

Ce qui change autour de moi

- Durée : Entre 30 minutes et 1h15
- Lieu : En fin de réunion, durant la deuxième moitié de l'année
- Type d'activité : Activités de sens/valeurs
- Tranche d'âge : Baladins (de 6 à 8 ans)

Description

Déroulement :

En bref...

À partir d'une histoire de la Légende des baladins ou d'un petit jeu, le staff questionne les baladins sur leur capacité d'adaptation face au changement. Ils réfléchissent ensemble à des situations concrètes qu'ils ont rencontrées et auxquelles ils se sont accommodés.

En fonction de l'humeur de la ribambelle ou de l'activité que tu préfères mener, choisis une des formules suivantes :

- activités 1 et 2 : écouter une histoire et se l'approprier ;
- activités 1 et 4 : écouter une histoire, puis en créer une ;
- activité 3 : jouer à diverses versions des chaises musicales.

Activité 1 : Les lunettes (10 minutes)

Lis ou raconte aux baladins l'histoire *Les lunettes* présente dans la [Légende des baladins](#). Cette histoire permet d'aborder le changement avec la ribambelle : un baladin vit plein de changements, mais il ne peut pas toujours agir dessus. Accompagne ton récit des images qui l'illustrent et qui te sont fournies en annexe 1.

Lis ou raconte aux baladins l'histoire *Les lunettes* présente dans la. Cette histoire permet d'aborder le changement avec la ribambelle : un baladin vit plein de changements, mais il ne peut pas toujours agir dessus. Accompagne ton récit des images qui l'illustrent et qui te sont fournies en annexe 1.

Cette histoire aborde un changement dans la vie de Gribou, il doit porter des lunettes. Au début, il ne veut pas parce que c'est moche, pas pratique et parce qu'il a peur que ses amis ne le reconnaissent pas et ne veuillent plus jouer avec lui. Gribou cherche alors un moyen de cacher son changement à ses copains : il se camoufle et ses copains ne le reconnaissent vraiment pas... Heureusement, en définitive, ses amis le reconnaissent et ils adorent ses nouvelles lunettes : ils aimeraient en avoir aussi.

Activité 2 : Jouer avec l'histoire (20 minutes)

Temps d'expression

Au terme de cette lecture, tu peux poser des questions à la ribambelle, comme :

- *Qu'est-ce qui est arrivé à Gribou ?*
- *Est-ce que c'est facile pour lui ? Comment l'as-tu compris ?*
- *Ses copains l'étaient toujours quand il a commencé à porter des lunettes ? Qu'ont-ils fait pour que tu donnes cette réponse ?*
- *Est-ce que Gribou a continué à porter ses lunettes ?*
- *Est-ce que ce changement, pour Gribou, a tout changé à sa vie de tous les jours ? Explique comment.*
- ...

Pense à faire cette étape en sous-groupe pour que les baladins se sentent plus à l'aise et aient davantage l'occasion de s'exprimer.

Exploitation du livre

Pour exploiter le livre et vérifier la compréhension par les baladins, tu peux réaliser ces activités :

- **Course-relais d'images** : la ribambelle est divisée en équipes de 5 baladins, qui se placent derrière la ligne de départ. À l'autre bout du terrain, le staff a déposé les images dans le désordre (imprime une fois l'annexe 1 par équipe). Le but du jeu, pour chaque équipe, est de remettre les images dans l'ordre. Au top, les baladins en tête d'équipe courent et déplacent une des cinq images de leur équipe pour que celle du début soit la première. Ils passent ensuite le relais aux deuxièmes de la file, etc. Une fois qu'une équipe estime avoir le bon ordre, elle s'assied. Si un animateur valide l'ordre de l'histoire, l'équipe l'emporte ; si au contraire elle s'est trompée, l'équipe se relève et tente à nouveau sa chance.
- **Ma paire de lunettes à moi ?** Découvre, en annexe 2, des lunettes que les baladins peuvent colorier. Chaque baladin décore sa paire en réfléchissant auparavant au super pouvoir qu'elle peut lui apporter, à ce qu'elle pourrait changer dans son quotidien...

Activité 3 : La chaise musicale et ses variantes (30 minutes)

Ici, nous te proposons des variantes de la chaise musicale, mais tu peux choisir un autre jeu comme point de départ : ce qui est important, c'est d'apporter plusieurs variantes.

Jeu de la chaise musicale classique

Le meneur de jeu est la personne qui s'occupe d'allumer et de stopper la musique.

Les chaises doivent être installées en rond, dossier contre dossier. Veille à bien mettre en place les chaises de manière à faciliter la circulation autour de celles-ci et pour que les baladins puissent s'asseoir facilement. Il y a toujours une chaise de moins que le nombre de joueurs (9 chaises pour 10 participants par exemple).

À chaque début de séquence, les joueurs sont debout autour des chaises, musique éteinte. Lorsque le meneur de jeu lance la musique, les baladins doivent se mettre en marche et tourner autour des chaises. Lorsque la musique s'arrête, les joueurs doivent s'asseoir au plus vite. Le joueur restant debout est éliminé du jeu et une chaise est retirée du cercle.

La partie continue, ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste plus que deux participants. C'est la « finale » : il ne reste plus qu'une chaise en jeu. Le joueur qui arrive à s'asseoir sur la chaise à la fin de la musique remporte la partie et le jeu des chaises musicales est terminé.

Variante 1 : la bombe cachée

Dans cette variante, il te faudra autant de chaises que de participants.

- Demande aux enfants de se placer en rond autour des chaises : ils seront les aventuriers.
- Scotche la bombe sous une des chaises en utilisant un papier sur lequel est écrit "La bombe cachée" ou le dessin d'une bombe qui explose.
- Lance la musique et demande aux joueurs de se déplacer autour des chaises.
- Au moment de l'arrêt de la musique, les enfants devront tous trouver une chaise.

L'aventurier qui perd le tour est celui qui trouve la bombe sous son siège !

Avant de relancer la partie, les baladins ferment les yeux et tu peux déplacer la bombe sous une nouvelle chaise.

Variante 2 : sans élimination

Les phases de jeux sont identiques que pour le jeu de la chaise musicale classique. La musique commence et dès que le meneur stoppe la chanson, tout le monde doit être assis. Au fur et à mesure de la partie, les baladins sont assis sur les genoux de leur camarade car c'est la collaboration qui est à l'honneur ici. Il faut bien entendu arrêter la partie avant que ça ne devienne dangereux : c'est à toi d'évaluer le moment propice afin qu'il n'y ait pas de blessé ou fixer un nombre d'enfants maximum par chaise (7 par exemple).

Activité 3' : Montre-nous ton beau sourire (20 minutes)

Cette activité constitue le débriefing de l'étape de jeu.

Tu disposes sur la zone de jeu ou dans ton local les [cartes Émotions](#). Les baladins doivent se placer près de l'image qui exprime le mieux leur pensée en fonction de ce que leur demandent les animateurs.

- S'ils sont plusieurs à avoir choisi la même carte, ils s'expliquent mutuellement les raisons de leur choix. Un porte-parole par sous-groupe rapporte les avis à l'ensemble de la ribambelle.
- Si un baladin est seul, va près de lui et demande-lui de t'expliquer son choix. Tu peux prendre la parole à sa place s'il n'est pas à l'aise pour parler à la ribambelle.

Réalise plusieurs fois cette étape en posant des questions comme :

- *Pendant les jeux, je me suis senti-e...*
- *Par rapport aux nouvelles règles, je me suis senti-e...*
- *Je me suis senti-e ... de changer tout le temps.*
- ...

A la fin de cette étape, explique aux baladins qu'ils viennent d'observer que chacun vit le changement à sa manière, que c'est un phénomène normal et qu'il faut respecter les ressentis de chacun.

Activité 4 : Créer son histoire (40 minutes)

Ensemble, les baladins vont créer leur histoire, comme celle de Gribou. Pour cela, tu travailles en petit groupe sur des thématiques de changement qui se rejoignent.

Un enfant de 5 à 7 ans a sans doute déjà fait face à plusieurs changements : l'arrivée d'un petit frère ou d'une petite sœur, l'entrée en primaire, l'arrivée dans la ribambelle, un déménagement, le port de lunettes, un déplacement en béquille, le coronavirus, la séparation des parents... Organise une discussion au sein de la ribambelle pour entendre à quels changements les baladins ont été confrontés.

Ensuite, forme des groupes de 3 ou 4 baladins qui ont vécu le même type de changement. Prévois un moment d'échange sur comment eux ont vécu ce changement : comment ils s'y sont adaptés, comment ça s'est terminé ?

Ils doivent alors se mettre d'accord sur une histoire imaginaire qui explique ce changement pour eux. Si cela te semble possible, il peut y avoir une fin différente en fonction de chaque enfant.

Enfin, accompagne chaque groupe dans la création de son livre. Différentes techniques sont possibles :

- Créer son roman-photo ou une bande dessinée : pour commencer, choisissez ce qui sera présent dans chaque case de la BD. Ensuite, prenez les photos et écrivez ce qui sera dit dans les bulles. Réalisez le roman-photo soit en collant les bulles sur les photos imprimées, soit sur ordinateur ([site qui reprend un panel de logiciel pour créer ton chef-d'œuvre](#)) : cette activité doit être menée en plusieurs fois, sauf si tu peux imprimer rapidement

les images.

- Donner un personnage (annexe 3) à coller autour duquel les baladins dessinent uniquement les décors, très méticuleusement, comme sur une page de livre où il n'y a quasiment pas de blanc.
- Laisser libre cours à leur imagination : si tu optes pour cette formule, l'activité peut durer longtemps pour avoir un bon résultat ; prévois des moments de pause pour que les baladins puissent se détendre avant de se reconcentrer sur leur tâche.
- Donner des décors de la vie de tous les jours dans lesquels les baladins dessinent les personnages. Ces derniers sont dessinés et coloriés sur des feuilles blanches, puis les baladins les découpent et les collent sur leur décor (une photo du local, une photo d'une école, une photo d'une maison ou d'une rue, par exemple, etc. : à toi de sélectionner et de faire des images du quartier de l'unité).

C'est au staff d'écrire le texte si les baladins ne sont pas encore capables de le faire. Le livre ne doit pas être très grand. Il peut être juste composé de 4 pages :

1. la situation de départ avec le changement ;

2-3. comment le personnage vit la situation, qu'est-ce qu'il fait pour rester comme avant ;

4. comment il finit par s'adapter au changement et comment il le vit maintenant.

Pour aller plus loin, imprime chaque petit livret afin que les baladins le rapportent chez eux.

Activité 4' : Une petite pause lecture (25 minutes)

Dans chaque groupe, les baladins décident qui va lire ou raconter leur histoire aux autres.

Une fois que toutes les histoires sont lues, expose-les à différents endroits de ton local. Demande aux baladins de se placer près de l'histoire qu'ils ont préférée, sans choisir leur livre.

Si plusieurs baladins ont choisi le même livre, laisse-leur le temps de discuter sur les raisons pour lesquelles ils ont choisi cette histoire.

Après, demande-leur d'expliquer leur choix à la ribambelle, pose-leur une série de questions pour les pousser dans leur réflexion. Tu peux leur poser des questions comme :

- *Que penses-tu des images ?*
- *Que penses-tu de l'histoire ? Elle était drôle ? As-tu déjà vécu ça comme changement ?*
- *La solution proposée par l'équipe te paraît chouette, triste ? Tu aurais écrit une autre fin ?*
- ...

Matériel :

- Histoire 19 "Les lunettes" tirée de la Légende des baladins
- Annexe 1 : Images à ordonner
- Annexe 2 : Lunettes à colorier
- Annexe 3 : Personnages à mettre en scène
- Cartes Émotions Les Scouts
- De quoi colorier
- Chaises
- Baffle
- Feuille « Bombe »
- Feuilles blanches (cartonnées c'est mieux) + colle + de quoi dessiner et colorier et le matériel en fonction de votre projet d'écriture (annexe)

Créée le : 17/09/2021

Mise à jour le : 05/10/2022

Auteur : Les Scouts