



# SENSATION

## À bas les préjugés !



Permettre à chacun de mieux se connaître, de rencontrer les autres et de déconstruire les préjugés qu'il a sur les personnes de la troupe, voilà ce qui t'es proposé dans cette fiche.

### Introduction

Cette activité est prévue pour un groupe où la cohésion, la confiance et le respect sont déjà au rendez-vous. En effet, tes scouts vont être amenés à parler d'eux-mêmes, de leurs désirs et leurs valeurs, etc.

### Déroulement

Avant de vivre l'activité, tu demandes à chaque scout d'apporter une photo de lui.

### Ma journée idéale (20-30')

Chaque scout prend sa photo. Tu lui demandes alors de rédiger un texte dans lequel il décrit sa journée idéale : ce qu'il aimerait faire, avec qui il partage ces moments, etc. Les scouts peuvent laisser vagabonder leur imagination. C'est comme si ils possédaient tous une baguette magique. Ainsi, ils peuvent par exemple imaginer qu'ils vivent cette journée dans une autre ville, qu'ils sont plus âgés ou plus jeunes, etc. Veille à ce que chaque texte demeure anonyme.

### Devine qui m'a écrit (30')

Tu récoltes tous les textes. Le staff en choisit d'abord l'un ou l'autre au hasard pour le lire. Le lecteur peut être soit un animateur soit un scout à condition que celui-ci ne lise pas son propre texte. Ensuite, chacun passe en revue toutes les productions et tente de deviner à chaque fois qui en est l'auteur. Tu numérotés chaque texte et les éclaireurs notent sur une feuille le numéro du texte ainsi que le prénom ou le totem de l'auteur potentiel. Les éclaireurs précisent sur leur feuille ce qui leur a permis de penser à telle ou telle personne de leur troupe, sur quelles informations ils se sont appuyés pour attribuer ce texte à tel scout. Ils peuvent évidemment changer d'avis au fur et à mesure des lectures.

### Objectif

Cette activité vise à mieux connaître les membres de la troupe. Elle permet de mettre en évidence les représentations et les stéréotypes qui peuvent se forger entre des personnes qui se côtoient régulièrement.

### Type d'animation

Rédaction d'un texte et débat.

### Public visé et taille du groupe

Éclaireurs. L'activité peut se révéler difficile pour les éclaireurs de première et deuxième année.

### Moment propice

Réunion (pas en début d'année car le groupe doit être suffisamment soudé), camp, week-end de patrouille, etc.

### Durée

2h-2h30.

### Matériel

- feuilles et bics
- une photo de chaque scout
- (radio cd)
- (un jeu de cartes)

### C'était moi l'auteur ! (30')

On compare ensuite les réponses et chaque scout est invité à motiver son choix. Les réponses divergeront sans doute d'un scout à l'autre. Tu peux donc, dans un premier temps, mettre en évidence les différences d'interprétation.

### Débat (30')

Tu ouvres le débat autour des idées que l'on se fait d'autrui. Sur quels éléments se base-t-on pour attribuer à une personne des idées, des projets, des pensées, etc. ? Tu mets alors en évidence le fait que même les membres d'un groupe (la troupe) qui se fréquentent régulièrement n'échappent pas aux stéréotypes et aux préjugés. Tu peux faciliter le débat en posant des questions :

- Certains d'entre vous ont-ils déjà été victimes de préjugés ? Qu'avez-vous ressenti ?





- Quelles sont les situations dans lesquelles une personne utilise des préjugés à propos d'une autre ?
- Comment peut-on réagir lorsqu'on est soi-même victime de préjugés ?

### Jeu coopératif (10-15')

Tu proposes un petit jeu coopératif pour clôturer l'activité. Celui-ci permet aux éclaireurs d'apprendre à un peu mieux se connaître. Je te propose ici quelques idées :

- Tous les scouts sont assis en cercle tandis que tu en occupes le centre. Tu dis « *j'aime les personnes qui...* » et tu choisis d'abord un élément visible (par exemple « *... qui portent un pantalon* »). Toutes les personnes qui portent un pantalon doivent se lever et changer de place. Tu en profites pour t'asseoir sur une chaise libre. Celui qui n'a pas eu le temps de s'asseoir occupe le centre du cercle et dit à son tour « *j'aime les personnes qui...* ». Dans un second temps, la consigne change : il s'agit de choisir un élément invisible (loisir, plat préféré, etc.).
- Les scouts se mettent deux par deux et s'assoient face à face, de manière à ce que l'ensemble du groupe forme deux lignes parallèles. Tu annonces alors un sujet de conversation. Durant une minute (chronomètre en main), les scouts qui se font face conversent à propos du sujet annoncé. Lorsque la minute s'est écoulée, tu arrêtes les conversations et tu demandes aux scouts d'une même ligne de changer d'interlocuteur en glissant d'une place vers la droite. Un nouveau sujet est ensuite lancé.
- Avant de débiter l'activité, tu prends soin de découper en deux un nombre pair de cartes. Tu distribues ensuite une demi-carte à chaque scout. Tu choisis ensuite un cd. Au son de la musique, les scouts évoluent dans la pièce et se montrent la demi-carte reçue. Quand la musique s'arrête, ils retrouvent leur âme soeur (le double de la demi-carte) et parlent pendant une minute sur un thème que tu leur proposes :
  - « *Pendant les vacances, je...* »
  - « *Sur une île déserte, j'emporterais...* »
  - « *Mon passe-temps favori...* »
  - « *Ce que j'apprécie le plus chez les autres...* »
  - « *J'ai peur quand...* »
  - « *Mon rêve le plus fou...* »
  - « *Ce qui m'exaspère le plus chez les gens...* », etc.

Les questions doivent être de plus en plus personnelles. Par exemple, tu débutes l'activité sur « *Quel est ton plat favori...* » puis tu la clôtures sur « *Quel est ton plus beau souvenir scout* ».

