

4
DEFI
Rayons de joie
أشعّوا فرحاً

4 Mai
2014

Rallye Branche
louvette



كشافة لبنان
Les Scouts du Liban

HISTOIRE

Après avoir visité différentes tribus et parcouru de nombreux chemins, Ravina arrive à « Amadahy », la forêt d'eau. Elle est comme dans un rêve... Elle, qui vient d'une région aride sans vie, se retrouve dans une forêt remplie d'eau.

C'est là qu'elle rencontre Chowilawu dont le nom signifie «ensemble unis par l'eau».

Ce dernier, après avoir écouté l'histoire de Ravina, lui explique le cycle de l'eau et propose de l'aider à ramener l'eau à Yatokya. Pour cela, il lui dit qu'il faudra trouver Luyana « pluie » qui apparaît quand on effectue des combinaisons entre les différents éléments qui forment le cycle de l'eau.

Alors tous les deux vont à la recherche de l'eau, de la terre, du soleil, des nuages... afin de les mettre ensemble et de retrouver Luyana qui les accompagnera à Yatokya...

القصة

من بعد ما برمت على عدّة قبائل وقطعت كثير طرقات
وصلت رافينا على «أماداهي»، غابة المياه. حسّست حالها
بحلم... هي يّلي جايي من منطقة ما فيها حياة، إكتشفت
غابة كلّها مّي.

هونيك، إتعرّفت على «شووويلاهو»، يّلي إسمو بيعني «كلّنا متحدين من ورا
المّي».

من بعد ما سمع قصة «رافينا»، بيعرض عليها «شووويلاهو» إنّو يفتّسرها
دورة المّي، لازم يلاقوا «لويانا» يعني الشّتب يّلي بتظهر لما نجمع عناصر معينة
بتشكّل دورة المّي.

فبينطلقوا «شووويلاهو» و«رافينا» ليلاقوا الأرض، الشمس، الغيوم... بهدف إنّو
يجمعون كرمال يخلقوا «لويانا» يّلي رح ترافقهم على ياتوكيا.



1- Rencontre de l'eau avec la terre | لقاء الميِّ مع الأرض

Relai jeu de l'eau :

- Mettre de l'eau dans un gobelet, le porter par la bouche et le verser dans un récipient ;
- Prendre de l'eau avec une paille et la verser dans un récipient;
- Transporter l'eau avec une éponge.

Le but du jeu est de faire parvenir la plus grande quantité d'eau à l'autre bout du trajet.

- لعبة تتابع (relai)
- وضع ميِّ بكباية ونقلها بواسطة الفم بهدف ملء سطل؛
- نقل ميِّ بواسطة شالومو (chalumeau)؛
- نقل ميِّ بواسطة إسفنجة.
- السادوسية يَلِّي بتنقل أكبر كمية من الميِّ بترج.

2- Rencontre de l'eau des rivières avec l'eau des océans | لقاء ميِّ الأنهر مع ميِّ المحيطات

- Les animateurs désignent deux louvettes de chaque sizaine.
- L'une des deux aura les yeux bandés et mettra une bouteille remplie d'eau entre les jambes.
- L'autre sera assise sur une chaise avec un gobelet entre les jambes.
- La première louvette (avec la bouteille entre les jambes) sera placée en face de la deuxième louvette, à l'opposé de la pièce.
- La louvette assise devra guider l'autre jusqu'à elle. Mais elle va la guider d'une manière renversée (Par exemple : s'il faut aller à droite, la louvette dit « gauche »).
- Une fois cela effectué, la louvette debout devra ouvrir sa bouteille et verser le contenu dans le gobelet situé entre les jambes de l'autre louvette sans le renverser.
- Quand tous les membres de la sizaine auront joué les deux rôles, la sizaine qui a collecté le plus d'eau gagne.

- قائد اللعبة بيختار جرموزتين من كل سادوسية.
- واحدة من الجرموزتين بتكون مغمضا عيونها وحاطا قنينة معبّاي ميِّ بين رجليها.
- الجرموزة الثانية بتكون قاعدة على كرسي وحاطا كباية بين رجليها.
- الجرموزتان بكونوا بوجه بعضن بس في مسافة بيناتن. الجرموزة يَلِّي قاعدة بدأ تدل الجرموزة الثانية لتوصل لعندها ونفضي القنينة بالكباية. وكرمال تدلها بدها تستعمل كلمات بتدل على عكس شو هيِّ عم بتجرّب تقول. (مثلاً: شمال تتروح يمين).
- بتخلص اللعبة لما تلعب كل الجرموزات الدورين والسادوسية الراححة هي يَلِّي جمعت أكثر شي ميِّ.

لقاء المي مع الشمس | 3- Rencontre de l'eau avec le soleil

- Une sizaine représente les rayons du soleil et l'autre les gouttes d'eau.
- Les rayons du soleil ont un foulard dépassant de leur pantalon ; ils doivent attraper les gouttes d'eau.
- Une fois attrapée, la goutte doit essayer de prendre le foulard du rayon qui compte à haute voix lentement jusqu'à 10. Si la goutte prend le foulard, le rayon sort du jeu ; si non la goutte perd.

- سادوسية بتمثل الشمس والتانية المي.
- أشعة الشمس عندن وشاح (foulard) مربوط بخصرن ولازم يحاولوا يلقطوا نقاط المي.
- لما تلتقط نقطة مي، بدّها تجرّب تاخذ وشاح إشعاع الشمس يلي لقطها ويّلي بكون عم بعدّ للعشرة.
- إذا خسّر الإشعاع الوشاح هو بيخسر وإلا النقطة بتخسر.

4- Rencontre de la vapeur avec le nuage |

لقاء البخار مع الغيمة

- On délimite un terrain (par exemple 12 m. par 12 m.).
- Les loupettes qui forment le nuage se tiennent par la main. Elles ne doivent pas se détacher.
- Les autres loupettes (les vapeurs) doivent éviter de se faire encercler par les loupettes du nuage sans sortir du terrain.
- Si une loupette se fait encercler par le nuage, elle devient une partie de ce dernier et donne la main à l'un des bouts de la chaîne.
- Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus de vapeur.
- Chaque sizaine doit jouer 2 fois. La première fois elle représentera la vapeur et la 2ème le nuage.

- من رسم أرض اللعبة يلي رح نلعب فيها (مثلاً: 12x12).
- الجرموزات يلي بشكلوا الغيمة بكونوا ماسكين إيدين بعض وما لازم يفلتوا.
- باقي الجرموزات (البخار) لازم يتجنبوا إنو يحاوطوهن الجرموزات يلي بشكلوا الغيمة من دون ما يضرهوا من أرض اللعبة.
- إذا حاوطت الغيمة جرموزة بتصير هيدي الأخيرة جزء من الغيمة وبتلقط إيد الجرموزات يلي بشكلوها.
- بتخلص اللعبة لما يبطل في بخار.
- كل سادوسية بتلعب الدورين: مرّة الغيمة ومرّة البخار.



5- Rencontre d'un nuage avec un autre nuage (Jeu commun) | لقاء الغيمة مع الغيمة (لعبة مشتركة)

- Chaque sizaine doit avoir un son pour imiter le son de l'eau (plouf-drop-shhhh...)
- Toutes les participantes auront les yeux bandés et seront dispersées sur le terrain. Elles doivent crier le son qu'elles ont choisi pour réunir la sizaine (pour réunir leur nuage).
- Si l'une des louvettes d'une sizaine attrape une participante de l'autre sizaine, celle qu'elle a attrapée doit rester sans bouger, ni crier pendant 30 secondes.
- Le jeu se termine quand tous les nuages seront rassemblés. Et la première sizaine à se rassembler gagne le jeu.

– كل سادوسية بتختار صوت مثل صوت المي (صوت نقطة الحنفية، صوت الشتي...)
– يكونوا الجرموزات موزعين على أرض اللعبة ومسكرين عينيهم. ولازم يستعملوا الصوت يلي إختاروا كرمال يجمعوا السادوسية (الغيمة).
– إذا لقطت سادوسية جرموزة من غير سادوسية، بتجمد هيدي الجرموزة وما بتصرخ لـ ٣٠ ثانية.
– بتخلص اللعبة لما تتجمع كل السادوسية. وأول سادوسية بتجمع كل أعضائها بتربح.

- A la fin de chaque étape, la sizaine gagnante prend en photo les 2 éléments qui se sont réunis et la sizaine perdante prend en photo un seul de ces éléments.
- A la fin de jeu, la cheftaine distribue à chaque sizaine une photo qui montre le cycle de l'eau et les louvettes collent les éléments collectés à la place correspondante.

- يأخذ كل مرحلة من اللعبة بتأخذ السادوسية الريحانة صورة العنصرين يلي التقوا والسادوسية الخسرانة بتأخذ صورة واحد من العنصرين.
- يأخذ اللعبة بتعطي القادة لكل سادوسية صورة بتبين دورة المي والجرموزات المناسب.
بيلزقوا صور العناصر يلي جمعوها بالمحل



Les éléments qui forment le cycle d'eau

Etape 1



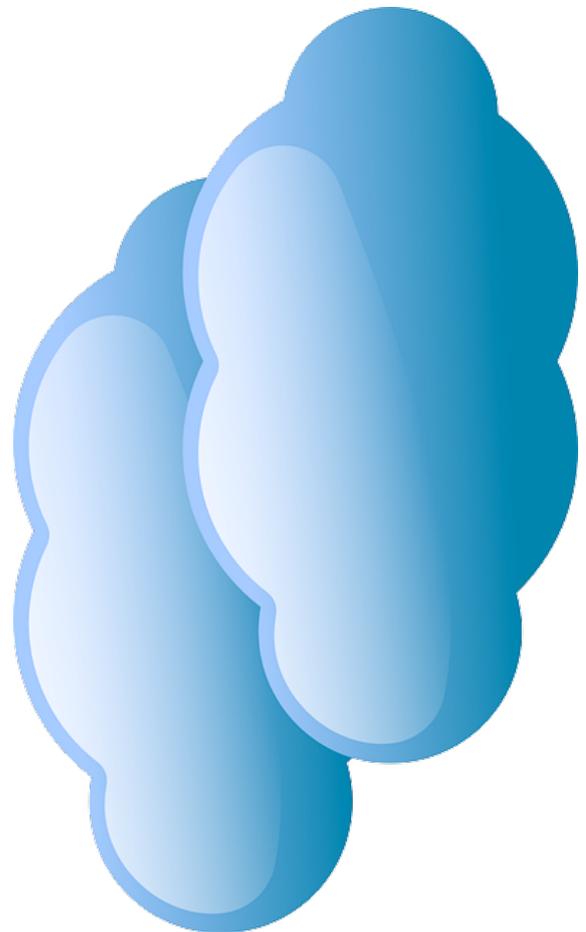
Etape 2



Etape 3



Etape 4





كشافة لبنان
Les Scouts du Liban

Association reconnue sous le numéro 964/1938
Membre de la Fédération du Scoutisme Libanais
Membre de la Conférence Internationale Catholique du Scoutisme

Siège principal: Immeuble Issa El-Khoury, Rue Abdel Wahab El-Inglizi, Sodeco, Beyrouth.
Quartier Général: Beyrouth – Collège du Sacré-Cœur, Petit Collège, 3ème étage, Gemmayzé,
(t)961.1.570424, (m)961.3.338438
Nord – Paroisse St Maron, Rue St Maron, Tripoli, (t)961.6.431261

www.scoutsduliban.org, info@scoutsduliban.org



/scoutsduliban