Faites-vous plaisir!_Baladins fiche 8

- Durée : 1h30 à 2h
- Lieu : En réunion, un grand jeu au camp, lors d'un déplacement à pied.
- Type d'activité : Activités de sens/valeurs
- Tranche d'âge : Baladins (de 6 à 8 ans)

Description

Déroulement :

Introduction

Les Martiens s'apprêtent à attaquer la Terre car la vie y est belle et les êtres humains y connaissent le plaisir, chose inconnue pour eux. Ils pensent qu'en conquérant la Terre, ils découvriront forcément ce que c'est, ce truc qui a l'air si bien. L'Organisation des Nations unies a chargé les baladins d'expliquer le mieux possible aux Martiens ce qu'est le plaisir.

Comme cette tâche est difficile, le groupe consulte un grand sage et celui-ci dit qu'il faut se mettre en route.

Le sage désigne une piste à suivre grâce à des flèches tracées au sol.

Étape 1 : En piste

Les petits groupes de participants, accompagnés d'un animateur, suivent le chemin tracé et découvrent des croquis ou situations mis dans des enveloppes (Annexe 8.2) cachées le long du trajet.

Étape 2

A chaque étape, l'animateur pose des questions qu'il aura emmenées avec lui (Annexe 8.1) pour lancer un petit échange ou une petite réflexion correspondant au message.

Étape 3

De retour après la balade, chaque groupe essaie d'expliquer à un Martien (personnage extérieur, désigné) ce qu'est le plaisir.

Étape 4

Récupère le personnage du sage pour la conclusion générale, par exemple : « Souvent, quand on a du plaisir, on ne s'en rend pas compte sur le moment".

Étape 5

C'est parti ! Proposez aux participants de faire quelque chose qui leur font plaisir. Mettez à disposition du matériel afin que chacun puisse y trouver son compte. Libre à eux de l'utiliser ou pas.

- Jouer au ballon,
- Dessiner,
- Faire un cache-cache,
- Faire des jeux de sociétés,
- Des puzzles,
- Jouer à la poupée,
- Faire une sieste...

Pour aller plus loin

Alimentez votre malle à friandises.

Matériel :

- Matériel pour le jeu de piste.
 - Explication et questions des situations ou croquis. (Annexe 8.1)
 - Photocopies des situations (Annexe 8.2) à glisser dans des enveloppes présentes à chaque point d'intérêt.
 - Des déguisements (facultatif)
-

Créée le : 10/06/2020

Mise à jour le : 13/07/2020

Auteur : Les Scouts