Solidarité

- Durée : 01h30-2h
- Lieu : forêt
- Type d'activité : Activités de sens/valeurs
- Tranche d'âge : Pionniers (de 16 à 18 ans)

Description

Déroulement :

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.

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 cijointe. 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. 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.

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).

Créée le : 10/08/2023
Mise à jour le : 07/11/2023
Auteur : Julie Tuyisenge