Activités de sensibilisation à la coéducation

- Durée : Une journée
- Type d'activité : Petit jeu
- Tranche d'âge : Ados (de 12 à 18 ans)

Description

Déroulement :

Remarques :

Activité pour les 12-18 ans

Pour les troupes et postes non mixtes : vivre cette journée en coéducation avec une autre troupe non-mixte.

Objectif général :

Susciter la réflexion autour de la vie en coéducation chez les scouts.

Objectifs :

A l’issu de cette activité, les scouts seront capables de

- Comprendre les avantages qu’apporte la coéducation ;
- Reconnaitre les stéréotypes liés au genre ;
- Faire la différence entre stéréotypes, préjugés et discriminations ;
- Elargir leurs propres perspectives ;
- S’ouvrir à la différence ;
- S’enrichir mutuellement ;
- Collaborer avec des personnes du sexe opposé en tenant compte des différences pour atteindre un objectif commun.

En bref :

- Temps : journée spéciale, journée à vivre pendant un week-end, un camp.
- Groupe : en patrouille mixte
- Age : 12 – 18 ans
- Type de jeu : jeu de piste
- Ce que les animateurs doivent connaitre avant de faire vivre l'activité : les termes de coéducation, stéréotypes, préjugés, discrimination, mixité, genre, sexe. Et donc la différence entre coéducation et mixité, genre et sexe, etc.

Etapes :

1. Se mettre en équipe et se connaitre : formation des équipes et petits jeux - 25 minutes
2. La quêtes : jeu de piste et épreuves : 3 à 4 heures
3. Résolution de la quête : debriefing, brise-glace et débat mouvant - 1h35

Déroulement

Se mettre en équipe et se connaitre

Matériel :

- Une boite à chaussure par équipe avec : feuille de route individuelle, des Bics et une copie de la prophétie.
- Un totem/équipe avec le code pour ouvrir la boite.
- Un carton par scout.

```
Temps 1 – se mettre en équipe :
```

Chaque scout dépose UNE chaussure dans un cercle fille ou dans un cercle garçon selon son sexe. Deux tas sont ainsi formés : le tas de chaussures appartenant aux filles et le tas de chaussures appartenant aux garçons. Les animateurs réalisent des groupes en mettant équitablement des chaussures “filles” et des chaussures “garçons” dans chaque équipe. Les scouts vont se positionner près du tas où se trouve leur chaussure et ainsi découvre leur groupe.

```
Temps 2 - découvrir son équipe :
```

Les animateurs possèdent des boites scellées par un code à 4 chiffres (chaque boite à son propre code). Ces boites ont chacune une couleur en particulier mais les animateurs ne le relèvent pas. Le but des scouts est d’ouvrir une boite, n’importe laquelle. Chaque boite contenant la même chose. Mais les codes sont de l’autre côté de la rivière. Les animateurs ne disent pas qu’ils se trouvent sous un totem.

Donc, les scouts doivent traverser la “rivière infestée de piranhas”, trouver un totem de couleur possédant le code pour ouvrir la boite de la couleur correspondante.

Pour traverser la rivière, les scouts ont à leur disposition des cartons (1 par personne). Toute l’équipe doit traverser la rivière (aller-retour) et une seule personne peut aller déverrouiller la boite. L’équipe qui déverrouille sa boite en premier, partira à la résolution de la quête en premier.

Une fois qu’ils ont le code et qu’ils sont revenus, ils donnent le code de la boite qu’ils souhaitent ouvrir aux animateurs. Si le code est juste, les scouts repartent avec la boite. Si le code n’est pas juste, ils retournent chercher un code.

Pour les codes (astuce) : sur le couvercle de la boite dessiner 4 carrés dans lesquels les scouts devront écrire le code.

La quête (jeu de piste)

Matériel :

- Feuille de route individuelle contenant deux feuilles de couleur différentes (vert et orange)
- Enveloppes + questions

- Bics (1/personne ou 3/patrouille)
- La prophétie
- Les indices à répartir entre les chefs (1 de chaque par patrouille)

Les scouts sont en patrouille mixte de 7-8 et doivent arriver au bout de leur « quête » qui est de découvrir ce qu'est la coéducation (sans connaitre le terme précis) grâce à des indices reçu lorsqu'un défi (=épreuve) est réussi. Pour réaliser leur quête, ils reçoivent la prophétie suivante :

" Vous vous enfoncerez dans les entrailles de vos terres. En patrouille vous partirez à sa rencontre.

En relation avec vos différences, ce que vous cherchez, vous le trouverez, vous le découvrirez et vous vous l'approprierez.

Au soir du 15 novembre (date à changer en fonction de quand est fait cette activité), vos yeux se fermeront.

A tout jamais ça disparaitra et marquera un retour en 1909. Méfiez-vous ... votre chemin sera parsemé de défis. "

Explication du jeu :

Une fois que la prophétie est lue, les animateurs distribuent aux scouts une feuille de route par personne. Ensuite, ils expliquent aux scouts que pour réussir leur quête ils devront suivre les enveloppes aux couleurs de l'unité. Dedans se trouvent des questions auxquelles ils répondent individuellement sur leur feuille de route. Les questions doivent rester dans les enveloppes pour les autres patrouilles. Les animateurs expliquent que tout au long de leur voyage, des épreuves les attendront et leur permettront de gagner des indices qui leur seront nécessaires à leur quête.

Lancement du jeu :

Le trajet ressemblant à une boucle, les patrouilles sont envoyées deux par deux dans deux directions opposées.

Les questions dans les enveloppes aux couleurs de l'unité :

Pour ne pas se perdre, les scouts suivent des enveloppes aux couleurs du foulard (dessiner 2 bandes de couleur si foulard bicolore) dans lesquelles se trouve une question à laquelle chaque scout doit répondre sur une feuille de route individuelle [Sur la feuille de route, il est indiqué que les scouts doivent répondre seul aux questions et qu'après un moment de partage sera prévu.]

- Quelle est ta plus grande peur ?

- En tant que fille/garçon qu'est-ce que j'ai envie de partager aux garçons/filles que je sais faire et qui sort de la norme "ça c'est un truc de filles, ça c'est un truc de garçons" ? [Ex : "Clara veut partager sa passion pour le rugby", "Tim veut partager sa passion pour la cuisine"]
- T'est-il déjà arrivé de pleurer en regardant un film ? (Oui – non) Comment t'es-tu senti ?
- Quelle est ta couleur préférée ?
- Est-ce que ça t'est déjà arrivé de te battre ? (Oui – non) Pour quelles raisons t'es-tu battu ?
- As-tu des difficultés à exprimer tes émotions ? (Oui – non) Est-ce que cela a des répercussions sur tes relations ?
- Note 3 privilèges à être du genre opposé au tien sur la feuille verte.
- Note 3 privilèges à être de ton genre sur la feuille orange.

Les indices reçus pour réussir la quête :

Tout au long de leur quête, ils réaliseront des défis pour recevoir des indices qui les aideront à résoudre leur quête. Ces défis sont lien avec la coéducation, les stéréotypes, les préjugés, etc. Les indices peuvent être les avantages qu'apporte la vie en coéducation, l'historique de la coéducation, pourquoi elle a été proposée aux unités, des témoignages de scouts vivant en coéducation, etc.

- Permet de déconstruire les stéréotypes de genre
- Présente au sein de la fédération des Scouts depuis 1970
- Permet de s'ouvrir à la différence
- Mise en place en Belgique en 1945 parce que la place de la femme au sein de la société change
- …

Les défis (postes à épreuve tenus par les animateurs) :

```
Course relai coopérative contre le temps (stéréotypes/préjugés/discrimination) - 15 minutes :
```

But de l'épreuve : savoir faire la différence entre stéréotypes/préjugés/discriminations.

Matériel :

- Craie
- Papiers affirmation
- Cailloux
- Chronomètre
- Indice à donner

Déroulement :

1. L’animateur explique ce qu’est l’acte de catégoriser puis explique la différence entre stéréotypes, préjugés et discriminations.

“Pour mieux connaître le monde et les choses, on passe par une activité de Catégorisation et de comparaison. Dans le contexte humain, la catégorisation tend à légitimer les catégories en leur conférant plus qu’une existence, une essence. On catégorise les gens et les objets en fonction de l’idée qu’ils possèderaient la même nature. C’est le processus de catégorisation qui préside aux Stéréotypes. Cependant, la catégorisation est un processus majeur de la construction de l'Identité sociale.” Source

Catégoriser c’est donc créer des catégories de personnes, de gens, sur base de caractéristiques sociales communes. La catégorisation mène aux stéréotypes.

- Un stéréotype c’est une croyance positive ou négative qui a pour objectif de décrire ce que font les personnes (conduite, comportement) par rapport à ce qu’ils sont (origine, culture, sexe, genre, etc.). Cette croyance peut évoluer au cours du temps et est plutôt vue comme une réalité.

Le stéréotype est descriptif et collectif.

- Un préjugé c’est une attitude négative envers une ou plusieurs personnes en raison de leur appartenance à un groupe particulier. Le préjugé est basé sur un stéréotype.

Le préjugé est individuel et normatif.

- La discrimination c'est le traitement injuste ou inégal d'une personne sur base de caractéristiques personnelles. C'est parce qu'une personne est comme ça qu'elle n'a pas le droit de participer à ça. La discrimination est basée sur un stéréotype et un préjugé.

Demander aux scouts de donner des exemples de stéréotypes, préjugés et discrimination.

2. Les scouts classent des affirmations en fonction qu'elles soient un stéréotype, un préjugé, une discrimination.

Exemples :

Stéréotypes :

- les filles sont calmes

- les garçons sont distraits

- les filles sont bavardes

- les garçons ne sont pas rancuniers

- …

Préjugés :

- les filles aiment les jeux calmes

- les garçons aiment les jeux de guerre

- les filles adorent cuisiner

- les garçons aiment construire des cabanes

-C’est parce que les filles sont calmes et discrète qu’elles ne peuvent pas être CP.

Discriminations :

-Parce qu’elles sont des filles, elles cuisinent pendant que les garçons font la chargent bois.

-Les filles défendent le camp et les garçons vont attaquer les autres camps.

-Les garçons portent les perches et les filles rebouchent les trous des poteaux.

-Les filles sont choisies en dernières lors de la formation des équipes pour un football.

Mise en place :

Les scouts sont en file, au bout du trajet à parcourir en courant/sautant/cloche pied/canard/... se trouvent trois colonnes dessinées à la craie :

- Stéréotypes,
- Préjugés,
- Discriminations

Chaque scout reçoit une affirmation écrite sur un papier et un caillou. A eux d’aller la mettre dans la bonne colonne et de déposer le caillou sur la feuille pour qu’elle ne s’envole pas. Les scouts ont 3 minutes pour :

- Aller tout déposer dans la bonne colonne
- Faire d’éventuels changements toujours en course relai.
- C’est-à-dire : un scout court, dépose un papier et revient. Les suivants font la même chose. Quand tous les papiers sont déposés, un à un ils vont effectuer des changements si cela leur semble nécessaire (court, change un papier, revient. Et ainsi de suite).

A la fin du temps imparti, mini débrief avec des messages clés. Si l'animateur juge que c'est réussi, les scouts reçoivent leur indice et continuent leur parcours.

```
Identifie-moi dans ta story, qu'je la re-poste (prononcé riposte) - 20 minutes.
```

But de l'épreuve : découvrir les stéréotypes que l'on attribue aux filles et aux garçons.

Matériel :

- Magazines
- Marqueurs, crayons, colles, ciseaux, papier collant, …
- Carton/panneau (1 par patrouille)
- Indice à donner

Déroulement :

Les scouts doivent créer deux comptes Instagram qu'ils trouvent attrayants. Ils ont à leur disposition des magazines dans lesquels ils peuvent découper. Les profils sont représentés des deux côtés du carton/panneau. Les scouts doivent donner un maximum de données. Une fois terminé, ils expliquent les comptes.

```
Des rôles - 15 minutes
```

But de l'épreuve : faire prendre conscience aux scouts qu'il n'y a pas de tâche que les filles/garçons ne savent pas faire et inversement. Tout le monde est capable de tout faire et que ce n'est pas parce qu'untel est une fille qu'elle doit absolument faire des trucs de ''filles''

Matériel :

- Fiche reprenant les rôles pour construire un pilotis.
- Indice à donner

Déroulement :

Les scouts imaginent qu'ils doivent construire un pilotis ensemble. L'animateur donne une fiche reprenant les différentes tâches : couper des perches, creuser les trous, faire les tissages, faire les brêlages, porter les perches, aller chercher les sandwichs à l'intendance, enlever les écorces qui trainent au sol, etc.

Ils se répartissent les rôles selon la meilleure façon de faire.

Ensuite l'animateur demande aux scouts qu'elle est la meilleure façon de répartir les tâches que ce soit à la maison ou à l'école. Ensuite de comparer avec les rôles qu'ils se sont attribués pour construire le pilotis.

Finir en demandant d'attribuer des traits typiquement masculins et des traits typiquement féminins aux scouts et de les expliquer (qu'est-ce qui lui a permis de dire cela, est-ce qu'il connait quelqu'un qui ne répond pas à cela). Exemple : les filles coupent les légumes pendant que les garçons font la charge bois et prépare le feu de cuisson.

```
Privacy - 20 minutes
```

But de l'épreuve : déconstruire les stéréotypes.

Matériel :

- Cartes "oui" (une par scout qui la récupère entre chaque tour)
- Cartes "nan, jamais de la vie" (une par scout qui la récupère entre chaque tour)
- Cartes "je suis trop d'accord" (une par scout qui la récupère entre chaque tour)
- Cartes "naaan je suis trop pas d'accord" (une par scout qui la récupère entre chaque tour)
- Cartes "c'est cool" (une par scout qui la récupère entre chaque tour)
- Cartes "c'est pas cool" (une par scout qui la récupère entre chaque tour)
- Cartes "je sais pas me positionner" (une par scout qui la récupère entre chaque tour)
- Cartes "c'est exage" (une par scout qui la récupère entre chaque tour)
- Urne (= boite à chaussures avec une ouverture pour glisser les cartes)
- Indice à donner

Déroulement :

Par rapport à une affirmation, les scouts doivent dire si oui ou non ils l'ont déjà fait, s'ils sont d'accord ou pas, si c'est exagéré ou pas, si c'est cool ou pas cool, etc.

A tour de rôle, les scouts lisent une affirmation à voix haute. Ensuite, le scout choisi de répondre avec la carte qu'il souhaite en faisant attention qu'elle soit cohérente avec l'affirmation. Ensuite, dépouillement et l'animateur laisse les scouts donner leur avis, s'exprimer par rapport à ce qui a été dit.

Exemples :

- Deux garçons amoureux ou deux filles amoureuses, ce n'est pas normal.
- Être amoureux c'est toujours le bonheur
- En amour, c'est au garçon de faire le premier pas
- Les filles qui jouent au football sont des garçons manqués
- Quand elles sont en couple, les filles sont plus amoureuses que les garçons
- Les filles portent des tenues sexy pour aguicher les garçons
- Les filles devraient porter des jupes d'une certaine longueur pour ne pas aguicher les garçons
- Pour attirer les filles, les garçons font les malins
- Aux éclaireurs, ce dont on a besoin c'est des moments non mixtes.
- Aux éclaireurs je préfère être dans une section mixte
- Les insultes de nature sexiste c'est encore plus drôle (ex. : "femmelette !")
- Au scout, il y a des tâches pour les garçons et des tâches pour les filles
- C'est plus facile de se faire respecter quand on est un garçon que quand on est une fille
- Les garçons et les filles ont besoin de câlins
- Il existe des activités de filles et des activités de garçons.
- Un garçon qui fait une activité de fille est sûrement homosexuel
- Dans un groupe ce sont les garçons qui réfléchissent et les filles qui dynamisent /exécutent
- Un garçon doit être fort et ne pas pleurer
- Un garçon qui pleure est une mauviette
- Un garçon qui joue qu'avec des filles, c'est bizarre
- Une fille qui joue qu'avec des garçons, c'est bizarre
- Les garçons bougent, les filles papotent

- On reconnait facilement quelqu’un qui est homosexuel
- Les activités sportives doivent toujours être mixtes
- Les garçons sont plus forts que les filles

```
S’aimer c’est quoi ? - 20 minutes
```

Matériel :

- Balle (tennis, foot, volley, etc.)
- Liste des questions (pour l’animateur)
- Indice à donner

Déroulement :

Les scouts se divisent en deux : d’un côté les filles de l’autre les garçons. A tour de rôle, ils se lancent une balle. Cette balle représente ce qui est juste. L’animateur pose des questions, chacun à leur tour ils répondent en envoyant la balle. La personne en face décide de réceptionner la balle si la réponse lui convient ou ne la réceptionne pas si la réponse ne lui convient pas.

Ex : l’animateur pose la question suivante “l'égalité dans une relation d’amitié c’est quoi pour toi ?”. Une fille répond “c’est quand on fait tous un peu de tout.” En face le garçon réceptionne la balle, il est d’accord avec elle.

Ex : l’animateur pose la question suivante “le partage dans une relation d’amitié c’est quoi pour toi ?”. Un garçon répond “c’est quand je peux communiquer mes émotions avec l’autre”. Une fille ne réceptionne pas la balle parce qu’elle n’est pas d’accord. Dans ce cas, elle explique pourquoi. De là peut naitre un mini débat ou une discussion. Dans ce cas, seulement celui qui a la balle à le droit de s’exprimer. Pour pouvoir s’exprimer, le scout doit lever la main. On alterne fille-garçon si plusieurs mains se lèvent des deux côtés.

Questions :

- L’égalité dans une relation d’amitié c’est quoi pour toi ?
- Le partage dans une relation d’amitié c’est quoi pour toi ?
- La confiance dans une relation d’amitié c’est quoi pour toi ?

- Le respect dans une relation d’amitié c’est quoi pour toi ?
- Dans une relation fille-garçon, il y en a forcément un qui finit par tomber amoureux de l’autre, es-tu d’accord avec cela ?
- Les garçons devraient toujours décider dans une relation d’amitié, es-tu d’accord avec cela ?
- Les filles devraient toujours décider dans une relation d’amitié, es-tu d’accord avec cela ?

```
Retour des patrouilles à l’endroit de départ
```

Une fois que les scouts reviennent de leur petite marche, un grand tableau se trouve à l’endroit de rendez-vous. Dans ce tableau les scouts viennent coller les privilèges d’être du genre opposé et d’être de son propre genre selon la couleur de leur feuille.

Colonne 1 : Je suis une fille, je pense que …

Colonne 2 : Je suis un garçon, je pense que …

Ligne 1 : (Feuille verte) Les privilèges d’être un garçon sont …

Ligne 2 : (Feuille orange) Les privilèges d’être une fille sont …

Quand tous les scouts sont revenus prendre 20 minutes pour trier les privilèges : rassembler les répétitions, les ranger du plus propice au débat au moins propice au débat. Pendant ces 20 minutes les scouts s’occupent, etc.

Résolution de la quête

```
Temps 1 - Résolution de la quête en patrouille - 30 minutes
```

But : remettre les idées en place et faire un point sur ce qu’est la coéducation, permettre aux scouts de s’exprimer par rapport à cette thématique, etc.

Matériel :

- Panneau/carton (1 par patrouille)
- Marqueurs, crayons, Bics, colle, etc.
- Questions pour nourrir la réflexion des scouts (pour les animateurs)

Déroulement :

Réflexion autour des différentes questions et des indices par patrouille. Les scouts prennent les indices et représentent la résolution de la quête (= coéducation) comme ils le souhaitent en reprenant les informations qu'ils jugent importantes (dessin, mindmap, chanson, scénette, etc.). Un animateur vient aider les scouts dans leur réflexion, pose des questions, anime la réflexion, demande aux scouts comment ils nommeraient ce qu'ils ont découvert (= la coéducation, vie en groupe mixte).

```
Temps 2 - Activité brise-glace en grand groupe - 5 minutes
```

But : que tous les scouts soient à l'aise avec les autres et osent s'exprimer lors du débat mouvant.

Matériel :

- Autant de chaises que de participant moins une.

Déroulement :

Les scouts sont en cercle assis sur une chaise. Un scout est debout au centre du cercle. Son but est d'aller s'asseoir dans le cercle, sauf qu'il n'y a pas plus chaise. Il va donc énoncer une affirmation le concernant (ex : je suis chez Les Scouts depuis la première année louveteau). Tous ceux qui sont également concernés par cette affirmation doivent changer de place. Celui qui n'a pas trouvé de place, se met au centre du cercle et c'est à son tour d'énoncer une affirmation sur lui.

```
Temps 3 - Débat mouvant en grand groupe - 1 heure
```

Matériel :

- Corde
- Tableau des privilèges
- Panneau/carton (1/patrouille)

Déroulement :

Une corde se trouve au sol :

- D'un côté "je suis d'accord"
- De l'autre côté "je ne suis pas d'accord"
- Sur la corde "je n'ai pas d'avis".

Un animateur lit un privilège et les scouts se positionnent par rapport à la corde. Ceux qui ne sont pas d'accord expliquent pourquoi ils ne sont pas d'accord avec ce privilège. Ceux qui sont d'accord donnent un contre-argument.

Finir en posant la question suivante : "chez les scouts, qu'est-il, selon toi, le plus intéressant/riche : vivre le scoutisme entre filles, entre garçons ou tous ensemble ?" Les scouts se positionnent par rapport à la corde :

- A gauche, être qu'entre filles.
- A droite, être qu'entre garçons
- Sur la corde, être mélangés

Attention : deux possibilités :

1° Soit ne pas entrer dans un débat dans ce cas les animateurs ne font que se positionner et expliquent éventuellement pourquoi ils ne sont pas d'accord/d'accord.

2° Soit les animateurs se sentent capable d'animer un débat peuvent se lancer dans un débat.

Tips – comment animer un débat ?

L’objectif d’un débat est de permettre à chacun de s’exprimer, d’échanger des points de vue. Il ne s’agit pas d’arriver à un accord.

Pour cadrer ton débat, énonce aux scouts les “règles” pour que ton débat se passe dans la bienveillance et l’écoute :

- Respecter la confidentialité et l'expression des participants : ce qui se dit au sein de la discussion doit rester au sein du groupe. On ne peut rebondir que sur les idées et les réflexions.
- Respecter les avis des autres sans émettre de jugement.
- Être responsable de ce que l'on dit (assumer).
- Participer (si j'ai quelque chose à dire, je le dis).
- Personne n’est obligé de s'exprimer.
- S'écouter.
- Demander la parole : tu peux donner un objet pour distribuer la parole. Uniquement celui qui a cet objet a le droit de s’exprimer, les autres doivent l’écouter.

Ecrire ces règles de sorte que les scouts puissent les avoir sous les yeux et s’auto-discipliner.

Prévoir des sanctions en cas de transgressions : prévenir les scouts que s’ils ne respectent pas le cadre après 2 rappels, alors des sanctions tomberont. Exemples de sanction :

- Ne plus participer au débat.

Avant de commencer un débat :

- Présenter les règles ;
- Donner la durer du débat ;
- Expliquer le type de débat (mouvant, classique, etc.) ;

- Rappeler votre rôle d’animateur.

Les rôles de l’animateur d’un débat :

- faire circuler la parole ;
- permettre à chacun de s'exprimer (pour répartir la parole de façon équitable, tu peux prendre note des interactions. A partir d’un listing, tu fais une marque à côté du nom du scout qui a pris la parole. Cela te permettra de visualiser qui prend le plus souvent la parole mais aussi ceux qui ne l’a prenne pas souvent et essayer de les encourager ou de leur donner la parole au lieu de toujours la donner aux mêmes scouts.);
- donner et faire respecter le cadre ;
- être le garant de l'attitude de respect et de non-jugement.

L’animateur n’apporte pas d’information, il les fait ressortir. Toutes les informations viennent des scouts. L’animateur ne peut pas prendre position, il est arbitre.

Et si ça se passe mal ?

- Un scout ne respecte pas le cadre : rappelle-lui les règles dans un premier temps.
- Un scout est submergé par ses émotions : le prendre à part et essayer de comprendre ce qu’il se passe, reconnaitre son état.
- Un scout prend trop de place : lui expliquer que tu aimerais que d’autres participent, qu’il laisse plus de place aux autres.
- Un groupe de scouts perturbe le débat : les changer de place.
- Les scouts oublient leurs arguments : proposer aux scouts une feuille et de quoi écrire pour qu’ils puissent noter leurs idées.
- Un scout dépasse les bornes, cela devient ingérable : tu peux l’exclure en expliquant bien pourquoi.
- Un scout est vite distrait : donne-lui plus souvent la parole pour l’inclure dans la discussion, interpelle-le.
- Des scouts discutent mais n’écoutent pas, ne veulent pas comprendre le point de vue de l’autre : demande des éclaircissements, propose aux scouts de se mettre à la place de l’autre.

Mots clés : coéducation, sensibilisation, genre, égalité des genres, activités coéducation, activité coéducation, mixité

Matériel :

- Boites à chaussures

- Cartons
- Grandes feuilles ou panneaux
- Feuilles de couleurs
- Enveloppes
- Craie
- Cailloux
- Chronomètre
- Magazines
- Marqueurs, crayons, colles, ciseaux, papier collant
- Cartes de jeux Privacy
- Balle (tennis, foot, volley)
- Chaises
- Cordes

Créée le : 01/09/2021
Mise à jour le : 27/04/2026
Auteur : Les Scouts