Activités de sensibilisation à la coéducation

- Durée : 3 heures
- Type d'activité : Petit jeu
- Tranche d'âge : Enfants (de 6 à 12 ans)

Description

Déroulement :

Remarques :

Activité pour les 6-12 ans

Pour les ribambelles et meutes non mixtes : vivre cette journée en coéducation avec la ribambelles ou meutes soeurs.

Objectif général :

Susciter la réflexion autour de la vie en coéducation chez les Baladins et Louveteaux.

Objectifs :

Au terme de cette activité ou de cette journée, les enfants seront capables de :

- Comprendre les avantages qu’apporte la coéducation ;
- Reconnaitre les stéréotypes liés au genre ;
- Elargir leurs propres perspectives ;
- S’ouvrir à la différence ;
- S’enrichir mutuellement.

En bref :

- Temps : 3h00

- Age : 6-12 ans

Etapes

1. Viens sur mon île : débat mouvant - 30 minutes.
2. Création du repaire : bricolage et déconstruction de stéréotypes - 60 minutes
3. Chasse au trésor : épreuves - 30 minutes
4. Découverte du trésor : lecture d'histoire et déconstruction de stéréotypes - 60 minutes

Déroulement

Les participant-es sont des pirates et vont devoir construire leur repaire. Dans un premier temps, ils vont devoir choisir l'île sur laquelle ils vont le bâtir.

Viens sur mon île

Matériel :

- Carton pouce vers le haut (ou un "V")
- Carton pouce vers le bas (ou une "X")
- Carton pouce horizontal (ou une "~")
- Corde ou craie

L'espace de jeu contient 4 endroits :

- L'île Auké (je suis d'accord)
- L'île Nono (je ne suis pas d'accord)
- L'île Yéssépo (je ne sais pas me positionner/je n'ai pas d'avis)
- Le navire (= lieu de rassemblement)

Les animateurs présentent les différentes îles représentées par des cercles dessinés à la craie ou à la corde. Chaque cercle possède une pancarte avec un pouce vers le haut (l'île Auké, les enfants sont d'accord avec l'affirmation), avec un pouce vers le bas (l'île Nono, les enfants ne sont pas d'accord avec l'affirmation) et avec un pouce horizontal (l'île Yéssépo, les enfants ne savent pas se positionner).

Les animateurs lisent une affirmation. En fonction de celle-ci les participant-e doivent nager (= courir) le plus vite possible sur l'île qui correspond à ce qu'ils pensent. Ils choisissent un porte-parole qui sera différent entre chaque tour et pendant 1 minute ils décident de quelques arguments pour attirer les autres sur leur île. Pendant 5 minutes (maximum), les participant-es qui sont sur l'île "Nono" essayent de convaincre ceux qui sont sur l'île "Auké" ; et inversement. Il n'y a que le porte-parole qui a le droit de parler. Les autres peuvent lui murmurer ce qu'ils aimeraient qu'il dise. Ceux qui sont sur l'île "Yéssépo" peuvent rester sur leur île ou changer en fonction de ce que dit l'île "Auké" et "Nono".

Après les 5 minutes préétablies, les enfants ont le droit de changer d'île. Les animateurs leur proposent d'expliquer pourquoi ils ont décidé de changer d'île. Ensuite ils rejoignent le bateau et on recommence. Le but est de choisir la meilleure île, donc que la majorité des participant-es sont sur la même île. Finir le jeu quand les enfant en ont assez.

Affirmations :

- Les filles qui jouent au football, ce sont des garçons manqués.
- Les garçons et les filles ont besoin de câlins.
- Il existe des jeux que de filles et des jeux que de garçons.
- Un garçon doit être fort, ne pas pleurer et ne pas avoir peur du noir.
- Un garçon qui ne joue qu'avec des filles c'est bizarre.
- Une fille qui ne joue qu'avec des garçons c'est bizarre.
- Les garçons ça court dans tous les sens.
- Les filles ne font que parler.
- Les activités sportives doivent toujours être mixtes (filles et garçons mélangés).
- C'est plus amusant d'être qu'entre filles ou qu'entre garçons.
- C'est plus amusant d'être mélangé filles et garçons.
- Un garçon qui joue aux poupées c'est normal.
- Une fille qui joue aux dinosaures c'est normal.

Création du repaire

Matériel :

- Magazine déco, de jouets, etc.
- Crayons, marqueurs, peinture, etc.
- Panneau A3 (1 par groupe)

Temps 1 – Conception du repaire (groupes de 4)

Une fois que l'île est choisie, les scout-es vont devoir imaginer leur repaire. Par groupes mixtes de 4, ils représentent deux repaires qui leur plaisent sur une feuille A3 (de chaque côté est dessiné un repaire). Ils ont à leur disposition des magazines (exemple : catalogue de jouets, catalogues de meuble (style IKEA, Gael Maison, etc.)) dans lesquels ils découpent ce qu'ils veulent mettre dans leur repaire.

Temps 2 – Exposition des repaires (grand groupe)

Ensuite, les participant-es exposent les repaires : accrocher les panneaux sur une corde de sorte que tout le monde puisse voir des deux côtés. Chacun-e visitent les repaires en regardant chaque détail comme s'ils étaient dans un musée. Ensuite, les animateurs leur demandent quels seraient les repaires pour garçons et quels seraient les repaires pour filles. Ils doivent justifier leur choix. Les animateurs ne doivent pas hésiter à conduire la discussion en posant des questions.

Chasse au trésor

Matériel :

- Trésor : livres ("Le chevalier qui avait peur du noir" de Barbara Schook Hazen & "Marre du rose" de Nathalie Hense), des trucs fun (chocolats, serpentins, bulles, etc.), cache-œil de pirate, drapeau de la ribambelle, etc. Profiter pour acheter du nouveau matériel pour les baladins (peinture, marqueurs, crayons, ballon de foot, corde à sauter, etc.)
- Indices (carte de l'endroit de jeu déchirée en autant de morceaux que d'animateurs)

Pendant que lesparticipant-es imaginaient leurs repaires, les animateurs ont trouvé une carte indiquant le lieu où un trésor est caché. Mais comme tous les animateurs veulent le trésor pour eux-mêmes, ils se sont disputés et la carte s'est déchirée en plusieurs morceaux (1 par animateur). Les animateurs fâchés, ce sont les scout-es qui vont devoir trouver le trésor de l'île. Pour cela, ils vont devoir faire des épreuves de coopération pour gagner des indices sur le lieu où se trouve le trésor.

Epreuve 1 - course relai coopérative :

Les scouts se séparent en 4 équipes (+/- 6 enfants par équipes). Ils se mettent en quatre files. Au bout du trajet à parcourir se trouvent une feuille et un marqueur. Ils doivent dessiner un bateau de pirate sans dessiner plusieurs fois la même chose, en y allant un par un et sans se concerter.

Matériel :

- 1 feuille par équipe
- 1 marqueur par équipe

```
Epreuve 2 - pyramide humaine :
```

Les scout-es font une pyramide tous ensemble et doivent tenir 10 secondes.

```
Epreuve 3 - les dominos :
```

Les participant-es sont assis en cercle. L'animateur explique qu'ils ne sont pas placés par hasard, mais comme des dominos. Ils ont donc un point commun avec leurs voisins. Dans un premier temps, cela peut être un élément visible (des vêtements de la même couleur), dans un second temps, un élément invisible (goût, loisir, etc.). L'animateur laisse quelques minutes pour que chacun trouve un point commun avec son voisin de gauche et un autre avec son voisin de droite. Quand tout le monde a fini, un volontaire commence le tour de cercle en disant : « Avec X nous avons comme point commun … ». Ensuite, tous les participants changent de place et recommencent l'exercice.

```
Epreuve 4 - traverser la mer :
```

Les participant-es doivent traverser l'océan à bord de leur bateau. Le bateau est représenté par des morceaux de cartons. Le but est que les scout-es aillent d'une île à l'autre en marchant sur les cartons sans poser le pied au sol sinon ils se feront dévorer par le Kraken (monstre marin).

Matériel :

- 1 carton (carton de pizza) par baladin.

```
Epreuve 5 - à la recherche d'eau :
```

Par équipe de 6, les participant-es sont assis en file. Au début de la file se trouvent une bassine pleine d'eau et un gobelet, à la fin de la file se trouve une bassine vide. Les participant-es vont devoir transvaser l'eau de la première bassine à la deuxième bassine en s'aidant du gobelet qu'ils devront se passer par au-dessus de leur tête.

Matériel :

- 2 bassines par équipe
- 1 gobelet par équipe

Quand tous les morceaux de la carte sont gagnés, les scout-es les assemblent et cherchent le trésor.

Découverte du trésor

Matériel :

- Affiche (2)
- Matériel de dessin

```
Temps 1 – Lecture de l’histoire (demi-groupe) :
```

Le trésor est trouvé ! Dans le coffre se trouvent, entre autres, deux livres. Les animateurs séparent les participant-es en deux groupes. Dans chaque groupe un animateur raconte une histoire qui n’est pas la même que dans l’autre groupe.

- “Le chevalier qui avait peur du noir” de Barbara Schook Hazen.
- “Marre du rose” de Nathalie Hense

Une fois que les histoires sont racontées, les animateurs demandent aux participant-es de dessiner individuellement une chose qu’ils ont retenue sur une feuille. Ensuite, toujours en demi-groupe, ils expliquent aux autres leur dessin et le collent sur un grand panneau.

```
Temps 2 – Partage des histoires (grand groupe) :
```

Les animateurs rassemblent les scout-e-s. Un groupe explique l’histoire qu’il a entendue à l’autre groupe en présentant son panneau et inversement.

Ensuite, débat autour des histoires :

- Qu’ont-ils compris ?

- Qu'ont-ils retenu de ces histoires ?

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

Matériel :

- Carton pouce vers le haut (ou un “V”)
- Carton pouce vers le bas (ou une “X”)
- Carton pouce horizontal (ou une “~”)
- Corde ou craie
- Magazine déco, de jouets, etc.
- Crayons, marqueurs, peinture, etc.
- Feuilles
- Panneau A3 (1 par groupe)
- Une carte représentant l'endroit du jeu
- Livres : "Le chevalier qui avait peur du noir” de Barbara Schook Hazen & “Marre du rose” de Nathalie Hense
- 1 carton (carton de pizza) par baladin
- Bassines
- Gobelets

Créée le : 17/09/2024
Mise à jour le : 27/04/2026
Auteur : Les Scouts