Le plus heureux du monde

- Durée : 1h30
- Lieu : En fin d’année ou durant le camp quand les participants se connaissent.
- Type d'activité : Activités de sens/valeurs
- Tranche d'âge : Pionniers (de 16 à 18 ans)
- Source : Jeu Totem

Description

Déroulement :

Étape 1 : Distinction être et avoir (20 min)

Les participants réfléchissent à ce qui compte dans leur vie. Sur une feuille, ils répondent à la question suivante : “Je serais le plus heureux du monde si...”. Ils listent tout ce qui les rendrait heureux.

Ensuite, réalise deux zones sur un flipcharts (ou autre support). L’une sera la zone “être”, l’autre la zone “avoir”. Les participants découpent chacune de leurs réponses et viennent les placer dans la zone adéquate.

De manière collective, lisez chaque réponse et adaptez le classement si nécessaire.

Étape 2 : Réflexion sur l’avoir (5 min)

Invite les participants à réfléchir individuellement sur ce qui leur semble vraiment nécessaire parmi ce qui se trouve dans la zone “avoir”. Il y a-t-il certains éléments superflus ?

Dans un second temps, ils réfléchissent à ce qui leur est vraiment nécessaire parmi ce qu’ils ont acheté ces trois derniers mois.

Ils notent cette réflexion par écrit. Spécifie aux participants qu’elle restera confidentielle.

Étape 3 Réflexion sur l’être (10 min)

Les participants prennent conscience de tout ce qui se trouve dans la zone “être”. Sont-ils en adéquation avec les informations inscrites ? Qu’est-ce qui semble important pour eux ?

De manière individuelle, les participants vont réfléchir aux actions qu’ils poseraient en tant que super-héros afin que le monde soit meilleur.

L’instruction est simple, tu la donnes aux participants : *Le monde ne va pas très bien. Il faut faire appel à quelqu’un pour qu’il aille mieux. Or voilà, nous avons trouvé une baguette magique et on vous transforme tous en super-héros. Que ferais-tu en tant que super-héros pour rendre le monde meilleur ? Comment serais-tu en tant que super-héros ? Quelles seraient tes qualités ? Quelles seraient tes missions ?*

Les missions peuvent être générales comme la lutte contre la pauvreté ou le rétablissement d’un équilibre écologique planétaire mais également des actions plus petites comme prendre soin de ses proches, partager, être positif, etc.

Étape 4 : Jeu - Identifier ses forces (10 min)

Découpe au préalable les cartes “forces” (Annexe 2.1) afin de réaliser ce jeu.

À partir d’un jeu, les participants vont repérer leurs forces afin de parvenir à ce qu’il serait et ferait en tant que super-héros. Plus concrètement, l’objectif est que les participants sélectionnent deux forces qu’ils s’attribuent parmi celles présentes sur les cartes.

Comment jouer ?

1. Les participants sont rassemblés en rond par groupe de 8 personnes maximum. Ils reçoivent 6 cartes “forces” chacun.
2. Chaque participant repère, dans son jeu, la force qui lui correspond le plus et passe le reste des cartes (5 cartes) au voisin.
3. Ensuite, chacun identifie à nouveau quelle carte lui correspond le mieux parmi les nouvelles reçues et passe les quatre cartes restantes à son voisin.
4. A nouveau, chacun repère la force qui semble le plus posséder parmi les quatre cartes reçues et passent les trois restantes au voisin.
5. Ils répètent une dernière fois l’opération, ils repèrent une force parmi les trois nouvelles cartes reçues et en donnent deux au voisin.
6. Pour finir, chaque participant identifie la force qu’il semble le plus posséder parmi celles présentent dans son jeu et l’explique aux autres participants.

Étape 5 : Jeu - Identifier les forces d’autrui (30 min)

Les participants vont à présent identifier les forces des autres membres du groupe.

Comment jouer :

1. Les participants sont rassemblés par groupe de 8 personnes maximum.

2. Le receveur brasse le paquet de cartes “forces” et en distribue 6 à tous les joueurs, sauf lui-même.

3. Chaque joueur regarde ses cartes sans les montrer aux autres et choisit parmi ses 6 cartes la force qu’il désire souligner chez le receveur. Chacun place ensuite sa carte choisie face cachée au centre de la table. Quand tous les joueurs ont placé leur carte, on les mélange de façon à ce que le receveur ne puisse savoir qui les a données.

4. Le receveur prend ses cartes et les regarde une par une. Il place ensuite les cartes par ordre de préférence, de la force qu’il reconnait le moins posséder à sa gauche jusqu’à celle qu’il reconnait le plus posséder à sa droite.

5. Le receveur lit en premier la force qu’il considère posséder le moins. Pour chaque carte, le joueur qui l’a donné s’identifie et décrit en quelques mots pourquoi il a choisi cette force. En s’adressant directement au receveur, il lui explique dans quelles circonstances il a observé cette force, quels impacts positifs elle a sur lui et son entourage, etc.

Étape 6 : Action concrète (15 min)

Après avoir pris conscience des forces qu’ils possèdent, les participants réfléchissent personnellement à une action concrète qu’ils pourront mettre en place dans leur quotidien ou aux Pionniers, afin de rendre le monde meilleur. Ils peuvent s’inspirer de ce qu’ils feraient en tant que super-héros. Organise pour clôturer l’activité un tour de parole afin que les participants expliquent l’action qu’ils réaliseraient.

Exemple : s’ouvrir à des participants souvent seuls et isolés, réaliser un compost dans son jardin, servir des repas aux sans-abris, etc.

Matériel :

• Feuilles de papier et de quoi écrire.
• Ciseaux, colle
• Flipcharts (facultatif)
• Annexe 2.1 : Jeu de cartes sur les forces

Créée le : 10/03/2020
Mise à jour le : 06/10/2022
Auteur : Les Scouts