Activité Sens et Foi

La curiosité

50'



Une animation Sens et Foi débute par une **expérience** vécue par tous, nourrit la **réflexion**, crée une **connexion** avec le quotidien et le monde, puis mène au **réinvestissement** par l'action.

Ambition Guide

Permettre aux Nutons de découvrir que se poser des questions est une manière de comprendre le monde, de grandir et d'apprendre des autres.

Enrichissement complémentaire

- Développer sa curiosité
- Exercer son esprit critique
- Renforcer sa confiance en soi
- Écouter et respecter les autres
- Accepter l'incertitude

Objectifs et matériel

Préambule 5 minutes	Je comprends que tout le monde se pose toutes sortes de questions. • Une boite décorée • Les questions sur papier (annexe 1) • Deux affiches (ou espaces délimités)
Expérience 15 minutes	J'ose me poser des questions et je cherche des réponses avec les autres. Les questions utilisées pendant l'expérience (éventuellement affichées ou dans la boite)
Réflexion 10 minutes	Je comprends que certaines questions m'aident à apprendre et grandir. Les trésors récoltés ou les éléments observés
Connexion 10 minutes	Avec Mélu, je découvre que grandir, c'est continuer à se poser des questions. • L'histoire « Grande question » issue du *Monde des Nutons* (pp. 71-73 ou audio sur Spotify) • Matériel audio si nécessaire
Réinvestissement 10 minutes	Je choisis une question que j'ai envie de continuer à explorer. • Cartons découpés (loupes, clés, bulles de pensée, etc.) • Crayons, marqueurs ou feutres

Posture d'animation

Les Nutons se posent naturellement de nombreuses questions sur le monde qui les entoure. Certaines ont des réponses simples, d'autres sont plus difficiles et demandent du temps, de l'expérience ou des échanges pour mieux les comprendre.

Cette activité invite les enfants à découvrir que les questions sont précieuses : elles les aident à apprendre, à grandir et à mieux comprendre le monde, les autres et eux-mêmes. L'objectif n'est donc pas de trouver les bonnes réponses, mais de valoriser le questionnement. Pour cela :

- accueille toutes les questions avec bienveillance, même celles qui semblent surprenantes ou difficiles ;
- comme Rumpy dans l'histoire « Grande question », reconnais que tu ne sais pas lorsque c'est le cas ;
- veille à ce que les constats émergent des Nutons grâce à tes questions.

Les Nutons découvrent ainsi que grandir ne consiste pas à tout savoir, mais à rester curieux et à continuer de chercher.

Préambule

Tout le monde se pose des questions

Invite les Nutons à s'asseoir en cercle.

Demande-leur : « Quelle est la dernière question que vous vous êtes posée ? »

Laisse quelques enfants partager leurs réponses.

Poursuis : « Aujourd'hui, nous allons découvrir que certaines questions ont des réponses faciles et que d'autres nous font réfléchir longtemps. Et parfois même, il n'existe pas une seule bonne réponse. »

Expérience

La boite aux grandes questions

Pose devant le Groupe la «boîte aux grandes questions». Au préalable, tu l'auras décorée et y auras déposé les questions imprimées et découpées de l'annexe 1.

À tour de rôle, les Nutons piochent une question que tu leur lis.

Laisse quelques instants au Groupe pour proposer des réponses.

Au fil de l'activité, fais apparaitre deux espaces :

- les questions auxquelles nous trouvons facilement une réponse ;
- les questions qui nous font encore réfléchir.

Certaines questions pourront même rester sans réponse.

Conclusion de l'expérience

Demande aux Nutons :

- « Est-ce que toutes les questions ont une réponse facile ? »
- « Est-ce grave de ne pas avoir toutes les réponses ? »

Souligne que certaines questions nous accompagnent longtemps et nous aident à grandir.

Réflexion

Les questions qui font grandir

Invite les Nutons à repenser aux questions tirées pendant l'expérience. Explique que certaines questions servent à apprendre quelque chose, mais que d'autres nous aident à mieux comprendre le monde et les personnes autour de nous.

Propositions de questions :

- Quelle question t'a le plus fait réfléchir ?
- Y avait-il une question difficile ?
- Est-ce que tout le monde avait la même réponse ?
- Peut-on apprendre en posant des questions ?
- Est-ce qu'il faut tout savoir ?
- Qui peut nous aider quand nous cherchons une réponse ?

Ton objectif est de faire émerger les constats suivants :

- Se poser des questions, c'est une bonne chose !
- On apprend grâce à ses questions.
- Les autres peuvent nous aider à réfléchir.
- Certaines questions n'ont pas une seule réponse.
- On peut continuer à chercher même quand on ne sait pas encore.
- Les grands aussi se posent des questions.

Conclusion

Les questions sont comme des portes. Quand on ose les ouvrir, on découvre parfois de nouvelles idées, de nouvelles personnes ou de nouvelles façons de voir le monde.

Connexion

La grande question de Mélu

Raconte – ou fais écouter – l'histoire « **Grande question** » du *Monde des Nutons.*

Après l'histoire, invite les Nutons à réagir.

Propositions de questions :

- Pourquoi Mélu continue-t-elle à poser des questions ?
- Comment réagit Rumpy lorsqu'il ne connait pas la réponse ?
- Est-ce que cela t'étonne qu'un adulte ne sache pas tout ?
- À quel moment de l'histoire Mélu t'a-t-elle fait penser à toi ?
- Pourquoi est-il important de rester curieux ?

Mets en évidence que Mélu ne se contente pas de la première réponse. Elle continue à chercher, à réfléchir et à essayer de comprendre. Elle interroge à plusieurs reprises le groupe et les âme-inateurs.

Souligne également l'attitude de Rumpy : il écoute les questions avec respect et accepte de dire qu'il ne sait pas tout.

Message à retenir : grandir ne veut pas dire tout savoir. Grandir, c'est continuer à se poser des questions et chercher à comprendre le monde qui nous entoure.

Réinvestissement

Ma grande question

Distribue à chaque Nuton un carton découpé en forme de loupe, de clé, d'une bulle de pensée, d'une ampoule, ou tout autre symbole qui, pour tes Nutons, représente la curiosité, la recherche, le questionnement, les pensées, etc.

Invite chacun à dessiner ou écrire une question qu'il aimerait garder dans un coin de sa tête.

Par exemple

- Pourquoi rêve-t-on ?
- Comment naissent les amitiés ?
- Pourquoi certaines choses sont-elles belles ?
- Comment aider les autres à être heureux ?

Précise qu'il ne faut pas forcément trouver la réponse aujourd'hui. L'important est de rester curieux.

Clôture

Invite les Nutons à lever leur clé, leur loupe ou leur ampoule.

Conclus :

« Aujourd'hui, nous avons découvert que **les questions sont précieuses**. Comme Mélu, nous pouvons observer le monde, nous étonner et chercher à comprendre. Certaines réponses viendront rapidement, d'autres demanderont du temps. Mais **tant que nous continuons à nous poser des questions, nous continuons à grandir**. »

Pour aller plus loin

Crée dans la Chaumière un « mur des grandes questions ». Les Nutons peuvent y déposer, tout au long de l'année, les questions qu'ils se posent sur eux-mêmes, sur les autres ou sur le monde. Certaines trouveront une réponse, d'autres resteront ouvertes... et c'est très bien ainsi.

Grandir ne veut pas dire tout savoir. Grandir, c'est continuer à se poser des questions et chercher à comprendre le monde qui nous entoure !



Si tu le souhaites, recopie ou découpe cette illustration de Rumpy pour décorer une de tes affiches.

Activité Sens et Foi - Annexe 1 : les questions

La curiosité

Pourquoi rêve-t-on ?	Pourquoi grandit-on ?
Pourquoi a-t-on parfois peur ?	Pourquoi la Lune tourne-t-elle autour de la Terre ?
Pourquoi faut-il partager ?	Pourquoi ai-je dix doigts ?
Pourquoi a-t-on besoin d'amis ?	Pourquoi certaines choses nous rendent heureux ?
Pourquoi certains croient en Dieu ?	Pourquoi quand j'ai chaud, je transpire de la tête ?
Comment le têtard devient une grenouille ?	Comment les cheveux de Mamy sont-ils devenus gris ?
Quand est-ce qu'il va pleuvoir ?	Comment fabrique-t-on des spaghettis ?
Est-ce qu'un poisson rouge dort ?	Pourquoi ne puis-je pas boire de café à mon âge ?
Qui est le meilleur des superhéros ?	Pourquoi les chiens lèvent la patte pour faire pipi ?
Pourquoi les bébés « pleurent tout le temps » ?	...