

La carapace

- Durée : 1h05
- Lieu : Milieu ou fin d'année, quand les nouveaux participants connaissent mieux le reste du groupe.
- Type d'activité : Activités de sens/valeurs
- Tranche d'âge : Louveteaux (de 8 à 12 ans)

Description

Déroulement :

Maitre-mot de Won-Tolla

« Ma patte blessée ne m'empêche pas d'avancer ».

Étape 1 : Représentations initiales (5 min)

Explique à tes participants que c'est la journée des mots gentils, qu'ils vont tous s'attribuer des qualités !

« Savez-vous ce que sont des qualités ? Quelles qualités connaissez-vous ? »

Listez avec les participants toutes les qualités qu'ils connaissent. Ecrivez-les sur une feuille A3.

Étape 2 : Chasse aux qualités (15 min)

Ensuite, afin que les participants élargissent leur vocabulaire et aient le plus d'idées de qualités possible, organise une chasse aux qualités.

Cache dans le local, ou autre endroit bien balisé, l'ensemble des qualités proposées (Annexe 9.1) et lance tes participants à la recherche de ces qualités.

Une fois trouvés tous les petits papiers, demande à chacun de lire les qualités qu'ils ont trouvées et complète la feuille A3 avec celles-ci.

Étape 3 : La carapace d'une tortue (30 min)

« Vous allez tous vous transformer en tortue Ninja !! Vous voyez qui sont les tortues Ninja ? Elles sont toutes super stylées mais ont chacune des caractéristiques différentes. Et vous quelles sont vos caractéristiques, vos qualités ? »

Accroche sur le dos des participants avec une épingle à nourrice ou du scotch, la carapace de la tortue Ninja (Annexe 9.2). Une fois munis de leur carapace et de quoi écrire, les participants circulent de l'un à l'autre et écrivent sur la carapace, de ceux qu'ils rencontrent, une qualité qui correspond à la personne. Ils peuvent s'inspirer des qualités inscrites sur la feuille A3 ou en écrire d'autres. Ils signent leur mot. Chacun écrit une seule qualité.

Veille à ce que chaque participant ait au moins 4 cases coloriées. Propose-leur de commencer par les participants qu'ils connaissent le moins. Précise aux participants qu'on peut reconnaître des qualités chez quelqu'un sans forcément être ami avec cette personne.

Étape 4 : Lecture et explication (15 min)

Prends un temps pour que chacun puisse lire les messages qui lui sont destinés.

Chaque participant choisit ensuite trois qualités qu'ils préfèrent parmi celles écrites sur sa carapace. Ces qualités peuvent être celles qui leur correspondent le plus ou qui ont le plus d'importance à leurs yeux.

Étape 5 : Créer son Ninja ! (25 min)

Chaque participant reçoit une tortue Ninja (Annexe 9.3) et va la personnaliser. Il note autour de la tortue les trois qualités qu'ils a choisies parmi celles qu'on lui a attribuées.

Invite-les à réfléchir davantage et à ajouter sur leur tortue :

- Un talent, une chose qu'ils font très bien
- Une chose qu'ils adorent
- Une chose qu'ils détestent

Ensuite, ils peuvent dessiner leur tortue et lui ajouter des accessoires en lien avec les qualités et autres caractéristiques choisies (ex : un grand sourire, un t-shirt de sport, un instrument de musique).

Pour cette activité mets à disposition des participants des crayons de couleurs, des paillettes, des feuilles de couleurs, des ciseaux, de la colle, etc. pour favoriser leur créativité. Met également une musique calme pour installer un cadre de réflexion (ex : Amélie Poulain - Comptine d'un autre été).

Étape 6 : Rencontre des Ninjas (10 min)

Pour clôturer l'activité, les participants se promènent et présentent leur tortue aux personnes qu'ils rencontrent. Ils mettent en évidence les qualités et caractéristiques choisies.

Matériel :

- Annexe 9.1 : chasse aux qualités
- Annexe 9.2 : la carapace
- Annexe 9.3 : une tortue ninja
- Epingle à nourrice ou scotch
- Crayons de couleur, feuilles de couleur, ciseaux, colle
- Une feuille A3 (ou autre support)

Créée le : 11/06/2020

Mise à jour le : 05/10/2022

Auteur : Les Scouts