Faites-vous plaisir!_Éclaireurs fiche 8

- Durée : 1h25
- Type d'activité : Activités de sens/valeurs
- Tranche d'âge : Éclaireurs (de 12 à 16 ans)

Description

Déroulement :

Étape 1 : Petit plaisir ! (5 min)

Demande aux participants de réfléchir au dernier plaisir qu'ils ont vécu cette semaine. Cela peut être une toute petite chose, un petit plaisir d'un instant.

Une fois le plaisir trouvé, propose aux participants qui le souhaitent, de partager leur dernier petit plaisir.

Une fois que vous avez défini, avec les participants, ce qu'était le plaisir réalise un jeu de piste !

Étape 2 : Mise en scène (5 min)

Une menace pèse sur la Terre entière. En effet, un vieux savant fou du nom d'Emmett Brown, déteste tout ce qui se rapporte au plaisir.

Emmett eut une enfance plutôt compliquée… Son papa lui interdisait tous les plaisirs possibles et imaginables, il ne pouvait rien faire de gai. Après l'école, il devait directement rentrer à la maison et la seule chose qu'il devait faire, c'était ses devoirs, encore et toujours. Une fois les tâches de la maison terminées, il était tellement épuisé qu'il allait directement dormir. Les jours se ressemblaient et se répétaient sans cesse.

Il regardait souvent ses amis jouer, s'amuser, rigoler, toutes des choses qui lui étaient interdites ! Cela le mettait dans une colère monstre, non pas envers son père qu'il aimait profondément mais envers les autres jeunes qui, eux, pouvaient s'amuser.

Emmett est quelqu'un de très intelligent et aimait particulièrement les livres scientifiques. Il eut un jour l'idée de confectionner une machine aspirant tous les plaisirs, du plus petit au plus grand. Sa machine était ultra performante, toute personne qui rencontrait Emmett et sa machine, devenait systématiquement déprimée.

Cependant, il existe une faille à son invention. Si cette machine aspire trop de « plaisirs » en un coup, elle explose !

Étape 3 : Let's go ! (50 min)

Par équipe d'environ 8, les participants partent à la recherche des plaisirs en faisant un jeu de piste. Le but étant qu'ils aient le plus de plaisirs (exemple : des chokotoffs, des boules de cotillon…) pour remplir la « machine à déprime » pour la faire exploser.

Différez les départs de chaque groupe de 5 minutes ou prévoyez différentes pistes pour éviter que toute la section se retrouve à suivre la même piste en même temps.

Pour chaque poste, place un animateur que les participants devront rencontrer. Dans tous les cas, les participants reçoivent le petit plaisir étant donné qu'il n'y a pas de bonne ou mauvaise réponse (mais joue le jeu jusqu'au bout en y mettant un peu de suspens).

Voici les différents postes :

1. Tu préfères ? Bonheur éphémère ou de longue durée ?

Énonce une série de questions. Les participants répondent individuellement et débattent entre eux pour savoir ce qu'ils préfèrent : un bonheur éphémère ou de longue durée ?

- Tu reçois 1500 €, tu préfères acheter un canapé haut de gamme dans lequel tu pourras t'installer confortablement tous les soirs ou louer une maison, au soleil, avec piscine et terrain de tennis ?
- Tu reçois une boite de chocolat d'un grand chocolatier, tu préfères déguster chaque praline un peu tous les jours ou tout manger en un coup ?
- Tu reçois 200 € pour la Noël, tu préfères tout dépenser en un coup ou épargner un peu et t'acheter des trucs au fur et à mesure ?

2. Les plaisirs de tous les jours.

Notez sur une feuille tous les petits plaisirs de votre vie de tous les jours et mettez-les dans l'enveloppe. *Par petit plaisir placé dans l'enveloppe, donne un chokotoff (ou boule de cotillon…)*

3. Quel est le contraire du plaisir ? La tristesse, la douleur, la détresse ou l'ennui ?

Il n’y a pas de bonne ou mauvaise réponse, l’importance est de discuter en groupe pour trouver ensemble une réponse.

4. Tu préfères ? Bonheur individuel ou partagé ?

Énonce une série de questions. Les participants répondent individuellement et débattent entre eux pour savoir ce qu’ils préfèrent : un bonheur individuel ou partagé ?

- Tu préfères chanter seul sous la douche ou faire un karaoké avec des amis ?
- Tu préfères regarder un film avec ton amoureux(se) ou regarder ton film tout(e) seul(e) ?
- Tu décides d’aller à la pizzeria du coin avec tes amis, tu préfères manger une seule pizza tout(e) seul(e) ou faire « moit’ moit’ » avec ton pote pour goûter plusieurs pizzas ?

5. **Quel est la différence entre le bonheur et le plaisir ?**

Il n’y a pas de bonne ou mauvaise réponse, l’importance est de discuter en groupe pour trouver ensemble une réponse.

6.Tu préfères ? Bonheur en famille ou entre amis ?

Énonce une série de questions. Les participants répondent individuellement et débattent entre eux pour savoir ce qu’ils préfèrent : un bonheur en famille ou entre amis ?

- Tu préfères passer Noël en famille ou entre amis ?
- Tu gagnes 500 € au Lotto, tu préfères donner une partie de l’argent à un copain au chômage pour qu’ils puissent payer son loyer ou tu préfères garder l’argent pour acheter des cadeaux de Noël à ta famille ?

7. Quel est le truc qui te ferait le plus plaisir, le plus rêver ?

Il n’y a pas de bonne ou mauvaise réponse, l’importance est de discuter en groupe pour trouver ensemble une réponse.

Étape 4 : La destruction (5 min)

Une fois le jeu de piste terminé, demande aux équipes de placer l'ensemble des petits plaisirs (chokotoff ou autre) dans la « machine à déprime » pour la détruire et ainsi sauver la Terre.

Étape 5 : Projet plaisir en patrouille (20 min)

C'est parti pour un moment plaisir !

Laisse du temps aux participants pour planifier ensemble une journée ou un weekend constitué d'activités qui leur feront vraiment plaisir (cfr. Le hike de patrouille p.78 dans « Balises pour l'animation scoute »). Rien de tel que pour lier d'avantage les membres de la patrouille !

Infos pour l'animateur

Libre à toi de créer la « machine à déprime » comme bon te semble, sois créatif !

Matériel :

• Les questions pour chaque poste.
• Feuilles blanches, de quoi noter.
• Bonbons, Chokotoffs.
• Un machine à déprime
• De quoi tracer une piste

Créée le : 11/06/2020
Mise à jour le : 28/08/2020
Auteur : Les Scouts