



## **Animation de sens guides aventures-scouts éclaireurs/ pionniers-guides horizons**

### **Matériel et préparation**

- 1 jeu de cartes avec des couleurs Rouges et Noires (1 carte par animé) à prévoir en suffisance
- Papiers concepts à mettre dans les camps et photo-langage
- Passeports / permis de séjour en Rouge et Blanc (pour le groupe Noir)
- Craies en suffisance
- Boules de laine ou de corde (1 par groupe de débat qui se fait en tranche d'âge)
- Déguisement sommaire pour l'introduction de l'activité

### **Quelques remarques préalables**

- Le jeu peut être intégré dans le déroulement d'une journée complète
- Le jeu peut être adapté selon le groupe et les souhaits des animateurs.
- Ce jeu peut être adapté à un groupe de pionniers/guides horizons en modifiant le nombre de personnes.
- Pour aller plus loin : voir le document qui explique le Mur de Berlin en annexe

### **Histoire introductive (5 minutes)**

Pour lancer le jeu, nous proposons une histoire, simple et facile à mettre en scène pour mettre vos animés dans le contexte de l'activité : deux animateurs déguisés sommairement mais de manière à ce que les animés puissent remarquer une opposition entre les deux, introduisent l'activité sens et foi. Grâce à la mise en scène ils vont rapidement séparer le groupe en deux.

### **Exemple de mise en scène :**

*Nous venons d'une époque très lointaine et nous sommes dans une communauté (la section) vivant en autarcie. Les deux héritiers (les deux animateurs déguisés) du chef de clan font l'annonce solennellement que le chef de clan, pilier de l'unité de la Communauté, vient de décéder. Ses deux héritiers se fâchent : l'un voudrait conquérir les terres voisines, peu importe les dégâts relationnels que cela entraînera (Clan Noir), l'autre préfère préserver les terres et les bonnes relations voisines déjà acquises par la Communauté (Clan Rouge).*



*Ils décident alors de séparer la Communauté en deux parce qu'il ne leur est plus possible de cohabiter. Cette division se déroule dans les cris, les pleurs... Les deux nouveaux clans s'efforceront de défendre les concepts se rattachant à l'une ou l'autre vision et chercheront à obtenir le plus possible les concepts de l'autre clan.*

Pour faire entrer les jeunes dans le scénario, les deux chefs de clans auront au préalable trouvé un nom et une devise de clan pour créer la meilleure cohésion au sein de chaque clan.

### **Exemple de partage de groupe :**

Pour séparer le groupe en deux, nous te proposons de prendre un jeu de cartes, triées par couleur pour les distribuer à chaque jeune. Un groupe rouge et un groupe noir sont constitués.

Il faut s'assurer impérativement de diviser les tranches d'âges équitablement entre les deux groupes et avoir une bonne répartition des patrouilles dans ces deux groupes.

## **Le jeu (30 à 60 minutes maximum)**

Une fois que les deux groupes sont divisés, les deux chefs de clan expliquent le jeu à son propre clan selon les règles ci-dessous: il s'agit d'un jeu d'attaque de camps entre les deux camps, séparés par un MUR (ligne de démarcation avec postes frontières).

### **1. Buts du jeu**

Le but sous-entendu de cette activité est que les animés remarquent que le clan Rouge est favorisé à tous les niveaux. Cela permettra de susciter par la suite le débat autour de thèmes comme l'inégalité, les différences, la justice, etc...

En pratique, l'enjeu est donc de récupérer un maximum de concepts dans l'autre camp, représentés par des papiers avec des photos, images, logos, symboles pour devenir la civilisation du Monde la plus humaine.

### **2. Les règles principales**

Attention, les deux clans jouent selon des règles différentes. Il faut veiller à ce que chaque clan respecte bien SES PROPRES REGLES, sans savoir que l'autre clan joue sous des règles différentes (puisque chaque clan est géré selon la personnalité de son nouveau chef). L'objectif est que les animés s'en rendent compte au cours du jeu.



	<b><u>CLAN ROUGE</u></b> = <i>groupe favorisé</i>	<b><u>CLAN NOIR</u></b> = <i>groupe non favorisé</i>
Caractéristiques du groupe	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Chef diplomate</li> <li>- Foulard autour du bras</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Chef conquérant</li> <li>- Foulard autour du cou</li> </ul>
Type de camp	Le plus petit camp possible (genre 2-3 m <sup>2</sup> )	Le plus grand camp possible (genre 12-15 m <sup>2</sup> )
Types de prises aux postes frontières avec les gardiens (animateurs)	Pierre – Papier- Ciseaux	Prise de foulard ou crocodile
Type de prises entre jeunes	Prise craie (chaque jeune a une craie, le premier qui marque la chaussure de son adversaire a gagné)	Prise craie
Limites d'accès aux portes (représentée par un animateur)	Accès à toutes les portes	Accès à la moitié des portes
<p>➤ Dans chaque clan, des jeunes défendent leur camp et d'autres attaquent le camp adverse.</p> <p>➤ Dans chaque camp, il y a un chef de clan qui est chargé d'échanger un des concepts du clan contre un passeport d'un attaquant adverse qui parvient à entrer dans le camp.</p> <p>➤ <u>L'entrée dans le camp adverse</u> se fait en deux étapes.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Les animés doivent passer par des postes frontières où ils gagnent leur passeport, condition sine qua non pour entrer dans le camp adverse.</li> <li>2. Les animés essayent de pénétrer dans le camp adverse pour reprendre un papier, une image ou un objet.</li> </ol> <p>➤ <u>Aux postes frontières</u>, une prise est jouée (pierre-papier-ciseaux ou prise de foulard/crocodile, selon l'appartenance au clan) entre un animé et un animateur.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Si le jeune gagne → il reçoit son passeport</li> <li>2. Si le jeune échoue → il se rend à un autre poste frontière</li> </ol> <p>NB : sans ce passeport, impossible de faire les échanges dans les camps des clans.</p> <p>NB : des passeports de couleurs sont prévus pour chaque clan</p> <p>➤ <u>Dans les camps</u>, une prise craie se joue entre l'attaquant et le défenseur :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Si l'attaquant gagne, il est intouchable pendant 1 minute min pour continuer son attaque.</li> <li>2. Si l'attaquant échoue, il donne son passeport au défenseur et rentre dans son camp</li> <li>3. Si l'attaquant parvient à rentrer dans le camp adverse, il reçoit en échange de son passeport, un papier symbole et rentre dans son propre camp.</li> </ol>		



## **Débats après le jeu (une heure maximum)**

Ce qui est intéressant dans ce jeu, c'est de soulever avec les animés, le vécu qu'ils en ont retiré puisque certains ont vécu une injustice. Un débat en plusieurs étapes est lancé **en petits groupes de même tranche d'âge avec un animateur** qui gère le débat.

### **1. Débat à partir du jeu vécu** (20 minutes)

Pour t'aider à gérer le débat, nous te proposons la technique de la boule de laine.

= Tu te places au centre du cercle formé par les jeunes de ton groupe. Tu leur poses une première question en tenant la boule en main, et tu envoies cette boule au jeune qui veut prendre la parole en premier (ça te permet d'éviter d'avoir plusieurs jeunes qui parlent en même temps). Lorsqu'un autre jeune souhaite intervenir, le premier lui envoie la boule, tout en gardant un bout de la ficelle. Pour passer à la question suivante, tu récupères la boule de laine. A la fin, il s'agira d'avoir la plus grande toile d'araignée qui symbolisera tout le débat que vous aurez eu.

Choisis quelques questions parmi celles ci-dessous, en sachant que le débat ne peut pas durer plus d'une demi-heure ! Les questions ne demandent pas de réponses à chaque fois de la part de tout le monde, la discussion serait trop longue. Ce qui est intéressant est le débat que certaines questions peuvent faire apparaître entre les jeunes.

- **Le jeu :**
  - Comment l'avez-vous trouvé ?
  - Qu'est-ce qui ne va ? (Injustice, privilège)
  - Qu'est-ce qui aurait été juste ? Pourquoi ?
  
- **Différence :**
  - Dans notre groupe, ou dans un autre sous-groupe, existe-t-il des différences dans les règles ?
  - Avez-vous déjà repéré quelque part que quelqu'un peut bénéficier de privilèges par rapport à d'autres, par rapport à toi ?
  - Dans la Troupe/Compagnie, vivons-nous aussi des différences ?
  
- **Injustice :**
  - Pourriez-vous donner des exemples d'injustice repérés dans votre vie de tous les jours ? (selon la classe sociale ?, le sexe ?, la race ?, l'obligation de ne pas aller à l'école, etc....)



- **Mots - concepts ou images gagnés pendant le jeu:**

- De quels mots vous souvenez-vous ? (faire une liste + avoir une copie de la liste de tous les mots)
- Quels sont ceux que vous connaissez le mieux ?
- Quels sont ceux que vous ne connaissez pas ? (Prendre le temps de les définir en quelques mots)
- Avec quels concepts êtes-vous d'accord, pas d'accord ?
- Classer les concepts en 2 colonnes : positif et négatif. Pourquoi ?

## **2. Concrètement, que puis-je faire moi, en tant que jeune ?** (1/4h max)

Le débat c'est bien, mais les actions, c'est mieux ! Pour cela, nous mettons à ta disposition une fiche à distribuer à chaque jeune, qu'il complète seul. Pour terminer cette phase, chaque jeune donne une ou deux idées qu'il souhaiterait mettre en place dans sa troupe/compagnie.

## **3. Explication de la journée Namur sans Frontières** (2-3 minutes)

- **Initiative d'une Asbl** (Na-Mur) qui a voulu commémorer la chute du Mur de Berlin.
  - L'Histoire : un mur qui a coupé en deux, du jour au lendemain, une grande ville et qui a brisé des vies. Ce mur est tombé dans l'allégresse il y a 20 ans, c'était la fête dans les rues. Des familles ont enfin pu se revoir. On a pu revoir des quartiers qui étaient devenus inaccessibles, etc. après des dizaines d'années !
- **le 24 octobre à Namur,** un Mur va se bâtir dans la ville de Namur pour la couper en deux. Les équipes régionales guide et scout se sont associées pour organiser une journée d'activités ensemble à cette occasion.
- **Un jeu pour les plus jeunes,** nutons/baladins, lutins/ louveteaux.
- **Un jeu en (et entre) patrouilles pour les éclaireurs, guides, pionniers et guides horizons :**
  - Un des objectifs est la rencontre d'autres patrouilles ou postes
  - Le jeu en quelques mots : le matin, chaque patrouille arrive avec +/- 100 tétra-briques (de lait, de jus..) propres qui serviront à la construction du mur. Sur chaque brique, vous écrirez un message d'ouverture aux autres, de paix. Après vous être fait photographier avec un passant devant vos briques, le CP recevra un sms vous indiquant l'endroit où retrouver une autre patrouille avec laquelle vous accolerez vos murs pour qu'il soit le plus grand possible.
  - **A partir d'aujourd'hui, récoltez un maximum de tétra-briques en patrouille !!!!!**
- **Un concert** pour tout le monde d'Evolupion et Radamanthys pour terminer en fête



#### **4. Les messages pour la paix** (10 minutes)

On se replace **en patrouille** où l'on va prendre le temps pour réfléchir à quels messages pour la paix ils auront envie d'écrire sur les tétra-briques. Ils doivent lister au moins 10 messages (ou plus) pour la patrouille sur :

- la paix/ idées pour la paix
- rencontre de l'autre
- la place de chacun dans la troupe/compagnie/patrouille
- la différence, la justice, concepts vu pendant le jeu
- ...

#### **Pour tous :**

Demander que les messages soient écrits au propre dans chaque patrouille et que la patrouille note son nom sur le papier. Un animateur reprend les papiers de toutes les patrouilles pour ne pas oublier de les amener le jour J.

Ils sont donc **à récolter et à emmener le jour J !**