



wëllefcher@lgs.lu

LGS Aktivitéitsiddien - 26. Oktober 2024

Kooperative-Spiller fir Wëllefcher

Hei stelle mir iech verschidde Kooperative-Spiller vir, déi dir a är Wëllefchers-Versammlungen abae kennt. Dir kennt entweder eng ganz Versammlung mat dëse Spiller fëllen, an dem dir se zB. an e Rallye abaut oder dir kennt iech d'Spiller op puer Versammlungen opdeelen.

Gordischer Knoten

Dauer: 10 - 15 Minuten

Material: Kee Material noutwendeg

Spill: All Kanner stellen sech an engem Krees op a maachen d'Aen zou. Elo mussen si all hir Hänn an d'Mëtt vum Krees strecken an zwou aner Hänn gräifen. Wann all Kand zwou aner Hänn fonnt huet, dierfen si d'Aen nees opmaachen.

D'Aufgab ass elo, dëse Knuet aus Hänn an Äerm ze léisen, sou datt jiddereen nees an engem Krees steet. D'Hänn dierfen dobäi awer net lassgelooss ginn. Si dierfen iwwertenee klammen oder ënnert eneen duerchkrauchen oder sos Saachen maachen, déi hinnen hëllef de Knuet ze léisen. Zum Schluss kann et sinn, dass puer Kanner Richtung Krees a puer Kanner aus dem Krees eraus gedréint sinn.

Flussüberquerung

Dauer: 20-40 Minuten

Material: zwee Seeler, kleng Teppecher, Pabeier, Kartong oder Gedrénskëschten

Spill: Duerch zwee Seeler déi géigeniwwer vun enee léien, gëtt e Gebitt markéiert, dat e Floss duerstelle soll. De Floss soll ongeféier 8-10 Meter breed sinn (bzw. zweemol sou laang wei d'Längt wann all Wëllef hannert eneen an enger Linn stinn). All Wëllefcher stinn op engem Ufer vum Floss. Hiert Zil ass et, all zesummen op di aner Säit vum Floss ze kommen ouni d'Waasser ze beréieren, well do Krokodille laueren. Als Hëllef fir op di aner Säit ze kommen, ginn et d'Schildkröten. Dës schwammen am Waasser a hëllef de Wëllefcher net ënner ze goen, wann si sech op hiren haarde Panzer stellen. D'Schildkröte sinn awer eegesënneg a schwamme fort, wann se net gebraucht ginn, also wa keen op hinne steet. Ausserdeem muss déi ganz Grupp erëm zrëckgoen, wann eng Persoun "an d'Waasser fält".

Et däerf een och zu puer um Réck vun enger Schildkröt stoen. Et däerf e just d'Waasser net beréieren.

Hiweiser fir d'Chef:tainen: Als Schildkröte kënnen zum Beispill kleng Teppecher, Pabeier, Kartong oder Gedrénskëschten benotzt ginn. Schildkröten, déi net beréiert ginn, ginn duerch d'Chef:tainen ewech geholl.

Wann ze vill Schildkröte verluer ginn, kënnen heiansdo frëndlech Schildkröten nees optauchen, also nees an d'Waasser geluecht ginn.

D'Grupp soll sech méiglechst selwer eng Léisung iwwerleeën: D'Grupp muss sech op d'Schildkröte stellen an dës ëmmer erëm mat den Hänn verschiben, fir un dat anert Ufer ze kommen. Am einfachste geet dat, wann d'Schildkröten an enger laanger Rei, eng hannert der anerer "schwammen". Wéi streng mat de Reegele "an d'Waasser falen" an "ënnertauchend Schildkröten" ëmgaange gëtt, soll vum Alter, Kreativitéit a Kënnen vun der Grupp ofhängeg gemaach ginn.

Variante: Wien an d'Waasser fält, gëtt blesséiert a kritt d'Ae verbonnen oder d'Féiss ginn un den Noper gestréckt.





wëllefcher@lgs.lu

LGS Aktivitéitsiddien - 26. Oktober 2024

Kooperative-Spiller fir Wëllefcher

Roboter-Spill

Dauer: 10- 15 Minutten

Material: Augenbinden oder Schal

Spill: D'Spill get zu zwee an zwee gespillt. E Wëllefchen stellt sech hannert den aneren. De Wëllefche vir ass de "Roboter" an huet d'Ae verbonnen, d'Persoun hannen ass den "Programmierer" oder d'"Programmiererin". Op e Signal vun de Chef:tainen beweegen d'Wëllefcher sech ronderëm. De "Roboter" gëtt dobäi duerch Beréierungen um Réck an op de Schëllere ronderëm geleet, mee därfer net an en aneren Roboter knuppen. D'Wëllefcher sollen sech am viraus zesummen e Code iwuerlee, wei si sech géigesäiteg féiere wëllen. Beispiller:

- Tippen op déi lénks Schëller: no lénks beweegen.
- Tippen op déi riets Schëller: no riets beweegen.
- Tippen um Réck: riichtaus goen.
- Tippen um Kapp: stoe bleiwen.

Variatiounen:

- D'Spillfläch gëtt no an no méi kleng gemaach an d'Roboter därfer net anenee knuppen.
- D'"Programmierer" ginn akustesche Uweisungen, andeems se zB. schwätzen oder an d'Hänn klappen.
- D'Spill ka gutt dobaussen am Bësch, op enger Wiss oder dobanne gespillt ginn.
- Dir kennt e Parkour oder Hindernisser opbauen, déi net beréiert därfer ginn.

Den Hiert

Dauer: 15- 20 Minutten

Material: Augenbinden, 1 Seel

Spill: Aus der Grupp gëtt en Hiert bestëmmt, seng Aufgab ass et, d'blann Schof erëm an de Stall ze leeden. D'Schof kréien hier Ae verbonnen, si gi gedréit, fir d'Orientéierung ze verléieren, a si ginn dann zoufällig vun de Chef:tainen op eng Plaz um Spillfeld verdeelt. Wann dat geschitt ass, gëtt mat engem Seel e Beräich (ongeféier 2 Meter Duerchmesser) markéiert. Dëse representéiert de Stall, an deem den Hiert sech stellt. Den Hiert muss seng Schof elo erëm an de Stall leeden. Hien därfer dat awer nëmmen duerch Geräischer (net schwätzen a net aus dem Stall eraus goen) maachen. D'Geräischer därfer am Viraus ofgeschwat ginn. Wann e Schof am Stall ass, beréiert den Hiert d'Schof, fir him matzedeelen, datt et am Stall ukomm ass.



Gruppen-Twister

Dauer: 10 - 15 Minutten

Material: Kee Material noutwendeg

Spill: All Wëllef lafe ronderëm (duerch de Sall oder duerch de Bësch). Iergendwéini rífft e Chef:taine "Stopp" an eng Zuel. Alternative kennt dir och Musek lafe loosse a wann d'Musek ophelt muss jidderee stoe bleiwen. Dann mussen d'Wëllef sech sou séier wéi méiglech a Gruppen, sou grouss wei d'genannten Zuel, zesummenfannen. Duerno kréien si eng Aufgab, déi si an hire Gruppe léise sollen.

Méiglech Aufgabe sinn zum Beispill:

- D'Team därfer nëmme mat insgesamt 5 Been um Buedem stoen.
- D'Team muss genee mat 4 Féiss an 4 Hänn de Buedem beréieren.
- 2 Spiller pro Team därfer de Buedem guer net beréieren.

Elo versichen d'Spiller, d'Aufgab ze léisen. Wann all Gruppe fäerdeg sinn, geet et weider mat der nächster Ronn.



wëllefcher@lgs.lu

LGS idées d'activités - 26 octobre 2024

Jeux coopératifs pour louveteaux

Nous vous proposons ici différents jeux coopératifs que vous pouvez intégrer dans vos réunions de louveteaux. Vous pouvez soit consacrer une réunion entière à ces jeux en les intégrant par exemple dans un rallye, soit répartir les jeux sur plusieurs réunions.

Le nœud gordien

Durée : 10-15 minutes

Matériel : Aucun matériel nécessaire

Jeu : Tous les enfants se mettent en cercle et ferment les yeux. Ensuite, ils doivent tendre leurs mains vers le centre du cercle et attraper deux autres mains. Une fois que chaque enfant a trouvé deux autres mains, ils peuvent rouvrir les yeux.

L'objectif est maintenant de défaire le nœud formé par les mains et les bras, de sorte que tout le monde se retrouve de nouveau en cercle. Cependant, les mains ne doivent pas être lâchées. Ils peuvent grimper par-dessus les autres, ramper en dessous ou faire tout ce qui les aide à défaire le nœud. À la fin, il se peut que certains enfants soient tournés vers l'intérieur du cercle et d'autres vers l'extérieur.

Traversée de la rivière

Durée : 20-40 minutes

Matériel : Deux cordes, petits tapis, papier, carton ou caisses de boissons

Jeu : Deux cordes placées l'une en face de l'autre délimitent une zone représentant une rivière. La rivière doit mesurer environ 8 à 10 mètres de large (ou environ deux fois la longueur d'une file indienne de votre groupe de louveteaux). Tous les louveteaux se placent sur une rive avec pour objectif de traverser la rivière tous ensemble, sans toucher l'eau, car des crocodiles y attendent dans l'eau. Pour les aider à traverser, ils peuvent utiliser les tortues, qui nage dans la rivière. Celles-ci permettent aux louveteaux de rester au-dessus de l'eau en se tenant sur leur carapace solide. Cependant, les tortues sont capricieuses et disparaissent si elles ne sont pas occupées, c'est-à-dire si personne ne se tient dessus. En cas de "chute dans l'eau" d'un joueur, tout le groupe doit revenir au point de départ.

Il est également possible d'être plusieurs sur le dos d'une tortue, tant que l'on ne touche pas à l'eau.

Conseils pour les chefs/cheftaines : Les tortues peuvent être représentées par de petits tapis, du papier, du carton ou des caisses de boissons.

Les tortues qui ne sont pas occupées par au moins un louveteau sont retirées par les chefs/cheftaines.

Si trop de tortues sont perdues, des tortues amicales peuvent parfois réapparaître, c'est-à-dire être remises dans l'eau.

Le groupe doit essayer de trouver une solution par lui-même : les louveteaux doivent se tenir sur les tortues et les déplacer avec leurs mains pour atteindre l'autre rive. La méthode la plus simple est de disposer les tortues en une longue file, l'une derrière l'autre, comme si elles "nageaient". La rigueur des règles concernant les "chutes dans l'eau" et les "tortues qui disparaissent" doit dépendre de l'âge, de la créativité et des compétences du groupe.

Variante : Si un joueur tombe dans l'eau, il est considéré comme "blessé" et doit soit avoir les yeux bandés, soit avoir les pieds liés à ceux d'un autre joueur.





wëllefcher@lgs.lu

LGS idées d'activités - 26 octobre 2024

Jeux coopératifs pour louveteaux

Jeu du robot

Durée : 10-15 minutes

Matériel : Bandeaux pour les yeux ou foulards

Jeu : Le jeu se joue par paires. En paires, les louveteaux se mettent l'un derrière l'autre. Le louveteau à l'avant est le "robot" et a les yeux bandés, tandis que le louveteau à l'arrière est le "programmeur" ou la "programmeuse". Au signal des chefs/cheftaines, les louveteaux commencent à courir autour. Le "robot" est guidé par des touches sur le dos et les épaules, mais il ne doit pas heurter un autre robot. Les louveteaux doivent préalablement se mettre d'accord sur un code pour savoir comment se diriger mutuellement.

Exemples de codes :

- Taper sur l'épaule gauche : se déplacer à gauche.
- Taper sur l'épaule droite : se déplacer à droite.
- Taper sur le dos : avancer tout droit.
- Taper sur la tête : s'arrêter.

Variantes :

- La zone de jeu est progressivement réduite, et les robots ne doivent pas se heurter.
- Les "programmeurs" donnent des instructions verbales ou de manière acoustique.
- Le jeu peut être joué à l'extérieur, dans la forêt, sur un terrain ou à l'intérieur.
- Vous pouvez ajouter un parcours ou des obstacles à éviter par les louveteaux.

Le Berger

Durée : 15 à 20 minutes

Matériel : Bandeaux pour les yeux, 1 corde

Jeu : Un berger est choisi du groupe, dont la tâche est de ramener les moutons aveugles à la grange. Les moutons ont les yeux bandés, sont tournés pour perdre leur orientation, puis sont placés aléatoirement par les chefs à différents endroits sur le terrain de jeu. Une fois cela est fait, une corde est disposée pour délimiter une zone (d'environ 2 mètres de diamètre) qui représente la grange et où se trouve le berger. Le berger doit maintenant ramener ses moutons à la grange. Cependant, il ne peut le faire qu'en utilisant des sons (il ne peut pas parler ni quitter la grange). Les sons peuvent être convenus à l'avance. Lorsqu'un mouton est dans la grange, le berger touche le mouton pour lui faire savoir qu'il est arrivé à sa destination.



Twister en groupe

Durée : 10-15 minutes

Matériel : Aucun matériel nécessaire

Jeu : Tous les louveteaux se déplacent en courant autour (dans la salle ou dans la forêt). À un moment donné, un chef ou une cheftaine crie "Stop" et annonce un chiffre. Alternativement, vous pouvez aussi faire jouer de la musique, et lorsque la musique s'arrête, tout le monde doit s'immobiliser. Ensuite, les louveteaux doivent rapidement se regrouper en équipes de la taille du chiffre annoncé. Une fois formés, ils reçoivent une tâche à accomplir en groupe.

Exemples de tâches :

- L'équipe ne doit avoir que 5 pieds au total posés au sol.
- L'équipe doit toucher le sol avec exactement 4 mains et 4 pieds.
- 2 joueurs par équipe ne doivent pas toucher le sol du tout.

Les joueurs essaient alors de résoudre la tâche. Une fois que toutes les équipes ont réussi, une nouvelle manche commence.



wëllefcher@lgs.lu

LGS ideas for activities - October 26, 2024

Cooperative games for Cub Scouts

Here are various cooperative games that you can include in your Cub Scout meetings. You can either dedicate an entire meeting to these games by incorporating them for example into a rally, or spread the games over several meetings.

The Gordian Knot

Duration: 10-15 minutes

Materials: No materials needed

Game: All Cub Scouts are standing in a circle and have their eyes closed. Then, they must reach their hands toward the center of the circle and grab two other hands. Once each child has found two hands to hold on to, they can open their eyes.

The goal now is to untangle the knot formed by their hands and arms so that everyone ends up in a circle again. However, the hands must not be released. They can climb over others, crawl under, or do anything that helps them untangle the knot. In the end, some children may be facing inward in direction of the circle, while others may be facing outward.

River Crossing

Duration: 20-40 minutes

Materials: Two ropes, small mats, paper, cardboard, or drink crates

Game: Two ropes placed opposite of each other define an area representing a river. The river should be about 8 to 10 meters wide (or approximately twice the length of a line of your Cub Scouts). All the Cub Scouts stand on one bank with the goal of crossing the river together without touching the water, as crocodiles are lurking in the water. To help them cross, they can use turtles, which swim in the river. These turtles allow the Cub Scouts to stay above the water by standing on their solid shells. However, the turtles are temperamental and disappear if they are not occupied, meaning no one is standing on them. If a player "falls into the water," the whole group must return to the starting point.

It is also possible for multiple players to stand on the back of a turtle as long as they do not touch the water.

Tips for Leaders: The turtles can be represented by small mats, paper, cardboard, or drink crates.

The turtles which are not occupied by at least one Cub Scout are removed by the leaders.

If too many turtles are lost, friendly turtles may sometimes reappear, meaning they can be placed back in the water.

The group should try to find a solution on their own: the Cub Scouts must stand on the turtles and move them with their hands to reach the other shore. The easiest method is to arrange the turtles in a long line, one behind the other, as if they are "swimming." The strictness of the rules regarding "falls into the water" and "disappearing turtles" should depend on the age, creativity, and skills of the group.

Variation: If a player falls into the water, they are considered "injured" and must either have their eyes blindfolded or have their feet tied to another player's feet.





wëllefcher@lgs.lu

LGS ideas for activities - October 26, 2024

Cooperative games for Cub Scouts

Robot Game

Duration: 10-15 minutes

Materials: Blindfolds or scarves

Game: The game is played in pairs. The Cub Scouts form pairs, with one standing behind the other. The Cub Scout at the front is the "robot" and is blindfolded, while the one at the back is the "programmer". At the signal from the leaders, the Cub Scouts begin to move around. The "robot" is guided by the "programmer" by taps on the back and shoulders. The programmer must also ensure that the robot doesn't collide with any other robots.

The Cub Scouts must agree on a code beforehand to guide each other.

Examples of codes :

- Tapping on the left shoulder: move left.
- Tapping on the right shoulder: move right.
- Tapping on the back: move straight ahead.
- Tapping on the head: stop.
-

Variations:

- The playing area is gradually reduced, and the robots must avoid bumping into each other.
- The "programmers" give verbal instructions or cues.
- The game can be played outdoors, in the forest, on a field, or indoors.
- You can add a course or obstacles for the Cub Scouts to avoid.

The Shepherd

Duration: 15-20 minutes

Materials: Blindfolds, 1 rope

Game: A shepherd is chosen from the group, whose task is to lead the blind sheep back to the barn. The sheep have their eyes covered, are turned around to lose their orientation, and are then randomly placed by the leaders at different spots on the playfield. Once this is done, a rope is laid out to mark an area (about 2 meters in diameter) that represents the barn and where the shepherd stands. The shepherd must now lead his sheep back to the barn. However, he can only do this using sounds (he cannot speak or leave the barn). The sounds can be agreed upon in advance. When a sheep is in the barn, the shepherd touches the sheep to let it know it has arrived at its destination.

Group Twister

Duration: 10-15 minutes

Materials: No materials needed

Game: All the Cub Scouts run around (either in the room or in the forest). At some point, a leader calls out "Stop" and announces a number. Alternatively, you can play music, and when the music stops, everyone must freeze. Then, the Cub Scouts must quickly form teams of the size indicated by the announced number. Once formed, they receive a task to complete as a group.

Examples of tasks:

- The team must have only 5 feet total on the ground.
- The team must touch the ground with exactly 4 hands and 4 feet.
- 2 players per team must not touch the ground at all.

The players then try to solve the task. Once all teams have successfully completed their tasks, a new round begins.

