Ce qui change autour de moi

- Durée : Environ 1h30
- Lieu : En fin de réunion, durant la deuxième moitié de l’année
- Type d'activité : Activités de sens/valeurs
- Tranche d'âge : Louveteaux (de 8 à 12 ans)

Description

Déroulement :

En bref…

Tout change autour de nous… Cette activité invite chaque louveteau à se questionner sur sa capacité à s’adapter et à prendre en compte celle des autres. Avec le staff, aborde le changement sous forme de petit jeu pour ton loup, pour ta meute. Trouvez tous ensemble des idées qui amélioreront peut-être votre vie en groupe.

Étape 1 : Petits jeux

Tu préfères

Pour que les scouts réfléchissent à leur façon de réagir par rapport au changement, nous te proposons de jouer au jeu "Tu préfères" en sous-groupes, durant une quinzaine de minutes : les loups vont devoir choisir entre deux propositions farfelues.

Avant de commencer, rappelle à tous les louveteaux que dans ce jeu, il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse, que chaque avis est bon à entendre pour éviter qu’il y ait des réactions de jugement.

La meute est divisée en petits groupes (sizaines ou autre) dans lequel un membre du staff est présent. En annexe 1, se trouvent des idées de phrases dont tu peux t’inspirer pour mener ce petit jeu.

- Soit l’animateur lit la carte pour l’ensemble du groupe : tout le monde y répond et tente d’expliquer son choix. Pour structurer ce moment, utilise une technique, comme le « Vote dans l’espace » présentée dans les kits Conseils > Décider ensemble.
- Soit un loup pioche une carte et doit répondre seul à la question en expliquant comment il s’imagine vivre avec cette contrainte, ce que changeraient, pour lui, ces deux propositions.

Exemple de réponse : « *Tu préfères avoir les cheveux bleus ou la langue verte ?* » « *Je préfère avoir la langue verte parce que ça se voit moins et du coup ça ne change pas grand-chose, en plus pour les grimaces des photos ça sera plus marrant*. »

Avant de passer à la suite, l’animateur questionne les louveteaux sur :

- la facilité (ou non) d’imaginer sa vie en fonction des propositions ;
- le problème que leur poserait vraiment le changement proposé ;
- les choix qui les ont étonnés ;
- …

La chaise musicale

Ici, nous te proposons des variantes de la chaise musicale, mais tu peux choisir un autre jeu : ce qui est important c’est d’apporter plusieurs variantes au jeu.

La chaise musicale classique

Le meneur de jeu est la personne qui s’occupe d’allumer et de stopper la musique.

Les chaises doivent être installées en rond et dossier contre dossier. Veille à bien mettre en place les chaises de manière à faciliter la circulation autour de celles-ci et pour que les louveteaux puissent s’assoir facilement. À savoir qu’il y a toujours une chaise de moins que le nombre de joueurs (9 chaises pour 10 participants par exemple).

À chaque début de séquence, les joueurs sont debout autour des chaises, musique éteinte. Lorsque le meneur de jeu lance la musique, les louveteaux doivent se mettre en marche et tourner autour des chaises. Lorsque la musique s’arrête, les joueurs doivent s’assoir au plus vite. Le joueur restant debout est éliminé du jeu et une chaise est retirée du cercle.

La partie continue, ainsi de suite jusqu’à ce qu’il ne reste plus que deux participants. C’est la « finale », il n'y a plus qu’une chaise en jeu. Le joueur qui arrive à s’assoir sur la chaise à la fin de la musique remporte la partie et le jeu des chaises musicales est terminé.

Variante 1 : la bombe cachée

Dans cette variante, il te faudra autant de chaises que de participants.

- Demande aux enfants de se placer en ronde autour des chaises : ils seront les aventuriers.
- Scotche la bombe sous une des chaises en utilisant un papier sur lequel est écrit "La bombe cachée" ou le dessin d’une bombe qui explose.
- Lance la musique et demande aux joueurs de se déplacer autour des chaises.
- Au moment de l’arrêt de la musique, les enfants devront tous trouver une chaise.

L’aventurier qui perd le tour est celui qui trouve la bombe sous son siège !

Avant de relancer la partie, les louveteaux ferment les yeux et tu peux déplacer la bombe sous une nouvelle chaise.

Variante 2 : sans élimination

Les phases de jeux sont identiques que pour le jeu de la chaise musicale classique. La musique commence et dès que le meneur stoppe la chanson, tout le monde doit être assis. Au fur et à mesure de la partie, les louveteaux sont assis sur les genoux de leur camarade car c'est la collaboration qui est à l'honneur ici. Il faut bien entendu arrêter la partie avant que ça ne devienne dangereux : c’est à toi d’évaluer le moment propice afin qu’il n’y ait pas de blessé ou fixer un nombre d'enfants maximum par chaise (7 par exemple).

Étape 2 : Montre-nous ton beau sourire (20 minutes)

Cette activité constitue le débriefing de l'étape de jeu.

Tu disposes sur la zone de jeu ou dans ton local les cartes Émotions. Les louveteaux doivent se placer près de l’image qui exprime le mieux leur pensée en fonction de ce que leur demandent les animateurs.

- S’ils sont plusieurs à avoir choisi la même carte, ils s'expliquent mutuellement les raisons de leur choix. Un porte-parole par sous-groupe rapporte les avis à l’ensemble de la meute.
- Si un louveteau est seul, va près de lui et demande-lui de t’expliquer son choix. Tu peux prendre la parole à sa place s’il n’est pas à l’aise pour parler à la meute.

Réalise plusieurs fois cette étape en posant des questions comme :

- *Pendant les jeux, je me suis senti-e…*
- *Par rapport aux nouvelles règles, je me suis senti-e…*
- *Je me suis senti-e … de changer tout le temps.*
- *…*

A la fin de cette étape, explique aux louveteaux qu’ils viennent d’observer que chacun vit le changement à sa manière, que c’est un phénomène normal et qu’il faut respecter les ressentis de chacun.

Étape 3 : agir pas à pas (30 minutes)

En groupe, le staff fait écouter la chanson *Pour changer le monde*.

Ensuite, en sizaine accompagnée d'un animateur, les loups réfléchissent au sens des paroles du refrain. Celui-ci est affiché en grand pour qu'il puisse être consulté à tout moment.

« *Pour changer le monde*

Ma main dans ta main

À chaque seconde

On construit demain

Une brique à la fois

On invente ensemble

À chaque seconde

On construit demain »

Propose ensuite aux louveteaux de construire un mur du changement avec l'ensemble de la section. Chaque sizaine reçoit plusieurs briques (au minimum deux par louveteau) et chaque membre de la sizaine réfléchit à un changement par rapport à un geste de son quotidien et un changement pour lui en tant que scout. Exemple de réponse : « *Je vais rendre service à la maison en vidant le lave-vaisselle.* » ou « *Je vais systématiquement inviter un loup que je ne connais pas trop quand on organisera des p'tits jeux.* »

Si le louveteau ne sait pas répondre, ce n'est pas grave, le reste de la sizaine et l'animateur sont là pour l'aider et le soutenir. Chaque idée est notée sur une brique.

Au terme de cette réflexion, la meute se rassemble pour construire le mur du changement et chaque loup vient coller les différentes briques qu'il a rédigées. Il peut lire ce qu'il a noté ou non, il ne doit pas se sentir obligé de le faire.

Durant l'année, revenez dessus pour évaluer ce qui a pu changer ou non.

Matériel :

• Annexe 1 : Cartes "Tu préfères"
• Annexe 2 : Briques du changement
• Cartes Émotions Les Scouts
• Chaises
• Baffle
• Feuille « Bombe »
• Plusieurs affiches (ou page A3) sur lesquelles est noté le refrain de la chanson "Pour changer le monde"
• Support en carton
• Colle
• De quoi écrire

Créée le : 17/09/2021
Mise à jour le : 05/10/2022
Auteur : Les Scouts