

» ACTIVITE SCOUTE DE PROXIMITE (ASP) FARFADETS

Juin 2023

L'ASP c'est :

- Un évènement pour recruter des enfants de 6-8 ans et compléter/ouvrir la ronde
- Un temps ponctuel dans l'année que tu peux renouveler, pour aller à la rencontre d'autres enfants et parents
- Une rencontre en extérieur pour jouer et être visible
- Un temps facile à organiser

Un seul objectif : se rencontrer, jouer ensemble, passer un bon moment et recruter !

Cette fiche est à utiliser avec les outils développés par le mouvement : la carte ASP, checklist de la préparation d'une ASP, Assurer le cadre légal d'une ASP ... Retrouver ces outils via le site des farfadets : farfadets.sgdf.fr

L'ASP COMMENT CELA S'ORGANISE

J - 2 mois

- Présentation de la démarche au groupe puis aux Parents Animateurs
- Co-construction de la rencontre (choix des dates, contenu, qui fait quoi, logistique, lieux, aspect réglementaire...) avec le groupe et le territoire. Inviter les parents à participer à l'organisation.
- Les enfants peuvent avoir une place à un moment de l'animation et pour cela on peut les impliquer.

Remarque : il n'est pas nécessaire d'avoir un Responsable Farfadets pour organiser une ASP. Le soutien du territoire ou d'un groupe voisin peut être sollicité.

J - 1 mois

- Repérage des lieux
- Invitation : affichage, courrier, publication sur des sites internet/réseaux sociaux (ou tout moyen de communication) groupe – de la mairie – des écoles, indiquer aux enfants d'inviter leurs copains, indiquer aux parents d'inviter les familles de leur entourage ...



- Préparation de la rencontre avec les farfadets et les parents
 - Préparer les farfadets à la rencontre
 - Les invitations peuvent être préparées avec les farfadets
 - Préparation du temps d'animation avec les farfadets et les Parents Animateurs
- Préparation des documents nécessaires pour l'accueil : autorisations, fiche d'inscription...

Après la rencontre, le bilan

- **Avec le groupe** : combien de nouvelles inscriptions, relecture du déroulement, envisager une nouvelle ASP ?
- **Avec les parents animateurs** : Comment ont-ils vécu ce temps ? Qu'ont-ils observé ?
- **Avec les farfadets** : Vivre un temps des couleurs.

UN EXEMPLE DE DEROULE DE L'ASP

Le détail des jeux et activités sont dans l'annexe.

- Accueil des enfants et des parents sur le lieu de rendez-vous avec un temps de brise-glace simple comme zip zap, qualificatifs rythmés, serpent musical, etc.
 - Pensez à bien indiquer l'adresse du lieu, comment s'y rendre et comment vous trouver sur place. Sur le lieu, vous devez être visible pour que ce soit simple pour les personnes invitées.
 - Pensez sur place à mettre en avant du "matériel" scout, des éléments du cadre symbolique pour éveiller la curiosité des personnes invitées : avoir une tente, chemise + foulard, un tableau qui présente le groupe et les unités, les créations des unités durant l'année, une malle au trésor...
 - Pensez à faire un « parcours » d'accueil pour bien accueillir, faire remplir les papiers nécessaires, donner des badges avec des prénoms et porter des badges avec les prénoms et rôles dans le groupe.



Enfants de 6-8 ans	Parents
<ul style="list-style-type: none"> • Jeux (règles des jeux en annexe) <ul style="list-style-type: none"> Poisson pêcheur Béret Tomates Accroche décroche Épervier Chameau chamois Dauphin dauphine <p>Ces jeux sont des exemples qui ne nécessitent pas de préparation.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Plusieurs possibilités <ul style="list-style-type: none"> ○ Présentation du groupe et de la ronde, des activités farfadets et du scoutisme en général ○ Participer au jeu ○ Café-débat : qu'est-ce que le scoutisme ? Quelles sont les valeurs ? La place des parents dans le scoutisme ?

Remarque : les enfants de moins 6 ans sont sous la responsabilité de leurs parents et ne participent pas aux jeux et aux activités avec les farfadets et les 6-8 ans.

Et ensuite :

- Temps de faire ensemble
 - L'arbre de l'amitié
 - La fresque des mains
- Goûter (simple)
 - Gâteaux faits par les parents (attention aux allergies éventuelles)
 - Eau et sirop
- Temps de l'au-revoir
 - Remercier
 - Inviter à s'inscrire
 - Chant et musique



ANNEXE

IDEES DE JEUX

Le poisson pêcheur

- Délimiter un terrain assez grand pour permettre le bon déroulement du jeu.
- Former deux équipes (les poissons et les pêcheurs).
- Pour débiter une partie de poissons pêcheurs, il faut tout d'abord former deux équipes. Les équipes doivent être composées du même nombre de joueurs. Il y a donc une équipe de pêcheurs et une équipe de poissons.
- Dans un premier temps, les pêcheurs doivent convenir ensemble d'un nombre (5 par exemple). Ensuite, ils doivent former une ronde et lever les bras en l'air tout en se tenant la main. Une fois les bras levés ils doivent compter, à haute voix, jusqu'au nombre convenu (5, dans notre exemple).
- Pendant ce temps, les poissons traversent la ronde en passant au milieu de celle-ci. Une fois que les pêcheurs arrivent au nombre décidé (5), ils baissent tous leurs bras en même temps pour capturer les poissons.
- C'est le moment pour les pêcheurs de compter le nombre de poissons attrapés. Les poissons capturés deviennent alors pêcheurs, ainsi la ronde s'agrandit. On recommence jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un seul poisson en liberté.
- Le dernier poisson en liberté remporte la partie. Lors de la partie suivante, il est bien d'inverser les rôles. Les poissons deviennent pêcheurs et vice-versa.

Le béret

- Ce jeu se joue en 2 équipes de nombre égal
- Chaque joueur reçoit un numéro
- Les numéros sont identiques dans les deux équipes
- 1 objet « le béret » est mis au centre du jeu
- Le meneur appelle un numéro ex le 5
- Les joueurs des équipes courent vers le « béret » pour le rapporter dans leur équipe sans se faire toucher
- Comptabilisation des points
- Possibilité d'appeler plusieurs numéros en même temps

La tomate

Le jeu de la tomate est un jeu de ballon qui se joue à plusieurs. Dans le jeu de la tomate, le but est de réussir à faire passer le ballon entre les jambes écartées des autres joueurs, seul moyen de les éliminer les uns après les autres.

Chameaux chamois

Le meneur de jeu improvise une histoire, dans laquelle il cite fréquemment les mots « chameaux » et « chamois ». Quand le meneur dit « chameaux », les chameaux courent se réfugier dans leur camp pendant que les chamois essayent de les attraper. Si un chamois touche un chameau, celui-ci devient chamois à son tour

Et tous les jeux que vous connaissez ! Epervier, dauphin dauphine, accroche décroche ... ou que vous trouverez dans les nombreux livres de jeux (boutique SGDF et autre)



IDEES DE BRISE-GLACE

Ceux qui, comme moi, aiment

Dans ce jeu, il s'agit de dire « Ceux qui, comme moi, aiment [...] » avancent d'un pas ». La personne qui dit cela s'avance alors d'un pas vers le centre et les autres qui, comme lui, aiment la chose énoncée s'avancent également. Puis ils reculent et un autre participant se lance sur une autre idée.

Jeu du Zip Zap

Les participants sont en cercle.

L'animateur, au centre, désigne tour à tour l'un des participants.

Lorsque l'animateur dit « Zip ! » : la personne désignée doit prononcer le plus vite possible le prénom de son voisin de droite.

Lorsque l'animateur dit « Zap ! » : la personne désignée doit prononcer le plus vite possible le prénom de son voisin de gauche.

Lorsque le meneur dit : « Zip-Zap ! » : tous les participants doivent changer de place et ne plus bouger

Bonjour !

Ce jeu est très simple. Chaque participant est invité à se présenter en disant « Bonjour + je m'appelle [prénom] + un geste qui accompagne le prénom ».

Le geste peut être de n'importe quel ordre (avec les mains, les jambes, tout le corps...).

Les autres participants répondent alors en disant « Bonjour + prénom + refaire le geste ».

IDEES DE BRICOLAGES DE GROUPE

Fresque avec leurs mains, multicolore qui pourrait être exposée dans le local de l'association en souvenir de cette journée



Chaque participant fabrique sa feuille afin de faire afin de créer un arbre de l'amitié et chacun repart avec la feuille d'un copain

