

LES GRANDS JEUX DE SECTION /



La majorité d'entre nous se souvient encore de grandes chasses vécues avec leur Meute... Je me rappelle d'une journée passée à suivre la trace sanglante laissée par l'Ankus du roi, il y a maintenant plus de vingt ans. Mais qu'est-ce qui rend le grand jeu de Section si marquant et important dans la progression du groupe ?

Tourne vite la page pour en découvrir plus sur le sujet !



D'abord, il s'agit d'un grand jeu, il a donc tous les avantages qui y sont liés : il permet aux jeunes de vivre une expérience extraordinaire. Ils et elles vont pouvoir développer leur autonomie. En effet, le grand jeu peut souvent être traité comme un projet : les jeunes doivent prendre des décisions, planifier, s'organiser et passer par plusieurs étapes (par exemple un jeu de camps : il faut construire les camps mais aussi se distribuer les tâches : attaque, défense, repérage, stratégie).

Le grand jeu est aussi l'occasion de toucher à tous les domaines du développement de l'enfant (par exemple lorsqu'on passe par tous les territoires lors d'une grande chasse) et de combiner toutes sortes de moyens (jeu de piste, ateliers d'apprentissage, activité artistiques...) ce qui permet à chaque jeune d'y trouver son compte et d'y être valorisé-e.

Enfin, le grand jeu permet de transmettre des valeurs au travers de son fil rouge et des solutions mises en œuvre par les jeunes (chez les castors, par exemple, on peut utiliser "l'eau vint à manquer" pour parler de solidarité et d'entraide).

Le grand jeu de Section a une plus-value supplémentaire. En utilisant le merveilleux lié au cadre symbolique d'une branche, on permet la construction d'un imaginaire collectif propre au groupe et une appropriation par les jeunes des éléments de la méthode. Plus les jeunes ont l'occasion de vivre des aventures situées dans ce merveilleux et de découvrir par eux-mêmes les éléments du cadre symbolique, plus ceux-ci auront du sens pour eux-elles et seront vécus de manière organique.





Pour un grand jeu de Section réussi, voici quelques astuces !

Quelques conseils généraux :

- ✓ **Mise sur l'imaginaire** de ta branche ou de ta Section. Des déguisements, un peu de décor, une introduction qui claque, un changement de nom pour tout le monde. Autant d'ingrédients qui vont aider chacun-e à entrer dans l'univers.
- ✓ Réfléchis avec ton Staff à (aux) **valeur(s) que vous souhaitez mettre à l'honneur** dans votre jeu et à comment concrétiser cela, tout en s'amusant.
- ✓ **Construis un encadrement** juste et clair pour que tout le monde puisse évoluer sereinement dans le jeu. Rien de tel que des règles équitables et une explication de jeu comprise par chaque jeune pour que l'activité se passe en toute quiétude et que vous puissiez atteindre les objectifs pédagogiques que vous vous êtes fixés. En Staff, posez-vous les questions suivantes : « Est-ce que nous avons pensé à tous les cas de figure de notre jeu ? Est-ce que notre jeu est adapté à la tranche d'âge des jeunes que nous animons ? Est-ce qu'à la fin, les jeunes auront perçu la valeur que nous voulions mettre en avant ? » Attention, l'objectif n'est pas qu'ils-elles puissent nommer la valeur mais qu'ils-elles l'aient vécue à travers le jeu.

Dans les outils de branche :

-  A la Colonie : les fiches Castors, les chants Castors et la carte Castor.
-  A la Meute : les grandes chasses, les fiches Louveteaux, les chants Louveteaux.

Découvre aussi le **Mag Anim #16** qui parle du merveilleux sur notre site Internet www.scoutspluralistes.be.

LES LOUPS DE PANJUR

Animateur-riche d'une Meute ? Voilà un résumé de l'histoire de Tégumaï, pour inspirer ta prochaine grande chasse !

Mowgli, Frère-Gris et la jeune louve Lardaki partent en chasse et aperçoivent en chemin une meute inconnue menée par un grand loup blanc aux yeux rouges. Ils retournent au Rocher du conseil pour prévenir leur meute de l'arrivée de ces intrus. Frère-Gris décide de les traquer.

Les jours passent et Frère Gris ne revient pas. Mowgli s'inquiète et décide de partir à la recherche de son frère, avec d'autres loups.

Au bout du troisième jour de recherche, la meute entend le Pheéal, l'épouvantable cri poussé par les chacals quand ils trouvent une proie ! Lardaki aperçoit Frère-Gris gisant près de la rivière, blessé. La meute se précipite à son secours. Au même moment, la meute du Loup Blanc sort de l'autre côté de la jungle, Frère-Gris est encerclé par six chacals et quatre loups. Mais cela ne dure pas, les charognards prennent peur du Loup Blanc, et battent en retraite.

Un des membres de la meute du Loup Blanc s'approche de Frère Gris, la bouche en sang, et Mowgli craint la mort de son frère. Le loup dépose devant lui quelque chose. Un bout de viande ! Quand Mowgli et la meute les rejoignent, Frère-Gris leur raconte qu'il a été sauvé par la meute du Loup Blanc - Tégumaï - après s'être blessé le premier soir des recherches.

Tégumaï explique que sa meute est venue dans le Seonee pour demander de l'aide à Hathi. Un glissement de terrain a détruit la rivière dans laquelle ils s'abreuvent, et seul le Maître de la jungle peut les aider.

Mowgli les mène à Hathi, et ils se rendent tous au pays de Panjur, où ils passent quelque temps à aider Tégumaï et les siens. Au moment du départ, Lardaki décide de rester auprès du Loup Blanc. La meute de Seonee salue les loups de Panjur, en leur jurant amitié et confiance à jamais.

