



MAINS HABILES

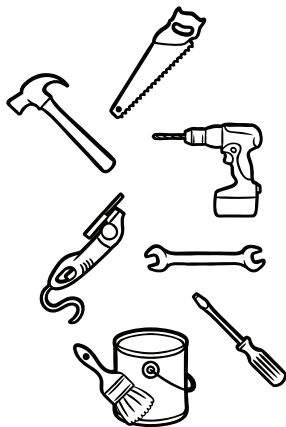
Au début, les louvettes vont découvrir les différentes catégories de mains habiles en jouant un jeu relatif à chaque catégorie avant de choisir le brevet qu'elles désirent obtenir.



ÉTAPE :

LA MENUISERIE

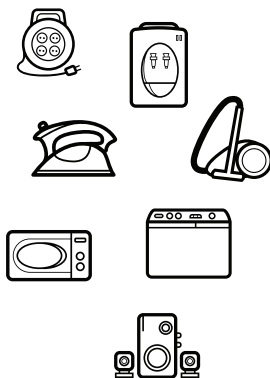
Faire correspondre à chaque outil un métier: _____



ÉTAPE :

L'ELECTRICITÉ

Les objets ci-dessous ont besoin d' _____ pour fonctionner



ÉTAPE :

LE BRICOLAGE

J'utilise les outils ci-dessous pour faire du _____





اليـد الماهرة



بالأول، على الجرـموزات اكتـشاف كل فئات "اليـد الماهرة" من خلال اللعبة الخاصة بكل فئة، قبل ما تختار شهادة المهارة يلي بدا تحصل عليها.

المرحلة :

الأعمال اليدوية

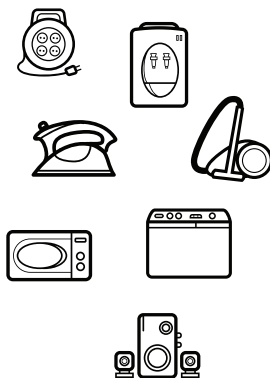
الأدوات يلي بالصورة منستعملن
لـ



المرحلة :

الكهرباء

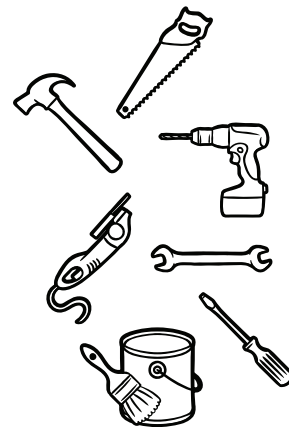
الأدوات يلي بالصورة بـدا
تحتا تشتغل



المرحلة :

النجارة

الجرـموزات بـدن يلاقو لكل أداة
مهنة:





MAINS HABILES

La Branche Louvettes a choisi comme exemple pratique le brevet de capacité suivant :



ÉTAPE :

L'ELECTRICITÉ

Cadre imaginaire : Pour motiver ses élèves, le professeur de sciences décide de leur faire une expérience sur l'électricité.

JE CONNAIS LES DANGERS DE L'ÉLECTRICITÉ ET LES PRÉCAUTIONS À PRENDRE.

Le meneur de jeu distribue à chaque sizaïne une série de photos qui représentent à la fois les dangers de l'électricité ainsi que ses bienfaits.

Chaque sizaïne doit préparer un sketch pour expliquer à la meute les dangers et les bienfaits de l'électricité et les précautions à prendre.

Le courant passe de mains en mains. On choisit un sens de départ arbitrairement.

Quand le courant arrive sur la main d'un joueur, si celui-ci tape une fois, le courant poursuit son chemin dans le même sens, s'il tape deux fois par terre, le courant change de sens.

Une main est perdue quand elle tape alors qu'elle ne doit pas taper ou quand elle doit taper et qu'au bout de deux secondes elle n'a pas tapé.

Quand un joueur perd ses deux mains, il est sorti du cercle et se retire du jeu. Pour corser le jeu, on peut exiger qu'il se joue plus rapidement, introduire la triple tape : le courant continue dans le même sens en sautant la main immédiatement après celle qui a tapé trois fois.



الييد الماهرة

فرع الجرموزات نقى شهادة المهارة "الكهرباء" كمثلي عملي:



الكهرباء

المرحلة :

استاذ الفيزياء قرر يعمل تجربة بتتعلق بالكهرباء تخلصي تلاميذو يحبو هيدوي المادة.

يعرف مخاطر الكهرباء والاحتياطات يلي لازم انتبهلا

حتى تقطع الكهرباء من أول القطيع لآخر القطيع، لازم تركع كل جرموزة حدّ الثانية ويشكلو دائرة. كل جرموزة لازم تحط ايديا على الأرض بشكل متشابك مع الجرموزة يلي حدّا.

بيختار قائد اللعبة اتجاه الكهرباء بأول اللعبة. كل ما توصل الكهرباء عند جرموزة لازم تدق على الأرض بيدها. إذا دقت مرة واحدة، بيكفي اتجاه الكهرباء بنفس الجهة. إذا دقت بيدها مرتين، بيقلب اتجاه الكهرباء.

بتخسر الجرموزة أول يد بس تغلّط أول مرّة. وبتخسر تاي يد بس تغلّط ثاني مرّة. وقت تخسر الجرموزة بتخرج من الدائرة.

قائد اللعبة بيقرر يصعب اللعبة، ويطلب إنو تقطع الكهرباء بشكل أسرع.

قائد اللعبة بوزّع لكل سادوسية صور بتمثل أهمية الكهرباء وصور بتمثل مخاطر الكهرباء.

كل سادوسية بدا تحضر Sketch بتفسّر للقطيع أهمية ومخاطر الكهرباء والاحتياطات يلي لازم ينتبهولا.