



Jeu à postes : les 10 articles de la Loi scout



Timing de l'animation : 3h

Organisation du groupe : en poste ou par groupe de maximum 10 pionnier-es

Matériel :

- Par groupe : une enveloppe, un exemplaire de la Loi scout et la liste des dix-huit valeurs qui y sont liées : accueil, confiance, curiosité, engagement, équité, épanouissement, justice, optimisme, fraternité, partage, persévérance, loyauté, respect de la nature, respect de soi, respect des autres, responsabilité, service, solidarité.
- Autant de petits gâteaux que de participant-es.
- Autant de citations sur la justice que de participant-es.
- Un drap ou une bâche.
- Des feuilles d'infusion (menthe, tilleul, ortie, rooibos, fenouil...).
- Sachets en mousseline ou boules à thé.
- De quoi écouter de la musique.
- Une feuille sur laquelle est écrit : « L'activité physique et l'activité cognitive augmentent chacune, et de façon complémentaire, le volume de matière grise. Les pratiquer régulièrement retarde le vieillissement du cerveau. ». La couper en six morceaux de façon à obtenir un puzzle.

Pourquoi faire cette activité avec les pionnier-es ?

Cette animation se vit lors d'une réunion et présente un double avantage : identifier les valeurs qui animent particulièrement le groupe pour choisir un Scoutmain qui fait sens et avancer dans la compréhension de la Loi scout en vue de la préparation de l'Engagement. C'est l'occasion pour ceux qui n'ont pas fait leur Promesse de découvrir le texte de la Loi scout et de se l'approprier progressivement. Quant aux autres, ils et elles partagent leur expérience et approfondissent leur réflexion.

Préparation

- Prévois une enveloppe par groupe dans laquelle tu glisses un exemplaire de Loi scout et la liste des dix-huit valeurs véhiculées dans la Loi.
- Installe le matériel nécessaire à chaque poste du jeu.

Étape 1 : introduction à l'animation

Si les pionnier-es ne sont pas au clair avec ce qu'est un Scoutmain, commence par leur préciser que c'est une action concrète et gratuite, basée sur les valeurs scout, qui vise à rendre le monde meilleur. Vivre un Scoutmain, c'est une manière parmi d'autres de traduire la Loi scout en acte concret. Explique



aux pionnier-es que la Loi scout nous guide dans notre vie scout et que nous sommes tous amené-es à comprendre et à vivre les valeurs qu'elle véhicule de notre mieux.

Étape 2 : réflexion autour de chaque article de la Loi scout

Organise un jeu à postes en dix étapes. À chaque arrêt, propose une animation en rapport avec un article de la Loi scout. Après chaque activité, demande aux pionnier-es de rechercher dans leur enveloppe la ou les valeurs liées à cet article de la Loi scout.

1. **Le scout fait et mérite confiance** : le groupe vit quelques petits jeux basés sur la confiance : fermer les yeux et se laisser tomber dans les bras d'un-e autre pionnier-e, faire osciller un participant entre des personnes placées en cercle, guider son partenaire qui a les yeux bandés, etc.
2. **Le scout s'engage là où il vit** : le groupe s'installe confortablement en cercle. Chaque membre doit penser à une personne qu'il admire pour son investissement (qu'il la connaisse personnellement ou pas, qu'elle soit toujours en vie ou pas). À tour de rôle, chacun dit le prénom de la personne choisie. (Si des participant-es veulent en savoir plus sur l'une des personnes citées, ils peuvent s'informer durant le trajet jusqu'au stand suivant.)
3. **Le scout rend service et agit pour un monde plus juste** : avant l'activité, l'animateur ou l'animatrice aura glissé dans des petits gâteaux, différentes citations concernant la justice. Chaque participant en reçoit un. L'animateur invite les pionnier-es à réfléchir à la question suivante : « Que signifie la justice pour toi ? ». Chaque pionnier-e y réfléchit personnellement en prenant le temps d'apprécier chaque bouchée de son gâteau. Petit à petit, les citations seront découvertes. Une fois trouvée dans son gâteau, le ou la pionnier-e lit la citation à haute voix. La réflexion continue silencieusement jusqu'à la prochaine citation. Après la dégustation, l'animateur demande aux pionnier-es de penser à une personne ou une cause pour laquelle ils aimeraient rendre le monde un peu plus juste. Ceux qui le souhaitent partagent au groupe le nom de la personne choisie et décrivent sa situation.
4. **Le scout est solidaire et est un frère pour tous** : le groupe est debout sur un drap ou une bâche. Il a pour mission de le ou la retourner sans que personne n'en sorte. Si le groupe échoue, il recommence en améliorant sa tactique. En fonction du nombre de pionnier-es, faire plusieurs équipes.
5. **Le scout accueille et respecte les autres** : le groupe est divisé en deux équipes au sein desquelles certain-es pionnier-es jouent le rôle des animateurs ou animatrices et d'autres celui de scout-es qui arrivent au poste pour la première fois. Chaque équipe imagine les trois premières minutes de l'accueil des nouveaux. Puis, les deux équipes interprètent les saynètes.
6. **Le scout découvre et respecte la nature** : des feuilles d'infusion (menthe, tilleul, ortie, rooibos, fenouil...) sont mises à la disposition des pionnier-es, ainsi que des sachets en mousseline ou des boules à thé. Le groupe est réparti en duos et chacun-e à son tour prépare un thé qu'il offrira à son binôme. Soit le cuisinier joue l'effet surprise, soit il demande au pionnier ce qu'il veut, soit il crée un thé en fonction de la personnalité du pionnier auquel il est associé... Ensuite, chaque pionnier déguste son thé avec les autres participants.
7. **Le scout fait tout de son mieux** : les pionnier-es imaginent ce que cela signifie de faire de son mieux pour différentes personnes. Par exemple, pour un sportif de haut niveau ? Un militaire ? Des parents ? Un philosophe ? Une personne âgée ? S'ensuit un moment de discussion sur ce que cet article représente pour chaque pionnier-e. Ils tentent d'en donner une définition commune ou ils acceptent simplement qu'ils aient des perceptions différentes.
8. **Le scout sourit et chante, même dans les difficultés** : le groupe écoute une ou plusieurs chansons (par exemple, celles créées pour Les Scouts : le cantique des scouts, le chant de la Promesse ou le chant Ensemble, on est mieux). Chaque pionnier-e repère ce que la chanson a de scout pour, ensuite, le partager au groupe.



9. **Le scout partage et ne gaspille rien** : le groupe imagine un repas antigaspi. Le concept est simple : exploiter au maximum les aliments choisis pour le repas. Par exemple, faire une soupe ou un pesto avec des fanes de carottes, utiliser les épluchures de légumes pour faire des chips ou récupérer les graines d'une courge et les griller pour les mettre dans une salade.
10. **Le scout respecte son corps et développe son esprit** : l'animateur ou animatrice écrit la phrase suivante sur une feuille blanche qu'il découpe ensuite en six pièces de puzzle : « L'activité physique et l'activité cognitive augmentent chacune, et de façon complémentaire, le volume de matière grise. Les pratiquer régulièrement retarde le vieillissement du cerveau. ». Pour récupérer les pièces de puzzle, six activités physiques sont proposées au poste. Par exemple, une séance d'étirements, le jeu des dix passes, un footing, des postures acrobatiques...

Étape 3 : débriefing

Rassemble tout le poste pour tenir Conseil.

Dans un premier temps, propose à celle et ceux qui le souhaitent de partager ce qui les a marqués durant cette animation. Un article de la Loi scout ou une valeur qu'ils concrétisent particulièrement dans leur vie ou au contraire qu'ils ont tendance à oublier.

Ensuite, demande au groupe d'identifier les valeurs qu'ils voudraient particulièrement vivre dans le cadre d'un Scoutmain et d'imaginer les actions concrètes qu'ils pourraient mener. Invite-les à exprimer ce qui les motive.

Pour clôturer cette animation, accordez-vous en poste sur les quelques valeurs ou actions que vous voudriez vivre.