

## ÉDITO

En tant qu'Animateur·rice·s, on a conscience qu'un de nos devoirs c'est d'aider nos Jeunes à grandir. Notre outil pour les y aider c'est notre animation, ce sont les activités, mais aussi le cadre qu'on leur propose. Or grandir, c'est se dépasser, c'est sortir de ses propres limites pour agrandir son horizon. On peut, parfois, être tenté de leur "mettre un coup de pied aux fesses", Baden Powell lui-même proposait de pousser à l'eau un jeune qui avait peur de nager, pour lui donner goût à la natation ! Toute la difficulté, c'est de doser et d'adapter les expériences pour chaque Jeune. C'est pourquoi on te propose dans ce Mag Anim #13 un petit outil théorique pour t'aider à y voir plus clair : le concept de " zone de confort ", " zone de défi " et " zone de danger ". Ce modèles de zones d'apprentissage a été proposé par le pédagogue allemand Tom Senninger.

Lune Zapico & Adrien Foucart ■



Aller plus loin... sans se perdre

spécial



# ALLER PLUS LOIN ... SANS SE PERDRE : LA ZONE DE DÉFIS

**En tant qu'Animateur·rice, tu veux faire progresser « tes » Jeunes. Tu veux leur faire découvrir tout ce dont ils·elles sont capables : monter des pilotis, faire un carton au spectacle de fête d'Unité, cuisiner sur une table à feu, dormir loin des parents pendant une semaine... Apprendre, c'est aussi sortir de sa zone de confort ! Pousser tes Jeunes à se dépasser, c'est génial, mais attention à ne pas aller trop loin : derrière la zone de défis peut se cacher la zone de danger !**

## 1 La zone de confort

« Je suis bien, mais j'apprends peu. »

C'est celle du bien-être. C'est le territoire connu, où l'on peut se relaxer, réfléchir, socialiser sans stress. C'est une zone où l'on doit revenir souvent pour se sentir bien, mais où l'on est peu stimulé·e, où on progresse peu.

Pour certain·e·s, partir en camp est déjà toute une aventure ! Pensez au confort, à l'intimité, à la découverte progressive du lieu...

Pour rassurer, rien de tel que l'habitude et les rituels : chant avant le coucher, horaire régulier, etc.

## 2 La zone de défis

« C'est difficile, mais je sais que je peux le faire. »

On est en terre inconnue, mais avec une corde de sécurité. Le cadre est clair et rassurant, même si certains aspects sont nouveaux : le lieu, le groupe, les activités...

C'est ici qu'on découvre, qu'on expérimente, qu'on se rend compte qu'on « peut le faire... ». Par conséquent, c'est ici qu'on agrandit peu à peu notre zone de confort, pour proposer progressivement de nouveaux défis.

L'Animateur·rice progresse en sortant de sa zone de confort : nouvelles activités, nouvelles grilles de camp, autant d'opportunités de réaliser ses propres défis !

## 3 La zone de danger

« Je n'y arriverai jamais, je suis trop nul·le : j'abandonne. »

Le défi est trop grand : c'est la panique. On a la sensation de ne pas être en sécurité, que l'échec est inévitable. On n'a qu'une seule envie : retourner dans la zone de confort et ne plus jamais en ressortir. Aucun apprentissage n'est possible dans ces conditions.

Attention : chacun·e a ses limites. Savoir que « tou·te·s les autres l'ont fait » ne va pas aider le Jeune qui se sent en danger. La promenade nocturne de l'un·e est une expérience terrifiante à travers les bois pour un·e autre. À nous Animateur·rice·s de rassurer et de mettre en confiance, mais s'il·elle ne veut vraiment pas, pas de panique : ce sera peut-être pour une autre fois.



1



2



3



# UN JEU DE CRÉPUSCULE POUR TOUTE TA MEUTE

Apprivoiser la nuit et la peur du noir peut être compliqué... Voici un jeu qui devrait permettre à chacun·e d'être à l'aise. Bien évidemment, à toi de l'adapter selon les besoins.



## Type d'activité

Jeu de crépuscule.

## Section

Pour les Louveteaux.

## Lieu

Dans un bois.

## Temps de jeu

Entre 30 min et 1h30.

## Nombre de participant·e·s

Toute la Meute.

## Matériel

De la corde, des objets phosphorescents ou des bâtonnets fluo, de petits cerceaux (ils peuvent être faits avec du carton), des ballons, trois "reliques" de musée, décorations pour les repères des super-vilain·e·s (facultatifs).

## Préparation

À l'avance, préparer trois "pistes" : un fil d'ariane, une piste relativement facile à voir avec des ballons, et une piste avec les objets phosphorescents. Cette dernière piste peut être un peu compliquée avec des objets placés à différentes hauteurs et plus ou moins visibles. Au bout de chacune de ces pistes se trouvent les différents repères (décoré ou non) et dans chacun, une relique est cachée.

Pour plus de décorum, on peut aménager un faux musée (en installant des objets étiquetés sur une table par exemple).

# ORGANISER UN SPECTACLE OU CHACUN·E A SA PLACE

Nous sommes nombreux·ses à organiser des spectacles lors de nos fêtes d'Unité ou lors de certaines veillées. Si il y a toujours des graines de star dans nos Sections, on y trouve aussi des jeunes moins à l'aise avec la scène... Comment faire pour que tous passent un bon moment ?



## Type d'activité

Organisation d'un spectacle.

## Section

Pour toutes les Sections.

## Lieu

Variable.

## Temps de jeu

Variables.

## Nombre de participant·e·s

Toute la Section.

## Préparation

Avant d'annoncer à tes Jeunes que vous allez créer un spectacle, il est important de définir avec ton Staff son cadre.

En effet, que ce soit une activité de camp ou une fête concernant toute l'Unité, il s'agit d'un projet. Il est donc important de savoir quels sont les objectifs poursuivis par le projet, quels sont les moyens, le temps qu'on désire y passer, etc.

On peut aussi préparer des listes de rôles à prendre ou de techniques artistiques qui peuvent être utilisés. Il ne s'agit pas de les imposer aux Jeunes mais plutôt d'avoir des alternatives à proposer.

### Pour plus d'infos :

Consulte " Animer l'aventure ", " Animer l'entreprise ", " Animer la Piste " pour plus de renseignements.





## Déroulé

- Les Animateur·rice·s réunissent les Jeunes et leur annoncent que le musée a besoin de leur aide. En effet, Tarentuleman, Toxic et La Luciole ont fait équipe pour voler les trois reliques sacrées. Il faudrait donc que les Loups suivent leurs pistes jusqu'à leurs repères secrets sans se faire repérer. Comme il y a trois pistes, le groupe va devoir se séparer. Chacune des pistes a sa particularité.
- Pour arriver chez Tarentuleman, il faut suivre un fil d'araignée (le fil d'Ariane) un par un pour ne pas faire trop de vibrations.
- Pour arriver chez Toxic, il faut suivre une piste constituée de bulles chimiques (les ballons), afin d'être protégés, les Loups devront tenir un bouclier magnétique (les cerceaux) mais pour l'activité il faut que 2 ou 3 personnes le tiennent en même temps.
- Enfin, pour arriver chez La Luciole, il faut suivre les points lumineux. Comme ceux-ci ne sont pas très visibles et peuvent se trouver partout, il est nécessaire de regarder en groupe pour ne pas en manquer.
- Un·e Animateur·rice est en charge de chaque piste. Lorsque tout le monde est arrivé au bout de sa piste, chaque groupe ramène sa relique au musée pour terminer le jeu.
- N'oublie pas de prévoir un moment calme avant le coucher après ce jeu car tes Loups seront probablement excités.

---



## Déroulé

- La première chose à faire est d'expliquer le cadre du projet à tes Jeunes. Il est important qu'ils·elles sachent si leur représentation a lieu dans deux heures ou dans cinq semaines.
- La deuxième chose est de récolter leurs idées, qu'elles soient liées à des techniques artistiques ou à une idée de spectacle. Il est important de s'assurer que tout le monde a la possibilité de s'exprimer. On peut, par exemple, récolter les idées sur des post-it ou faire réfléchir les Jeunes par petits groupes. Si le besoin se fait sentir, on peut lancer l'inspiration avec les idées réunies en Staff.
- Une fois les idées récoltées, il faut effectuer des choix. C'est un moment crucial et un moment où il faut parfois faire des compromis. Ce qui est chouette dans le cas d'un spectacle, c'est que si les moyens mis à disposition le permettent, on peut intégrer autant de techniques artistiques que l'on veut. En effet, rien n'empêche d'avoir un court métrage au milieu d'un spectacle ou un personnage faisant de la danse classique.
- Ensuite, on peut se répartir les rôles et ceux-ci sont nombreux. En effet, il n'est pas nécessaire d'être sur le devant de la scène pour participer au projet ! On peut créer les invitations, faire la mise en scène mais aussi maquiller les comédien·ne·s ! Chacun·e peut trouver quelque chose à faire où s'épanouir.
- Après ça, comme dans tout projet, il faudra le préparer. La mise en place et la préparation dépendront du spectacle que vous créez.
- Le jour J, vous pourrez profiter du spectacle. Attention, n'oubliez pas de valoriser tou·te·s les participant·e·s, même les plus discret·e·s !
- Enfin, une fois la fête terminée, il est important d'évaluer le projet avec les Jeunes et en Staff.