

# Annexe 3 : proposition d'animation

## Sens et Foi

### Activité Sens et Foi Lutins



<b>Sujet abordé</b>	Sur le chemin de l'inclusion - respect des différences	
<b>Ambition Guide</b>	Respecter les différences et développer l'empathie envers les personnes en situation de handicap	
<b>Enrichissement par ricochet</b>	Favoriser la solidarité et l'inclusion	
<b>Expérience</b>	Je vis une expérience : je réalise un parcours Intrépide.	30'
<b>Réflexion</b>	Je réfléchis et discute de ce que je viens de faire et observer.	20'
<b>Connexion</b>	Je crée des liens entre mon expérience chez les Guides et mon quotidien.	10'
<b>Réinvestissement</b>	Je transfère ce que j'ai appris dans mon quotidien : en quoi ce que nous avons vécu et appris aujourd'hui peut-il être utile dans notre vie de tous les jours ?	30'

#### Matériel

<b>Expérience</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bandeaux ou foulards pour les yeux (un par enfant qui sera « aveugle »)</li> <li>• Objets divers pour créer des obstacles (cônes, chaises, coussins, cerceaux, etc.)</li> <li>• Casque antibruit (certaines familles en ont à la maison, renseigne-toi)</li> <li>• Cannes ou bâtons (type cannes de randonnée ou accessoires légers)</li> <li>• Images ou pictogrammes pour illustrer la langue des signes (imprimés ou dessinés)</li> <li>• Éventuellement, un tableau blanc ou un paperboard pour écrire des mots à illustrer</li> </ul>
<b>Réflexion</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Feuilles de papier</li> <li>• Crayons de couleur, feutres</li> <li>• Autre matériel de bricolage de ton choix</li> </ul>
<b>Réinvestissement</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Feuilles de papier ou tableaux pour noter les idées de chacun</li> <li>• Marqueurs</li> </ul>

## Préambule

Les activités d'inclusion sont essentielles chez les Guides car elles favorisent **la cohésion et la solidarité** au sein du Groupe. Elles permettent aux jeunes de **développer des valeurs de respect, d'ouverture et de tolérance** envers les autres. En participant à ces activités, tes Lutins apprennent à **travailler ensemble**, à **soutenir les autres** et à **apprécier la diversité**, ce qui est crucial pour leur développement personnel et social.

## Expérience

Propose à tes Lutins différentes activités à réaliser en petites équipes ou en Sizaines :

1. un parcours d'obstacles (avec des chaises, des cônes, des cordes, etc.) ;
2. une course de relais ;
3. une expérience de communication (type « téléphone sans fil »).

Après avoir fait ces trois animations, invite-les à tester une variante en simulant différents types de handicap (visuels, moteurs, auditifs). Plus les enfants vivront les différentes inégalités, plus ils enrichiront les discussions ensuite.

1. Le parcours d'obstacles « à l'aveugle »

Les yeux bandés par un foulard ou un bandeau, le Lutin réessaie le parcours. Très vite, il lui faudra du secours ! Propose-lui différentes solutions : l'utilisation d'une canne (ou d'un bâton) pour retrouver les obstacles au « toucher », l'aide d'un guide, etc.

2. La course de relais à clochepied

Sur un pied, le Lutin se met sur la ligne de départ. Il ne lui est pas permis de changer de pied durant la course. Toutefois, s'il a besoin d'aide, propose-lui l'utilisation d'une béquille (ou d'une canne).

3. L'expérience de communication par les signes

En binôme et en silence, un Lutin tente de faire deviner un mot, une expression ou une situation à son partenaire. Il peut faire des gestes, des mimes ou utiliser les pictogrammes que tu lui proposes.

Variante : à bonne distance, un Lutin tente de faire deviner un mot, une expression ou une situation à son partenaire muni d'un casque antibruit. Parviendra-t-il à « lire » sur ses lèvres ?

## Réflexion

À la fin de l'activité, rassemble tes Lutins. Tu peux mener la phase de réflexion en un grand cercle ou privilégier de petits groupes pour permettre à chacun de s'exprimer. Prenez ensuite le temps d'échanger sur les ressentis suscités par cette expérience. Voici quelques questions pour lancer la discussion :

- Comment s'est passée l'activité pour vous ?
- Qu'avez-vous trouvé facile ? Ou au contraire, compliqué ? Pourquoi ?
- Comment vous êtes-vous sentis pendant la seconde partie de l'activité ?
- Comment vous êtes-vous sentis dans le rôle du guide ou du soutien ?

Le groupe se questionne ensuite sur ce qu'il a appris et observé :

- Qu'avez-vous appris sur les défis rencontrés par les personnes en situation de handicap ?
- Quels mots pouvez-vous mettre sur la relation d'un guide et la personne qu'il accompagne ?
- Savez-vous ce qu'est l'inclusion ? Et l'empathie ?

D'autres mots peuvent être proposés par les Lutins ou par toi (et expliqués si besoin) : la solidarité, la bienveillance, le respect des différences, la cohésion, l'ouverture, la tolérance, le soutien, la diversité, etc.

## Connexion

### Dessine un espace inclusif

L'objectif est de permettre aux Lutins d'imaginer une activité ou un espace qui soit inclusif pour tous, en utilisant le dessin comme moyen d'expression.

Donne aux enfants des feuilles de papier, des crayons de couleur, du matériel de bricolage pour qu'ils dessinent leur vision d'un espace de jeu ou d'une activité où tous les enfants puissent jouer ensemble, qu'ils soient porteurs de handicap ou non. Le dessin peut être individuel ou collectif.

Encourage-les à penser à des éléments comme :

- des équipements adaptés ;
- des zones de repos ;
- des chemins accessibles ;
- des activités variées qui peuvent inclure tous les types de capacités...

Une fois les dessins terminés, invite les Lutins à partager leur création avec le Groupe. Chacun peut expliquer ce qu'il a dessiné et pourquoi c'est un espace inclusif. Encourage les autres à poser des questions ou à faire des commentaires positifs sur chaque dessin.

## Réinvestissement

### Un camp pour tous

Comment ce que nous avons vu aujourd'hui pourrait nous servir dans la vie ou pour une prochaine réunion ?

Propose aux Lutins différentes situations que vous pourriez vivre dans ton Groupe et qui vous demanderaient une adaptation rapide. Pour permettre à chacun de donner ses idées, chaque Sizaine reçoit une situation et l'un des animateurs l'accompagne pour animer la discussion et prendre note.

La question principale à se poser est : « Que devrions-nous observer ou prendre en compte si... ? » Chaque animateur échange avec sa Sizaine sur la faisabilité de la situation, les dispositifs que le Staff pourrait mettre en place, mais surtout sur toutes les attentions que les Lutins pourraient manifester pour inclure la personne concernée.

Quelques exemples de situations

- Impala, l'une des Animatrices, se casse la jambe juste avant le camp et décide de partir quand même.
- Sacha a le poignet plâtré le jour de notre réunion à la mer du Nord.
- Sarah se foule la cheville durant le hike, mais le Staff a très envie qu'elle termine le camp.
- À la rentrée, Mamadou voudrait que sa cousine rejoigne la Ronde. Celle-ci est malvoyante.
- La petite sœur d'Eliott est sourde et rêve de rejoindre les Guides l'an prochain.
- Harfang termine son année Horizon, puis voudrait rejoindre la Ronde comme animateur. Il est porteur de handicap : l'une de ses jambes ne se plie pas, l'empêche de marcher aussi vite qu'un autre et il ne lui est pas possible de courir.

Ensuite, rassemble la Ronde et partagez les situations et les idées de solution. Demande au reste du Groupe s'il a d'autres idées ou des questions à poser (exemples : faire une réunion en partenariat avec un centre spécialisé, adapter un jeu déjà existant, faire des activités artistiques, etc.).

### Conseil

Les enfants sont très imaginatifs et les échanges seront sans aucun doute très riches. Prends des notes, utilise de grandes feuilles pour retranscrire les idées des Lutins, etc.

Cette activité peut être adaptée aux autres Branches. Partage l'expérience en Conseil d'Unité ou lors d'une rencontre avec les autres Staffs.

Le réinvestissement permet de te lancer dans une gestion de projet avec tes Lutins. Consulte la page 57 de ce dossier pour en savoir plus sur la cogestion ainsi que la page 62 qui développe le service à la communauté chez les Guides.

### Les Intrépides

C'est le nom donné aux Groupes Guides qui accueillent une ou plusieurs personnes en situation de handicap, qu'ils s'organisent en inclusion ou en spécialisation.

Tu peux en apprendre plus à la page 7 ou dans le dossier *Les Guides et le handicap*.

### Pour aller plus loin

Une malle pédagogique Intrépide a été constituée pour te proposer l'ensemble des publications Guides traitant du handicap et un ensemble d'outils concrets pour faire vivre une animation de sensibilisation adaptée à tes Animés.

Elle est empruntable au Carrick (Bruxelles) et tu trouveras toutes les informations nécessaires sur le site Internet des Guides : ([guides.be](http://guides.be) > Animateur > Ton animation > Les Intrépides).

Si vous décidez de vous lancer dans un projet à destination d'enfants porteurs de handicap, rappelle-toi que tu n'es pas seul. De nombreux acteurs dans la structure du Mouvement sont là pour t'aider, comme tes Chefs d'Unité, tes Cadres de Région ainsi que le Carrick.





1<sup>er</sup> HO - Mouscron

## Annexe 3bis : proposition d'animation Sens et Foi

Activité Sens et Foi  
Lutins



<b>Sujet abordé</b>	Justice et injustice	
<b>Ambition Guide</b>	Sensibiliser les enfants aux notions de justice et d'injustice	
<b>Enrichissement par ricochet</b>	Développer l'esprit critique Apprendre l'écoute et le respect des opinions Renforcer la cohésion, les liens et la bienveillance au sein du Groupe	
<b>Expérience</b>	Je vis une expérience : je joue un scénario.	20'
<b>Réflexion</b>	Je réfléchis et discute de ce que je viens de faire et observer.	15'
<b>Connexion</b>	Je crée des liens entre mon expérience chez les Guides et mon quotidien.	10'
<b>Réinvestissement</b>	Je transfère ce que j'ai appris dans mon quotidien : en quoi ce que nous avons vécu et appris aujourd'hui peut-il être utile dans notre vie de tous les jours ?	15'
<b>Matériel</b>		
<b>Expérience</b>	Situations à mettre en scène sur de petites cartes ou papiers	
<b>Réinvestissement</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grandes feuilles de papier</li> <li>• Marqueurs</li> </ul>	

## Préambule

« C'est pas juste ! »... Voilà une phrase que les enfants répètent souvent. Mais qu'est-ce que la justice et l'injustice selon eux ? Que ressentent-ils en vivant une situation injuste ? Est-ce que ce qui est juste pour moi l'est aussi pour eux ? Comment être le plus juste tout le temps ?

Quoi de mieux que le jeu pour apprendre et comprendre ? En proposant cette expérience dynamique et ludique à tes Lutins, ils pourront mimer ces concepts, développer leur esprit critique et reconnaître une situation injuste.

## Expérience

Commence par diviser ta Ronde en petits groupes : dans l'idéal, autant de petits groupes que d'Animateurs.

Ensuite, distribue à chaque groupe une situation. Lorsqu'elle est lue et comprise, les rôles sont rapidement distribués et la petite saynète est lancée ! À tour de rôle, chaque groupe joue la situation devant la Ronde.

Après chaque performance, les Lutins spectateurs expliqueront ce qu'ils pensent avoir compris et détermineront si ce qu'ils ont observé est une situation juste ou non.

Tu trouveras ci-dessous quelques idées de situations justes et injustes, mais sens-toi libre d'être encore plus imaginatif !

### Situations justes

- Un Lutin partage son gouter avec un ami qui n'en a pas.
- Un groupe aide un camarade qui est tombé.
- Deux Lutins jouent à tour de rôle avec un jouet.
- Un Lutin partage sa lampe de poche avec un camarade qui a oublié la sienne pendant une veillée.
- Un Lutin demande poliment quelque chose et dit « merci ».
- Un groupe de Lutin s'assure que tout le monde a une place pour s'asseoir lors du gouter.
- Un Lutin défend un camarade qui est moqué.
- Un Animateur écoute l'avis du Lutin avant de prendre une décision.
- Un Lutin prête ses affaires à un ami qui en a besoin.
- Une Sizaine inclut un nouveau Lutin dans un jeu.

### Situations injustes

- Un Lutin prend un gouter sans demander la permission.
- Un Lutin triche à un jeu pour gagner.
- Un groupe exclut un Lutin sans raison.
- Un Lutin se fait accuser d'une faute qu'il n'a pas commise.
- Un Animateur punit un Lutin sans l'écouter.
- Quelqu'un coupe la file d'attente.
- Un Lutin moque un autre parce qu'il est différent des autres.
- Un Lutin fait exprès de ne pas partager son matériel lors d'un bricolage.
- Un Lutin est puni alors que c'est un autre qui a fait une bêtise.
- Un groupe décide des règles du jeu, mais ne les applique pas de la même manière pour tout le monde.

## Réflexion

Après chaque saynète, interroge tes Lutins :

- Pourquoi pensez-vous que cette situation est juste ou injuste ?
- Comment vous sentiriez-vous à la place de tel ou tel personnage ?
- Comment définirions-nous le mot « justice » ? Que veut dire pour nous l'« injustice » ?



## Conseil

Expliquer la justice et l'injustice à un enfant demande de la simplicité, des exemples concrets et un langage adapté à son âge. Tu trouveras ci-dessous une façon de faire.

### La justice

C'est quand tout le monde est traité de manière juste et équitable. C'est quand personne n'est avantagé ou désavantagé sans raison.

La justice aide tout le monde à vivre ensemble en paix. Elle repose sur des règles que tout le monde doit suivre pour que chacun soit respecté. Si quelqu'un ne respecte pas ces règles et agit de manière inadéquate, alors son comportement doit être sanctionné par les personnes qui garantissent ces règles (comme un parent, un professeur, un juge, un Animateur, etc.). Cette sanction permet à la personne de comprendre son erreur, de réparer ce qu'elle a fait et de revenir dans le groupe.

### L'injustice

C'est quand quelqu'un est traité de manière injuste, comme si les règles ne s'appliquaient pas à tout le monde de la même manière.

Quand tu te sens fâché parce que quelque chose ne te semble pas correct, quand quelqu'un triche à un jeu et gagne quand même, c'est souvent un sentiment d'injustice. Ton cœur sait que ce n'est pas équitable.

## Connexion

Une fois que les saynètes et les discussions sont terminées, demande aux Lutins de réfléchir à des moments dans leur vie où ils ont été témoins ou victimes d'injustice.

Encourage-les à partager ces expériences (s'ils le souhaitent) et à discuter de la manière de réagir de chacun : « Comment as-tu réagi ? », « Comment aurais-tu aimé réagir ? », « Comment aurais-tu aimé que les autres (témoins, adultes) réagissent ? »

Pour permettre à chacun d'avoir l'occasion de s'exprimer, tu peux leur proposer ces discussions en plus petits groupes.

## Réinvestissement

Collectivement, élaborez une « Charte de la justice » avec des règles que le Groupe s'engage à suivre pour promouvoir la justice et éviter l'injustice (par exemple, « Nous écoutons les autres sans les interrompre », « Nous avons le droit de nous exprimer », « Les règles s'appliquent à tout le monde », etc.).

Rappelle aux Lutins que s'ils voient quelque chose qui leur semble injuste, ils peuvent en parler à un adulte. C'est bien de défendre ce qui est juste, même si ce n'est pas toujours facile.

Une fois que votre Charte est prête et que chacun l'a signée, affichez-la dans votre espace de réunion, pour rappeler à chacun son engagement.

