

LES DÉFIS DU COLIBRI

Vivre
LA NATURE

Matériel

- Les 48 cartes du jeu
- 2 grands tableaux
- Des craies ou des marqueurs

Nombre d'adultes

1

Nombre d'enfants

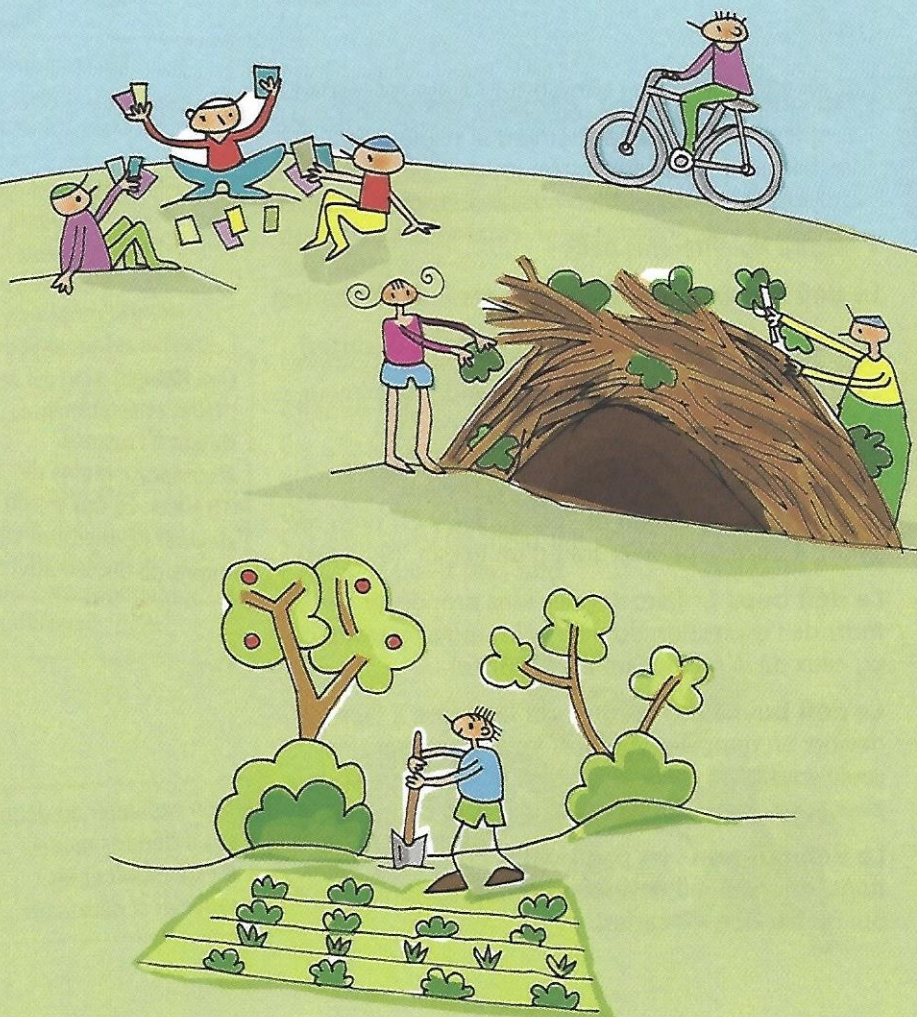
4 à 20

Durée

1 h environ

Objectifs pédagogiques

- Identifier des comportements individuels positifs en termes de développement durable et les adopter



La part du colibri

La légende raconte qu'un jour, il y eut un gigantesque incendie de forêt. Tous les animaux terrifiés et atterrés observaient, impuissants, le désastre.

Seul, un colibri s'activait et allait chercher quelques gouttes d'eau dans son bec pour éteindre le feu.

Au bout d'un moment, le tatou, agacé par ses agissements dérisoires, lui dit :

- Colibri ! n'es-tu pas fou ? crois-tu que c'est avec ces gouttes d'eau que tu vas éteindre le feu ?

- Je ne sais pas, répond le colibri, mais je fais ma part !

Si le colibri fait sa part, chacun de nous peut la faire aussi.

1

20 à 40
min

- Expliquer le but du jeu : découvrir des actions simples pour habiter autrement la planète en les faisant deviner aux autres joueurs par divers moyens puis essayer d'en mener au moins deux.
- Décrire les différents défis :

Le défi dessin : faire deviner en dessinant. (8 cartes)

Le défi mime : faire deviner en mimant. (8 cartes)

Le défi lettres : sur le mode du pendu, le meneur trace autant de tirets qu'il y a de lettres dans l'expression à faire deviner. Un participant propose une lettre. Si elle fait partie de l'expression, le meneur l'écrit autant de fois qu'elle y est présente, sinon, il trace le premier trait d'un dessin. (9 cartes)

Le défi oups ! : faire deviner sans prononcer les mots de l'expression donnée ni les mots interdits ou ceux de la même famille. (7 cartes)

Le défi buvuzuku : prononcer la phrase à faire deviner en remplaçant toutes les voyelles par une seule voyelle au choix. Exemple : « Buvons un coup » avec la voyelle U donne buvuzuku... (8 cartes)

Le défi oui-non : les participants posent des questions, celui qui fait deviner ne peut répondre que par oui ou par non. (8 cartes)

Défi lettres :
définir ensemble le dessin à l'avance. Il comporte moins de 10 traits. Le but est de deviner l'expression en moins de dix tentatives.

Bien expliquer au début ces différents modes d'expression et les rappeler si nécessaire.

Dans un premier temps, ne pas s'occuper des informations écrites au bas de la carte.



Expliquer ce qui n'est pas compris et le sens de ces actions.

Les étapes 2 et 3 ne sont pas forcément consécutives à l'étape 1, on peut entreprendre de découvrir les actions sans les faire deviner auparavant.

Ce jeu peut être transformé en un jeu de plateau dont les cases correspondent aux différents défis.

- Constituer deux ou trois équipes.
- L'équipe où est le joueur le plus jeune commence. L'un de ses membres est choisi pour tirer une carte au sort.
- Il a 1 minute 30 pour faire deviner la carte à son équipe en respectant le mode d'expression indiqué. Chacun peut faire autant de propositions qu'il le souhaite. Les enfants des autres équipes écoutent car il est possible qu'ils tombent sur la même carte si elle n'a pas été trouvée.
- Si la carte est devinée, l'équipe la conserve et gagne 1 point. Sinon, elle est remise dans le tas. C'est à l'équipe suivante de jouer.
- La première équipe qui atteint 10 points a gagné. On peut décider d'arrêter le jeu au bout de 30 minutes.

- Chaque équipe à tour de rôle relit l'ensemble de ses cartes, y compris les informations écrites au bas de la carte.
- Noter à chaque fois sur un tableau une idée qui permette aux enfants de se souvenir de l'ensemble des cartes lues.

- Le groupe joue ensemble.
- Chaque enfant choisit deux actions pour lesquelles il a des progrès à faire et s'engage à faire des efforts dans ce domaine. Ceux qui le souhaitent peuvent dire les actions qu'ils ont choisies. On peut aussi les noter par écrit pour s'en souvenir et faire le point plus tard.

2

20 min

3

10 min

