

InSPiration

Mode d'emploi



PUBLIC	PARTICIPANTS
Animateurs et animatrices.	1 à 6 équipes.
TIMING	Les équipes peuvent être composées d'un-e membre du staff ou d'un staff complet.
1 heure.	
MATÉRIEL	
<ul style="list-style-type: none">• Plateau de jeu : à imprimer + 20 feuilles blanches (pour un petit groupe ou par manque de place, imprimer la version A3).• 45 cartes (à imprimer ou utiliser la version smartphone).• 20 jetons par équipe.• Quelques <i>Balises pour l'animation scout</i> pour en apprendre davantage sur les outils de branche mentionnés dans les cartes.	

But du jeu

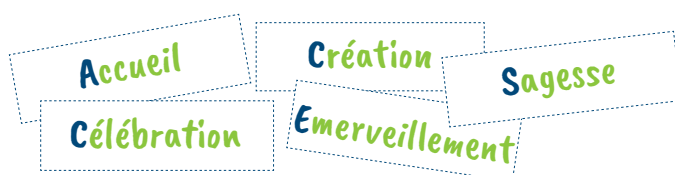
Réfléchir à la manière dont l'animation spirituelle est vécue dans la section, échanger autour des pratiques actuelles et s'inspirer des cartes.

Préparation

Au préalable :

- assembler le plateau de jeu en suivant le modèle ci-dessous ;
- préparer 5 tas de 9 cartes (un par logo) ;
- préparer les tas de 20 jetons pour chaque équipe.

Toujours					
Souvent					
Parfois					
Jamais					



Déroulement du jeu

1. Cinq volontaires choisissent les cartes avec lesquelles jouer. S'il y a plus de cinq volontaires, ils peuvent former des binômes. Leur donner les neuf cartes qui affichent un même logo et leur demander d'en choisir quatre. Rassembler ces 20 cartes (4 cartes de chaque logo). Les mélanger pour former la pioche.
2. Les animateurs et animatrices s'installent autour du plateau de jeu par équipe et reçoivent une vingtaine de jetons. Si vous avez prévu des *Balises pour l'animation scout*, mettez les exemplaires à disposition.
3. Le premier staff qui parvient à citer les trois devoirs (personnel, social et spirituel) symbolisés par le salut scout démarre la partie en piochant la première carte et la lit à voix haute. Chaque staff discute et s'accorde sur la fréquence à laquelle il vit cette affirmation dans leur section : toujours, souvent, parfois, jamais. Il pose alors un des jetons dans la case qui croise le logo affiché sur la carte et la fréquence choisie.
4. Le staff suivant pioche une nouvelle carte et lit l'affirmation.
5. Quand il n'y a plus de cartes, énoncer le nom des cinq portes d'ACCÈS : Accueil, Célébration, Création, Émerveillement et Sagesse. Poser les étiquettes avec les mots pour compléter le plateau de jeu (pour la version A3, écrire le nom des portes directement sur le plateau de jeu). Expliquer que ces cinq portes permettent d'accéder à des temps spirituels en réunion ou pendant le camp. Qu'il est possible d'intégrer une dimension spirituelle dans chaque moment de la vie scout et également de vivre des temps dédiés à cette dimension.
6. Clôturer le jeu en proposant à chaque staff de faire le point sur la manière dont il vit la spiritualité au sein de leur section. Identifier les portes qui sont souvent exploitées, celles qui le sont moins et se mettre en projet pour la suite.

BON À SAVOIR

Les mots surlignés en gras sur les cartes indiquent que tu trouveras plus d'infos sur lesscouts.be.