

# La mort

- Durée : 2h20
- Lieu : Lorsque les participants ont appris à se connaître.
- Type d'activité : Activités de sens/valeurs
- Tranche d'âge : Louveteaux (de 8 à 12 ans)

## Description

Déroulement :

### Étape 1 Le cycle de la vie – prise des représentations (20 minutes)

---

Place 4 affiches au mur intitulées :

- Pour moi, naître c'est ...
- Pour moi, grandir c'est...
- Pour moi, vieillir c'est....
- Pour moi, mourir c'est...

Puis, distribue 4 post-it à chaque participant. Demande-leur de compléter chaque phrase et d'aller coller les post-it sur les panneaux correspondants.

Ensuite, propose un temps d'échange autour de chaque thématique. Laisse les participants s'exprimer librement et encourage les plus timides à prendre part à la discussion. Avant de faire cette activité, précise que ce qui est dit dans le groupe reste dans le groupe et qu'il n'y aura pas de réaction ni de jugement dans ce qui est exprimé.

### Étape 2 Jeu sur le cycle de la vie 1h30

---

Après s'être exprimé sur les 4 grandes étapes de la vie, propose au groupe de les vivre pleinement à travers un jeu. Pour cela, utilise le plateau en annexe\_L\_15.1\_plateau.Imprime-le, il sera utilisé pour tout le groupe.

- Divise les participants en petits groupes de 5 à 7 personnes. Demande à chaque équipe de trouver un pion les représentant.
- L'objectif est de réaliser un tour du plateau du cycle de la vie en passant par les 4 stades (naître, grandir, vieillir et mourir).
- Chaque équipe lance à son tour un dé. La valeur inscrite sur le dé représente le nombre de case à avancer sur le plateau.
- Deux types de cases : « action » et « réflexion". (Voir annexe\_L\_1\_plateau, inspiré par l'ASBL FWSP). Le louveteau peut choisir parmi une des trois cartes réflexions.
- Si une équipe a terminé, elle peut démarrer un nouveau tour de plateau en attendant les autres.

Une fois le jeu terminé, discute avec le groupe de l'activité, sur ce qu'ils ont vécu, ce qu'ils ont pensé des étapes de réflexion. La mort est quelque chose qui peut faire peur mais elle est un passage nécessaire au cycle de la vie.

## Étape 3 Mythe d'Orphée ou l'injustice de la mort (inspiré de Philéas et Autobule n°59) (30 minutes)

---

Propose à ton groupe de s'asseoir confortablement parce que tu vas leur raconter une histoire, celle du Mythe d'Orphée ([https://www.iletaitunehistoire.com/genres/contes-et-legendes/lire/bibliidcon\\_076#histoire](https://www.iletaitunehistoire.com/genres/contes-et-legendes/lire/bibliidcon_076#histoire)). Ne les laisse pas se perdre dans l'histoire, vérifie que chaque élément ait été compris. Laisse-les t'interrompre s'ils n'ont pas compris un mot. Après la lecture, aide les participants à comprendre la situation d'Orphée en posant quelques questions.

Pour les plus petits :

- Qu'avez-vous compris de cette histoire ?
- Qu'est-ce que vous pouvez en retenir ?
- Avez-vous déjà vécu quelque chose de similaire ?

Pour les plus grands :

- Qui est Orphée ? que fait-il ? Qu'a-t-il de très particulier ?
- Qui est Eurydice ? Penses-tu qu'il leur arrive quelque chose de bien ou douloureux ?
- Que se passe-t-il dans la tête d'Orphée ? Pensez-vous qu'il trouve ça juste ? pourquoi ?
- Qu'auriez-vous fait à la place d'Orphée ?

Il est important de leur faire constater qu'il y a des différences de réactions. Questionne-les sur la raison de pourquoi nous ne réagissons pas tous de la même manière.

Il est intéressant de s'interroger sur l'injustice ou non de la mort en général :

- Avez-vous déjà ressenti la mort comme quelque chose d'injuste ? D'où vient ce sentiment d'injustice ?
- Est-ce que certaines morts vous paraissent plus injustes que d'autres ?
- Est-ce que le monde serait plus juste s'il n'y avait pas de mort ?

Il n'y a évidemment pas de bonnes réponses à ces questions. Elles sont là pour éveiller la réflexion quant à la thématique de la mort.

Pour conclure l'activité, réalise un tour de parole. Chacun exprime comment il se sent, ce qu'ils ont appris...

## Infos pour l'animateur

---

La mort ne doit pas être un sujet tabou avec les enfants. Il ne faut pas éviter leurs curiosités et la présenter comme quelque chose de négatif mais simplement comme un fait. Les non-dits et l'absence de réponse peuvent créer de l'angoisse et de la culpabilité chez eux.

## Pour aller plus loin...

---

Quelques histoires...

### **A partir de 8 ans...**

- Desrosiers, Sylvie. Au revoir, Camille ! La Courte Echelle, 2000.

Camille, le meilleur ami de Thomas, est atteint d'une leucémie et va bientôt mourir. Muriel, leur institutrice engage un débat sur le thème de la mort à l'école.

- Llennas, Anna. Le vide. Les 4 coups, 2016.

C'est l'histoire de Julia, une fillette heureuse et tout à fait comme les autres, qui vivait sans souci jusqu'au jour où elle ressent un vide. Un énoooooorme vide qui laisse le froid passer, les monstres entrer et qui aspire tout. Julia enchaîne les tentatives pour combler ce vide, pour trouver le bon bouchon qui règlera ce problème et lui rendra son insouciance.

### **A partir de 10 ans...**

- Goralezky, Patricia. Pourquoi faut-il mourir un jour ? Les Essentiels Milan Junior, 2004.

Une fleur, un animal, un humain naît, grandit et meurt. La mort, nous y serons tous confrontés un jour. Il faut donc oser aborder la cérémonie des obsèques, l'enterrement, le recueillement. Oser parler de la souffrance au fond du cœur comme une blessure, du deuil. Ne pas retenir ses larmes, accepter les mots et les gestes pour être consolé dans son chagrin.

- Pernusch, Sandrine et Hoffman, Ginette. Faustine et le souvenir. Casterman, Coll. Cadet, 2005 La nouvelle maison des grands-parents de Faustine est juste en face du cimetière. Son papa trouve ça « macabre », sa maman aussi. Faustine, elle, ne sait pas ce que macabre veut dire, ni ce qu'on peut faire dans un cimetière. Là-bas, dans les allées du cimetière, Grand-Père explique à Faustine que les morts et les vivants ont des choses à s'offrir. A partir de 10 ans.

- Benameur, Jeanne. Si même les arbres meurent. Thierry Magnier, 2000.

Le père de Céline et Mathieu est dans le coma, entre la vie et la mort. Seuls dans un couloir d'hôpital, ils attendent. Leur mère est tout entière à sa douleur. Spectateurs impuissants, les deux enfants s'inventent un monde imaginaire où leur père est un héros plus fort que la mort.

---

Matériel :

- Post-it
  - Affiches + de quoi écrire
  - Le mythe d'Orphée
  - Annexe\_L\_15.1\_Plateau
- 

Créée le : 14/02/2023

Mise à jour le : 14/02/2023

Auteur : Les Scouts