

# À quoi ça sert ?

- Durée : 30 min
- Lieu : Espace dégagé où les scouts peuvent se tenir debout, en cercle
- Type d'activité : Activités de sens/valeurs
- Tranche d'âge : Ados (de 12 à 18 ans)
- Source : <https://www.universitedepaix.org/wp-content/uploads/2021/12/agir-a-quoi-ca-sert.pdf>

## Description

Déroulement :

## Contexte

Le harcèlement est un phénomène qui est ancré dans notre société. Pourra-t-on l'éradiquer un jour ? Qui sait... Une chose est sûre : les scouts peuvent y être sensibilisés.

L'Université de Paix a développé une méthodologie qui comporte quatre engrenages :

- vivre ensemble (c'est-à-dire faire connaissance, se présenter, jouer en collaboration avec les autres) ;
- développer l'empathie (c'est-à-dire permettre à chaque scout de découvrir l'autre et ses sensibilités) ;
- décoder les préjugés (c'est-à-dire prendre conscience qu'il nous arrive de catégoriser l'autre) ;
- agir contre les phénomènes de harcèlement (c'est-à-dire réfléchir sur nos comportements et leur impact).

Dans le HUB ressources > Activités, tu trouves des animations (comme celle-ci) qui concernent principalement un des quatre engrenages. Pour que le système de **prévention** soit efficace, propose à ta section des activités issues des quatre familles.

Si d'aventure tu étais amené à agir contre un phénomène de harcèlement présent dans ta section ou ayant un impact sur celle-ci, contacte le service Incidents de la fédération, qui te soutiendra dans cette démarche, par téléphone au 02/508.12.00 ou à l'adresse [lesscouts@lesscouts.be](mailto:lesscouts@lesscouts.be). Tu peux également utiliser le [formulaire de signalement](#) qui est à ta disposition.

## Des outils à ta disposition

- Un [apport théorique](#) pour bien comprendre ce qu'est le harcèlement et qui sont les acteurs impliqués

- Quelques bonnes pratiques pour [animer une discussion](#)
- Des [points de repère](#) pour garder le cap avec les scouts (aspects légaux, mais aussi humains)
- Des conseils pour [réagir](#) si un scout se confie

### En un clin d'œil

La problématique du harcèlement t'interpelle : visite la page [Prévention Harcèlement](#) du site.

## Objectifs

- Exercer sa créativité
- Découvrir et intégrer les règles de la créativité

## Activité

L'animateur explique aux scouts que l'activité va leur permettre d'exercer leur créativité en détournant un objet de son usage habituel. Il en explique les conditions :

- toutes les idées sont les bienvenues ;
- il est important de trouver un maximum d'idées ;
- les propositions les plus loufoques, les plus originales sont admises ;
- une idée peut en amener une autre.

1. L'animateur prend un des objets, le montre et explique à quoi il pourrait servir si on l'utilisait hors de son contexte habituel. Par exemple : « Avec l'écharpe je ferais un garrot si j'étais blessé. », « J'utiliserais la chaussure pour creuser un trou. ». Il mime avec l'objet l'utilisation qu'il propose.

2. L'animateur tend ensuite l'objet au scout qui est à sa droite. Celui-ci doit trouver une nouvelle façon d'utiliser l'objet et la mimer. Le participant tend alors l'objet à son voisin, qui invente et mime à son tour une nouvelle utilisation.

3. Lorsque les suggestions de détournement du 1er objet semblent être épuisées, l'animateur propose un nouvel objet au participant qui n'a pas su répondre et l'activité se poursuit jusqu'à nouvel épuisement des idées.

4. L'animateur relance plusieurs fois la réflexion jusqu'à ce que tous les participants aient eu l'occasion de s'exprimer.

### **Variante**

Pour stimuler davantage encore la créativité, l'animateur peut proposer au groupe de relever le défi de trouver successivement des réponses durant deux tours complets.

### **Débriefing**

L'animateur suscite le débat autour de questions telles que :

- « *Était-ce facile, difficile d'envisager des utilisations loufoques des objets ? Explique.* »
- « *Cite des situations vécues pour lesquelles l'imagination et l'originalité ont été utiles.* »

Pour conclure, l'animateur souligne le fait que quitter les représentations courantes permet d'innover et de trouver des utilisations intéressantes ou des solutions nouvelles à des problématiques.

### **Retour sur soi**

Les animateurs proposent deux questions aux scouts. Ceux-ci en choisissent une puis réfléchissent seuls ou en duo. Ensuite, ils partagent le fruit de leurs réflexions au groupe, s'ils le souhaitent.

- « *Repense à une situation que tu as déjà pu débloquer par le passé en utilisant des pistes originales.* »
- « *Repense à une situation où tu te sens / tu t'es senti bloqué. Quelles seraient les pistes "originales" que tu pourrais/aurais pu mettre en œuvre pour améliorer cette situation ?* ».

---

Matériel :

- Différents objets tels qu'un foulard ou une écharpe, une chaussure, un boîtier de DVD, un manuel scolaire, une paire de lunettes...

---

Créée le : 08/05/2023

Mise à jour le : 11/09/2023

Auteur : Les Scouts