Ce qui change autour de moi

- Durée : 1h40
- Lieu : Dans la deuxième moitié de l’année
- Type d'activité : Activités de sens/valeurs
- Tranche d'âge : Éclaireurs (de 12 à 16 ans)

Description

Déroulement :

En bref…

Dans cette fiche, les éclaireurs analysent leur rapport au changement, leur faculté d’adaptation face à des changements qu’ils rencontrent au jour le jour. Ils réfléchissent pour eux-mêmes et découvrent la manière dont d’autres le vivent.

Étape 1 : Jeu des 7 changements (15 minutes)

Que ce soit les personnes, les bâtiments, les traditions…, nous vivons dans une société en mouvement perpétuel. Dans cette étape, la troupe analyse ce qui change dans le monde extérieur.

Nous te proposons une série d’images en annexe 1 ; tu peux aussi sélectionner des photos, des cartes postales de ton quartier en réalisant une recherche sur avant/après (exemple : une photo du local en scout en 1980 et une photo d’aujourd’hui, toutes deux prises depuis le même endroit). Tu peux également demander à tes éclaireurs de venir avec une photo d’eux quand ils avaient 5 ans et une photo d’eux aujourd’hui.

Réalise une course-relai avec les scouts : forme des équipes (patrouilles ou autre) et distribue une ou plusieurs images du passé à chaque éclaireur dans chaque équipe. Au top, les éclaireurs doivent déposer la photo qu’ils ont en main à côté de la photo récente qui est à l’autre bout de la zone de course.

Ensuite, une fois qu’ils estiment avoir associé les paires, un membre du staff les valide ; puis les éclaireurs observent attentivement les paires de photos et tentent de lister sept changements par paire.

Pour info, dans l'annexe 1, les différentes paires représentent des lieux de Bruxelles (1. le boulevard Anspach / 8. le plan d'Etterbeek / 9. la Grand Place / 10. l'Atomium) ou des vedettes (2. Angelina Jolie / 3. Leonardo Di Caprio / 4. Bruce Willis / 5. Natalie Portman / 6. Gérard Depardieu / 7. Emma Watson)

Étape 2 : Et toi ? Tu as beaucoup changé ? (20 minutes)

Dans cette étape, chaque éclaireur peut entrevoir les petits et grands changements qu’il a vécus.

Chaque éclaireur reçoit une feuille qu’il accroche dans son dos. Ensuite, l’ensemble de la troupe circule librement et les éclaireurs doivent écrire, sur le dos de leur camarade, un grand changement bénéfique que cette personne a vécu depuis qu’ils se connaissent.

Tu peux aussi participer à cette activité, bien sûr. Mais surtout, sois particulièrement attentif aux éclaireurs qui ont rejoint l'unité récemment et que les autres connaissent peut-être moins bien…

Lorsque tu sens que l'activité tourne en rond, mets-y un terme.

Les éclaireurs lisent ensuite calmement ce qui a été écrit dans leur dos. S'ils sont d'accord, ils choisissent une information qui les surprend et la lisent à voix haute au reste de la troupe.

Étape 3 : Improvisons ensemble (30 minutes)

Dans cette phase, nous te proposons de vivre et de faire vivre à la troupe des situations de changement fictives. Les éclaireurs devront prendre une position qui ne leur convient peut-être pas. Ils vont devoir défendre un point de vue et avancer un maximum d'arguments pour ou contre ce type de changement, même si cela ne correspond pas à leur façon de penser.

En annexe 2, tu trouveras des fiches d'improvisation sur le changement. Ces cartes sont une proposition de travail : tu peux les adapter en fonction de ce que tu vis avec la troupe. Chaque éclaireur doit prendre part à une situation ; s'il a l'occasion de faire deux fois l'exercice pour jouer un personnage pour et un personnage contre le changement, c'est mieux.

Les improvisations ne doivent pas durer plus de 5 minutes.

Une règle importante en improvisation : on ne peut pas dire un « non » strict sinon on coupe les autres ; il faut, si on est contre, donner une nouvelle idée sur laquelle les autres pourront rebondir.

Une fois que tous les éclaireurs ont tenu un rôle, demande-leur ce qu'ils en ont pensé. Tu peux leur poser des questions comme :

- « *Est-ce que c'était chouette ? Pourquoi ?* »
- « *Est-ce que c'était facile de prendre la place de quelqu'un ? Explique ta réponse.* »
- « *Comment t'es-tu senti lorsque tu as dû défendre un avis qui n'est pas le tien ?* »
- « *Est-ce que les idées de changement t'intéressent ?* »
- *…* »

Les éclaireurs lèvent la main pour donner leur avis si tu poses plutôt des questions fermées :

- s’ils lèvent haut la main, c’est qu’ils sont tout à fait d’accord ;
- s’ils mettent la main à l’horizontale, c’est qu’ils n’ont pas d’avis ou qu’ils ne savent pas ;
- s’ils mettent la main vers le bas, c’est qu’ils n’ont pas aimé ou qu’ils ne sont pas d’accord.

Étape 4 : Notre cadavre exquis (30 minutes)

Organise avec ta section un moment de réflexion sur les activités qu’ils viennent de vivre. Répartis les scouts en groupe de 4 éclaireurs. Chaque groupe reçoit 4 feuilles, chacune comprenant en entête une question :

1. « *T’es-tu amusé-e pendant le jeu d’impro ? Oui-non ? Pourquoi ?* »
2. « *Comment te sens-tu dans des discussions comme celles qu’on vient de vivre, où l’on discute de changement ?* »
3. « *Quelles sont les attitudes qui t’ont surprises, chez toi comme chez les autres ?* »
4. « *Si tu devais remettre en question une des traditions de la troupe, quelle serait-elle ?* »

Chaque éclaireur prend une feuille et répond à la question. Ensuite, il plie la feuille de façon à ce que sa réponse soit cachée, mais en laissant la question visible, et la passe à son voisin. Procède de la même manière jusqu’à ce que chacun ait pu écrire sur les 4 feuilles.

Ensuite, les petits groupes déplient les feuilles une à une, lisent les différentes réponses et en discutent.

Matériel :
• Annexe 1 : Avant-après
• Annexe 2 : Impro
• Papier collant
• Feuilles
• De quoi écrire

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