



# FORÊTS VERTES



JE CONNAIS LES PRÉCAUTIONS À PRENDRE QUAND JE FAIS UN FEU ET VEILLE À LEUR APPLICATION

## ÉTAPE :

**QUI EST CE ?** Je grandi quand je mange de la paille. Je meurs quand je bois de l'eau. Je ne peux pas vivre là où tout est vert, et s'il y a trop de vent. Je mange trop de bois mort.

( *Réponse* : Feu )

## ÉTAPE :

Les louvettes se mettent en cercle. Une luvette se tient au milieu du cercle couverte de crêpons oranges et marrons qui représentent le feu.

Les autres seront divisées en deux équipes : la première équipe représente les éléments qu'on doit éviter en allumant un feu (Vent, Eau, Verdure), alors que l'autre équipe sera les éléments qui aident le feu à s'allumer (Bois, Cendres, Allumettes).

La première équipe va essayer d'éteindre le feu en enlevant le crêpon du milieu, alors que l'autre équipe va aider le feu à rester allumé, en protégeant la luvette au milieu du cercle.

### **But du jeu :**

*Découvrir quelques précautions à prendre quand je fais un feu :*

- **Distance** avec tout élément combustible (arbres, réserve de bois, ...)
- **Ordre** de préparation du feu à respecter
- **Utilité** : évite de brûler du bois... pour rien!
- **Eau** à toujours garder à proximité
- **Surveiller** toujours le feu allumé, et éteint après usage.

JE RESPECTE LES ARBRES ET J'ÉVITE DE LES ABÎMER

## ÉTAPE :

Les louvettes qui symbolisent des arbres, se mettent en cercle.

La cheftaine jette des morceaux de papier qui représentent des déchets, en dessus des louvettes.

La luvette que le papier touche se met par terre.

Celle qui reste à la fin (sans qu'aucun papier ne la touche) gagne le jeu.

### **But du jeu :**

*Les papiers indiquent la pollution et les saletés. Et donc la saleté détruit la nature.*



# الغابات الخضراء



ب احترام الشجر وبتفادي  
الحاف الضرر فين

ب عرف الإشياء يلي لازم انتبهلا واتوقاها لما ولّع نار، وبتأكد إنو طبقا

## المرحلة :

الجرموزات بمثلو الشجر، وبيقوفو  
ضمن دائرة. القائدة بتكب وراق  
بترمز للزباله تحت الجرموزات.  
الجرموزة يلي بتدق فيا الورقة،  
بتقعد عالأرض، ويلي بتبقا للآخر  
(من دون ما تدق فيا ولا ورقة)  
بتربح.

## هدف اللعبة :

بتدل الأوراق على التلوث والوسخ، يعني  
الوسخ بيدمر الطبيعة.

## المرحلة :

**مين أنا؟** بكبر لما باكل قش، بموت لما بشرب مي، ما في عيش محل ما كل شي أخضر وإذا الهوا  
قوي، وباكل كثير خشب ميت. مين أنا؟  
[ الجواب: النار ]

## المرحلة :

بتوقف الجرموزات ضمن دائرة وبتوقف جرموزة وحدة بالنص، وهي مغطاية بورق crêpons لون بني  
وبرتقالي (رمز النار).

يتّم تقسيم باقي الجرموزات فريقيّن: الفريق الأول هو العناصر يلي لازم نتفادها لنوّّع النار (الهواء،  
المي، الخّصار)، بينما الفريق الثاني هو العناصر يلي بتساعد النار لتولّع (الخشب، الرماد، الكبريت).  
الفريق الأول لازم يجرب يطفي النار من خلال إخراج ورق crêpons من النص بينما الفريق الثاني لازم  
يساعد النار تظلّ والعة من خلال حماية الجرموزة يلي بالنص.

## هدف اللعبة:

اكتشاف بعض الأمور يلي لازم نتوقاها لما نوّلّع نار:

- **المسافة:** الابتعاد عن كل شي معقول يحترق ويولّع
- **الترتيب:** ترتيب الخطوات يلي لازم نعتمد لاشعال النار
- **الفايدة:** تفادي حرق الخشب من دون سبب
- **المي:** لازم تظلّ المي قريبة
- **المراقبة:** لازم دايماً تراقبو النار إذا والعة أو مطفية بعد الاستخدام



## FORÊTS VERTES



*Au début de ce jeu, la CM donne à chaque sizaine un sac de poubelle. Les louvettes doivent essayer de ramasser le plus grand nombre possible de déchets jetés dans le terrain du jeu. Le but de cette action est de sauver les animaux et les insectes dans la nature.*

**JE FAIS UNE LISTE D'INSECTES OU AUTRES ANIMAUX ET MONTRE LEUR RÔLE DANS L'ÉQUILIBRE DE LA NATURE. EN SORTIE, JE NETTOIE AUTOUR DE MOI. JE RAMASSE DANS UN SAC LES DÉTRITUS POUR LES JETER ENSUITE DANS UNE POUBELLE.**

### ÉTAPE :

**LES ABEILLES** : Les louvettes se mettent en cercle. Chaque loutette sera attachée à sa voisine à l'aide d'une ficelle. Seulement une loutette se placera au centre du cercle. Toute la sizaine doit s'entraider pour qu'elle puisse porter la loutette au centre, et l'emmener jusqu' à la source d'eau. Le trajet sera plein d'obstacles et la sizaine doit les dépasser.

**But** : Les louvettes représentent des abeilles qui travaillent ensemble pour amener l'eau à la fleur et préserver le pollen.

**LES FOURMIS** : Les louvettes ferment les yeux, et se mettent en file indienne. La première du fil aura les yeux ouverts. Elle doit aider le reste des louvettes pour qu'elles arrivent à un morceau de sucre placé dans le terrain. La dernière peut utiliser des mots spécifiques pour pouvoir les guider. Exemple : Chaud, Froid... Mais sur le trajet il y en a plein de trous (fourmilières) et la loutette doit aider les autres à les dépasser (un grand pas, un petit pas, aller à gauche, ...).

**But** : Les fourmis travaillent en marchant et vivent dans les trous de la terre. l'eau à la fleur et préserver le pollen.

**LES OISEAUX** : Les louvettes représentent les oies. Elles vont voler comme les oies (Sous forme de V), pour arriver à une destination fixée par le meneur du jeu. Ce dernier, va faire des gestes pour changer le rythme de marche des louvettes.

- 1 applaudissement ---- les louvettes doivent sauter en marchant.
- 2 applaudissements ---- les louvettes doivent se mettre par terre
- 3 applaudissements ---- les louvettes doivent crier.

La loutette qui fait un mouvement hors du rythme, sort du jeu. La sizaine qui arrive à la destination avec le plus grand nombre de louvettes, gagne.

**But** : Les oies volent ensemble sous forme de V et vivent dans des nids sur les arbres.



# الغابات الخضراء



في بداية اللعبة، بتغطي القائدة كل مجموعة كيس زبالة، حتى تحاول الجرموزات تلمّ أكبر كمية ممكنة من النفايات من أرض الملعب. الهدف من هالنشاط هو إنقاذ الحيوانات والحشرات.

بعمل لايحة بالحشرات أو حيوانات أخرى وببّين دورن بالتوازن البيئي  
بس نضهر، بنضف حولي، وجمع الزبالة بكيس حتى كَبْن بسلة المهملات

## المرحلة :

**النحلات :** بتوقف الجرموزات ضمن دائرة. وكل جرموزة بتكون مربوطة بيلي حدا بخيط، ويكون في جرموزة واقفة بالنص. كل المجموعة لازم تتساعد كرمال تحمل الجرموزة يلي بالنص وتوصلّا عنعب المي. ورج يكون في عوائق بالطريق لازم يتخطوها.

**هدف :** يتمثل الجرموزات النحلات يلي بتشتغل مع بعض حتى يوصلو مي عالزهرة ويحافظو على اللقاج.

**العصافير :** يتمثل الجرموزات البطّ وبتطير مثلن على شكل 7 حتى يوصلو على وجهة بيحددا موجه اللعبة يلي بيعمل إشارات حتى يغير نمط المشية:

زقفة وحدة ----- لازم تنط الجرموزات هني وعم يمشو  
زقفتين ----- لازم الجرموزات يقعدو عالارض  
3 زقفات ----- لازم الجرموزات تبيكي.

الجرموزة يلي ما بتلتزم بتضهر من اللعبة. والمجموعة يلي بتوصل أول شي وفيها أكبر عدد من الجرموزات بترتبج.

**هدف :** البط بطيرو مع بعض على شكل 7 ويعيشو بالأعشاش على الشجر.

**النمل :** بتغمض الجرموزات عيونن وبيوقفو ورا بعض (file indienne). أول جرموزة بتترك عيونا مفتوحين وبتقدر تستعمل كلمات معينة مثل: بارد، سخن،... حتى تدل الجرموزات على قطعة السكر. بس لازم تتنبه الجرموزة من الحفر يلي عالطريق ولازم تساعد البقية ليتخطون (خطوة كبيرة، خطوة صغيرة، رودو عالشمال...)

**هدف :** النمل بيشغلو هني وعم يمشو ويعيشو بالحفر بالأرض.