

Le service - À la rescousse



Axe de sensibilisation

Le service

Durée :

15 à 25 minutes (selon la taille de la peuplade)

Objectifs

- Sensibilisation à la bienveillance et à apporter de l'attention aux autres
- Apprendre à exprimer des besoins et des émotions

Préparation

3 équipes :

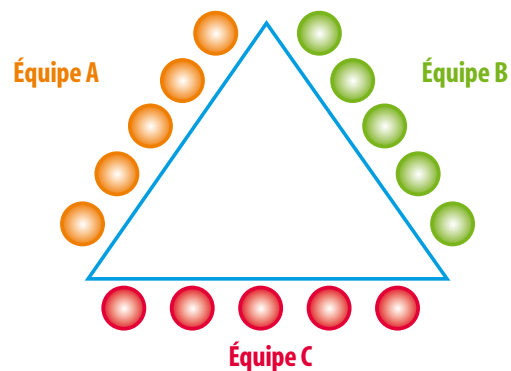
- 1 équipe (A) : en besoin
- 2 équipes (B et C) : les aidants

Les joueurs de l'équipe A s'attribuent chacun un chiffre. Un besoin est donné à chaque joueur de l'équipe A (liste des besoins ci-après).

À chaque joueur des équipes B et C est attribué un besoin auquel il devra répondre. Il doit trouver une solution pour répondre à ce besoin (il faut donner les mêmes besoins que ceux distribués à l'équipe A).

Les équipes sont réparties en triangle.

Exemple de positionnement :

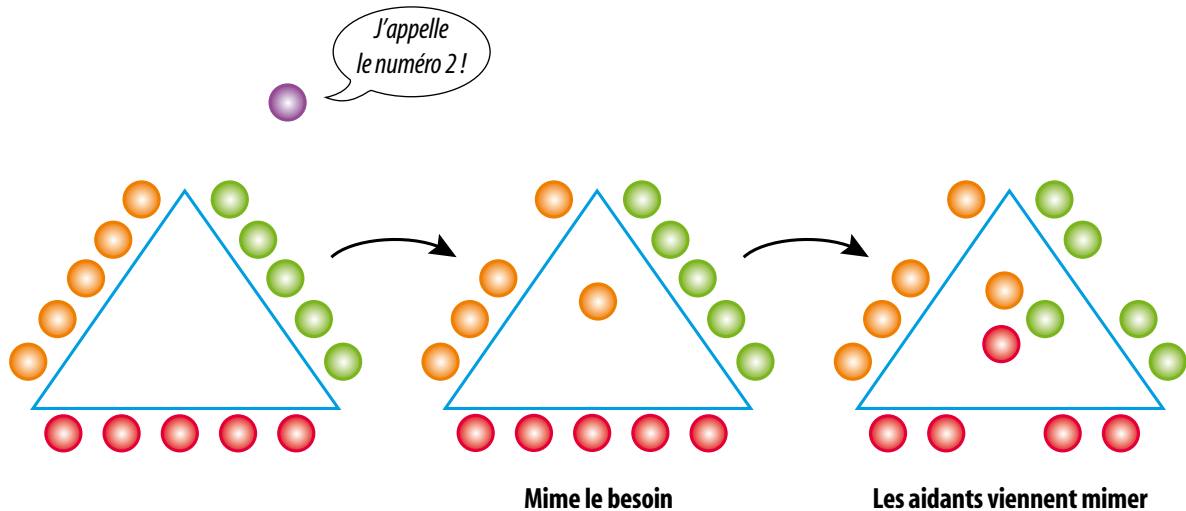


Déroulement

Un chef ou une cheftaine appelle un numéro. L'enfant de l'équipe A à qui le numéro correspond, se rend au milieu et mime son besoin. Les joueurs de l'équipe B et C qui reconnaissent le besoin auquel ils doivent répondre se rendent auprès de l'enfant en besoin et viennent lui rendre service en mime.

Le joueur qui a rendu service le plus rapidement et de manière adaptée gagne un point.

Le « A la rescousse » est l'équivalent de la salade dans le jeu du bérêt.



Liste des besoins (non exhaustive) :

- ▶ Faim
- ▶ Soif
- ▶ Froid
- ▶ Chaud
- ▶ Blessé à la jambe
- ▶ Triste
- ▶ Peur
- ▶ Enrhumé
- ▶ Sommeil
- ▶ Ennui

Restituer

Les louveteaux-jeannettes sont invités à revenir sur le jeu et exprimer leurs impressions et constats.

Les chefs et cheftaines peuvent demander à chacun des enfants de s'exprimer sur la question : « Demain, comment veux-tu agir afin d'être à la rescousse ? À la peuplade, à la maison ou encore à l'école ? »



Idées +

Afin de laisser un peu de surprise sur les cas qui sont joués, la distribution des rôles peut être faite via un tirage au sort de papier.