



**SCOUTS
GUIDES**
DE FRANCE

**Scouts
et
Guides**

➤➤ Différentes techniques de feu

Scintille

– 12/11/2022

Durée : 1h

Nombre de chefs et cheftaines : 1

OBJECTIF

- A la fin de ce temps nature les jeunes auront découverts différentes techniques de feu et auront pu expérimenter les contraintes liées à cet allumage.

ORGANISATION ATELIER

MATERIEL NECESSAIRE

Boîtes de conserves pour fabriquer un « rocket stove » :

- 2 grandes
- 2 moyennes
- 3 petites

Un jerrycan rempli d'eau

DEROULEMENT GENERAL

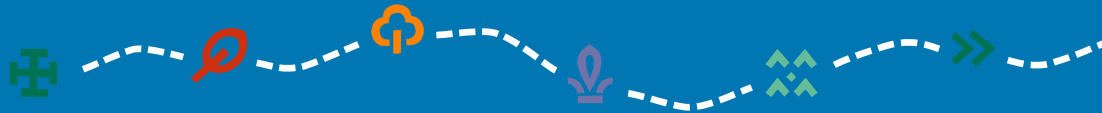
Durée	Durée cumulée	Actions
5 min	5 min	Accueil - Introduction
25 min	30 min	Expérimentation avec la contrainte
25 min	55 min	Généralisation et échange de pratique
5 min	1 h	Conclusion – A vous de jouer dans vos communautés





DESCRIPTION DETAILEE DU TEMPS

<h3>Cadre</h3>	L'activité se déroule dans un lieu défini, qui permettra de créer 4 foyers de feu au même endroit. Il est donc important de respecter toutes les règles de sécurité inhérentes à l'allumage d'un feu.
<h3>Règles</h3>	Respect du temps accordé.
<h3>Equipe</h3>	Il y a 5 équipes. 4 équipes qui devront expérimenter et 1 équipe qui sera en charge du jury
<h3>Imaginaire</h3>	Pas d'imaginaire.
<h3>Rôles</h3>	L'animateur-riche de l'atelier est là pour expliquer les consignes et créer une dynamique. 4 équipes qui devront expérimenter 1 équipe qui aura la charge du jury
<h3>Actions</h3>	<p>Accueil – Introduction : Présentation du déroulement de l'atelier, des contraintes et des rôles des 5 équipes.</p> <p>Expérimentation avec la contrainte On demande la création de 5 équipes, 4 qui expérimente et une cinquième qui sera au jury.</p> <p>L'équipe de jury devra créer sa grille de notation, le temps que les autres équipes expérimentent (elle doit créer 4 critères sérieux et 2 autres critères plus bancaux). Le jury ne dévoile pas ses critères avant la restitution finale</p> <p>Les équipes qui expérimentent doivent proposer 3 solutions :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Une solution sans matériel - Une solution avec du matériel classique de camp - Une solution avec du matériel illimité (on peut bien sûr aller dans l'excès pour s'amuser) <p>Généralisation et échange de pratique A la fin du temps imparti, chaque équipe présente devant tout le monde ses trois solutions. Le jury note l'équipe et dévoile à la fin ses critères et sa notation.</p> <p>Conclusion – A vous de jouer dans vos communautés</p>



	<p>Vous avez pu découvrir différentes techniques, il en existe d'autres encore. N'hésitez pas à expérimenter. Pour aller plus loin, vous pouvez regarder les différentes de bois qui existent, pour pouvoir développer au mieux vos feux.</p>
Sens	<p>Apprendre différentes techniques de feu, notamment pour des nouveaux chef-taines qui viendraient rejoindre le mouvement. Proposer aux personnes plus expérimentées d'aller plus loin.</p> <p>Utiliser la compétition comme prétexte pour créer une dynamique.</p> <p>Passer un moment convivial mêlant information et amusement.</p>

