

Activités testées !

Memory des personnalités :

Matériel : cartes avec une image et une biographie de la personnalité

Déroulé : Par petits groupes de 5/6 enfants, on place les cartes mélangées faces cachées. A tour de rôle, on soulève une carte (soit image / soit texte) et on doit rassembler le personnage célèbre à son parcours, son métier, sa vie.

L'important est de lancer une discussion avec les enfants sur les métiers atypiques, les histoires personnelles hors du commun effectuées par des femmes et des hommes.

Exemple : Marie Curie, Jean-Paul Gaultier, Anne Franck, Valentina Terechkova

On peut en rajouter !

Cadavre exquis :

Matériel : des feuilles blanches, des stylos, des petits papiers avec les thèmes à piocher

Déroulé : Selon l'âge des enfants, on varie les thèmes.

Par groupe de 4 minimum et 6 maximum selon le thème choisi, le premier dessine le mot sans que les autres le voit et passe le dessin à son voisin qui devine et écrit ce qu'il voit. Il cache le dessin et passe le mot à son voisin qui à son tour le dessine en cachant le mot à son voisin. Ainsi de suite jusqu'à la fin du tour, où on compare le mot initial et le dessin ou mot final (selon que l'on est pair ou impair)

Il est important d'échanger avec les groupes sur les thèmes abordés, pourquoi le choix de tel dessin, etc.

Selon les thèmes, on peut séparer les filles des garçons et les plus petits des plus grands. Le jeu du dessin permet de libérer la parole. Un échange en grand groupe peut ensuite se faire.

Thèmes possibles : homosexualité, règles, contraception, consentement, puberté, masturbation...

Le jeu des prénoms :

Matériel : le texte du jeu

Déroulé : Les enfants ne doivent pas être au courant que l'activité parle des stéréotypes de genre. En groupes de 5, les enfants doivent choisir des prénoms en fonction de l'histoire des personnages en se mettant d'accord. Le responsable conclut le jeu en demandant pourquoi les enfants ont choisi ces prénoms masculins ou féminins.

Texte : C'est le premier jour d'exploration pour la meute mais les jeunes scouts sont déjà un peu perdus ! Heureusement **A** propose de prendre la carte et la boussole pour permettre au

groupe de trouver le lieu du bivouac avant la nuit. En plus, **A** a vraiment un bon sens de l'orientation et **A** affirme avec joie que l'arrivée n'est plus si loin !

Les scouts reprennent confiance et recommencent à marcher. **B** papote avec les autres mais voilà que **B** se met à crier, c'est une guêpe qui lui tourne autour ! **B** a peur, **B** déteste les insectes mais **A** lui dit : « Ne t'inquiète pas ! Tu sais si tu ne l'embête pas, la guêpe te laissera tranquille ! »

Choisissez un prénom pour **A** et un prénom pour **B** :

A :

B :

Vous pouvez maintenant continuer l'histoire avec les prénoms que vous avez choisis.