



» LA FÊTE DES GRANDIR

Décembre 2023

La Fête des Grandir va permettre aux nouveaux Farfadets de découvrir le monde des Farfadets. C'est la première fois que les enfants se réunissent. Ils vont vivre leur première épopée. Tom et Prune, nos deux lutins viennent à la rencontre des Farfadets pour leur demander de l'aide dans la collecte des Trésors.

Point d'attention : être vigilant à la place donnée aux 2^{èmes} années qui ont déjà vécu ce temps.

OBJECTIFS

- Vivre une expérience de scoutisme
- Découvrir le cadre symbolique
- Découvrir les 6 Grandir de la proposition pédagogique des Farfadets.

TEMPS DE L'ACCUEIL

Pour cette première rencontre, il est important que le responsable farfadet soit présent et anime avec les parents animateurs volontaires. L'accueil des parents et des enfants fait partie intégrante de l'activité.

Pour l'enfant, c'est un moment de transition : il dit au revoir à son parent. Ce temps d'accueil doit susciter chez l'enfant l'envie de venir et rester à la ronde.

→ Proposer des petits jeux d'attente (accroche-décroche, un facteur, ...)

Pour les parents, ce peut être un moment d'échange d'informations.

Si la ronde a déjà une malle, vous pouvez l'ouvrir à ce moment-là.

Pour démarrer la rencontre, on peut demander aux Farfadets ce qu'ils pensent vivre aujourd'hui. La personne en charge de l'animation de ce temps accueille leurs réponses avec bienveillance et veille à donner la parole à chacun. Elle synthétise les réponses, les reformule si nécessaire et pose la question suivante : et pour vivre tout ça, est-ce que nous avons besoin de connaître le prénom de chacun ? Elle oriente la réponse vers le oui et lance le jeu Brise-Glace.

→ Plusieurs propositions de jeux : toile d'araignée, dauphin-dauphine, pelote de laine, ...



TEMPS DE DECOUVERTE DU CADRE SYMBOLIQUE ET DE LA PEDAGOGIE

- MISE EN SCENE

Soit la ronde fait le trajet accompagné de Tom et Prune, soit on choisit que les lutins ne soient pas présents mais guident la ronde au moyen de messages, de lettres ou d'une carte....

On peut intégrer ici les deuxièmes années :

Par exemple, ils peuvent se charger de raconter l'histoire de Tom et Prune seuls ou sous forme de questions posées par l'adulte si c'est trop difficile. Dans ce cas, il faudrait qu'ils aient revu l'histoire chez eux avant. Il est également possible de la mettre en scène, il faudra alors un temps de préparation en amont.

Idées pour mettre en scène l'histoire de Tom et Prune : lettre-missive, lecture dans un livre de contes, marionnettes, ombres chinoises,

Voici l'histoire de Tom et Prune que vous pouvez retrouver dans le carnet farfadet : *Notre histoire commence un soir de pleine lune, sur une lande lointaine. Un groupe de petits êtres de la Terre est rassemblé autour du feu. Ces lutins légendaires doués de paroles sont des êtres très intelligents qui gardent de nombreux trésors. Certains prétendent même qu'ils les cacheraient au pied de l'arc-en-ciel. Parmi ce groupe, se trouvent Tom et Prune, deux lutins farceurs et joyeux dont le tour est venu d'être les gardiens des trésors. Leur mission est de parcourir le monde, de découvrir les plus beaux trésors et de contempler la nature : ainsi ils vivent des épopées.*

C'est le jour où Tom et Prune vont devenir les gardiens de la malle, ils doivent quitter leur village pour se rendre à la Ronde rejoindre les autres êtres légendaires.

Tom et Prune font aujourd'hui appel à nous pour accomplir leur première mission : retrouver les 6 Grandir des Farfadets.

- BUT DU JEU :

Découvrir les différents Grandir.

Pour chaque Grandir, plusieurs jeux ou activités sont proposés avec des niveaux en fonction du temps de préparation en amont. Cela permet aussi de varier les activités d'une année à l'autre en fonction des enfants de la ronde et/ou des parents-animateurs.

- A PREPARER A L'AVANCE :

Prévoir un panneau avec le dessin d'une carte ou de chemins qui mènent à l'arc en ciel.

Prévoir aussi les logos des 6 Grandir à coller sur le panneau au fur et à mesure des activités.

- MATERIEL DE DEPART :

- un paper-board ou affiche
- les 6 logos des Grandir
- le matériel pour chaque activité du jeu



- DEROULE DU JEU

Point d'attention : Des couleurs indiquent la facilité de préparation : vert pour facile et rapide à préparer, orange pour une préparation plus longue et rouge pour une préparation en amont plus longue.

Après chaque activité :




- L'animateur nomme le Grandir et fait le lien avec l'activité vécue.
- un enfant colle le logo correspondant sur le panneau.

1) Sur le sentier : Grandir avec les Autres

Objectif : faire connaissance



Pour vivre cette épopée ensemble, il faut qu'ils se connaissent bien. Les enfants peuvent venir d'un même village ou ville mais aussi de quartiers ou de villes ou villages différents. Sur les conseils de Tom et Prune, les lutins, le meilleur moyen d'en apprendre plus sur les copains, c'est forcément de jouer ensemble.

Proposition de jeux ou d'activité	Durée	Matériel à prévoir
Se ranger en rang selon des critères énoncés par le meneur de jeu : par ordre de taille, par pointure, par mois de naissance, par nombre d'enfants dans la famille.... (Ce jeu peut être animé par un farfadet de 2 ^{ème} année)	10 min environ 	Aucun
Loto Réaliser une carte par enfant avec 6 cases. Dans chaque case, mettre une question en rapport avec un des enfants. Les enfants doivent aller interroger les autres pour trouver à qui correspond la phrase de chaque case. Exemples : je ne suis pas né en France / je n'ai que des grands frères et sœurs / Je joue de la guitare...	10 min environ 	Cartes de loto à préparer avec 6 cases maximum + stylo par enfant
Blason Chaque enfant réalise un blason : écrire son prénom, dessiner son animal préféré, ce que j'aime, ce que je déteste, mon activité préférée, ...	15 min environ 	Préparer à l'avance les blasons vierges que les enfants n'auront plus qu'à compléter + feutres





Traverser la rivière : Grandir avec son corps

Objectif : développer des aptitudes physiques

Pour continuer le chemin, ils doivent absolument traverser la rivière, cet obstacle nécessite de bien se coordonner et d'être attentif.




Proposition de jeux ou d'activité	Durée	Matériel à prévoir
Traversée en barque On peut tendre une corde au-dessus d'une rivière matérialisée par 2 cordes posées au sol. Les enfants montent à tour de rôle sur une planche de skate et se tire avec la corde pour traverser la rivière. Le skate représente une barque.	10 min environ 	Un skate ou une planche à roulette et une corde
Saut de rochers On peut matérialiser les rochers de la rivière par des morceaux de carton et les berges par 2 cordes / ficelles posées au sol. Il faut sauter de « rocher » en « rocher » pour traverser la rivière.	10 min environ 	Cordes ou ficelle, morceaux de carton

2) Dans la lande : Grandir avec Sagesse

Objectif : s'écouter, élaborer des règles pour vivre ensemble

Dans la lande, 3 chemins s'offrent à eux pour entrer dans la forêt, il semble important que chacun puisse s'écouter pour décider ensemble quel chemin prendre.



Proposition de jeux ou d'activité	Durée	Matériel à prévoir
Téléphone arabe Les enfants sont assis en rond. L'animateur du jeu lance deux phrases, une dans chaque sens. A la fin du jeu, démontrer qu'il n'est pas possible de comprendre les deux phrases et qu'il est donc nécessaire de s'écouter pour décider ensemble.	10 min environ 	La carte afin de visualiser le chemin à prendre en fonction des instructions du téléphone arabe.

Les enfants réfléchissent à un moyen de laisser parler chacun sans couper la parole comme le bâton de parole par exemple.





3) Dans la forêt : Grandir avec ses mains et sa tête

Objectif : développer sa créativité

Dans la forêt on trouve plein de trésors à ramasser, c'est l'occasion de trouver et décorer un bâton de parole.



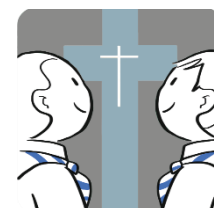
Proposition de jeux ou d'activité	Durée	Matériel à prévoir
Décorer un objet Décorer le bâton de parole pour que les enfants se l'approprient. Si le bâton de parole n'est pas choisi, décorer un cadre où l'on pourra mettre une photo de la ronde prise lors de la sortie qui sera rangé dans la malle aux trésors	10 min environ 	De la colle, des feutres, des rubans, des petits morceaux de tissu et ce que les enfants auront pu ramasser dehors (feuilles, plumes, ...)
Ecrire la Charte de la Ronde A partir de la fiche sur la Charte de la ronde, prévoir un temps d'animation pour que les enfants réfléchissent aux règles de vie de la Ronde.	20 min environ 	Affiche ou grande feuille, feutres Fiche Charte de la ronde



Si la Charte n'est pas rédigée lors de la fête des Grandir, il faudra prévoir ce temps lors de la réunion suivante.

4) Gravier la montagne : Grandir avec Jésus

Objectif : prendre la parole devant les autres et se réjouir devant les merveilles de la nature.

Le chemin est long et difficile, les épreuves sont fatigantes, on propose en arrivant en haut de faire une pause.



Proposition de jeux ou d'activité	Durée	Matériel à prévoir
Temps spi Utiliser les propositions de texte, de geste, de prière en annexe de cette fiche	15 min environ 	Feuille avec la prière Farfadet pour chacun
Photolangage Chaque enfant choisit une photo qui lui plait et explique pourquoi. On utilise ensuite le déroulé sous le tableau pour mettre en œuvre ce temps	15 min environ 	Des photos de paysages vus du ciel. En prévoir plus que le nombre d'enfants afin qu'ils aient le choix

En haut de la montagne, on voit l'arc en ciel. C'est le moment de dire merci et de prendre un temps de prière ou spirituel.



Proposition de déroulé pour le photolangage

- ➔ On prend le temps de se reposer en silence avec de belles photos de paysage
- ➔ On aperçoit l'arc-en-ciel en haut de la montagne
- ➔ On utilise le photo langage
- ➔ On peut inviter les farfadets à échanger autour de ces phrases :
 - La nature est un don de Dieu, j'apprends à la contempler.
 - La nature est belle, je dois la protéger.
 - Est-ce que c'est l'homme qui a créé la nature ?
- ➔ On peut prendre la prière des farfadets ou une autre prière (voir en annexe).

5) Arc-en-ciel, Grandir avec son cœur.

Objectif : vivre un temps des couleurs ou découvrir les couleurs des émotions.

On arrive au pied de l'arc en ciel, on vit un temps des couleurs ou le mémory avec les têtes des lutins.



Proposition de jeux ou d'activité	Durée	Matériel à prévoir
Temps des couleurs Chaque enfant dit comment il se sent. Il peut positionner une étiquette avec son prénom sur l'arc-en-ciel.	10 min environ ●	Arc en ciel des émotions et lutins
Jeu du Memory Les enfants jouent à tour de rôle et essaient d'associer les lutins par paires.	15 min environ ●	Memory à imprimer
Jeu des 7 familles des émotions On peut découvrir le jeu des 7 familles soit en y jouant de manière classique, soit en choisissant une famille et en expliquant les différentes cartes.	15 min environ ●	Jeu des 7 familles des émotions (boutique scoute)



6) Clôture de la fête des Grandir

On clôture la fête des Grandir par le cérémonial suivant en présence de tous les parents

Puis le responsable farfadet dit : « Vous venez de découvrir le premier trésor des farfadets : les 6 Grandir. Acceptez-vous de grandir avec l'aide des parents et des copains de la ronde et de découvrir tous les trésors qui sont en vous ? »

Les farfadets répondent : « Oui ! »

Le responsable Farfadet remet à chaque enfant l'insigne des Farfadets : « Je te remets l'insigne des Farfadets, il signifie que tu choisis de grandir à la ronde et de vivre des épopées pour découvrir les trésors du monde mais aussi ceux qui sont en toi. »

On peut aussi, pour donner du sens, lire un texte autour de grandir.

Puis pour fêter la découverte de la Loi et l'arrivée des nouveaux dans la ronde, on chante le chant des farfadets.

Le temps se termine autour d'un gouter festif.

PROPOSITIONS DE TEXTE, DE GESTE ET DE PRIERE POUR L'ACTIVITE 4)

GRAVIR LA MONTAGNE : GRANDIR AVEC JESUS

Texte profane – le petit prince et le renard (extraits du Petit Prince d'Antoine de Saint-Exupéry)

- Qu'est-ce que signifie "apprivoiser" ?
- C'est une chose trop oubliée, dit le renard. Ça signifie "créer des liens..."
- Créer des liens ?
- Bien sûr, dit le renard. Tu n'es encore pour moi qu'un petit garçon tout semblable à cent mille petits garçons. Et je n'ai pas besoin de toi. Et tu n'as pas besoin de moi non plus. Je ne suis pour toi qu'un renard semblable à cent mille renards. Mais, si tu m'apprivoises, nous aurons besoin l'un de l'autre. Tu seras pour moi unique au monde. Je serai pour toi unique au monde...
- Je commence à comprendre, dit le petit prince. Il y a une fleur... je crois qu'elle m'a apprivoisé...
- C'est possible, dit le renard. On voit sur la Terre toutes sortes de choses...

- Ma vie est monotone. Je chasse les poules, les hommes me chassent. Toutes les poules se ressemblent, et tous les hommes se ressemblent. Je m'ennuie donc un peu. Mais, si tu m'apprivoises, ma vie sera comme ensoleillée. Je connaîtrai un bruit de pas qui sera différent de tous les autres. Les autres pas me font rentrer sous terre. Le tien m'appellera hors du terrier, comme une musique. Et puis regarde ! Tu vois, là-bas, les champs de blé ? Je ne mange pas de pain. Le blé pour moi est inutile. Les champs de blé ne me rappellent rien. Et ça, c'est triste ! Mais tu as des cheveux couleur d'or. Alors ce sera merveilleux quand tu m'auras apprivoisé ! Le blé, qui est doré, me fera souvenir de toi. Et j'aimerai le bruit du vent dans le blé...



Le renard se tut et regarda longuement le petit prince :

- S'il te plaît... apprivoise-moi ! dit-il.
- Je veux bien, répondit le petit prince, mais je n'ai pas beaucoup de temps. J'ai des amis à découvrir et beaucoup de choses à connaître.
- On ne connaît que les choses que l'on apprivoise, dit le renard. Les hommes n'ont plus le temps de rien connaître. Ils achètent des choses toutes faites chez les marchands. Mais comme il n'existe point de marchands d'amis, les hommes n'ont plus d'amis. Si tu veux un ami, apprivoise-moi !
- Que faut-il faire ? dit le petit prince.
- Il faut être très patient, répondit le renard. Tu t'assoiras d'abord un peu loin de moi, comme ça, dans l'herbe. Je te regarderai du coin de l'œil et tu ne diras rien. Le langage est source de malentendus. Mais, chaque jour, tu pourras t'asseoir un peu plus près...

Le lendemain revint le petit prince.

- Il eût mieux valu revenir à la même heure, dit le renard. Si tu viens, par exemple, à quatre heures de l'après-midi, dès trois heures je commencerai d'être heureux. Plus l'heure avancera, plus je me sentirai heureux. À quatre heures, déjà, je m'agiterai et m'inquiéterai ; je découvrirai le prix du bonheur ! Mais si tu viens n'importe quand, je ne saurai jamais à quelle heure m'habiller le cœur... Il faut des rites.
- Qu'est-ce qu'un rite ? dit le petit prince.
- C'est aussi quelque chose de trop oublié, dit le renard. C'est ce qui fait qu'un jour est différent des autres jours, une heure des autres heures. Il y a un rite, par exemple, chez mes chasseurs. Ils dansent le jeudi avec les filles du village. Alors le jeudi est jour merveilleux ! Je vais me promener jusqu'à la vigne. Si les chasseurs dansaient n'importe quand, les jours se ressembleraient tous, et je n'aurais point de vacances.

Ainsi le petit prince apprivoisa le renard. Et quand l'heure du départ fut proche :

- Ah ! dit le renard... Je pleurerai.
- C'est ta faute, dit le petit prince, je ne te souhaitais point de mal, mais tu as voulu que je t'apprivoise...
- Bien sûr, dit le renard.
- Mais tu vas pleurer ! dit le petit prince.
- Bien sûr, dit le renard.
- Alors tu n'y gagnes rien !
- J'y gagne, dit le renard, à cause de la couleur du blé.



Pour nous aider à comprendre

Alors le petit Prince a apprivoisé le renard mais celui-ci est parti, il va être triste !



Quand on se fait de nouveaux amis, on est toujours triste de les quitter à la fin de la journée, mais on sait qu'on les reverra bientôt pour vivre pleins de bons moments ensemble.

Pendant la fête des grandir, les farfadets ont rencontré Tom et Prune qui les invitent à venir vivre des épopées avec eux. Ils vont s'apprivoiser peu à peu. Les Farfadets en ce début d'année, ne se connaissent pas tous et pas très bien. Les nouveaux ont peut-être un peu peur. Mais ils vont tous devenir des amis et s'apprivoiser.

Gestes

On peut demander à chaque farfadet d'écrire son prénom sur un cailloux. Ces cailloux représentent tous les Farfadets qui vont faire route ensemble cette année. Ensuite chaque enfant donne son caillou à son voisin. Cela représente un début d'amitié.

On peut ensuite prendre un pain que l'on partage tous ensemble parce qu'on est Co-pain.

On peut finir en lisant tous ensemble la prière farfadet

Prières

Prière des Farfadets :

Jésus, mon ami, me voici devant Toi
Avec mes copains.
J'ouvre mes mains, mon cœur, pour
T'accueillir.
J'aime prendre du temps pour Te parler
Je partage avec Toi mes trésors :
Je grandis en disant :
Pardon
S'il te plaît
Merci
Je T'aime

Prière Seigneur tu aimes quand je grandis (Ma vie est un trésor, édition Tardy.)

« Parfois grand. Parfois petit. C'est dur de vivre comme des grands.
Maman me dit. Papa me dit. Et moi, qu'est-ce que je dis ?
J'ai dans mon corps, J'ai dans ma tête, J'ai dans mon cœur, Plein de force pour grandir.
Parfois grand. Parfois petit. Seigneur, tu m'aimes comme je suis.
Parfois grand. Parfois petit. Seigneur, tu m'aimes quand je grandis. »



RESSOURCES :

SUR LE WEB :

- www.cap-eveil.fr
- Échangez et partagez vos expériences sur le groupe Facebook : www.facebook.com/groups/coindelaronde

LIVRES :

- Livret de Jeux avec les 6-8 ans volume 3 édition Les Presses d'Ile de France
- Copain : 200 activités édition Milan Jeunesse
- Copain des jeux édition Milan Jeunesse
- Diapason jaune édition Les Presses d'Ile de France