

Annexe 2 : proposition d'Astrolabe

Le bateau



Matériel

- Le matériel nécessaire à créer une ambiance tamisée et musicale
- Les deux parties du texte (encadrés de couleur)
- L'illustration de la page suivante (une copie par Lutin)
- Des bics, des crayons et des marqueurs

Préambule

- Lis l'histoire de l'Astrolabe en amont de l'activité afin de laisser parler ton imagination lorsque tu la raconteras à tes Lutins : adapte-la à ton thème, mets-la en scène avec des bruitages, joue sur les silences, etc.
- Installe tes Lutins confortablement dans un endroit calme à l'ambiance tamisée (autour du feu, dans une pièce éclairée de bougies...).

Déroulement

1. Raconte la première partie de l'histoire de l'Astrolabe à tes Lutins.
2. Rappelle aux enfants toutes les activités et aventures que la Ronde a vécues. Tu peux aussi les intégrer dans l'histoire, là où se trouve l'astérisque*.

Première partie

Imagine-toi dans un grand navire, fendant les flots, avec à son bord toute une Ronde de matelots aventureux. Une nuit, une tempête éclate et votre fier bâtiment s'échoue sur une plage déserte. Heureusement, le navire n'a subi aucun dégât, mais la marée basse vous empêche de repartir. Vous passerez donc la nuit sur place. Épuisé par cette épreuve, mais ne parvenant pas à trouver le sommeil, tu décides de quitter le bateau pour t'isoler de tes amis. Tu marches quelques instants sur la plage, puis tu te couches sur le dos dans le sable froid de la nuit.

Là, tu souffles un peu, tout en admirant le ciel étoilé, libéré de toute pollution visuelle. Tu profites également du silence, uniquement perturbé par le son des vagues qui vont et viennent. C'est alors que, dans ce moment de profonde plénitude, tu repenses au périple que tu viens de vivre avec tes compagnons et à toutes ces merveilleuses découvertes que tu as faites.*

Enfin, tu te redresses et t'assieds en tailleur. Tu sors ton astrolabe et ta carte maritime et tu réfléchis au meilleur cap à emprunter lorsque ton navire sera à nouveau à flot.

3. Explique aux Lutins qu'ils vont faire leur propre Astrolabe, comme le matelot de l'histoire. Il s'agit de permettre à chacun un temps d'introspection, de retour sur soi. Assure-toi que chacun respecte la quiétude de son voisin et que l'ambiance reste calme.
4. Distribue une copie du bateau à chacun. Passe en revue les différents éléments qui constituent le dessin et ce qu'ils représentent (l'ancre = ce qui m'a freiné(e) ; le vent = ce qui m'a poussé(e) ; etc.). Assure-toi que chaque élément est compris de tous.
5. Laisse tes Lutins le compléter à leur rythme et propose ton aide à ceux qui en auraient besoin. Un fond sonore de vagues, par exemple, peut maintenir l'ambiance.
6. Offre ensuite la possibilité aux Lutins qui le souhaitent d'échanger en petits groupes.
7. Précise aux enfants qu'ils peuvent garder leur support d'Astrolabe où ils le souhaitent.
8. Clos l'animation en prolongeant l'histoire par le réveil du navire et son retour en mer.

Seconde partie

Ça y est, le soleil se lève doucement, offrant à ton regard une palette de couleurs plus merveilleuses les unes que les autres. Tu te relèves, t'étires et reprends la direction du navire.

À bord, tes camarades se réveillent peu à peu. Ils finissent par te rejoindre sur la plage et, ensemble, vous profitez de la marée montante pour remettre le bateau à flot.

Vous voilà repartis. Tu t'empares de la barre et de ton astrolabe et tu t'orientes vers le cap que tu t'es fixé. « Hardis compagnons, de nouvelles aventures nous attendent ! »



Ce que j'ai appris sur moi :



Ce qui me pousse :

Mes forces, mes connaissances, mes relations :

Ce qui me rassure, ce qui m'aide :

Ce qui me fait peur :



Quelles sont mes valeurs, mon identité ?

Ce dont j'ai envie pour la suite :



Ce qui me freine :

Ce que j'ai découvert sur les autres :

Annexe 2bis : proposition d'Astrolabe

S'inspirer de la nature



Matériel

- Un coin de nature
- Des feuilles
- Des supports rigides pour dessiner
- Des crayons ou des marqueurs
- Coup de pouce : les cartes *Guid'Émoi*, des émoticônes, des cartes émotions...

Objectifs et conseils

Cette activité d'introspection vise à favoriser la réflexion personnelle, la créativité et l'expression des émotions des enfants, en faisant le lien avec leurs expériences chez les Guides.

Tu peux choisir de faire cette activité en Ronde, en Sizaines ou en petits groupes. L'important étant de veiller à garantir l'espace et le temps dont chacun a besoin. Si certains Lutins perdent en concentration, aide-les à se recentrer doucement. L'objectif est de faire réfléchir les enfants, sans pression (pas besoin de recueillir des résultats sur papier !).

Lorsque viendra le moment de partager avec le groupe, respecte le souhait de chacun de prendre la parole ou non.

Déroulement de l'activité

Poser le cadre et l'ambiance



Installe-toi avec la Ronde (ou le groupe) dans un coin de nature : une forêt, un chemin bordé d'arbres, un parc, voire un jardin. Il est essentiel qu'il y ait de nombreux éléments à observer et à ramasser : feuilles, pierres, fleurs tombées, mousse, plumes... Évite les grands espaces dégagés où il sera difficile de nourrir la créativité et la curiosité de tes Lutins.

Rassemble les enfants en cercle. Propose-leur de choisir une position confortable pour apprécier la nature environnante durant quelques minutes (cinq tout au plus), en silence.

Dans un premier temps et d'une voix calme et posée, demande-leur de fermer les yeux pour écouter (le vent qui souffle, les oiseaux qui chantent, les feuilles qui bruissent, etc.) et sentir (l'odeur de l'herbe, de la pluie, du sapin, etc.).

Dans un second temps, invite-les à ouvrir les yeux et à observer la nature qui les entoure.

Après avoir apprécié la nature, ramène doucement les enfants en cercle. Demande-leur de partager ce qu'ils ont pu percevoir (sons, parfums, couleurs, insectes, observations).

Naviguer dans les souvenirs



Demande à tes Lutins de réfléchir à ce qui suit, sans donner de réponse à haute voix pour l'instant : « Vous est-il déjà arrivé qu'un son, une musique, une couleur, une image, un parfum vous rappelle un souvenir ? Parmi les éléments partagés en cercle tout à l'heure (sons, parfums, observations), y en a-t-il un qui vous rappelle en particulier une activité vécue chez les Guides (durant le weekend, le camp, l'année ou depuis votre arrivée chez les Lutins) ? »

Donne-leur un exemple personnel : « le nuage en forme d'ourson m'a fait penser à... » ; « le chant du pinson m'a rappelé qu'à la dernière réunion... » ; « l'odeur de la forêt me rappelle le troisième jour de camp... ».

Propose aux enfants de dessiner leur souvenir et l'élément naturel qui leur y a fait penser. Ensuite, invite les Lutins qui le souhaitent à raconter ce souvenir, chacun à leur tour.

Explorer les émotions



Tes Lutins ferment les yeux. Demande-leur de replonger dans le souvenir qu'ils ont raconté et d'identifier l'émotion (ou les émotions) qu'ils ont ressentie(s) lors de cette activité Guide. Chaque Lutin choisit alors une représentation qui correspond à son émotion. Si certains n'y arrivent pas, guide-les afin qu'ils puissent trouver l'émotion la plus juste (tu peux les aider avec des cartes émotions ou des émoticônes).

Les enfants glanent ensuite des éléments naturels qui se trouvent autour d'eux (herbes, brindilles, écorces, fleurs tombées, mousse, graviers, etc.) afin de représenter leur émotion sur le sol (à la manière du jardin japonais).

Pour terminer, chaque Lutin qui le souhaite présente son œuvre.



Faire Sens



Pose des questions aux enfants pour les aider à réfléchir à la façon dont leurs expériences chez les Guides peuvent s'appliquer (ou s'appliquent déjà) à leur vie quotidienne.

Quelques exemples

- Y a-t-il des trucs et astuces appris chez les Lutins que tu pourrais réutiliser dans ta vie quotidienne ?
- Les moments de partage, de respect, de confiance vécus chez les Guides sont-ils transposables dans ta vie quotidienne, à l'école ou en famille ?
- Quelles compétences ou talents as-tu développés chez les Lutins et comment pourrais-tu les utiliser dans d'autres activités ou à l'école ?
- Rappelle-toi la devise des Lutins « De notre mieux ». Est-ce un idéal pour toi ? Vises-tu toujours le meilleur de toi-même ?
- Restes-tu attentif aux quatre Règles d'Or des Lutins dans ta vie quotidienne ?
 - Un Lutin pense aux autres.
 - Un Lutin sème la joie.
 - Un Lutin est vrai.
 - Un Lutin cherche à faire plaisir.

Orienter vers le futur



Demande à tes Lutins ce qu'ils aimeraient découvrir ou apprendre lors des prochaines réunions, avant la fin du camp, durant la prochaine année. Il est important d'ouvrir la curiosité des enfants sur ce qu'il reste à faire, leurs envies pour la suite, interroger leur soif d'apprendre...

Invite maintenant chaque Lutin à se fixer un nouveau cap, un nouvel objectif (exemples : j'ai envie d'apprendre à reconnaître le chant de quelques oiseaux, d'apprendre à discerner un certain nombre de plantes, fleurs ou champignons, j'ai envie de m'initier aux brelages, je voudrais parrainer un nouveau Lutin, j'adorerais choisir un nouveau badge, etc.).

Au verso de sa feuille, il note son envie de découverte ou la dessine.

Conclusion



Remercie les Lutins pour leur participation et leurs réflexions. Discuter tous ensemble, partager ses émotions et ses idées est important pour la vie d'un groupe. Cela permet à chacun d'être conscient de soi (ses émotions, ses besoins et ses envies), de s'ouvrir à l'autre et à son point de vue, de partager régulièrement et d'entretenir une bonne cohésion de groupe.

Propose à chacun de garder la trace de cette activité, peut-être de la ranger dans son *Carnet du Sentier* ou une farde dédiée aux activités Lutins, à la maison.

Clos cette activité en proposant à chacun de partager en une phrase ce qu'il retient de l'activité.

