Le calme, le silence et la concentration sont important pour ne pas manquer les sons. Quand tous les sons ont été joués, l'équipe ouvre les yeux et doit s'entendre sur ce qu'elle a entendu.

Réussi si : l'équipe reconnaît au moins quatre sons sur cinq.

Les deux questions

1. Qui voyage pour rencontrer des gens de partout, et qui garde les beaux moments dans son bocal? (Atlas et Comète)
2. Ils sont de la même famille. Que nous apprennent-ils? (À prendre le temps d'écouter le monde autour de nous et à apprendre des personnes qui voient ou entendent des choses différentes de nous.)

Quand les jeunes ont répondu aux deux questions, donner les cartes personnages ou les étoiles à placer sur la feuille de route.

Station 6 · Les Soupofeuilles

Développement social · 5 min



Caucus
Solidaire
Juste
Équitable



Écho
Attentif
Réceptif
Courtois

Dans l'histoire

Caucus réinvente les règles du soccer pour que tout le monde puisse jouer. Écho fait parler la souris qui se taisait.

Matériel

Un anneau de rideau, chronomètre, six ficelles de 1,5 m, une balle de tennis, un seau assez grand pour contenir la balle, cartes de personnages ou étoiles autocollantes

L'animateur ou l'animatrice

Accessoires : Micro à la main, pancarte sur un bâton.
Lieu : Un couloir dégagé.

Défi à faire pour avoir les questions : « Tous aux ficelles »

Une balle est posée sur un anneau où plusieurs ficelles d'environ 1m sont attachées. En tenant les ficelles seulement, l'équipe doit transporter la balle jusqu'au seau placé a 3m sans la toucher. Si la basse tombe, l'équipe recommence au départ. Pour réussir, il faut se parler et s'écouter.

Réussi si : la balle est dans le seau avant la fin des 3 minutes.

Les deux questions

1. Quel personnage veut que chaque personne ait sa place et lequel donne la parole à tout le monde? (Caucus et Écho)
2. Ces personnages sont de la même famille. Que nous apprennent-ils? (À penser au groupe : seul·e, on n'y arrive pas; ensemble, oui.)

Quand les jeunes ont répondu aux deux questions, donner les cartes personnages ou les étoiles à placer sur la feuille de route.