Allez, j'te pardonne

- Durée : 1h30
- Lieu : Au début du camp, en début d’année scoute, après un conflit.
- Type d'activité : Activités de sens/valeurs
- Tranche d'âge : Louveteaux (de 8 à 12 ans)

Description

Déroulement :

Maitre-mot de Rama

“Utilise ta langue et non tes cornes”

Étape 1 : En scène ! (25 min)

Lis et interprète la saynète suivante:

Khalil et Emma sont dans la sizaine des Fauves, Martin et Myriam dans la sizaine des Blancs. C’est un grand jeu ; Martin et Myriam défendent leur camp attaqué par Khalil et Emma. Martin touche Khalil et entame avec lui une prise foulard. Pendant ce temps, Emma essaie d’entrer dans le camp, mais n’y arrive pas car Myriam est bien placée. Lors d’une de ses tentatives, Khalil interrompt un instant sa prise foulard pour retenir Myriam. Celle-ci, ainsi retenue, ne peut empêcher Emma d’entrer dans le camp. C’est de la triche ! Khalil n’avait pas le droit d’empêcher Myriam de pourchasser Emma. Pendant que celui-ci rouspète, Khalil pique le foulard de Martin et bondit dans le camp.

Re-rouspétance de Martin et Myriam, mais rien n’y fait. Une fois dans le camp, Khalil et Emma prennent chacun trois éléments du trésor alors qu’on a normalement le droit de n’en prendre qu’un seul à la fois. Martin et Myriam rouspètent encore mais Khalil et Emma sautent hors du camp et apportent leur butin à leur sizaine. **Fin de la première scène.**

C’est la fin du jeu. Akéla annonce la victoire de la sizaine des Fauves. Explosion de joie chez Khalil et Emma. Tristesse et colère chez Martin et Myriam. **Fin de la deuxième scène.**

Peu après, Khalil vient trouver Martin et Myriam et leur dit qu’ils ont raison, qu’Emma et lui ont triché et que le résultat du jeu n’est donc pas important. Il s’excuse, dit qu’il avait vraiment envie de gagner ce jeu. Martin lui dit qu’il peut aller se faire voir et qu’il ne veut plus lui parler. Myriam prend Khalil par l’épaule et lui dit que ce n’est pas grave et, en souriant en coin, ajoute qu’il peut bien compter ses os parce qu’au prochain grand jeu, les Blancs vont écraser grave les Fauves. Khalil et Myriam s’en vont en discutant de qui va écraser l’autre et en essayant de savoir qui est le plus fort, tout ça en rigolant bien. **Rideau.**

Si tu aménages le scénario proposé, ne donne pas aux louveteaux des noms et/ou des traits caractéristiques de louveteaux de ta meute. Evite donc d'imiter tel ou tel louveteau qui serait ainsi reconnu.

Étape 2 : Reconnaitre les émotions (15 min)

Divise le groupe en sous-groupes de 5-6 personnes accompagnés d'un animateur et distribue l'entièreté des cartes émotions (annexe 3.1) par participants.

Ensuite demande-leur de se mettre à la place d'Emma et de choisir une ou deux cartes émotions pour représenter ce qu'ils ressentent.

« Essaye de te mettre à la place d'Emma. Comment te sentirais-tu à sa place ? Comment les choses se sont passées pour elle (elle a triché et n'est pas venue s'excuser) ? Comment pourrait-on expliquer son attitude ? »

Le but n'est pas de donner des réponses toutes faites aux participants, mais de leur proposer de s'imaginer à la place d'Emma pour mieux comprendre ce qui se passe dans ces cas-là. Il ne s'agit donc pas de juger Emma, de dire qu'elle a bien ou mal agi, mais simplement d'essayer de comprendre son comportement, d'imaginer les raisons qui pourraient expliquer son attitude. On essaie aussi d'identifier les sentiments qu'Emma a ressentis.

Réitère l'activité pour tous les personnages de la saynète (Khalil, Myriam et Martin) afin que tous les participants puissent exprimer leurs émotions.

Pose ces questions aux participants. Veille à ce que chacun puisse s'exprimer: *Et toi ? Aurais-tu pardonné à Khalil si tu avais été à la place de Martin et Myriam ? Est-ce facile de pardonner ?*

Étape 3 : Réflexion sur le pardon (35 min)

Réfléchissez à un moment où vous avez choisi de pardonner à une personne. Était-ce lors d'une dispute dans la cours de récréation ? Lorsque votre frère a cassé votre jouet préféré ?

Propose aux participants de représenter sur une feuille blanche la situation de pardon. Cela peut être un dessin, une phrase, un mot, une succession de couleur… Laisse libre à l'imagination du participant.

Une fois les œuvres d'art finies, ramasse-les et distribue-les aléatoirement en formant des cercles de 5-6 dessins. Demande ensuite aux participants de s'assoir devant leur dessin. Ainsi, des groupes de 5-6 personnes se formeront.

Propose à chaque participant, s'il le souhaite, d'expliquer son œuvre et la situation pour laquelle il a pardonné.

Matériel :

- Déguisement pour la saynète
- Annexe 3.1 : cartes émotions
- Feuilles blanches
- Peinture, pinceau, crayons de couleurs, pastels...

Créée le : 10/03/2020
Mise à jour le : 05/10/2022
Auteur : Les Scouts