



## ARTISTE

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



### ÉTAPE :

#### LA MUSIQUE

Les louvettes doivent croiser des mots en relation avec la musique, comme guitare, flûte...

G	U	I	T	A	R	E	V	U	T	R
V	R	T	T	C	Y	C	O	R	X	S
I	Y	U	F	C	L	O	C	H	E	A
O	X	Y	L	O	P	H	O	N	E	X
L	Q	W	U	R	Z	X	D	F	L	O
O	I	O	T	D	U	M	D	U	M	P
N	S	P	E	E	D	P	J	G	A	H
H	A	R	M	O	N	I	C	A	T	O
Q	D	H	B	N	K	A	G	J	M	N
Q	A	N	U	N	X	N	V	H	A	E
C	V	T	A	M	B	O	U	R	T	O

La sizaine gagnante est celle qui devine que ses mots sont rattachés à la musique.

### ÉTAPE :

#### LE CHANT

Les louvettes doivent résoudre la charade suivante :

Mon 1er est un son que l'on fait pour dire à quelqu'un de baisser la voix :  
(Solution: CH)

Mon 2nd est les lettres successives et communes entre ces mots : antenne, mangeant, gant, racontant, hantée :  
(Solution: ANT)

Mon tout est un moyen d'exprimer la joie scoute

(Solution: CHANT)

### ÉTAPE :

#### LE DESSIN, LA PEINTURE

Les louvettes doivent mélanger les couleurs primaires pour obtenir les couleurs secondaires (Photo ci-dessous).

La sizaine gagnante est celle qui devine le but de ce jeu : Ces couleurs sont un moyen ou un outil pour faire un dessin.

ROUGE	+	JAUNE	=	ORANGE
BLEU	+	JAUNE	=	VERT
ROUGE	+	BLEU	=	VIOLET
NOIR	+	BLANC	=	GRIS
ORANGE	+	NOIR	=	MARRON
ROUGE	+	BLANC	=	ROSE



## فنان



بالأول، لازم الجرموزات يكتشفو كل فئات الفنون من خلال اللعبة الخاصة بكل فئة، قبل ما تختار كل جرموزة شهادة المهارة يلي بدا تحصل عليها.

### المرحلة :

#### الرسم

الجرموزات بدّن يخلطو الألوان الأساسية  
تيجصلو على الألوان الثانوية.

السادوسية يلي بتحزر إنو هيدي الألوان  
هيي وسيلة للرسم بتربح.

أحمر	+	أصفر	=	برتقالي
أزرق	+	أصفر	=	أخضر
أحمر	+	أزرق	=	أرجواني
أسود	+	أبيض	=	رمادي
برتقالي	+	أسود	=	بنّي
أحمر	+	أبيض	=	زهري

### المرحلة :

#### الغناء

الجرموزات لازم يخلّو الحزوة  
التالية:

أول قسم من الكلمة : صوت  
يصدرو لما يدي أطلب من حادا  
يوطي صوتو:

(Solution: CH)

تاني قسم من الكلمة : هني  
الأحرف المتتالية والمتشابهة  
بهاالكلمات:

Antenne, mangeant, gant,  
racontant, hantée

(Solution: ANT)

كل الكلمة: طريقة منعبر فيا  
عن الفرع الكشف.

(Solution: CHANT)

### المرحلة :

#### الموسيقى

الجرموزات لازم تتلاقي بالمربع الكلمات يلي بتتعلق  
بالموسيقى، مثل guitare, piano, flûte, ...

G	U	I	T	A	R	E	V	U	T	R
V	R	T	T	C	Y	C	O	R	X	S
I	Y	U	F	C	L	O	C	H	E	A
O	X	Y	L	O	P	H	O	N	E	X
L	Q	W	U	R	Z	X	D	F	L	O
O	I	O	T	D	U	M	D	U	M	P
N	S	P	E	E	D	P	J	G	A	H
H	A	R	M	O	N	I	C	A	T	O
Q	D	H	B	N	K	A	G	J	M	N
Q	A	N	U	N	X	N	V	H	A	E
C	V	T	A	M	B	O	U	R	T	O

السادوسية يلي بتربح هيي يلي يتلاقي كل الكلمات  
المتعلقة بالموسيقى.



## ARTISTE



### ÉTAPE :

### LE MODELAGE, LA SCULPTURE

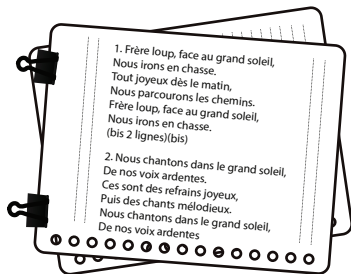
Chaque louvette doit former avec une pâte à modeler un animal de la jungle de son choix.

La sizaine gagnante est celle qui devine que ce jeu est un jeu de modelage.

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

**A. Je possède un carnet de chants et sais en trouver des chansons et des bans pour toute circonstance** (veillée, prière, marche...)

Chaque louvette doit préparer son propre carnet de chants, dans lequel elle écrira toutes les nouvelles chansons qu'elle a apprises.



**B. J'apprends à ma sizaine un nouveau chant**

Le jeu est un relais scout. A la dernière étape du relais, se trouvent les paroles d'un nouveau chant que les louvettes vont apprendre.

A son tour, chaque louvette va parcourir toutes les étapes du relais, pour arriver à la dernière étape et mémoriser un mot/une phrase et revenir chez sa sizaine pour l'écrire sur un carton.

A la fin du jeu, les louvettes vont regrouper les mots/les phrases pour mettre en ordre les paroles et reconstruire le chant.

La sizaine gagnante est celle qui reconstitue le chant en premier.

**C. Je fais chanter à la meute une chanson connue**

Les sizaines se mettent en cercle.

Le meneur du jeu inscrit les lettres de l'alphabet sur des bouts de papiers, plie chaque papier en deux, et les place au milieu du cercle.

A son tour, chaque sizaine choisit un bout de papier et chante une chanson qui commence par la lettre inscrite sur le papier.

La sizaine qui trouve le plus de chants gagne.



فنان



## القولبة والنحت

## المرحلة :

السادوسية يلي بتحرز إنو هيدي اللعبة هي لعبة القولبة بتربح.

كل جرموزة لازم تعمل بال pâte à modeler حيوان هي بتنقي من حيوانات الأدغال.

فرع الجرموزات نقي شهادة المهارة "الغناء" كمثّل عملي:

أ. يحتفظ بكتيب أغاني ويعرف كيف يلاقي في الأغاني والصرخات لكل الأوقات (السهرة، الصلاة، المسيرة، ...).

كل جرموزة بدا تحضر كتيب أغاني خاص فيا، تكتب علي الأغاني الجديدة يلي بتتعلمها



ب. بعلم سادوسيتي أغنية جديدة.

اللعبة هي Relais Scout. بآخر مرحلة من ال Relais، في كلمات الغنية الجديدة يلي بدن يتعلموها الجرموزات.

بدورا، كل جرموزة رح تركض وتقطع كل مراحل اللعبة حتى توصل على آخر مرحلة وتحفظ كلمة أو جملة من الغنية المكتوبة وترجع تجي تكتبها على الكرتونة.

بآخر اللعبة، الجرموزات لازم يجمعوها الكلمات والجمال المكتوبة تتركبو الغنية.

السادوسية يلي بتركب الغنية بشكل صحيح بتربح.

ت. بغني مع القطيع أغنية معروفة.

كل السادوسيات بيوقفو بشكل دائري. قائدة اللعبة بتكتب على أوراق أحرف الأبجدية، كل حرف على ورقة، وبتسكرا، ويتخطا بوسط الدائرة.

بدورا، كل سادوسية بتختار ورقة. لازم تغني غنية كشفية بتيلش بالحرف المكتوب على الورقة يلي سحبتا.

السادوسية يلي بتلاقي العدد الأكبر من الأغاني الكشفية بتربح.