



**SCOUTS
GUIDES**
DE FRANCE

**Scouts
et Guides**

» Une semaine sur la planète du rêve

INTRODUCTION

Ce jeu est proposé pour le lancement du projet personnel de l'année du rêve.

Objectifs :

- En équipe, imaginer plein de projets/activités à faire
- Chaque 3^e année repart avec 3 idées de projet personnel qu'il aurait envie de réaliser

Ce jeu se déroule en 3 étapes :

- Souvenirs de la halte (10 min)
- Construction de la semaine loufoque – Intérêts et envies des jeunes (30 min)
- Analyse de la semaine loufoque – Choix de trois idées de projets (20 minutes)

A la fin du jeu, un temps d'échange individuel entre un.e chef.taine et le jeune afin d'arrêter le choix d'un projet personnel

INFORMATIONS PRATIQUES

Avec qui ?	2 à 4 troisième année par groupe
Quand ?	A partir de janvier, pour lancer le projet personnel
Où ?	Local, forêt, plage... bref n'importe où un jeu de carte est possible
Durée	1h
Matériel nécessaire ?	28 cartes « Moment de la semaine » 100 cartes « Idées » 100 cartes « Libres » 1 fiche individuelle par joueur + un crayon

DEROULEMENT

PHASE 1 : SOUVENIRS DE LA HALTE (10 MINUTES)

Distribuer une feuille individuelle par joueur.



Cette première phase de jeu a pour objectif de se remémorer ce qui a été vécu pendant la Halte. Un.e chef.taine est présent.e pour relancer les réflexions, les souvenirs si besoin.

Les joueurs et joueuses répondent aux questions :

- Qu'ai-je vécu pendant la Halte ?
- Qu'est-ce que j'ai retenu ?

PHASE 2 : CONSTRUCTION DE LA SEMAINE LOUFOQUE – INTERETS ET ENVIES DES JEUNES (30 MINUTES)

Timothé et Eulalie arrivent sur la planète du Rêve. Ils ont besoin de votre aide pour trouver ce qu'ils font cette semaine : il y a une semaine loufoque à construire.

Mise en place :

On distribue à chaque joueur 5 cartes « Idées » et 5 cartes « Blanche ».

Les cartes « Moment » sont mélangées et mise en tas, face cachée, au centre de la table.

Tour de jeu :

A tour de rôle, chaque joueur pioche une carte « Moment de la semaine ».

A l'aide de ses cartes « Idées » et « Blanches », chaque joueur indique ce qu'il fait à ce moment de la semaine. Il peut utiliser une à trois cartes. Avec les cartes « Blanches », le joueur peut donner l'idée qu'il veut.

A chaque coup joué, le jeune doit indiquer pourquoi il a choisi cette idée en répondant aux questions :

- Qu'est-ce que j'aime dans cette idée ?
- Qu'ai-je envie d'apprendre, de découvrir, d'expérimenter et/ou d'approfondir avec cette idée ?

Il peut noter ses éléments de réponse pour garder une trace pour la phase 3 du jeu.

Par exemple :

Avec les cartes Théâtre, Nature et une carte blanche « estrade en perche »7

Thimothé pioche le moment « jeudi après-midi ».

Il utilise ses carte « théâtre », « nature » et une carte blanche avec son idée « estrade en perche » pour créer l'activité : Jouer une pièce de théâtre sur une estrade en perche dans la nature.

Il a choisi cette activité car il aime être dans la nature et veut expérimenter de jouer un rôle.

PHASE 3 : ANALYSE DE LA SEMAINE LOUFOQUE – CHOIX DE TROIS IDEES DE PROJETS PERSONNELS (20 MINUTES)

Chaque joueur complète sa feuille de réflexion personnelle et répond à trois questions :



- Qu'est-ce que je garde dans la semaine ? Pourquoi ?
- Qu'est-ce que je change dans la semaine ? Pourquoi ?
- A partir de ce que j'ai vécu dans ce jeu, je donne trois idées de projets personnels.

Ce temps dure entre 5 et 10 minutes en fonction des jeunes.

A la suite de ce temps de réflexion individuelle, les jeunes sont invités à partager leurs réflexions avec les autres joueurs. (5 ou 10 minutes)

APRES LE JEU :

Prévoir un temps d'échanges individuel entre un.e chef.taine et le jeune afin d'arrêter le choix d'un projet personnel.

ANNEXE – FEUILLE INDIVIDUELLE

Phase 1 – Souvenirs dans la halte
Qu'ai-je vécu pendant la halte ?
Qu'est-ce que j'ai retenu ?
Phase 2 – Construction de la semaine loufoque
Phase 3 – Analyse de la semaine
Qu'est-ce que je garde dans la semaine ? Pourquoi ?

Mouvement de jeunesse et d'éducation populaire catholique ouvert à tous, sans distinction de nationalité, de culture, d'origine sociale ou de croyance.
Association de loi 1901 reconnue d'utilité publique, habilitée à recevoir dons et legs.



Qu'est-ce que je change dans la semaine ? Pourquoi ?
3 idées de projet