Super-héros

- Durée : (2x)1h
- Lieu : Espace suffisamment grand pour accueillir toute la ribambelle ou tous les loups rouges et fauves
- Type d'activité : Activités de sens/valeurs
- Tranche d'âge : Enfants (de 6 à 12 ans)
- Source : https://www.universitedepaix.org - https://www.lecrips-idf.net/outil-pedagogique-feel-good

Description

Déroulement :

Contexte

Le harcèlement est un phénomène qui est ancré dans notre société. Pourra-t-on l'éradiquer un jour ? Qui sait… Une chose est sure : les scouts peuvent y être sensibilisés.

L'Université de Paix a développé une méthodologie qui comporte quatre engrenages :

- vivre ensemble (c'est-à-dire faire connaissance, se présenter, jouer en collaboration avec les autres) ;
- développer l'empathie (c'est-à-dire permettre à chaque scout de découvrir l'autre et ses sensibilités) ;
- décoder les préjugés (c'est-à-dire prendre conscience qu'il nous arrive de catégoriser l'autre) ;
- agir contre les phénomènes de harcèlement (c'est-à-dire réfléchir sur nos comportements et leur impact).

Dans le HUB ressources > Activités, tu trouves des animations (comme celle-ci) qui concernent principalement un des quatre engrenages. Pour que le système de **prévention** soit efficace, propose à ta section des activités issues des quatre familles.

Si d'aventure tu étais amené à agir contre un phénomène de harcèlement présent dans ta section ou ayant un impact sur celle-ci, contacte le service Incidents de la fédération, qui te soutiendra dans cette démarche, par téléphone au 02/508.12.00 ou à l'adresse lesscouts@lesscouts.be. Tu peux également utiliser le formulaire de signalement qui est à ta disposition.

Des outils à ta disposition

- Un apport théorique pour bien comprendre ce qu'est le harcèlement et qui sont les acteurs impliqués

- Quelques bonnes pratiques pour animer une discussion

- Des points de repère pour garder le cap avec les scouts (aspects légaux, mais aussi humains)

- Des conseils pour réagir si un scout se confie

En un clin d'œil

La problématique du harcèlement t'interpelle : visite la page Prévention Harcèlement du site.

Objectifs

- Se présenter, faire connaissance
- Apprendre à se connaitre soi-même (connaitre et reconnaitre ses qualités)
- Reconnaitre en chacun ses dons et ses particularités
- Permettre à chacun de prendre sa place dans le groupe et de respecter celle des autres

Activité

À la meute, cette activité est destinée aux loups de 1re et 2e années.

Monsieur Madame (pour les baladins)

Demande aux baladins de créer leur Monsieur ou Madame en illustrant une chose qui les caractérise. Ils sont libres de créer leur personnage, mais tu peux aussi leur montrer quelques exemples que tu peux trouver aisément sur internet. Affiche ensuite vos productions dans le local : vous disposez ainsi d'une banque de qualités faite maison :-).

Super héros (pour les baladins et les louveteaux)

Avant de commencer

Cette activité doit être faite après des jeux coopératifs car il est difficile à cet âge de reconnaitre ses qualités. Dès lors, après une série d'activités de coopération, vous pouvez plus aisément repérer les points forts de chaque participant. Voici quelques questions à poser aux scouts pour guider leur réflexion :

- *Qu'est-ce qui a fait que le jeu a bien fonctionné ? De quoi a-t-on eu besoin ?*
- *Qu'as-tu observé chez … qui a facilité le jeu ?*
- *Quelle autre qualité as-tu déjà remarquée chez … auparavant ?*
- *Cite le nom des copains chez qui tu as repéré la qualité … ?*
- *Parmi les qualités affichées, à ton avis, laquelle te correspond le mieux ?*

1. Distribue à chaque scout un super héros (annexe 1). Chacun va l'illustrer en notant ou dessinant toutes les super qualités qu'il possède pour prendre soin d'un copain scout. Chacun se base sur ce qu'il sait de lui, sur ce qu'il a entendu lors du débriefing des jeux coopératifs et sur la banque de caractéristiques Monsieur Madame (ou toute autre liste de qualités, comme celles présentées en annexes 2 et 3). En staff, vous pouvez encore enrichir ces ressources grâce à une banque d'images que vous aurez créée vous-mêmes : piochez des qualités dans la banque de mots (annexe 2) et prenez la pose pour une photo. Cela créera un outil ludique et personnalisé.
2. Les enfants peuvent ensuite présenter leur super héros aux autres baladins ou louveteaux.
3. Répète cette activité régulièrement au cours de l'année et au camp, en proposant plus de mots dans la banque d'images. Cela permet aux enfants de mettre à jour leur super héros en y apportant de nouvelles qualités.

Matériel :

- Une feuille de papier blanche carrée par enfant (environ 15x15 cm)
- Annexe 1 : Super héros
- Annexe 2 : Banque de qualités
- Annexe 3 : Cartes des 24 forces de caractère
- Matériel de bricolage (crayons, marqueurs, peintures…)

Créée le : 03/05/2023
Mise à jour le : 11/09/2023

Auteur : Les Scouts