

Animation n° 2 :

La copine de Ouistiti

Objectifs

- Développer de l'empathie envers les expériences et les perspectives différentes des nôtres.
- Respecter les choix et les attirances amoureuses des autres.
- Déconstruire les stéréotypes et les préjugés liés à l'amour et au couple.
- Remettre en question les normes sociales et reconnaître les diverses façons d'aimer.

Durée

2h-2h30

Conseils pour l'animateur ou l'animatrice

- Encourager la participation de tous les participant-es, en veillant à ce que chacun-e puisse exprimer son opinion.
- Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse : certains stéréotypes et préjugés risquent de ressortir. L'idée de cette animation n'est pas de convaincre, mais bien de questionner les représentations des scout-es.
- Animer les temps d'attente avec des jeux ou des activités pour maintenir l'engagement des enfants.

Participant-es

- Pas de minimum ni de maximum.

Espace et aménagement

- Hybride : extérieur et intérieur.
- Possibilité de se rassembler confortablement en petit groupe.

Matériel

- Annexe 2 : Histoire dont vous êtes le héros
- Enveloppes.
- Du fil ou papier collant.
- De quoi s'installer confortablement (coussins, couvertures ou autres).
- Feuilles.
- Marqueurs, crayons de couleur.

Partie 1 : Balade dont vous êtes le héros (entre 1 h et 1 h 30)

Préparation

1. Définir l'histoire ou la mise en scène pour encadrer le jeu (ex : les enfants reçoivent une lettre de Ouistiti qui les invite à découvrir son histoire).
2. Définir le parcours (une boucle qui démarre et se termine au local) durant lequel les enfants vont découvrir l'histoire de la copine de Ouistiti sous forme de jeu dont vous êtes le héros (voir annexe 2).
3. Définir des énigmes, indiquer une direction ou un lien, donner des indices, etc. pour définir chaque étape du parcours.
4. Diviser le groupe en petit groupe (max 5 groupes).
5. Définir une couleur d'enveloppe pour chaque groupe.
6. Cacher les différentes enveloppes à des endroits stratégiques et facilement reconnaissables du parcours.

Déroulement

Étape 1 : Le départ

1. Attribuer une couleur à chaque groupe (exemple : le groupe 1 doit trouver les enveloppes rouges).
2. Faire un petit jeu pour définir l'ordre de départ.
3. Chaque groupe part à intervalle de 5 minutes.
4. Pour démarrer, le groupe doit trouver leur première enveloppe contenant la première partie de l'histoire et faire son premier choix.
5. La recherche peut se faire librement ou à l'aide d'une énigme à donner aux enfants.
6. En attendant le départ, animer les groupes avec des petits jeux.

Étape 2 : Découverte de l'histoire

1. Les enfants vont découvrir l'histoire de la copine de Ouistiti à l'aide d'un jeu dont vous êtes le héros (voir annexe 2).
2. À chaque arrêt de leur parcours, les participant-es doivent :
 - a. trouver l'enveloppe correspondant à leur couleur d'équipe ;
 - b. sortir de l'enveloppe le texte de l'histoire et les papiers de choix (le recto indique le choix et le verso l'endroit où aller pour poursuivre l'aventure).
 - Déposer les papiers de choix au sol **côté recto** :
 - choix A ;
 - choix B.
 - c. découvrir la partie de l'histoire (lue collectivement par le groupe ou par le membre du staff qui les accompagne) ;
 - d. se mettre d'accord sur la direction qu'ils veulent prendre pour poursuivre l'histoire ;
 - e. remettre le choix laissé de côté dans l'enveloppe et l'enveloppe à sa place.
3. Les participant-es suivent le parcours jusqu'à découvrir la fin de l'histoire.

Matériel

- Annexe 2 : Histoire dont vous êtes le héros
- Enveloppes.
- Du fil ou papier collant.

Partie 2 : Discussions et réflexions

(15-20 minutes)

1. De retour au point de départ, ramener les participant-es au calme.
2. Installer le groupe confortablement.
3. Chaque petit groupe fait le point sur ce qu'il a découvert.
4. Quelques questions pour guider cette conversation :
 - a. Qu'avez-vous compris de l'histoire ?
 - b. Est-ce que vous avez découvert quelque chose ?
 - c. Est-ce que vous avez été surpris-e par quelque chose ?
 - d. Quel était votre personnage préféré ? Pourquoi ?

Matériel

- De quoi s'installer confortablement (coussins, couvertures ou autres). X

Partie 3 : Dessiner l'amour

(30 minutes)

1. Inviter les participant-es à dessiner ce que représente l'amour pour eux.
2. Inviter les participant-es qui le souhaitent à raconter leur dessin.
3. Créer un mur de l'amour dans le local et accrocher les dessins de tous les groupes.

Matériel

- Feuilles.
- Marqueurs, crayons de couleur.
- Papier collant.