La mort

- Durée : 1h05
- Lieu : Lorsque les participants se connaissent suffisamment
- Type d'activité : Activités de sens/valeurs
- Tranche d'âge : Baladins (de 6 à 8 ans)

Description

Déroulement :

Étape 1 : Le cycle de vie à partir de la nature. (15 minutes)

Cette étape se vit une ou deux semaines avant la suite de l'activité. La nature est une super représentation de la vie. Elle grandit, se nourrit et finit par mourir mais cela est tout à fait normal.

Lors de cette activité, propose à ton groupe de réaliser des têtes à germer. Pour cela, sers-toi de la fiche n°4 « Green hair » du Wood'kit. Ensuite, demande aux participants quels sont, selon eux, les besoins de ces graines pour qu'elles puissent germer, grandir et s'épanouir (lumière, eau et l'oxygène pour respirer). Invite-les à la fin de l'activité à repartir chez eux avec leur tête à germer et à en prendre soin, c'est-à-dire répondre aux besoins (lumière, eau et l'oxygène pour respirer). Demande-leur de la ramener à la prochaine réunion.

Étape 2 : Discussion sur les têtes à germer (10 minutes)

A la réunion suivante, demande aux participants de se rassembler avec leur tête à germer. Chacun peut ainsi observer l'évolution des réalisations des autres. Propose à ceux qui veulent s'exprimer de le faire.

Exemples de questions pour mener la discussion :

- Qui est content de sa réalisation ?
- Qui est déçu ?
- Pourquoi ?

Demande aux participants par quelles étapes leur graine est-elle passée pour arriver à se développer :

- On l'a planté pour qu'elle germe (naitre).
- Elle s'est transformée en plante et s'est développée parce qu'on lui a donné de l'eau, de la lumière et de l'oxygène (grandir).

- Elle s’est peu à peu fanée lorsqu’on a arrêté de lui donner ce dont elle a besoin (vieillir).
- Elle s’est décomposée lorsqu’elle était en fin de vie (mourir).

Étape 3 : Le musée de la vie (40 minutes)

Après avoir observé le cycle de la vie pour une plante, réfléchissez ensemble à ce même cycle pour l’être humain en réalisant un musée interactif.

Note pour l’animateur : Organise ces 4 étapes sous forme de parcours que tu peux installer à l’extérieur ou dans 4 pièces différentes.

Naitre :

Fais passer les participants au travers d’un tunnel pour symboliser leur naissance. Tu peux placer des images du développement d’un fœtus mois après mois tout au long du tunnel.

A la fin de celui-ci, demande-leur de te raconter un moment dont ils se souviennent de quand ils étaient petits.

Grandir :

Réalise, avec le groupe, un fil d’Ariane décoré tout du long avec des objets/vêtements qui symbolisent l’enfance et l’adolescence comme des pantalons de plus en plus grand, des jeux/jouets de plus en plus complexes… A la fin du fil, demande-leur d’expliquer à quoi ils voient qu’ils ont grandi.

Vieillir:

Propose à ton groupe de se déguiser en personne âgée, ils jouent à imiter le corps d’une personne âgée. Tu peux leur proposer tout un tas d’accessoires qui stimuleront la créativité des participants. Ensuite, pose-leur les questions suivantes :

- Que peux-tu faire faire maintenant que tu ne pourras plus faire quand tu seras agé(e) ?
- Que ne peux-tu pas faire maintenant que tu pourras faire plus tard ?

Mourir :

Propose-leur un support visuel comme un extrait de film : « Le roi Lion » ou « Bambi », un support audio comme la chanson « Le petit âne gris » de H. Aufray ou un album jeunesse (fais un tour à la bibliothèque du quartier, tu trouveras sans aucun doute un album qui convient). Demande-leur de choisir une émotion qui correspond à leur ressenti du moment. Pour cela, utilise un support (la roue des émotions : https://kairosgame.com/roues-des-emotions ou les cartes émotions : https://lesscouts.be/no_cache/telecharger/grenier1/-/edition/-/4263.html?L=0).

Assieds ton groupe en cercle et propose un tour de parole, éventuellement à l'aide d'un bâton de parole. Chacun nomme son émotion et explique son choix. Avant de faire cette activité, précise que ce qui est dit dans le groupe reste dans le groupe et qu'il n'y aura pas de réaction et de jugement dans ce qui est exprimé.

Pour clôturer cette activité, distribue une feuille blanche aux participants et propose-leur d'écrire un mot ou de faire un dessin à l'intention d'une personne ou d'un animal décédé.

Pour ceux qui n'ont jamais été confronté à un décès, propose-leur de dessiner librement en se rappelant l'activité qu'ils viennent de vivre.

Infos pour l'animateur

La mort ne doit pas être un sujet tabou avec les enfants. Il ne faut pas éviter leurs curiosités et la présenter comme quelque chose de négatif mais simplement comme un fait. Les non-dits et l'absence de réponse peuvent créer de l'angoisse et de la culpabilité chez eux.

Pour aller plus loin…

« *Cet été-là, Ernest et Célestine* » *Gabrielle, V.*

Ernest et Célestine ont une grande amie, Gazou qui est gravement malade. L'auteur nous raconte les jours de joie et d'insouciance, puis l'inquiétude d'Ernest et Célestine et finalement la confrontation avec la mort. Le livre aborde également la notion du souvenir : le souvenir qui adoucit la tristesse, le souvenir qui aide à s'adapter à l'absence. Un livre empreint de délicatesse et de tendresse.

« *Grand-père est mort* » Saint Mars,D. et Bloch, S.

Max et Lilli apprennent que leur grand-père est mort suite à un arrêt du cœur. Le dialogue se noue autour de questions liées à la mort.

« *Une maman comme le vent* » Betron, A.

Louis aime bien parler avec Lucas, parce qu'il connaît toutes sortes de mots, ceux « pour ne pas se laisser marcher sur les pieds » et ceux « qui font tout oublier, quand on s'est fâché ». Quand la maman de Lucas est morte, Louis a voulu consoler son copain, lui dire « des mots qui font du bien ». Il a longtemps cherché, et sa maman l'a aidé à trouver les mots tendres et malins qui ont adouci son chagrin et celui de Lucas.

Matériel :

• Pots
• Graines
• Images du développement d'un fœtus
• Corde
• Objets symbolisant l'enfance et l'adolescence (Jeux/jouets de tout âge, vêtements de toutes les tailles, etc)
• Objets symbolisant la vieillesse (Canne, lunettes, couvre-chef, long manteau, etc)
• Ardoises – craies ou supports pour écrire.

Créée le : 14/02/2023
Mise à jour le : 14/02/2023
Auteur : Les Scouts