

Jeu de Loi

Introduction

Il s'agit d'une proposition de réflexion sur les valeurs scouts présentes dans la *Loi*. Dans un deuxième temps, il s'agit de prendre position en trouvant des arguments par rapport à ces valeurs.

Déroulement

1. Jeu de piste (1h)

Mise en scène

C'est la ruée vers l'or ! Chacun, équipé de son petit tamis, va remonter la rivière à la recherche d'une belle pépite de valeur...

A moins que chacun, accompagné de ses petits amis, ne se mette en quête de valeurs...

Jeu de piste

- Les animateurs sont invités à se mettre par groupe de 3 ou 4, si possible interstaff.
- Ils partent à intervalles réguliers et sont invités à répondre aux questions en se mettant en route vers le point suivant. Bien spécifier que ce n'est absolument pas une course de vitesse et qu'ils ne doivent pas hésiter à s'arrêter si c'est plus agréable pour discuter !

Les questions

1. Qu'est-ce qu'une valeur ? Essayez de définir le concept.
2. Comparez votre définition à celle de Wikipedia :
« Les valeurs représentent des manières d'être et d'agir qu'une personne ou qu'une collectivité reconnaît comme idéales et qui rendent désirables et estimables les êtres ou les conduites auxquelles elles sont attribuées. Elles sont appelées à orienter l'action des individus dans une société, en fixant des buts, des idéaux. Elles constituent une morale qui donne aux individus les moyens de juger leurs actes et de se construire une éthique personnelle. »
3. Quelles sont les valeurs scouts ? Sont-elles écrites quelque part ? Si oui, où ? Pouvez-vous toutes les citer ?
4. Avez-vous bien répondu aux questions précédentes ? Et retrouvé tous les articles de la *Loi* ?
5. Quelles sont les contre-valeurs scouts ? Ecrivez une *Loi* pour le mouvement Gloubenmacapuf, qui est à

Thème et objectif

Réflexion en petits groupes sur nos valeurs scouts.

Type d'animation

Jeu de piste.

Public visé et taille du groupe

Animateurs et équipes d'unité peuvent le vivre ensemble par groupe de 3 à 4.

Moment propice

CU ou TU, par exemple en début d'après-midi lors d'un TU parce que ça oblige à se bouger à un moment où l'on s'endort ;-)

Durée

1h à 1h30.

Matériel

- enveloppes avec chaque question (autant d'exemplaires que le nombre de groupes)
- marquage du jeu de piste (flèches, bois...)

l'opposé des valeurs scouts. Attention : les Gloubenmacapuf croient vraiment être dans le bon et sont sincères dans leurs convictions, il ne faut donc pas utiliser de négation et ne pas utiliser de mots à connotation trop négative (ex : haine, violence, cruauté...). Cette *Loi* doit être écrite lisiblement sur une feuille.

6. Quelles sont les valeurs ou contre-valeurs (qu'on les aime ou qu'on ne les aime pas) qui ne figurent pas dans la *Loi* ?
7. Exercice individuel : parmi ces valeurs (scoutes et autres), lesquelles considères-tu comme tiennes ? Dans ta vie en général, pointe les moments où tes valeurs scouts t'ont empêché de t'orienter vers la solution la plus "facile".



2. Mise en commun (20 minutes ou plus si affinités...)

Un poster de la Loi scout est placé dans le local, où tout le monde se rend. Sur un mur, il est possible d'afficher la Loi Gloubenmacapufienne.

Sur le poster de la Loi scout, chacun peut inscrire des barres ou poser des post-it sur les valeurs qu'il approuve. Il peut aussi en ajouter.

Une discussion peut être proposée, mais elle n'est pas absolument nécessaire...

Piste de discussion : quelles pépites avez-vous découvertes dans cette recherche de valeur ?

Le scout mérite et fait confiance.
Le scout s'engage là où il vit.
Le scout rend service et agit pour la justice.
Le scout se veut frère de tous, il cherche Dieu.
Le scout accueille et respecte les autres.
Le scout découvre et respecte la nature.
Le scout fait tout de son mieux.
Le scout sourit et chante, même dans les difficultés.
Le scout partage et ne gaspille rien.
Le scout développe son corps et son esprit.

Ton rôle

Remarques et pistes pour les animateurs

■ Ce qui marche très bien

- > L'équipe d'unité peut faire le parcours aussi !
- > Réfléchir en petits groupes. C'est dans ces petits groupes que se vivra l'essence même de la réflexion.
- > Rebondir vers un moment d'engagement personnel, sur la Parole d'animateur par exemple.

■ Les trucs à ne pas faire

- > Stagner aux endroits où se trouvent les questions : il vaut mieux discuter en route, quitte à s'arrêter un peu plus loin.
- > Donner aux participants l'impression qu'il s'agit d'une course.

■ Les bons réflexes

- > Proposer à un membre du groupe de garder toutes les questions au fur et à mesure.
- > Prévoir une activité pouvant servir de tampon pour rattraper la différence de temps de parcours entre les différentes équipes.

