

À vos courses !



Les animateurs organisent un jeu à postes pour amener les adolescents à mieux se connaître et réfléchir à ce qui permet de se sentir bien accueilli.

L'animation

Étape 1

Distribue deux fiches identiques à chaque pionnier. Il s'agit de fiches signalétiques à compléter individuellement. Elles comportent un bref questionnaire permettant de mieux connaître le pionnier en question.

- Comment t'appelles-tu ?
- Quel âge as-tu ?
- Quel est ton plat préféré ?
- Quel est ton totem ?
- Quel est ton quali ?
- Quel est ton sport favori ?
- Quels sont tes passe-temps habituels ?
- Quel est ton livre préféré ?
- Quel est ton film-culte ?
- As-tu des frères et/ou des sœurs ?
- Que veux-tu exercer comme métier plus tard ?
- Etc.

Une fois les fiches complétées, chacun est invité à en coller une sur son dos tandis qu'il remet la seconde à l'animateur.

Étape 2

- Constitue des équipes. Sois attentif à rassembler des personnes qui se fréquentent rarement.
- Tu confies alors une mission à tes scouts : chaque groupe est chargé d'organiser l'accueil d'un autre. Pour ce faire, tu leur distribues des catalogues de grandes surfaces. Ceux-ci serviront à commander les produits dont chaque équipe a besoin pour mettre en place son projet d'accueil. Néanmoins, tu donneras un budget identique pour leurs éventuelles dépenses. Celui-ci ne peut en aucun cas être dépassé. Tu peux également fixer pour chaque équipe un nombre minimum et maximum de produits.

Objectif

Sensibiliser les adolescents à l'accueil d'un nouveau au sein de leur groupe.

Type d'animation

Jeu basé sur la rencontre.

Public visé et taille du groupe

Pionniers en petits groupes.

Moment propice

Réunion en début d'année ou week-end d'accueil.

Durée

2 heures.

Matériel

- fiches signalétiques
- catalogues de grandes surfaces
- plusieurs exemplaires de produits disponibles dans les grandes surfaces ou les représenter symboliquement sur du papier

En annexe

- Répartis équitablement les produits dans les divers catalogues distribués. Par exemple :
 - Magasin 1 : bonbons, confettis, tomates...
 - Magasin 2 : gâteau, boissons pétillantes, barres chocolatées...
 - Magasin 3 : chocolat, limonade citron, déguisement de Batman...
 - Magasin 4 : jeux de sociétés, ananas, pain...
 - Magasin 5 : ...
- Pointe au préalable les produits disponibles dans tel ou tel magasin. Par exemple : entoure l'image du chocolat dans le catalogue du magasin 3 afin de signifier aux pionniers que ce produit est uniquement disponible dans cette grande surface.

Avant de débiter l'activité suivante avec les membres de ton staff, vous vous répartirez entre vous le double des fiches signalétiques complétées par chaque adolescent en début de réunion.



Étape 3

Lorsque chaque groupe s'est accordé sur les produits dont il a besoin, il se rend dans les magasins indiqués. Attention, chaque magasin est géré par un animateur.

Chaque équipe doit répondre correctement à une question de la fiche signalétique d'un scout d'une autre équipe afin d'obtenir l'objet désiré.

Exemple : Quel est le plat favori de Catherine ? Réponse indiquée sur la fiche de Catherine : La tarte tatin.

Deux options sont alors possibles :

- Soit l'équipe connaît la bonne réponse, elle la donne et peut partir à la recherche d'un nouvel ingrédient.
- Soit elle l'ignore. Dans ce cas, elle doit partir à la recherche de la personne-clé. Sois donc attentif à délimiter précisément le périmètre de jeu afin que les pionniers ne tournent pas en rond pendant des heures. Quand l'équipe retrouve la personne-clé, celle-ci peut leur donner l'information souhaitée moyennant également un renseignement sur l'un des membres de cette équipe. L'animateur en charge du produit convoité leur donne alors le produit ou l'ustensile désiré lorsque l'équipe revient avec l'information. Si l'animateur ne possède pas réellement les objets, ceux-ci peuvent être symbolisés par un dessin remis à l'équipe.

L'activité cesse lorsque chaque groupe a fini ses courses...

Étape 4

Chaque équipe présente son projet d'accueil à l'ensemble du groupe en se servant des produits et ustensiles récoltés. Tu peux éventuellement compiler les diverses formules d'accueil proposées par chaque groupe pour avoir tout plein de bonnes idées.

Étape 5

Le jeu à postes (expliqué à l'étape 3) avait aussi pour objectif d'aider les membres du poste à mieux se connaître. Tu peux alors leur proposer une activité testant leurs connaissances des autres pionniers.

Pour cela, délimite un espace précis en fonction du nombre de joueurs. Ces derniers marchent tranquillement dans le périmètre déterminé. Tandis qu'ils se promènent, ils disent : je suis un trilobite, je suis un trilobite (il s'agit d'un fossile marin datant de l'époque primaire) ! Lorsque tu cries : « *Il suffit !* », l'adolescent doit s'arrêter et interroger celui se situant en face de lui et réciproquement.

La question doit porter sur un point de la fiche signalétique (celle qui a été distribuée en début de réunion) comme par exemple : « *Quel est ton sport favori ?* ». Évidemment, la question « *Comment t'appelles-tu ?* » ne compte pas. Si la personne répond correctement, elle atteint le niveau supérieur : « *Je suis un exocet, je suis un exocet !* » (c'est un poisson volant). Si elle se trompe, elle reste au même stade : « *Je suis un trilobite, je suis un trilobite !* ». Lorsque chacun a posé sa question, il recommence à marcher en nommant son stade actuel (trilobite, exocet, tricératops, cynocéphale (singe), australopithèque (homme-singe), Baden-Powell, Superman/Wonderwoman). Une fois que tout le monde a déambulé, l'animateur crie de nouveau : « *Il suffit !* ». Et ainsi de suite jusqu'à l'ultime métamorphose : « *Je suis Superman/Wonderwoman !* » Quand le pionnier atteint ce niveau, il se retire du périmètre de jeu.

Les quelques termes savants mentionnés ci-dessus permettent uniquement d'enrichir le vocabulaire de tes pionniers et surtout de les épater ;-). Tu peux également inventer d'autres combinaisons.

Étape 6

Conclus la réunion sur un dernier échange : essaye d'aider les pionniers à prendre conscience de la responsabilité de chacun dans le sentiment d'accueil d'un nouveau venu au sein du groupe. Par exemple, dans le projet d'accueil que chaque groupe a imaginé, quels sont les éléments qui permettent au nouveau venu de se sentir plus à l'aise ?

À la fin de l'activité, réserve une surprise pour tous les pionniers afin de les accueillir à leur tour dans la nouvelle année scout.



Annexe

Fiche signalétique

- Comment t'appelles-tu ?
- Quel âge as-tu ?
- Quel est ton plat préféré ?
- Quel est ton totem ?
- Quel est ton quali ?
- Quel est ton sport favori ?
- Quels sont tes passe-temps habituels ?

- Quel est ton livre préféré ?
- Quel est ton film-culte ?
- As-tu des frères et/ou des sœurs ?
- Que veux-tu exercer comme métier plus tard ?
- ...