

## Les ressorts du plaisir



En jouant en cordées, les pionniers prennent conscience de la multiplicité des plaisirs et des sources de ceux-ci.

### Déroulement

#### Étape 1 : se procurer les enveloppes (60')

Pour les gros postes, on joue en cordées. Chaque poste se voit attribuer une couleur et doit récupérer toutes les enveloppes qui sont marquées de cette couleur. Elles sont un peu partout dans les autres groupes et sur les animateurs. On annonce le nombre d'enveloppes à récupérer. Ne pourront être comptées comme bonnes que les enveloppes pas ouvertes (En gros, on ne peut pas ouvrir les enveloppes). Pour récupérer les enveloppes, les pionniers peuvent d'une part attaquer le camp d'une autre cordée et d'autre part attaquer un animateur. Lorsqu'un pionnier est rentré dans le camp d'une autre cordée celui-ci peut prendre une enveloppe de la couleur qui l'intéresse et bien entendu seulement celle-là. Si la cordée attrape un animateur ce dernier lui donne également une enveloppe de la couleur de la cordée s'il en possède. Tu détermine avec ton staff les règles d'attaque de camp.

Quand un groupe a récupéré toutes ses enveloppes, il arrête de jouer et passe à l'**étape 2**. Il doit aussi trouver un animateur. Celui-ci l'accompagne pour ouvrir les enveloppes. Le groupe et l'animateur qui passent à l'étape 2 doivent donner les enveloppes qui leur restent (celles pour les autres équipes) au groupe le plus proche qui joue encore (y compris les enveloppes susceptibles de les intéresser).

De cette manière, on imagine que l'écart entre les équipes ayant vite fini et les autres sera moindre, le jeu devenant plus facile au fur et à mesure que les autres terminent le jeu.

Pour les plus petits postes (ou pour ceux qui en ont marre des attaques de camps), la démarche est similaire. Pour la phase 1, soit ils jouent le jeu proposé pour les cordées mais en individuel ou en plus petits groupes, soit ils jouent en petites cordées à un jeu de société style "Tabou" ou autre et à chaque point gagné, on gagne une enveloppe.

#### Objectif

Identifier ce qui procure du plaisir.

Prendre conscience de la multiplicité des plaisirs.

#### Type d'animation

- Jeu pour se procurer des enveloppes (attaque de camps).
- Découverte du contenu des enveloppes
- Réalisation d'un classement personnel et pari sur le classement global de la troupe.

#### Public visé et taille du groupe

Pionniers. Détails à adapter selon la taille du groupe.

#### Moment propice

Une réunion, un grand jeu au camp, lors d'un déplacement à pied, etc.

#### Durée

1h30.

#### Matériel

- Autant de jeux d'enveloppes que de patrouilles qui jouent. Ces jeux d'enveloppes doivent porter un code couleur par équipe.
- Une fiche par personne pour le classement individuel.
- Une fiche par groupe.

Pour les tout petits postes, on peut imaginer qu'une « banque centrale » donne les enveloppes pour tout le poste.

#### Étape 2 : découverte des situations et classement (20')

Une étape de transition pour calmer le jeu sera peut-être nécessaire.

L'équipe ayant fini l'étape 1 se place en rond le dos tourné les uns aux autres. L'animateur confie une enveloppe à chacun. Ils ouvrent et lisent puis passent à leur voisin. Les enveloppes ne peuvent pas « sauter » une personne. L'animateur veille à ce que chacun ait pu tout lire, à son aise. On lit à voix basse et pour soi-même.

Pour les postes qui ont choisi de faire un jeu de société comme moyen de récupérer les enveloppes, la suite est un peu différente, quand la partie est finie. À nouveau, l'animateur veille à ce que chacun puisse tout lire, dans le calme et pour lui-même.



Après la découverte des situations par chacun individuellement, les scouts peuvent à nouveau se faire face. L'animateur distribue ensuite le tableau à remplir (voir annexes) et on explique le principe du classement. Il est possible de faire circuler des feuilles récapitulatives des différentes situations. L'exercice doit se faire en silence et si possible sans contact. Chacun élabore son classement personnel, puis son estimation de ce que sera le classement du poste.

### Étape 3 : dépouillement et résultat (10')

Pendant que les scouts réalisent une activité parallèle (petit jeu, lavage, goûter ou autre), un ou deux animateurs dépouillent les paris sur le classement de la troupe. Communication des résultats, il s'agissait de deviner au mieux le classement général de la troupe. Voir les annexes pour le calcul et les tableaux.

### Ton rôle : Remarques et pistes pour les animateurs

Clefs de lecture pour l'animateur :

L'animateur pourra amener ses scouts à se questionner plus loin :

- Demande ce qui fait que c'est différent entre telle ou telle situation
- Pose la question du pourquoi (pas)
- Mets en évidence qu'il existe différents types de plaisir : sensoriels (eux-mêmes de différents types : manger, être touché, etc.), intellectuels, superficiels ou remuants en profondeur, mérité ou gratuit, de donner ou de recevoir, court et intense ou plus long et susceptible d'être siroté dans le temps, individuel ou partagé collectivement, etc.
- En interrogeant sur les éléments contextuels qui vont influencer notre perception du plaisir :
  - Notre humeur de départ ?
  - Le fait d'être fatigué ou en forme ?
  - Notre âge ?
  - Le fait d'être seul ou plusieurs (franchement, votre pain au chocolat est-il meilleur parce qu'on est avec deux amis qui en ont aussi commandé un ?
  - Une lettre d'un ami procure-t-elle plus de plaisir parce qu'on la lit en étant entouré d'autres ? etc.?
  - Le fait d'avoir souffert et/ou attendu pour avoir ce plaisir ?





### Annexes

#### Les situations contenues dans les enveloppes.

Choisis-en une quinzaine.

- Martine est en internat toute la semaine. A sa descente du train, son petit ami est là. Ils se prennent dans les bras, s'embrassent, contents de se retrouver.
- José a bossé dur pour remettre sa rédaction. Il y a mis ses tripes et tout son talent. Le prof semble avoir apprécié à sa juste valeur et lui a remis une belle cote.
- Cet été, Paul part en vacances avec une bande de potes. Ils vont faire du vélo pour rejoindre un super camping et passer quelques jours ensemble. Il s'en réjouit déjà, rien que d'y penser.
- Timothée traverse un coup dur. Il a le moral dans les chaussettes. Il faut dire que sa situation est un peu triste. Son meilleur ami lui témoigne sa présence et son affection. A l'occasion, il lui propose de se changer les idées.
- Cathy a reçu de l'argent de ses grands-parents. Elle va pouvoir s'offrir ce vêtement dont elle rêve.
- Louis est à la mer. C'est le soir, il fait beau. Le soleil se couche doucement et la chaleur est agréable. Il est installé en terrasse, à son aise. Il déguste une glace délicieuse.
- Aline est à la montagne avec tout un groupe. Ils randonnent depuis une dizaine de jours. Ils arrivent au sommet et la vue est à couper le souffle. Aline en a les larmes aux yeux.
- Edmond vient de retrouver sa montre. Il y tenait fort. C'est son grand-père qui lui a donnée.
- C'est le camp. Pierre dort pour la première fois si proche de la nature. Ils sont dehors, sous la lune, le nez dans les étoiles. Le feu crépite.
- Carine a reçu ses résultats. Ca y est ! Elle est admise à l'académie de musique, rêve qu'elle nourrit et pour lequel elle se bat depuis ses 12 ans.
- Corentin va voir sa sœur aînée à l'hôpital. Elle a accouché d'une petite princesse. Il est le parrain. Intimidé, il prend le bébé dans ses bras... craignant d'être maladroit. La fillette pourtant le fixe intensément dans les yeux. On dirait qu'elle sourit.
- Roger a travaillé dur cet été. Il a enfin récolté l'argent nécessaire à l'achat d'une mobylette.
- C'est Noël, la petite sœur d'Antonin lui offre un de ses nounours préférés. Personnellement, il a passé l'âge... mais quand même il sait combien elle y tient à ce nounours qu'elle vient de lui offrir.
- Clémentine fait du volley. Elle démarre ses premiers matches avec l'équipe. Elle fait quelques passes décisives et – même si personne ne lui a rien dit – elle pense qu'elle y est pour quelque chose s'ils ont bien joué.
- Albert vient de passer un moment délicieux, ce genre de moment dont on se souvient, le soir, sous les plumes et qu'on s'endort, le sourire encore aux lèvres.
- Tom a trouvé une édition super rare d'un vieux groupe de rock que son père adore. Il a justement quelques économies de côté. Avec cet argent, il achète la compil. Il sait que son père sera ravi et probablement ému.
- Corinne est seule à la cafet'. Il lui semble sans goût le sandwich qu'elle croque. Soudain, une super copine déboule et elles se mettent à discuter, à s'animer, à rire... voilà qui donne soudain un goût nouveau à son repas.
- Le parrain de Julien est parti faire un tour du monde. Ca fait deux ans qu'il est parti. Là, on est à l'aéroport, soudain les portes s'ouvrent et son parrain apparaît.
- C'est le bal de l'école. Astrid s'est fait toute jolie pour l'occasion. Elle est très proche d'un garçon ces derniers temps. A la fête, il l'a fait danser et rire. Lors d'une balade à l'extérieur, il lui confie son affection pour elle. Ils s'embrassent.





- Jean s'est disputé sévèrement avec sa sœur. Depuis, les relations sont tendues à la maison. Leur maman leur demande de régler leur compte et de discuter ensemble. Chacun dépose sereinement ce qu'il a sur le cœur. La réconciliation se termine par un bon fou rire.
- Bernard déconne un peu pour le moment. Ça ne tourne pas très rond et il enchaîne conneries sur conneries. Son meilleur ami lui a écrit une lettre où il l'engueule un peu, en lui disant des mots un peu durs mais qui font du bien.
- Peter est en stage pour l'école. C'est le moment où jamais de faire ses premières preuves, ses premiers essais. Il saura si ce domaine lui plaît et s'il est fait pour. A la fin de son stage, le directeur l'appelle pour lui dire à quel point ils sont contents de lui dans l'établissement où il a pratiqué son stage.
- Julie fait partie d'une équipe de foot. Ce soir c'est la finale du tournoi interscolaire, un match important. Ça y est, ils y sont, ils ont gagné !!!
- Patrick rentre de l'école un peu plus tôt. Il sait que sa maman est débordée en ce moment et qu'elle court après le temps. Pour la dépanner et lui faire plaisir, il fait la vaisselle pour qu'elle ait ça de moins à faire. A son retour, sa maman se sent épaulée et accueillie.
- Le petit frère de Paola voudrait aller avec quelques copains sur la foire mais les parents sont réticents à laisser partir de si jeunes enfants tous seuls. Paola se propose de les accompagner, elle sait que sans cela, ils ne pourront pas y aller. Sur la foire, il faut voir le sourire des gamins.

### Tableau de classement

Chacun doit faire deux choses :

- définir son propre classement personnel entre ces plaisirs (= en gros, en numéro 1, je mettrai le gars ou la fille à la place duquel je serais le plus volontiers ou la situation qui me procurerait le plus de plaisir et ainsi de suite !);
- essayer de prévoir quel sera le classement général une fois qu'on aura mis ensemble tous les avis individuels; en quelque sorte, il faut imaginer le hit parade du groupe.

Pour conserver l'anonymat des réponses de chacun, le scout coupe sa feuille en 2. Son avis personnel se trouve sur la partie anonyme qu'il va glisser dans une urne commune. Son nom figure sur son pronostic du classement général. Les animateurs reprennent les avis personnels glissés dans l'urne.

Ils dépouillent en accordant dix points au premier plaisir classé par le scout, 9 point au deuxième, 8 points au troisième, etc. On fait la somme des points obtenus par chaque plaisir et on voit lequel en a le plus. On obtient ainsi le classement général. Le scout qui a fait le pronostic le plus proche du classement final l'emporte.

Pour plus de facilité, l'annexe ci-après est à pré-compléter par les animateurs. Les animateurs indiquent déjà dans le tableau les 15 noms correspondants aux 15 situations qu'ils ont choisi d'illustrer (voir plus haut).

Mets un numéro 1 en face du prénom du type qui vit la situation qui te ferait le plus plaisir dans la colonne classement personnel. Ensuite, pour l'évaluation du classement général, mets un 1 en face de la situation qui d'après toi sera le numéro 1 pour le plus de scouts de ta section.

Situation	Classement personnel	Situation	Classement du groupe
Joséphine	6	Joséphine	4
Marc	10	Marc	7



