



wëllefcher@lgs.lu

LGS Aktivitéitsiddien - 02. Juni. 2025

Bësch-Kugelbunn

Hei fannt dir e puer Iddien, wéi dir zesumme mat de Wëllefcher eng Kugelbunn am Bësch baue kënn.

Wat dir braucht:

- En Terrain den am Hang leit – am beschten en Hiwwel oder e Schrëi am Bësch oder nieft engem Bësch.
- Eng Pétanque Boule (alternativ och eng Billardskugel, eng holze Kugel oder eng aner kleng, e bësse méi schwéier Kugel).
- Alles aneres kennt dir am Bësch fannen: Äscht, Steng, Blieder, Moos an aner Naturmaterialien, déi schonn um Buedem leien.

Wéi et funktionéiert?

Wann dir eng kleng Grupp vu Wëllefcher sidd, kënn dir zesummen eng eenzeg Kugelbunn bauen. Bei enger méi grousser Grupp ass et besser, d'Kanner an Equipe vu 4-5 opzedeelen.

All Equipe plangt fir d'éischt de Verlaf vun hirer eegener Bësch-Kugelbunn. Fir de Bau benotzt dir Naturmaterialien, déi dir am Bësch fannt – z. B. rof gefalen Äscht, Steng, Bammschuelen, Dännenzapfen, Blieder, asw.

Wichtig: Benotzt nëmmen dat, wat schonn um Buedem läit. Rappt keng Äscht, Blieder oder aner Planzen aus dem Buedem!

Zil vun der Aktivitéit:

Et geet net drëm, wien déi längsten, schéinsten oder séierste Kugelbunn baut. All Equipe soll probéieren, verschidde kreativ Krittären z'erreechen.

Hei e puer Iddien:

- D'Kugelbunn ass op d'mannst 10 Schrëtt laang.
- Se huet e kloer erkennbare Start an Zil.
- D'Kugel mécht op mannst op enger Plaz e Geräisch beim Rullen.
- D'Kugel "flitt" op enger Plaz (z. B. iwwe eng Ramp oder e Lach).
- D'Kugel rullt op enger Plaz kuerz zréck.
- D'Kugel ass op enger Plaz net ze gesinn.
- D'Kugel setzt en aneren Objet a Beweegung.
- D'Kugel mécht eng oder méi Kéieren.
- D'Kugel muss an der Bunn bleiwen – se dierf net erausfléien.
- D'Kugel soll ëmmer rullen a net stoe bleiwen.

Schluss:

Gitt den Ekippen eng bestëmmten Zäit fir ze bauen – z. B. 45 Minutten.

Zum Ofschluss stellt all Equipe hir Kugelbunn deenen anere vir. D'Kanner kënnen och e Numm fir hir Bunn erfannen. All Equipe kritt z. B. dräi Versich, fir d'Kugel d'Bunn erof rullen ze loosse an dobäi sou vill wéi méiglech Krittären ze erfëllen. Tëscht de Versich dierfe kleng Verbesserunge gemaach ginn.





wëllefcher@lgs.lu

LGS idées d'activités - 02 juin 2025

Circuit à billes dans la forêt

Voici quelques idées pour construire un circuit à billes en pleine forêt avec les louveteaux.

Matériel nécessaire :

- Un terrain légèrement en pente – de préférence une colline ou un talus dans la forêt ou en bordure de celle-ci.
- Une boule de pétanque (ou à défaut, une boule de billard, une boule en bois ou toute autre petite boule un peu lourde).
- La forêt fournit le reste : des branches, des pierres, des feuilles, de la mousse etc.

Comment faire :

Si vous êtes un petit groupe de louveteaux, vous pouvez construire un seul circuit tous ensemble. Pour un plus grand groupe, il est préférable de former plusieurs équipes (idéalement 4 à 5 enfants par équipe).

Chaque équipe commence par imaginer le tracé de son propre circuit à billes. Utilisez les matériaux naturels trouvés sur place – par exemple des branches tombées, des pierres, de l'écorce, des pommes de pin, des feuilles, etc.

Important : Utilisez uniquement des matériaux déjà tombés au sol. Ne cueillez pas de branches, feuilles ou autres plantes !

Objectif de l'activité :

Il ne s'agit pas de construire le circuit le plus long, le plus beau ou le plus rapide, mais de remplir certains critères créatifs. Voici quelques idées :

- Le circuit mesure au moins 10 pas de long.
- Le circuit a un point de départ et un point d'arrivée clairement définis.
- La bille doit produire un bruit à un certain moment du parcours.
- La bille doit « voler » à un moment (p.ex. en passant par une rampe ou au-dessus d'un trou).
- La bille doit rouler en arrière pendant un court moment.
- La bille doit être invisible à un endroit du parcours.
- La bille doit mettre un autre objet en mouvement.
- La bille doit faire une ou plusieurs courbes.
- La bille doit rester sur le circuit – elle ne doit pas en sortir.

- La bille doit rouler sans jamais s'arrêter ou rester bloquée.

Clôturer l'activité :

Donnez aux équipes un temps limité pour construire leur circuit, par exemple 45 minutes. À la fin, chaque équipe présente son circuit aux autres. Les équipes peuvent aussi inventer un nom pour leur création. Chaque équipe dispose d'un certain nombre d'essais (p.ex. 3) pour faire rouler la bille sur son circuit et remplir un maximum de critères. Entre les essais, de petits ajustements peuvent être effectués si nécessaire.





wëllefcher@lgs.lu

LGS ideas for activities - June 2, 2025

Forest Marble Run

Here are some ideas on how you can build a forest marble run with the Cub Scouts.

What you need:

- A gently sloping area – ideally a hill or embankment in the forest or at the edge of the forest.
- A boccia ball (alternatively, billiard balls, wooden balls, or other smaller, slightly heavier balls will also work).
- The forest provides everything else: branches, stones, leaves, moss, and other natural materials that are already lying on the forest floor.

How it works:

If you're a small group of Cub Scouts, you can build one marble run together. In a larger group, it's best to form several teams (ideally 4-5 children per team).

Each team first plans the route of its own forest marble run. Use natural materials found in the forest – such as fallen branches, stones, pieces of bark, pinecones, leaves, etc.

Important: Only use materials that are already lying on the ground. Do not break off any branches, leaves, or other plants!

Goal of the activity:

It's not about who builds the longest, most beautiful, or fastest marble run. Instead, each run should fulfill certain creative criteria.

Here are some ideas:

- The marble run is at least 10 steps long.
- The marble run has a clearly recognizable start and finish.
- The ball makes a sound at at least one point while rolling.
- The ball flies at some point (e.g., over a ramp or a gap).
- The ball briefly rolls backwards.
- The ball is not visible at one point.
- The ball sets another object in motion.
- The ball goes around one or more curves.
- The ball must stay on the track and not fly off.
- The ball must keep rolling and not get stuck.

Wrap-up:

Give the teams a set amount of time to build (e.g., 45 minutes).

At the end, each team presents its marble run to the others. Teams can also come up with a name for their marble run. Each team gets a certain number of attempts (e.g., three) to roll the ball down their track and try to fulfill as many criteria as possible. Between attempts, teams are allowed to make small adjustments if necessary.

