

Le poste a besoin de chacun comme chacun a besoin du poste



Introduction

1. La convocation de réunion

Elle contient des coordonnées GPS qui indiquent le lieu de rendez-vous. Cette fois-ci, les pionniers n'ont pas rendez-vous au local mais dans un endroit spacieux parfait pour accueillir le parcours d'obstacles.

Tu peux imaginer une convocation originale : par exemple, une bouteille qui renferme un message ou une vidéo du staff.

2. Planter le décor

Une fois sur place, tu plantes le décor. Je te propose ici quelques scénarios. A toi de choisir celui qui te convient le mieux ou d'en imaginer un autre si tu les trouves trop farfelus.

- Tu apprends à tes pionniers que tu viens de recevoir un message de Jonathan le goéland (l'insigne de la branche). Chaque année, il migre vers des régions plus chaudes. Malheureusement, trop content de revoir le soleil, il s'en est trop approché et paf... une insolation ! Et plouf... sous le coup, il est tombé à l'eau ! Il s'agit de récupérer Jonathan avant qu'il ne se noie...

- Mini-trip : chaque obstacle du parcours représente un lieu précis. Par exemple, le premier correspond à l'océan Atlantique ; le deuxième à la forêt amazonienne (la corde=liane) ; le troisième à un temple japonais (les temples japonais renfermaient souvent des énigmes nommées sangaku) ; le quatrième au Mont Everest (les ballons se trouvent en altitude) ; le cinquième aux souks de Marrakech (pour leurs échoppes multicolores).
- Lors d'une croisière sur son jet privé, Mark Zuckerberg, le créateur de Facebook, a échoué sur un récif. Il s'agit d'aller le récupérer avant que son jet ne sombre complètement. Ce sauvetage est d'autant plus important que si Mark décède, Facebook disparaîtra avec lui...

3. Petits groupes

Tu scindes le poste en plusieurs équipes (au moins deux équipes de trois personnes). Leur mission : être la première à terminer le parcours. Il n'y a pas besoin de fixer un temps limite pour le réaliser.

Déroulement

Le parcours d'obstacles

Chaque équipe affronte le parcours d'obstacles. La consigne donnée aux pionniers est la suivante : l'équipe gagne si un de ses membres arrive jusqu'au bout. Elle peut donc choisir d'abandonner certains de ses membres en cours de route pour gagner du temps.

Evidemment, les pionniers ignorent la nature des cinq épreuves. Tout comme ils ignorent qu'ils auront besoin de chaque membre de leur équipe pour les surmonter. En effet, ce sont des épreuves basées sur l'entraide : quel choix feront tes pionniers ? Gagner à tout prix ou s'entraider au risque de perdre du temps ?

Cinq défis jalonnent le parcours. Entre chaque défi, l'équipe gagne un élément qui l'aide dans le challenge suivant.

1. La course de radeaux

- Les deux radeaux correspondent à deux palettes.
- Le rivage et l'île sont symbolisés par deux lignes dessinées à la craie par exemple.

Chaque équipe est sur le rivage, face à la mer. Elle possède deux radeaux pour rejoindre une île. Elle doit s'embarquer sur ces embarcations de fortune sans les quitter. Car la mer est bien entendu infestée de requins. Pour gagner l'île, elle pose le premier radeau devant elle et monte dessus. Ensuite, elle place le second radeau devant le premier et passe de l'un à l'autre. Et ainsi de suite.

Thème et objectifs

Les objectifs de cette animation sont de :

- développer l'entraide au sein du poste
- accroître la cohésion du groupe
- renforcer l'esprit d'équipe
- mieux connaître les autres
- découvrir le potentiel et les capacités de chacun

Type d'animation

Parcours d'obstacles.

Public visé et taille du groupe

Pionniers. Au moins deux équipes de trois personnes.

Durée

De 1h30 à 2h.

Matériel

Deux palettes par équipe, une craie, une corde de 10 mètres par équipe, énigmes (voir annexe), ballons gonflables, une aiguille par équipe, pots de peinture (rouge, bleu, jaune et une de ton choix), des feuilles ou cartons pour le patchwork, la liste de questions pour la phase de débriefing (voir annexe).

La première équipe à gagner l'île remporte une minute supplémentaire pour le deuxième défi.

Le poste a besoin de chacun comme chacun a besoin du poste



2. Le saut à la corde

- une corde de 10 mètres

L'équipe effectue 20 sauts successifs à la corde en deux minutes (sans pause ni échec). Elle peut user de n'importe quelle stratégie pour atteindre ce but :

- Un seul scout peut sauter à la corde mais une corde de 10 mètres, c'est lourd à porter.
- Deux scouts peuvent faire tourner la corde tandis qu'un autre saute.
- Plusieurs membres de l'équipe peuvent sauter ensemble pendant que deux autres font tourner la corde.

L'équipe qui a réalisé 20 sauts successifs gagne un indice pour résoudre une des énigmes (de leur choix) proposées dans le défi suivant.

3. Les neurones en ébullition

- Proposer des énigmes de tout type (littéraires, visuelles, logiques, etc.) à résoudre aussi vite que possible.

Des idées d'énigmes sont disponibles dans l'annexe ci-jointe.

L'équipe qui résout toutes les énigmes remporte 30 secondes supplémentaires pour le prochain défi.

4. Claquage de ballons

A l'aide d'une aiguille, chaque équipe éclate des ballons suspendus à une corde ou à un arbre. Le nombre de ballons à éclater et le temps imparti dépendent évidemment du nombre de scouts par équipe (par exemple : une minute pour péter 10 ballons éparpillés dans l'espace avec une équipe de quatre pionniers). Ils sont accrochés assez haut pour que les scouts soient obligés de s'entraider pour les atteindre. Ils pourront faire une courte échelle par exemple.

L'équipe qui pète tous ses ballons en respectant le temps qui lui est imparti remporte un pot de couleur supplémentaire pour le dernier défi.

5. Soyons créatifs

Chaque équipe réalise un patchwork de 6 couleurs différentes (au minimum) en utilisant trois pots de peinture (bleu, rouge, jaune).

Tu peux imposer un thème pour le patchwork.

Débriefing

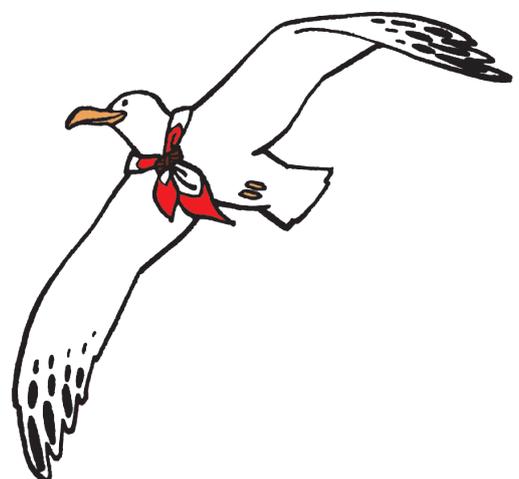
Une fois l'animation terminée, tu envoies les équipes sur les lieux des différents défis (les envoyer sur chaque lieu ou au minimum deux). Idéalement, les équipes ne se retrouvent pas au même endroit au même moment. Sur chaque lieu, un animateur les attend. Il demande aux pionniers de se remémorer la manière dont tel défi s'est passé. Pour ce faire, il leur pose des questions. Il peut en choisir parmi celles proposées dans l'annexe ci-jointe.

Conclusion de l'animation : vivre en poste, c'est vivre en équipe. Durant un an, vous allez vous côtoyer pour découvrir, construire, réaliser, vivre des choses ensemble. Seul, ce serait difficile d'organiser un week-end de poste, un camp, etc. Seul, ce serait moins sympa de s'engager dans une action de service, d'apprendre de nouvelles choses, etc. Le poste a besoin de toi, et toi, tu as besoin du poste. Chacun a quelque chose à apporter : des compétences, des idées, etc.

Ton rôle

Remarques et pistes pour les animateurs

- A leur âge, tes pionniers maîtrisent le second degré : il y a moyen de les faire entrer dans des histoires totalement délirantes. Si tu ne te sens pas à l'aise avec les scénarios proposés, libre à toi d'en imaginer un.
- **La phase de débriefing est essentielle** : c'est au cours de celle-ci que les pionniers prendront conscience des messages clés vécus à travers l'activité. Sans débriefing, l'animation n'atteint pas ses objectifs.



Devinettes

Qu'est-ce qui tombe sans faire de bruit ?

La nuit

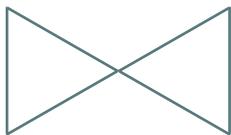
Enlevez ma première lettre et je reste le même.
Enlevez ma deuxième lettre et je reste encore le même.
Enlevez ma troisième lettre et je reste toujours le même. Qui suis-je ?

Le facteur

Du repos des humains, je suis l'implacable ennemie.
J'ai rendu milles amants envieux de mon sort.
Je me repais de sang et retrouve ma vie dans les bras de celui qui souhaite ma mort. Qui suis-je ?

La puce

Déplacez trois allumettes pour obtenir quatre triangles équilatéraux identiques.



En 3D

Je n'ai qu'une couleur mais mille formes. Collée au sol, je m'envole. Je suis le soleil mais je m'évade la nuit. Et jamais je ne souffre d'être piétinée. Qui suis-je ?

L'ombre

Complète la suite :



Ce sont les chiffres 1, 2, 3, 4, 5 et 6 collés à leur équivalent symétrique.

Trouvez l'intrus : mosquée-prière-église-tour Eiffel. Il y a plus que cinq « bonnes » réponses.

- *Le seul mot à avoir une majuscule est tour Eiffel.*
- *Le seul mot à ne rien avoir de religieux est tour Eiffel.*
- *Le seul mot à ne pas avoir d'accent est tour Eiffel.*
- *Le seul mot à être composé de deux mots est tour Eiffel.*
- *Le seul mot à ne pas être un bâtiment est prière.*
- *etc...*

Je suis dans tes rêves mais jamais dans tes pensées. Je suis au commencement de la vie et je me tiens au milieu de l'univers. Qui suis-je ?

La lettre V

Je reste dans mon coin et pourtant je parcours le monde. Qui suis-je ?

Le timbre

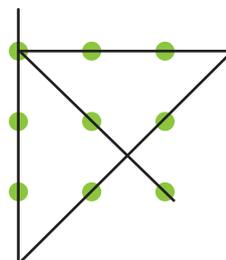
Pour moi, l'accouchement vient avant la grossesse, l'enfance avant la naissance, l'adolescence avant l'enfance, la mort avant la vie... Qui suis-je ?

Un dictionnaire

Quel est l'animal qui marche sur quatre pattes à l'aube, deux pattes durant le jour, et trois pattes le soir ?

L'Homme. Bébé à l'aube, adulte le jour et vieillard (avec une canne) le soir

Reliez ces neuf points par quatre traits droits : le crayon ne peut pas quitter la feuille. Chaque point ne peut être traversé qu'une seule fois.



Devinettes visuelles

Nature

Nature morte

Avocat

Avocat du diable

Propre

Amour propre

MARDI

Mardi gras

1 2 3 4 5 6
1 2 3 4 5 6
1 2 3 4 5 6

Compte rendu

MAISON

Maison d'édition

Charades

Mon premier est une carte très forte à la bataille.
Mon deuxième est un oiseau qui vole
Mon troisième est un rongeur qui craint les chats.
Mon quatrième est une lettre et une boisson chaude.
Mon dernier est une mesure de temps.
Mon tout sert à nettoyer.

Réponse : l'aspirateur

Mon premier s'allonge chez Pinocchio,
Mon deuxième n'est pas habillé,
Mon troisième permet de rouler la nuit,
Mon tout est une fleur qui s'épanouit dans l'eau.

Réponse : nénuphar

Mon premier est le contraire de rien.
Mon second est une machine de guerre.
Mon troisième est le contraire de aval.
Mon tout est un pharaon très célèbre.

Réponse: Toutankhamon

Mon premier est un déterminant possessif.
Mon deuxième est le son de la seizième lettre de l'alphabet.
Mon troisième est un chiffre.
Mon quatrième l'est aussi.
Mon cinquième est une fête religieuse.
Mon tout est un arbre très particulier.

Réponse : sapin de Noël (sa-p'-1-2-noël)

Mon premier est un féculent.
Mon second est un déterminant possessif.
Mon troisième est un endroit où l'on cultive.
Mon quatrième est quelque chose que les chiens aiment ronger.
Mon tout est un animal à cornes.

Réponse : rhinocéros (riz-nos-serre-os)

Devinettes

Qu'est-ce qui tombe sans faire de bruit ?

Enlevez ma première lettre et je reste le même.
Enlevez ma deuxième lettre et je reste encore le même.
Enlevez ma troisième lettre et je reste toujours le même. Qui suis-je ?

Du repos des humains, je suis l'implacable ennemie.
J'ai rendu milles amants envieux de mon sort.
Je me repais de sang et retrouve ma vie dans les bras de celui qui souhaite ma mort. Qui suis-je ?

Déplacez trois allumettes pour obtenir quatre triangles équilatéraux identiques.



Je n'ai qu'une couleur mais mille formes. Collée au sol, je m'envole. Je suis le soleil mais je m'évade la nuit. Et jamais je ne souffre d'être piétinée. Qui suis-je ?

Complète la suite :



Trouvez l'intrus : mosquée-prière-église-tour Eiffel. Il y a plus que cinq « bonnes » réponses.

Je suis dans tes rêves mais jamais dans tes pensées. Je suis au commencement de la vie et je me tiens au milieu de l'univers. Qui suis-je ?

Je reste dans mon coin et pourtant je parcours le monde. Qui suis-je ?

Pour moi, l'accouchement vient avant la grossesse, l'enfance avant la naissance, l'adolescence avant l'enfance, la mort avant la vie... Qui suis-je ?

Quel est l'animal qui marche sur quatre pattes à l'aube, deux pattes durant le jour, et trois pattes le soir ?

Reliez ces neuf points par quatre traits droits : le crayon ne peut pas quitter la feuille. Chaque point ne peut être traversé qu'une seule fois.



Devinettes visuelles

Nature

Avocat

Propre

Mardi

1 3 5 6
2 4 7

Édition

Charades

Mon premier est une carte très forte à la bataille.
Mon deuxième est un oiseau qui vole
Mon troisième est un rongeur qui craint les chats.
Mon quatrième est une lettre et une boisson chaude.
Mon dernier est une mesure de temps.
Mon tout sert à nettoyer.

Mon premier s'allonge chez Pinocchio,
Mon deuxième n'est pas habillé,
Mon troisième permet de rouler la nuit,
Mon tout est une fleur qui s'épanouit dans l'eau.

Mon premier est le contraire de rien.
Mon second est une machine de guerre.
Mon troisième est le contraire de aval.
Mon tout est un pharaon très célèbre.

Mon premier est un déterminant possessif.
Mon deuxième est le son de la seizième lettre de l'alphabet.
Mon troisième est un chiffre.
Mon quatrième l'est aussi.
Mon cinquième est une fête religieuse.
Mon tout est un arbre très particulier.

Mon premier est un féculent.
Mon second est un déterminant possessif.
Mon troisième est un endroit où l'on cultive.
Mon quatrième est quelque chose que les chiens aiment ronger.
Mon tout est un animal à cornes.

Débriefing en équipe

Voici quelques questions que tu peux poser à l'équipe sur le lieu du défi qu'elle a relevé lors de l'activité :

- Est-ce que vous auriez été capables de réaliser le défi sans les autres membres de l'équipe ?
- Comment le groupe s'est-il organisé ?
- Quelles ont été les difficultés de chacun ?
- Quel rôle chacun a-t-il endossé ?
- Qu'est-ce qui a fait que vous avez passé un bon/mauvais moment ?
- Si vous avez abandonné quelqu'un en chemin, est-ce que vous l'avez regretté ?
- Est-ce que vous avez découvert quelque chose chez les autres membres de l'équipe ?
- Si c'était à refaire, vous seriez-vous organisés de la même manière ?