



# FICHES SENSATION

## En guise d'introduction



### Les fiches Sensation, c'est comme des recettes de cuisine !

Le développement de la dimension spirituelle, cela fait partie du scoutisme ! On ne peut pas faire du scoutisme sans cela. Comme les animateurs trouvent souvent cela plus compliqué que d'organiser des grands jeux ou des veillées, nous avons rédigé pour toi des fiches Sensation.

Le principe des fiches Sensation, c'est de donner des recettes aux animateurs. Comme pour les recettes culinaires, le dernier mot reste toujours à la personne qui fait la cuisine. C'est dire que tu peux bien entendu adapter ces fiches à ta mode. Tu as un schéma que tu peux suivre mot à mot, mais, si tu es assez à l'aise et que tu en as l'envie, tu transformes à ta guise.

Et puis, les recettes de cuisine, c'est pour préparer de bonnes choses à manger. Et manger, c'est vital. Les fiches Sensation, c'est préparer de bonnes choses à réfléchir. Et réfléchir au sens de la vie et du monde qui nous entoure, c'est vital, aussi.

### Les thèmes que tu aimes

L'an passé, nous avons proposé six fiches par branche. Pour essayer. Vous avez dit, lors du Congrès Sensation du 26 novembre qu'elles vous plaisaient et que c'était bien dans cette voie que vous vouliez que nous allions. Vous avez réclamé des fiches supplémentaires, tout en disant bien que les anciennes restent bonnes.

Pour ces camps de 2006, nous pouvons donc vous proposer un total de 10 fiches, en ce compris les 6 de l'an passé.

Voici les thèmes sur lesquels elles portent.

- |            |   |
|------------|---|
| Fiche n°1  | L'émerveillement  |
| Fiche n°2  | Etre et avoir   |
| Fiche n°3  | Le pardon   |
| Fiche n°4  | Dieu  |
| Fiche n°5  | La confiance  |
| Fiche n°6  | La gratuité   |
| Fiche n°7  | Pas de fiche proposée : c'est celle que vous composerez |
| Fiche n°8  | La liberté  |
| Fiche n°9  | La dignité humaine                                      |
| Fiche n°10 | L'amour   |
| Fiche n°11 | La mort   |

## Comment procéder ?

Le plus simple est de :

### 1. Lire les fiches de ta branche

Tu verras celles que tu « sens » mieux. Discutes-en avec ton staff et portez votre choix sur l'un d'elles. Toutes les fiches se trouvent sur notre site [www.lesScouts.be](http://www.lesScouts.be)

### 2. Lis les conseils ci-dessous

Cela te permet de tirer le meilleur parti de la proposition qui t'est faite.

### 3. Expérimente-la avec ton staff

L'avoir essayée une fois, c'est être plus à l'aise pour plus tard... C'est aussi mieux maîtriser les éléments tels que le temps. C'est enfin procéder aux aménagements qui te semblent utiles.

## Quelques éléments pour être plus à l'aise...

### Je n'en ai jamais fait, je suis pas un pro.

Tu n'es certainement pas le seul dans le cas... Nous espérons simplement que les outils qui te sont fournis pourront très vite te rassurer : il s'agit d'animations, tu es animateur... tu vas pouvoir le faire et étendre un peu encore la palette de tes talents. Et près de chez toi, des cadres sont prêts à t'aider !

Les fiches sont faites pour qu'une personne pas très expérimentée puisse s'en sortir.

### Si je suis tout seul dans mon staff à être intéressé ?

Il faut espérer qu'un staff est un lieu où on peut aussi lancer des projets plus personnels. Nous espérons que tu trouveras vite un partenaire, voire plusieurs. Certains peuvent jouer un rôle plus discret ou plus logistique s'ils ne sentent vraiment pas à l'aise.

### Je ne suis pas au clair avec ces questions, avec Dieu, avec la mort..

Qui est vraiment à l'aise ? Qui ne doute pas ? Cela fait partie de notre richesse humaine que de se poser des questions sur la vie, sur son sens. Et c'est particulièrement important pour les scouts de rencontrer des personnes vraies, avec leurs convictions, leurs doutes, leurs débuts de réponse ! Mais comme tu le verras, tout est prévu dans les fiches pour que tu animes un cadre, un espace de réflexion, pas pour que tu te mettes à nu !

Les fiches sont conçues pour que tu ne doives pas t'exposer, donner ton avis personnel.

### Je ne me sens pas le droit d'influencer les enfants ! Ils sont libres !

Ils resteront libres après avoir réfléchi avec un texte, une chanson, un jeu ou un débat. Ils le seront sans doute même plus parce qu'au moins, ils sauront qu'ils ne sont pas les seuls à s'interroger et à chercher. Et puis, ne confondons pas : il ne s'agit pas de leur parler de ces sujets, ni de promouvoir l'une ou l'autre position de l'une ou l'autre Eglise, mais de leur offrir un temps pour en parler ! Notre mission n'est pas d'inculquer une quelconque conviction : simplement, et c'est énorme, de proposer de réfléchir et de mettre en rapport

avec des messages forts sur la vie.

Les fiches sont conçues pour être respectueuses de la conviction de chacun et ne pas être trop « interventionnistes » dans la liberté de l'enfant.

### **C'est une affaire d'aumônier, non ?**

Les aumôniers ont permis et permettent à des milliers de jeunes de s'arrêter au moins une fois de temps en temps. Pas uniquement pour la messe, ils sont souvent bien plus créatifs et plus modernes que certains le penseraient. Mais ils vivent rarement au milieu des scouts, dans la petite communauté. Or, réfléchir au sens, ce n'est pas à côté de la vie, ça en fait résolument partie. Nous, animateurs, sommes donc les mieux placés pour inviter à réfléchir ce que l'on vit de fort et de moins fort, et proposer de s'en inspirer pour élargir la réflexion au-delà de l'instant immédiat. Les aumôniers pourront certainement nous aider à mettre ces animations en œuvre mais ce serait rater quelque chose de leur transmettre simplement la commande. L'animation, c'est dans nos cordes, non ?

Les fiches sont faites pour pouvoir se passer d'aumônier, notamment s'il n'y en a pas.

### **Le spirituel, le scoutisme n'a pas à faire cela.**

Si. C'est un des engagements du mouvement scout : on court, on joue, on vit avec les autres et on prend du temps pour réfléchir au sens de sa vie, de l'univers, de ses relations. Mais un temps joyeux parce que construit sur la vie de la section ! Les animations proposées ici sont d'ailleurs truffées d'actions !

### **Je ne suis pas d'accord avec le message officiel.**

Il y a des lieux et des moments pour venir le dire. En commençant par essayer de comprendre les enjeux réels, au-delà de certaines représentations voire de certains fantasmes sur les mots. Sens, valeurs, foi, religion, morale, spiritualité, le curé, le pape, les philosophes... on mélange parfois tout avant de parler. Ici, on propose de goûter avant de donner son avis !

Lis les fiches. Tu n'y trouveras pas de message officiel...

### **On n'a pas le temps d'ajouter cela à notre programme de camp.**

Heu... Une petite heure à un moment plus calme, après une activité intense. Avec des outils quasi tout faits : et si on profitait tous pour tenter une expérience ? On ne dit pas que tout sera réussi à la première fois, c'est une autre question !

Les fiches sont conçues pour que les animations ne durent pas trop longtemps.

### **Pourquoi une animation spécifique, cela passe dans le quotidien !**

Evidemment que les petites discussions informelles et le comportement de chaque animateur font passer énormément de messages. Ici, complémentaiement à tout cela, on annonce un moment un peu plus spécifique, un peu plus long. Un moment qui débouchera peut-être sur un prolongement autour du feu, ou plus tard, au retour d'un jeu de pistes.

### **Cela sert-il vraiment à quelque chose ?**

Quand vous préparerez votre animation spirituelle, et quand vous la vivrez, vous aurez parfois le sentiment qu'elle laissera insensibles quelques uns de vos scouts.

Bien sûr, il faut s'efforcer qu'elles puissent aider chacun à faire un petit bout de chemin dans sa réflexion sur le sens de la vie, mais il faut être lucide, aussi. Dans tous les aspects de notre animation, il en est qui en profitent davantage que les autres pour grandir bien. C'est vrai

pour les grands jeux, pour les veillées, etc. Cette animation n'échappe pas à la règle. Il ne faut pas en faire une maladie.

On offre des occasions de réfléchir et on ne sait jamais ce que cela donnera. On sème, on jardine avec passion. Il finira toujours par pousser quelque chose de beau quelque part....

### **Les ados n'en voudront jamais !**

Un peu de marketing ne fait pas de tort !

On ne doit pas nécessairement annoncer « Bon, les gars, on va faire une animation spirituelle. Oui, c'est obligatoire, faites un effort, merde, quoi ! »...

Il n'est pas utile ici de faire le procès de ceux qui ont inoculé à nos scouts l'idée que tout ce qui touche à la réflexion spirituelle est, par définition, stérile et chiant. En attendant, c'est un peu une idée répandue, en particulier chez les adolescents qui aiment à penser que rejeter ce qui leur fait penser, de près ou de loin, à tort ou à raison, à de la religion est tout à la fois une déclaration d'indépendance et une manifestation de maturité.

Il faut en tenir compte et, le cas échéant, renoncer à donner un nom à l'animation au moment de l'annoncer.

Les fiches ont été conçues pour ne pas être trop chiantes. Enfin, on l'espère ! Donnez-leur une chance ! ;-)



# Baladins - Fiche n° 1

## Le musée sauvage



### Principe

Le principe de cette animation est d'aider les baladins à prendre conscience qu'il y a des choses, autour de nous, qui sont tout simplement magnifiques. On échangera ses impressions sur ce qui fait qu'on trouve quelque chose beau.

### But annoncé

Les baladins vont constituer un musée, mais un musée un peu particulier : un musée en plein air. On se rend dans un endroit naturel aussi diversifié que possible (lisière d'un bois, au bord d'un pré, au bord d'une rivière, par exemple). Les enfants vont identifier les œuvres d'art qui seront exposées dans le musée.

Concrètement, une œuvre d'art est constituée d'un cadre et d'une image. L'originalité de ce musée est que les images n'existent pas vraiment : ce sont des vues que l'on aperçoit, mises en évidence, au travers du cadre.

### Etape 1 : c'est quoi ce musée ?

Pour expliquer cela, l'animateur utilise un encadrement qu'il dispose devant son visage. Les baladins peuvent voir sa tête dans le cadre. C'est un cadre qui monte sa tête. Puis, il met le même cadre devant quelque chose d'anodin (un arrosoir, un pan de mur, un ballon) et explique qu'on peut voir, dans le cadre, cette chose toute simple (l'arrosoir, le pan de mur, le ballon). On peut faire pareil avec un nuage, le ciel, un arbre, etc.

### Etape 2 : un chouette sujet !

Chaque baladin va choisir lui-même, individuellement, les œuvres qu'il veut mettre en évidence. Ce n'est pas une démarche collective.

Les baladins se promèneront dans le bois à la recherche de quelque chose qu'ils trouvent très joli et digne de figurer dans le musée.

### Etape 3 : dans un joli cadre...

Une fois qu'ils ont identifié quelque chose (une vue, en somme), ils réalisent un cadre.

Le cadre peut être réalisé durant un atelier. Soit on utilise quatre morceaux de bois assemblés au moyen de quatre brèlages (ou trois morceaux de bois et trois brèlages pour un cadre triangulaire), soit on utilise une feuille de papier cartonné dont on évide le centre. On peut bien sûr décorer son cadre avec créativité.

### Etape 4 : on l'encadre !

Les baladins disposent leur cadre de manière telle que ce qu'ils ont choisi soit mis en évidence. Si nécessaire, ils indiquent où le visiteur du musée doit se mettre pour regarder.

Certains mettront en évidence des éléments de détail (une fleur), d'autres des éléments plus grands (un arbre, voire un paysage).

N'hésite pas à t'approcher de tes baladins pendant qu'ils cherchent leurs œuvres et tandis qu'ils installent leurs cadres. Tu peux leur poser quelques questions pour les aider à réfléchir

sur ce qu'ils sont en train de faire

- *Tiens, Julie, qu'as-tu choisi ?*
- *J'ai choisi le tronc parce qu'il a une belle écorce.*
- *Ah ! Tu trouves qu'elle est jolie cette écorce ? Moi aussi. Qu'est-ce que tu aimes bien, dans les écorces ?*
- *Je ne sais pas, j'aime bien.*
- *C'est marrant, hein : on ne sait pas toujours expliquer pourquoi on aime bien... Il y a des choses qu'on aime et des choses qu'on n'aime pas. Tu as déjà remarqué ?*
- *Oui, moi, ce que j'aime bien, c'est...*

#### **Etape 5 : on visite notre musée**

Une fois que tout le monde a réalisé son œuvre d'art, la ribambelle va visiter le musée. Selon le nombre de baladins, on divisera le groupe en deux, ou non.

Chaque baladin explique un petit peu son œuvre d'art. On insistera sur le contenu du cadre, pas sur le cadre lui-même.

#### **Etape 6 : on papote nature-culture**

Une fois la visite faite, on se retrouve en petits groupes et on discute de la visite (pas trop longtemps, plutôt ¼ d'heure que ¾ d'heure !).

Voici quelques pistes pour lancer une discussion avec un baladin... au cas où il n'est pas le premier à t'en faire découvrir des nouvelles :

- *Tout le monde n'a pas les mêmes goûts...*
- *L'image de ton cadre, tu aimerais pouvoir l'emporter avec toi et la mettre dans ta chambre ?*
- *Préfères-tu ce qui est petit ou ce qui est grand ?*
- ...

Plus quelques exemples de questions à poser :

- *Y a-t-il des choses qui sont beaucoup revenues dans les différents cadres, des choses que beaucoup de baladins ont trouvées très jolies ?*
- *Y a-t-il des grandes différences dans ce qui était exposé ?*
- *Y a-t-il des cadres (ce qu'on voit dedans) que vous avez vraiment beaucoup aimés ?*
- *Y a-t-il d'autres choses que vous trouvez très belles, qui auraient mérité un cadre, mais vous n'en aviez pas le temps ou bien ce n'était pas facile ? Peut-être des choses qu'on ne voit pas ici ? Peut-être des choses qui bougent, comme un papillon ?*
- *Peut-on citer beaucoup de choses qui sont belles et puis qui ne le sont plus ? Par exemple parce qu'elles se mettent à bouger ?*
- *Comme le musée était en plein air, on n'avait peut-être pas de musique à écouter pendant qu'on regardait (mais pourquoi pas, finalement, si on a un lecteur cd portable...). Quel est le type de musique qui aurait bien convenu: musique douce, musique entraînante, pas de musique du tout, chants d'oiseaux (ne pas donner tous ces choix : laisser d'abord la question ouverte et ne la fermer que si les baladins*

*éprouvent des difficultés à répondre) ?*

- *Dans un musée, habituellement, on voit des œuvres d'art réalisées par un artiste. Dans notre cas, au fond, qui est cet artiste ?*

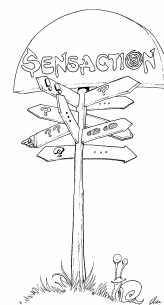
**T'es pas tout seul !**

N'hésite pas à rejoindre notre forum : un fil spécial fiches d'animation est ouvert. Tu peux y poser des questions aux autres animateurs qui testent la même animation que toi, mais aussi y pêcher ou y ajouter des idées nouvelles, des tuyaux sur la façon de s'y prendre, de nouveaux textes ou chansons sur le même thème...  
[www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be), rubrique Forum.



## Baladins - Fiche n° 2

### Le kinder surprise



#### Etape 1 : chouette !

Chouette ! Chacun reçoit un kinder en cadeau (on peut le manger mais aussi fabriquer et garder le jeu à l'intérieur).

#### Etape 2 : mon tableau perso

Chaque baladin se fabrique un panneau en deux colonnes (utiliser des nappes en papier, des chutes ou encore des échantillons de papier peint).

Dans la colonne de gauche, chacun dessine trois choses qu'il a et qu'il est content d'avoir. De plus, on colle le petit jeu gagné dans le kinder. C'est la colonne "avoir".

Dans la colonne de droite, chacun dessine ou écrit trois choses qu'il sait ou qu'il sait faire ou qu'il trouve bien chez lui. De plus, on colle la moitié inférieure de l'œuf en plastique (vide), de façon à ce que ça ressemble à un petit nid.

#### Etape 3 : le nid à mots gentils

Chaque enfant tire au sort le nom d'un autre baladin. Il faut alors écrire une chose gentille sur ce baladin et venir placer le petit papier plié dans le petit nid de son tableau perso. Pendant ce temps, on met un peu de musique en fond et les animateurs se mettent à la disposition des baladins pour réfléchir avec eux et les aider à écrire s'ils le demandent.

*Ce que j'aime bien chez Déborah, c'est qu'elle est... c'est qu'avec elle on peut... J'aime bien Déborah parce que...*

A la fin de l'activité, les baladins peuvent venir lire ce qu'on dit d'eux et peuvent même refermer leur œuf s'ils le veulent. De nouveau, les animateurs se mettent à disposition pour aider ceux qui le désirent à lire ce qu'on a écrit à leur propos.

#### Etape 4 : la petite papote

Par petits groupes, on discute de ce qu'on vient de faire.

- *Qu'est-ce qui était sympa, gai à faire ?*
- *Qu'est-ce qu'on a moins aimé ?*
- *Pourquoi croyez-vous qu'on a fait deux colonnes ?*
- *Y a-t-il une colonne qui est plus importante pour toi ? Laquelle ? Pourquoi ?*
- *Y a-t-il des choses de la colonne "avoir" dont tu pourrais te passer sans être trop triste ? Y a-t-il des choses que tu voudrais y ajouter, des choses que tu aurais très très envie d'avoir ? Pourquoi ? Qu'est-ce que tu penses que ça pourrait t'apporter, changer pour toi ?*
- *Y a-t-il des choses de la colonne "être" dont tu pourrais te passer sans être trop triste ? Y a-t-il des choses que tu voudrais y ajouter, des choses que tu aurais très très envie de connaître, de savoir faire, d'être ? Pourquoi ? Qu'est-ce que tu penses que ça pourrait t'apporter, changer pour toi ?*
- *Etc.*

### Attention !

On ne cherche pas à convaincre ou à faire dire au baladin que ce qui est bien, c'est ce qu'on est et que ce qu'on possède n'est pas vraiment important. Pas de jugement de valeur sur la question. Juste l'opportunité, pour ces jeunes enfants, d'identifier une différence entre l'être et l'avoir, de donner son avis, d'entendre celui des autres...

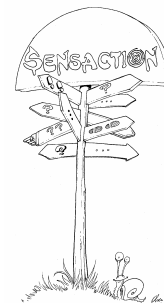
#### **T'es pas tout seul !**

N'hésite pas à rejoindre notre forum : un fil spécial fiches d'animation est ouvert. Tu peux y poser des questions aux autres animateurs qui testent la même animation que toi, mais aussi y pêcher ou y ajouter des idées nouvelles, des tuyaux sur la façon de s'y prendre, de nouveaux textes ou chansons sur le même thème...  
[www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be), rubrique Forum.



## Baladins - Fiche n° 3

### Pistache est fâchée



#### Etape 1 : l'histoire de Pistache

On raconte l'histoire du cadeau de Pistache. En réalité, on interrompt l'histoire au moment où Pistache est fâchée (première ligne de pointillés). Le texte de l'histoire se trouve à la fin de cette fiche.

#### Etape 2 : et nous à leur place ?

Là, tu peux demander à tes baladins comment eux réagiraient dans cette situation, ce qu'ils diraient, ce qu'ils feraient.

*Pourquoi Pistache est-elle en colère ? Pourquoi ses copains ont-ils regardé son dessin ? Etais-ce pour lui faire de la peine ? Ont-ils eu raison ?*

#### Etape 3 : bon pour se faire pardonner

Ensuite, on demande à chaque baladin de se rappeler un moment où il a mis quelqu'un en colère, ou rendu quelqu'un triste.

*Qu'est-ce qui l'avait poussé à faire ça ? Qu'est-ce qui s'est passé ? Comment la personne a-t-elle réagi ? Le baladin a-t-il pu s'expliquer ? Se faire pardonner ?*

Chaque baladin peut dessiner cet événement. Ensuite, chacun explique son dessin et on imagine ensemble des mots ou des gestes qui permettent de demander pardon. Ces idées pourraient être inscrites sur des petits cartons "bon pour se faire pardonner". Pour relancer la réflexion, l'animateur pourrait insister sur le fait ce petit geste doit nous permettre d'être à nouveau "ami".

#### Variante

On peut exploiter l'autre facette de la situation : *te rappelles-tu d'une fois où on t'a mis en colère, où on t'a rendu triste (ou les deux, ce qui arrive souvent) ? As-tu finalement pardonné la personne ? Comment cela s'est-il passé ? Etais-ce difficile ? La personne a-t-elle fait quelque chose de particulier pour se faire pardonner ou non ? Comment t'es-tu senti avant et après avoir pardonné ?*

#### Etape 4 : faire sourire Pistache

On reprend la lecture et on peut s'interrompre une deuxième fois (deuxième ligne de pointillés) pour imaginer ce qui pourrait consoler Pistache, comment les deux copains pourraient se faire pardonner.

On représente Pistache fâchée avec à la place de la bouche une pièce qui tourne et qui montre une fois un sourire, une fois un air triste. L'animateur explique au baladin que pour l'instant, Pistache est triste et que nous allons essayer de lui rendre le sourire, qu'elle pardonne à ses copains. Les baladins vont puiser dans leurs petits "bons" des idées qui leur semblent bonnes, ou ils en inventent d'autres.

On découvre la fin de l'histoire pour voir quelle a été l'idée de Gribou et Boulon et comment ils s'en sont sortis...

## Annexe : le texte de l'histoire

### Le cadeau

La réunion des Baladins est presque terminée. Chacun prend un jeu dans la malle à friandises. Gribou, Mandarine et Boulon ont choisi le Mikado. Pistache veut faire un dessin.

Tiens... c'est bizarre : Pistache cache sa feuille avec son bras. D'habitude, elle est toute contente de montrer ce qu'elle dessine.

- *Qu'est-ce que tu fais ?* demande Gribou

Pistache devient plus rouge que du ketchup.

- *Rien, rien,* répond-elle.

Et elle glisse vite sa feuille dans son coffre à trésors.

Caribou lance la dernière chanson de la journée...

En rampant sous les bancs, Gribou et Boulon arrivent jusqu'au coffre à trésors de leur copine... et regardent son dessin. Pistache a dessiné Pablo, son nouveau copain baladin.

*Pistache est amoureuse de Pablo, -e, elle est amoureu-se !* se mettent-ils à crier.

-----

Pistache redevient couleur ketchup : elle est furieuse !

C'est vrai quoi, elle a le droit d'avoir un fiancé et de le dessiner. En plus, on avait tous dit qu'on ne pouvait pas aller dans le coffre à trésors des autres sans leur permission !

- *Je ne serai plus jamais votre copine,* leur dit-elle. *Plus jamais !*

Les deux garçons sont bien ennuyés. C'était pour rire, pas pour lui faire de la peine !

Le lundi, à la sortie de l'école, Gribou tire Boulon par le bras.

- *Dis, tu as vu ? Pistache boude pour du vrai !*

- *On n'aurait pas dû rire si fort,* lui répond Boulon.

-----

Gribou a une idée :

- *Il suffit de lui acheter un cadeau, pour nous faire pardonner !* lance-t-il.

- *Bonne idée ! Allons voir en face, à la librairie,* dit Boulon.

Il y a des tas de jouets à la vitrine, c'est une chance.

- *Regarde cette jeep,* s'exclame Boulon.

- *Génial*, répond Gribou. *J'ai toujours rêvé d'une comme ça, avec un treuil à l'avant ! On l'achète ?*

Boulon réfléchit. Non, ça ne va pas : le cadeau, c'est à Pistache qu'il doit plaire !

- *Tu crois que les filles aiment les voitures ?* demande Boulon à Gribou.

- *Ça m'étonnerait*, lui répond Gribou. *Ce sont des jeux de garçons !*

- *Mais les filles, qu'est-ce qu'elles aiment alors ?* reprend Boulon.

- *On devrait leur demander !* dit Gribou.

- *Peut-être qu'il y en a qui aiment quand même les voitures*, ajoute Boulon.

Bon... Décidez-vous les amis !

- *Regarde, du maquillage pour clown*, s'exclame Gribou.

- *Ce serait super pour lui rendre le sourire*, renchérit Boulon.

Le libraire leur indique le prix : 9 euros. Gloup ! Ça en fait des sous à trouver !

Chacun rentre chez lui. Gribou se met à compter les pièces de sa tirelire : il a 4 euros et 20 cents. Il les cache bien précieusement dans un mouchoir au fond de sa poche. Sa maman lui dit toujours de ne pas faire n'importe quoi avec ses sous, sinon, il n'y en a plus pour les choses importantes !

Boulon a déjà dépensé beaucoup de sous pour acheter un nouveau marteau pour sa cabane.

- *Si je retournais ratisser les cailloux de mon Tonton Gérard ?* pense-t-il. Car il reçoit chaque fois 50 francs. Hélas... personne chez Tonton Gérard !

Boulon décide d'aller chez Craquelin. Il l'accueille avec un gros sourire !

- *Alors, mon grand, quelles nouvelles ?*

- *Ça va, ça va*, répond Boulon.

Et, sans rien dire, il se met à lui faire sa vaisselle puis aspire le corridor de la roulotte. Il épluche aussi les pommes pour la compote.

- *Voilà, j'ai fini ! Tu me donnes combien ?*

Craquelin fait une drôle de tête quand il comprend qu'il lui parle d'argent.

- *Enfin, Boulon, je croyais que tu voulais simplement m'aider ! Moi, je n'aime pas donner des sous pour ça ! Viens, je vais te préparer ma spécialité... du jus de chocolat !*

Et Craquelin fait fondre lentement de délicieux bâtons de chocolat. Hmmm !

Vers quatre heures, les deux amis rassemblent leurs pièces.

- *Ça fait 6 euros et 50 cents à nous deux*, dit Boulon, l'air déçu.

- *On n'aura qu'à acheter une plus petite boîte de maquillage, propose Gribou.*

- *J'espère que ça va lui plaire et qu'elle nous excusera, poursuit Boulon.*

Les deux garçons partent chez le libraire et achètent un plus petite boîte à 5 euros 99.

Il reste même quelques cents pour des petits-bonbons-qui-piquent-à-la framboise !

Très vite, le week-end arrive. La nouvelle réunion des Baladins commence.

Caribou a amené sa caméra : « *Et si on faisait tous un film aujourd'hui !* » lance-t-il.

Pistache a l'air en forme.

Gribou et Boulon lui tendent le petit paquet :

- *C'est pour toi, c'est à cause du dessin de Pablo, bredouillent-ils.*

Pistache ouvre le cadeau et reprend sa couleur tomate.

- *Merci, dit-elle. C'est chouette ! Vous n'étiez pas obligés ! Moi ce qui compte c'est que vous n'alliez plus voir dans mon coffre et qu'on s'amuse à nouveau tous ensemble.*

- *D'ac, crient-ils.*

- *Allez, je vais vous maquiller en clowns pour le film, propose leur copine en riant !*

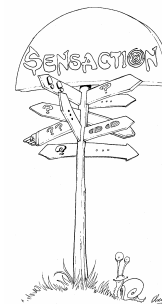
**T'es pas tout seul !**

N'hésite pas à rejoindre notre forum : un fil spécial fiches d'animation est ouvert. Tu peux y poser des questions aux autres animateurs qui testent la même animation que toi, mais aussi y pêcher ou y ajouter des idées nouvelles, des tuyaux sur la façon de s'y prendre, de nouveaux textes ou chansons sur le même thème...  
[www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be), rubrique Forum.



## Baladins - Fiche n° 4

### Le personnage mystère



#### Principe

A l'école ou à la maison, le baladin entend peut-être parler de Dieu, de façon plus ou moins poussée selon son éducation, l'école dans laquelle il évolue et ce qui s'y fait en rapport avec la religion et la foi, la participation ou non à une préparation de petite communion... L'objectif de cette animation est de permettre à ton baladin de mettre des mots et des images sur ce qu'il imagine (ou n'imagine pas) autour de ce Dieu. La question n'est pas de savoir s'il existe ou pas, mais plutôt de se dire : tiens, quand j'entends parler de "Dieu", qu'est-ce que j'imagine, qu'est-ce que les autres imaginent de leur côté ?

#### Etape 1 : l'enquête

Les baladins, répartis en quelques petits groupes, parcourent le village (ou le bois) où circulent divers personnages bizarres. Une fois que l'un d'eux est attrapé, il délivre un élément, sous la forme d'un message (voir ci-dessous).

Le but est de découvrir un personnage mystère. De qui peut-il bien s'agir. Une fois qu'on saura qui est ce personnage, on devra imaginer plein de choses sur lui.

Quand un groupe de baladin a un indice, il court à la recherche d'un autre animateur. Quand ils l'ont trouvé, ils réfléchissent ensemble (avec l'animateur) aux différents personnages qui pourraient correspondre au 1er indice. Ensuite, le deuxième animateur leur donne un deuxième indice. Le groupe court alors attraper un 3e animateur (ou de nouveau le 1er, peu importe) pour obtenir leur 3e indice...

#### Attention

La réflexion autour des indices ne doit pas durer très longtemps. De toutes façons, les indices suivants viendront confirmer (ou non) les hypothèses des baladins. On n'est pas obligé non plus de prévoir tous les indices ci-dessous.

#### Les "indices"

1. Son nom s'écrit avec 4 lettres
2. On dit qu'il aime tout le monde
3. Certains pensent qu'il vit dans le ciel
4. On dit qu'il pardonne toujours
5. On raconte qu'il a créé le monde en 7 jours
6. L'église est sa maison
7. Lorsque l'on prie, c'est à lui que l'on parle
8. On dit qu'il est le père de Jésus

## Etape 2 : la vie du personnage mystère

Maintenant qu'on sait de qui il s'agit, on va essayer de dire ce qu'on imagine de lui.

### Les questions

- *S'il existe, à votre avis, quel objet a-t-il dans sa poche ?*
- *S'il existe, quel est, à votre avis, son plat préféré ?*
- *S'il existe, quelle est, à votre avis, sa couleur préférée ?*
- *S'il existe, quel est, à votre avis, son animal préféré ?*

Après chaque question, les baladins se retrouvent avec leur équipe pour décider la réponse qui leur semble la plus probable, puis reviennent chez l'animateur. Une fois que tous les baladins sont là, on écoute les réponses de chaque équipe.

## Etape 3 : le portrait du personnage mystère

L'animateur conclut en disant que, décidément, Dieu, il y en a qui disent qu'il existe et d'autres pas, certains qui l'imaginent d'une manière, d'autres différemment, mais que c'est drôlement gai d'y réfléchir ensemble...

Les baladins peuvent dessiner Dieu comme ils l'imaginent, à partir de ce qui a été dit par les groupes. Pour ce faire, on met à leur disposition des revues à découper, de la colle et des ciseaux, des photocopies à colorier, des marqueurs...

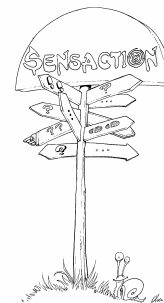
### **T'es pas tout seul !**

N'hésite pas à rejoindre notre forum : un fil spécial fiches d'animation est ouvert. Tu peux y poser des questions aux autres animateurs qui testent la même animation que toi, mais aussi y pêcher ou y ajouter des idées nouvelles, des tuyaux sur la façon de s'y prendre, de nouveaux textes ou chansons sur le même thème... [www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be), rubrique Forum.



## Baladins - Fiche n° 5

### La confiance



#### But de l'animation

L'objectif de cette animation est de faire prendre conscience au baladin, de manière concrète, de certains aspects de la notion de confiance. Il sera de cette manière amené à comprendre qu'il est possible de surmonter certaines difficultés grâce à la confiance que l'on place en certaines personnes de notre entourage. Il sera amené à réfléchir aux personnes en qui il a confiance et à en expliquer le pourquoi. Ici, on approche plus les situations où l'on ose parce qu'on se sent rassuré par la présence de personnes en qui on a confiance.

#### Etape 1 : souvenir souvenir...

Le point de départ de la réflexion est un moment d'action.

- une balade en soirée
- des jeux olympiques
- un atelier d'acrobatie
- un numéro à la veillée devant tout le monde
- un moment à la piscine où on saute du grand plongeur
- une journée à la plaine de jeux
- une traversée d'un endroit peu sécurisant ou un peu dangereux avec l'aide de quelqu'un.

En petits groupes, on peut s'exprimer sur un moment vécu ensemble ou encore sur quelque chose que le baladin a vécu dans un autre contexte. Mais il est important que ce moment soit un moment de sensations physiques et d'émotions assez fortes, un moment où le baladin a eu "peur", a été inquiet, n'osait pas... En précisant bien que cela doit être quelque chose qu'il a tout de même accompli.

Une autre façon d'amorcer la discussion est de jouer à faire tourner chaque baladin en l'air. Chaque animateur (sauf si certains ne sont vraiment pas costauds) tient un baladin aux aisselles et se met à tourner très vite sur lui-même. (La force centripète aura pour effet que les pieds du baladin auront tendance à "s'envoler".) C'est très très gai (surtout pour le baladin). Mais, au moment de redéposer le baladin, on peut lui demander « *tu imagines si Fauvette (l'animateur) t'avait lâché ? Pourquoi tu as rigolé ? Pourquoi tu n'as pas eu peur ?* »

#### Etape 2 : pourquoi j'ai osé...

L'animateur dispose divers dessins, pictogrammes, photos ou mots sur une table. Chaque baladin du groupe en choisira un ou plusieurs pour exprimer ce qu'il a ressenti à ce moment précis identifié à la phase précédente. Chacun explique pourquoi il a choisi tel ou tel dessin.

L'animateur pose la question aux baladins : « *pourquoi as-tu osé participer à cette activité alors que tu avais un peu peur ?* »

Les baladins discutent et l'animateur anime la discussion (prise de parole et, si nécessaire, il relance des questions afin de faire émerger les réponses des baladins).

- *Étais-tu seul pour participer à cette activité ?*
- *Avais-tu choisi la personne qui t'accompagnait ?*
- *Pourquoi avais-tu choisi cette personne ?*
- ...

### **Étape 3 : vive la confiance !**

A partir des réponses données par les baladins (cfr. étape 2), l'animateur énonce le terme de "confiance".

En effet, l'objectif est bien de faire prendre conscience que souvent, on surmonte ses peurs grâce à la présence d'une personne en qui on a toute confiance.

A cette étape du dispositif, et pour que le baladin puisse intégrer la notion, on propose aux animateurs de chanter une chanson liée au thème.

#### **"Ta main tendue"**

(dans le Balablues, page 22 et sur le cd Balablues, page n°17)

1. Je suis Baladin

J'ai plein de copains

J'ai besoin de toi

Pour guider mes pas

Refrain : Ta main tendue me soutient

Au long du chemin

Et je vais de l'avant

Baladin... content !

2. Je suis Baladin

J'ai plein de copains

Envie d'aventure

Mais quand c'est trop dur

3. Je suis Baladin

J'ai plein de copains

Parfois je suis triste

Mais toi tu existes

#### Autres chansons

- "Capable tout seul" (André Borbé sur son album "Tous formidables", 1997)

- "Donne-moi la main" (Raphy Marchal, dans le Balablues page 41)

#### Etape 4 : le choix du coach

A l'aide d'un support écrit puis illustré, chaque baladin est invité à donner une idée d'activité future qu'il aimerait vivre mais qui lui fait encore peur.

On liste les différentes activités dans une première colonne. Les baladins peuvent représenter cette situation en réalisant un collage avec des tas de morceaux d'images découpés dans des magazines.

Ensuite chaque baladin est amené à choisir une personne avec qui il aimerait vivre cette activité. Le principe étant pour le baladin de choisir une personne avec qui il se sent bien (parents, animateurs, frères, sœurs, enseignants, etc.)

L'animateur invite chaque baladin à expliquer les raisons de son choix.

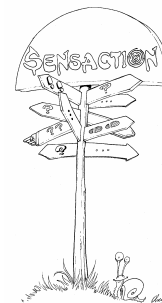
#### **T'es pas tout seul !**

N'hésite pas à rejoindre notre forum : un fil spécial fiches d'animation est ouvert. Tu peux y poser des questions aux autres animateurs qui testent la même animation que toi, mais aussi y pêcher ou y ajouter des idées nouvelles, des tuyaux sur la façon de s'y prendre, de nouveaux textes ou chansons sur le même thème...  
[www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be), rubrique Forum.



## Baladins - Fiche n° 6

### Cadeau



#### Principe

L'animation consistera à aider les baladins à constater qu'ils reçoivent bon nombre de "cadeaux" (pas seulement des choses, mais aussi des gestes). On aborde donc le thème de la gratuité non pas du côté de l'offre (eux comme sujets donnant gratuitement, comme sujets s'engageant), mais du côté de la réception.

Il s'agira donc, en d'autres termes, de faire remarquer aux baladins que leur vie est plus chouette, plus agréable, grâce à toutes ces petites choses que d'autres personnes (qu'ils connaissent ou ne connaissent pas) font pour eux, gratuitement.

#### Etape 1 : la chasse aux petites histoires

Les baladins sont répartis en équipes de trois. Les équipes poursuivent un animateur ou un intendant. Quand ils l'ont attrapé, celui-ci leur présente une scène dans laquelle une personne fait quelque chose gratuitement au bénéfice d'un enfant de leur âge (voir description ci-dessous).

#### Des exemples de "scènes" à raconter

- Boulon veut traverser la route à la sortie de l'école. Il est sur le trottoir et regarde à gauche et à droite si des voitures arrivent. Félix le boucher s'arrête pour le laisser passer. Pourtant, cela le ralentit. Il arrivera plus tard là où il veut aller. Quelle est la récompense de Félix le boucher pour s'être arrêté ?
- Pistache cesse de regarder des dessins animés pour aider son papa à dresser la table. Sa grande sœur, elle, reste dans le fauteuil devant la télévision. Pourtant, au moment du souper, elle viendra aussi à table et aura autant à manger que Pistache. Quelle est, alors, la récompense de Pistache pour avoir dressé la table ?
- Le papa de Boulon va acheter un pain. Il paie avec un billet et la boulangère doit lui rendre la monnaie. Elle se trompe et, sans s'en rendre compte, lui rend un billet de 50 euros au lieu d'un billet de 10 euros. Le papa de Boulon s'aperçoit de l'erreur et rend le billet à la boulangère. S'il n'avait rien dit, le papa de Boulon aurait eut plus d'argent. Quelle est sa récompense d'avoir signalé l'erreur à la boulangère ?
- Boulon, Pistache, Gribou, Sandrine, Julie et Christophe jouent au football ensemble. Ils jouent bien et c'est très gai. Voici que Jérémie veut jouer avec eux, mais il ne joue pas très bien. Ils acceptent, mais chaque fois qu'on lui fait une passe, il shoote à côté du ballon et se le fait chiper. Ce n'est pas gai. Quelle est la récompense des enfants d'avoir accepté que Jérémie joue avec eux ?
- La maman de Gribou nettoie la maison parce que son fils est rentré avec ses bottines pleines de terre. Quelle est sa récompense pour ce travail ?
- Les intendants ont préparé un délicieux repas. Et comme dessert, il y avait de la salade de fruits qu'ils ont faite eux-mêmes, en épluchant et coupant plein de fruits frais. Absolument délicieux ! En fait, ils auraient aussi bien pu distribuer simplement une pomme à chacun ou une salade de fruits en boîte et on en n'aurait rien dit. Ils auraient pu faire la sieste, ou jouer aux cartes au lieu de préparer ce dessert... Quelle est la récompense pour ce travail ?

## Etape 2 : jouer au détective

Les baladins s'arrêtent, réfléchissent à la raison pour laquelle cette personne a posé ce geste. Quand ils pensent avoir trouvé une idée de solution, ils courent vers un autre animateur. Une fois celui-ci attrapé, ils lui donnent la "réponse".

## Etape 3 : ainsi de suite

L'animateur en question discute éventuellement un petit peu le coup, puis leur propose la scène suivante. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que toutes les équipes aient réfléchi à toutes les situations.

## Etape 4 : petite papote

Une fois ce jeu terminé, on synthétise les réponses qu'on a entendues. Discussion : *« Il y a des gens qui font des choses, comme ça, gratuitement, sans rien demander en échange, sans que cela ne leur apporte apparemment rien, à eux. Vous pensez à des choses qui vous sont déjà arrivées ? Ça vous arrive parfois de faire des choses sympas pour d'autres personnes ? Pourquoi est-ce qu'on fait ça pour rien ? Apparemment, parce que, en fait, on pense que ça fait plaisir. Et ça fait aussi plaisir de faire plaisir, de rendre d'autres heureux... Vous êtes d'accord avec ça ? C'est facile ? Il y a des fois où ça ne marche pas ? »*

## Annexe

Tu peux aussi, pour commencer l'animation ou pour la clôturer, raconter l'histoire suivante. Cette histoire est également utilisée dans l'animation autour du pardon. Ici, le passage qui nous intéresse le plus est probablement celui dans lequel Boulon va donner un coup de main à Craquelin pour avoir des sous. On peut interrompre la lecture à la ligne pointillée pour demander aux baladins comment ils imaginent que Craquelin va réagir, ou pour dire s'ils pensent que c'est une bonne idée, s'ils sont d'accord avec Boulon... etc.

### Le cadeau

La réunion des Baladins est presque terminée. Chacun prend un jeu dans la malle à friandises. Gribou, Mandarine et Boulon ont choisi le Mikado. Pistache veut faire un dessin.

Tiens... c'est bizarre : Pistache cache sa feuille avec son bras. D'habitude, elle est toute contente de montrer ce qu'elle dessine.

- *Qu'est-ce que tu fais ?* demande Gribou

Pistache devient plus rouge que du ketchup.

- *Rien, rien,* répond-elle.

Et elle glisse vite sa feuille dans son coffre à trésors.

Caribou lance la dernière chanson de la journée...

En rampant sous les bancs, Gribou et Boulon arrivent jusqu'au coffre à trésors de leur copine... et regardent son dessin. Pistache a dessiné Pablo, son nouveau copain baladin.

*Pistache est amoureuse de Pablo, -e, elle est amoureu-se !* se mettent-ils à crier.

Pistache redevient couleur ketchup : elle est furieuse !

C'est vrai quoi, elle a le droit d'avoir un fiancé et de le dessiner. En plus, on avait tous dit qu'on ne pouvait pas aller dans le coffre à trésors des autres sans leur permission !

- *Je ne serai plus jamais votre copine,* leur dit-elle. *Plus jamais !*

Les deux garçons sont bien ennuyés. C'était pour rire, pas pour lui faire de la peine !

Le lundi, à la sortie de l'école, Gribou tire Boulon par le bras.

- *Dis, tu as vu ? Pistache boude pour du vrai !*
- *On n'aurait pas dû rire si fort, lui répond Boulon.*

Gribou a une idée :

- *Il suffit de lui acheter un cadeau, pour nous faire pardonner ! lance-t-il.*
- *Bonne idée ! Allons voir en face, à la librairie, dit Boulon.*

Il y a des tas de jouets à la vitrine, c'est une chance.

- *Regarde cette jeep, s'exclame Boulon.*
- *Génial, répond Gribou. J'ai toujours rêvé d'une comme ça, avec un treuil à l'avant ! On l'achète ?*

Boulon réfléchit. Non, ça ne va pas : le cadeau, c'est à Pistache qu'il doit plaire !

- *Tu crois que les filles aiment les voitures ? demande Boulon à Gribou.*
- *Ça m'étonnerait, lui répond Gribou. Ce sont des jeux de garçons !*
- *Mais les filles, qu'est-ce qu'elles aiment alors ? reprend Boulon.*
- *On devrait leur demander ! dit Gribou.*
- *Peut-être qu'il y en a qui aiment quand même les voitures, ajoute Boulon.*

Bon... Décidez-vous les amis !

- *Regarde, du maquillage pour clown, s'exclame Gribou.*
- *Ce serait super pour lui rendre le sourire, renchérit Boulon.*

Le libraire leur indique le prix : 9 euros. Gloup ! Ça en fait des sous à trouver !

Chacun rentre chez lui. Gribou se met à compter les pièces de sa tirelire : il a 4 euros et 20 cents. Il les cache bien précieusement dans un mouchoir au fond de sa poche. Sa maman lui dit toujours de ne pas faire n'importe quoi avec ses sous, sinon, il n'y en a plus pour les choses importantes !

Boulon a déjà dépensé beaucoup de sous pour acheter un nouveau marteau pour sa cabane.

- *Si je retournais ratisser les cailloux de mon Tonton Gérard ? pense-t-il. Car il reçoit chaque fois 50 francs. Hélas... personne chez Tonton Gérard !*

-----  
Boulon décide d'aller chez Craquelin. Il l'accueille avec un gros sourire !

- *Alors, mon grand, quelles nouvelles ?*
- *Ça va, ça va, répond Boulon.*

Et, sans rien dire, il se met à lui faire sa vaisselle puis aspire le corridor de la roulotte. Il épluche aussi les pommes pour la compote.

- *Voilà, j'ai fini ! Tu me donnes combien ?*

-----

Craquelin fait une drôle de tête quand il comprend qu'il lui parle d'argent.

- *Enfin, Boulon, je croyais que tu voulais simplement m'aider ! Moi, je n'aime pas donner des sous pour ça ! Viens, je vais te préparer ma spécialité...du jus de chocolat !*

Et Craquelin fait fondre lentement de délicieux bâtons de chocolat. Hmmm !

Vers quatre heures, les deux amis rassemblent leurs pièces.

- *Ça fait 6 euros et 50 cents à nous deux, dit Boulon, l'air déçu.*

- *On n'aura qu'à acheter une plus petite boîte de maquillage, propose Gribou.*

- *J'espère que ça va lui plaire et qu'elle nous excusera, poursuit Boulon.*

Les deux garçons partent chez le libraire et achètent un plus petite boîte à 5 euros 99.

Il reste même quelques cents pour des petits-bonbons-qui-piquent-à-la framboise !

Très vite, le week-end arrive. La nouvelle réunion des Baladins commence.

Caribou a amené sa caméra : « *Et si on faisait tous un film aujourd'hui !* » lance-t-il.

Pistache a l'air en forme.

Gribou et Boulon lui tendent le petit paquet :

- *C'est pour toi, c'est à cause du dessin de Pablo, bredouillent-ils.*

Pistache ouvre le cadeau et reprend sa couleur tomate.

- *Merci, dit-elle. C'est chouette ! Vous n'étiez pas obligés ! Moi ce qui compte c'est que vous n'alliez plus voir dans mon coffre et qu'on s'amuse à nouveau tous ensemble.*

- *D'ac, crient-ils.*

- *Allez, je vais vous maquiller en clowns pour le film, propose leur copine en riant !*

**T'es pas tout seul !**

N'hésite pas à rejoindre notre forum : un fil spécial fiches d'animation est ouvert. Tu peux y poser des questions aux autres animateurs qui testent la même animation que toi, mais aussi y pêcher ou y ajouter des idées nouvelles, des tuyaux sur la façon de s'y prendre, de nouveaux textes ou chansons sur le même thème...  
[www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be), rubrique Forum.



## Baladins- Fiche n° 8

### C'est écrit là-haut



#### Thème et objectif

Réfléchir sur la question de la liberté humaine contre la force du destin.

#### Type d'animation

Animation, quoi !

#### Public visé et taille du groupe

Enfants (Baladins, Louveteaux).

#### Moment propice

Moments informels pour commencer, puis fin d'après-midi, avant le repas du soir.

#### Durée

Sans objet.

#### Matériel

Pas de matériel nécessaire.

### 1. Mise en condition

Pendant tout un après-midi, pour un oui ou pour un non, les animateurs chambrent un petit peu les scouts (baladins ou louveteaux, dans ce cas-ci) sur le caractère prévisible de leurs actions. Par exemple : après un jeu, quand on en dévoile le résultat final (équipe gagnante, par exemple), un membre du staff ajoute « De toute façon, ça ne pouvait se passer que comme ça : c'est écrit là-haut ! ». Les petits événements aussi sont l'occasion d'y faire référence : « C'était couru que j'allais gagner à la prise foulard : c'est écrit là-haut ! »

(À noter qu'on peut bien entendu aussi dire « C'est écrit dans les étoiles », « C'est écrit dans le Grand Livre » ou toute autre formule qui fasse état d'une prédestination...).

### 2. La discussion

Une fois que les enfants ont été bien « chauffés », chaque animateur s'arrange, par exemple lors de la marche pour rentrer du bois, pour avoir quelques enfants autour de lui et leur demander leur avis : pensent-ils que tout est écrit là-haut ?

Ceci peut se faire de manière plus formelle, notamment si le groupe est important et que nulle occasion ne se présente spontanément. On peut dans ce cas réunir les scouts en petits groupes, si possible en les réunissant soit par âges ou soit par sizaines, par exemple.

On ne s'arrête pas là, bien sûr ! Il faut essayer d'investiguer les conséquences liées au fait que les choses sont écrites, prédestinées ou non. Des questions proches portent sur la responsabilité et sur la liberté.

- Si tout est déjà écrit : suis-je vraiment responsable de mes actes ? S'il était écrit que Roger ferait une bêtise, peut-on le punir pour cette bêtise ?
- Si tout est écrit, suis-je libre ? Est-ce que j'ai vraiment le choix, par exemple de partager ou non, de respecter l'autre ou non ? De faire de mon mieux ou non ? Un message au Peuple libre dans lequel on dit qu'on va essayer d'être un chouette louveteau, cela a-t-il du sens si on n'est pas libre ?

#### T'es pas tout seul !

N'hésite pas à rejoindre notre forum : un fil spécial fiches d'animation est ouvert. Tu peux y poser des questions aux autres animateurs qui testent la même animation que toi, mais aussi y pêcher ou y ajouter des idées nouvelles, des tuyaux sur la façon de s'y prendre, de nouveaux textes ou chansons sur le même thème...  
[www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be), rubrique Forum.



# Baladins - Fiche n° 9

## Etre humain



### Thème et objectif

Alimenter la réflexion sur le thème de ce qui caractérise l'humanité, de ce qui lui confère sa dignité.

### Type d'animation

Dessins

### Public visé et taille du groupe

Baladins – peut-être adaptable chez des jeunes louveteaux

### Moment propice

En fin d'après-midi relax, ou en soirée. Eviter les moments d'excitation.

### Durée

Environ 1 grosse heure.

### Matériel

Papier, crayons de couleur.

### 1. Dessins (30')

Les baladins sont répartis en 4 équipes. Si la ribambelle comprend plus de 20 baladins, on augmentera le nombre d'équipes pour conserver des équipes contenant chacune 5 baladins maximum. Appelons ces équipes A, B, C, D, etc.

Les baladins disposent d'une demi-heure pour dessiner correctement un maximum de situations qui différencient ou qui sont similaires entre les hommes et les animaux.

Une fois la demi-heure passée, chaque équipe sélectionne un nombre donné (à déterminer !) de dessins qu'elle présentera aux autres équipes. Chaque équipe identifie chaque dessin en inscrivant une mention au verso (exemple : A1, A2, A3, etc. pour l'équipe A).

### 2. La tournante (15')

L'équipe A donne tous ses dessins à l'équipe B. L'équipe B fait pareil avec l'équipe C, etc.

Chaque équipe dispose de 4 minutes pour regarder tous les dessins et inscrire sur une feuille de papier (avec l'aide d'un animateur si nécessaire) ce que le dessin représente, c'est-à-dire ce que l'être humain partage avec les animaux ou ce qui l'en distingue. Une fois le temps écoulé, on passe les dessins à l'équipe suivante et on recommence l'exercice.

Quand chaque équipe a identifié tous les dessins, on passe à la phase de correction.

### 3. La correction (10')

Les dessins sont présentés les uns après les autres. Un délégué de chaque équipe explique ce que les baladins y ont vu. Le dessinateur explique ce qu'il a voulu dessiner. Quand une équipe trouve la bonne réponse, on attribue un point tant à cette équipe qu'à celle du dessinateur (il y a donc intérêt à bien dessiner !). Le dessinateur va afficher son dessin à un mur où une séparation est faite entre les situations qui distinguent les animaux et les humains, et celles où ils sont similaires.

Quand tous les dessins sont présentés, on félicite l'équipe qui a eu le plus de points et on regarde le mur où les dessins sont affichés.

#### 4. La discussion (10')

Un animateur pose quelques questions pour lancer un débat.

- Y a-t-il d'autres choses qui n'ont pas été dessinées et qui mériteraient d'être affichées : des différences ou des ressemblances importantes entre les hommes et les animaux ?
- Préférez-vous être un homme ou un animal ?
- Pensez-vous que les animaux pensent ? Qu'ils ont une conscience ?
- Pensez-vous qu'il arrive que les animaux s'extasient sur une jolie fleur ou un beau paysage ? Pensez-vous qu'ils se rendent compte que le monde est superbe ? Cela vous manquerait-il si vous étiez des animaux ?

#### T'es pas tout seul !

N'hésite pas à rejoindre notre forum : un fil spécial fiches d'animation est ouvert. Tu peux y poser des questions aux autres animateurs qui testent la même animation que toi, mais aussi y pêcher ou y ajouter des idées nouvelles, des tuyaux sur la façon de s'y prendre, de nouveaux textes ou chansons sur le même thème...  
[www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be), rubrique Forum.



## Baladins - Fiche n° 10

### Câlin, l'animal mystère

**Thème et objectif**

Réfléchir sur la notion de faire plaisir et sur l'amour que l'on porte aux autres.

**Type d'animation**

Pas vraiment.

**Public visé et taille du groupe**

Baladins.

**Moment propice**

Fin de veillée.

**Durée**

Sais pas.

**Matériel**

Histoire des chaudoudoux

#### 1. Le jeu des devinettes

On lance un jeu, par exemple à la veillée.

Un baladin quitte la pièce et les autres baladins se mettent d'accord sur un animal. Par exemple le lion.

On fait rentrer le baladin qui était sorti et celui-ci va poser des questions sur cet animal. Par exemple : que mange-t-il ? Quelle est sa couleur ? Où vit-il ? C'est chaque fois un baladin différent qui répond, mais on adopte le petit rituel de demander aux autres s'ils sont d'accord avec la réponse apportée.

Progressivement, par déduction, le baladin enquêteur devra trouver l'animal mystère.

On répète ce jeu quelques fois avec différents baladins enquêteurs.

Voici qu'un animateur désigne un autre animateur — appelons-le Roger — pour sortir. (Il va de soi que cet animateur est de mèche, ainsi qu'on va le voir).

Une fois Roger sorti, un animateur resté avec les enfants, propose de lui jouer un bon tour. Au lieu de choisir un animal comme un panda, un cheval ou un requin, on va choisir autre chose, mais sans lui dire que ce n'est pas vraiment un animal ! Roger va chercher, chercher, et ce sera très difficile !

Une fois les baladins acquis à cette excellente farce, l'animateur propose de choisir, comme « faux-animal mystère », le câlin.

On fait rentrer Roger qui, en posant des questions, amènera les enfants à réfléchir.

**Exemples de questions** (elles ne doivent pas amener de réponses qui l'aiguilleraient trop vite vers des indications précises)

- L'animal mystère vit-il à l'intérieur ou à l'extérieur ?
- L'animal mystère vit-il en Europe ?
- En trouve-t-on aussi en Afrique ?
- Et en Amérique ?

- Et en Asie ?
- Partout, alors ?
- Est-ce que l'animal mystère sent mauvais ?
- L'animal mystère est-il l'ami des hommes ?
- Pensez-vous que j'ai déjà vu, moi, de mes propres yeux, l'animal mystère ?
- Pensez-vous que je l'ai déjà touché ?
- Pensez-vous que je l'ai déjà pris dans mes bras ?
- L'animal mystère a-t-il des moustaches ?
- Est-ce que l'animal mystère transporte des maladies ?
- Est-ce que c'est un animal sympathique ?
- Est-ce que c'est gai d'avoir l'animal mystère dans les bras ?
- Est-ce que l'animal mystère est grand ou petit ?
- Vous avez dit que c'est l'ami des hommes. Est-ce parce qu'il lui donne à manger ?
- Qu'est-ce que l'animal mystère donne à l'homme, alors ? expliquez-moi !
- Est-ce que l'animal mystère est plutôt chaud ou froid ?
- Est-ce que l'animal mystère est plutôt doux ou il a des piquants ?

## 2. La lecture d'une histoire

On demande aux enfants d'aller se coucher. Une fois que tout le monde est au lit, un animateur un peu talentueux, raconte le conte Chaud et Doux des Chaudoux doux, de Claude Steiner.

### Le conte Chaud et Doux des Chaudoux doux

Il était une fois, dans des temps très anciens, des gens qui vivaient très heureux. Ils s'appelaient Timothée et Marguerite, et avaient deux enfants, Charlotte et Valentin. Ils étaient très heureux et avaient beaucoup d'amis. Pour comprendre à quel point ils étaient heureux, il faut savoir comment on vivait à cette époque-là.

Chaque enfant, à sa naissance, recevait un sac plein de chaudoux doux. Je ne peux pas dire combien il y en avait car on ne pouvait pas les compter. Ils étaient inépuisables. Lorsqu'une personne mettait la main dans son sac, elle trouvait toujours un chaudoux doux. Les chaudoux doux étaient très appréciés. Chaque fois que quelqu'un en recevait un, il se sentait chaud et doux de partout. Ceux qui n'en avaient pas régulièrement finissaient par attraper mal au dos, puis ils se ratatinaient, parfois même ils en mouraient.

En ce temps-là, c'était très facile de se procurer des chaudoux doux. Lorsque quelqu'un en avait envie, il s'approchait de toi et te demandait: " Je voudrais un chaudoux doux!" Tu plongeais alors la main dans ton sac pour en sortir un chaudoux doux de la taille d'un poing. Dès que le chaudoux doux voyait le jour, il commençait à sourire et à s'épanouir en un grand et moelleux chaudoux doux. Tu le posais alors sur l'épaule, la tête ou les genoux, et il se pelotonnait « câlineusement » contre la peau en donnant des sensations chaleureuses et très agréables dans tout le corps.

Les gens n'arrêtaient pas d'échanger des chaudoux doux et, comme ils étaient gratuits, on pouvait en avoir autant que l'on voulait. Du coup, presque tout le monde vivait heureux et se sentait chaud et doux.

Je dis "presque", car quelqu'un n'était pas content de voir les gens s'échanger des chaudoux doux. C'était la vilaine sorcière Belzépha. Elle était même très en colère. Les gens étaient tous si heureux que personne n'achetait plus ses filtres ni ses potions. Elle décida qu'il fallait que cela cesse et imagina un plan très méchant.

Un beau matin, Belzépha s'approcha de Timothée et lui parla à l'oreille tandis qu'il regardait Marguerite et Charlotte jouer gaiement. Elle lui chuchota: "Vois-tu tous les chaudoux doux que Marguerite donne à Charlotte ? Tu sais, si elle continue comme cela, il n'en restera plus pour toi!" Timothée s'étonna: "Tu veux dire qu'il n'y aura plus de chaudoux doux dans notre sac chaque fois que l'on en voudra un ?" "Absolument, répondit Belzépha, quand il n'y en a plus, c'est fini!"

Et elle s'envola en ricanant sur son balai. Timothée prit cela très au sérieux, et désormais, lorsque Marguerite faisait don d'un chaudoux doux à quelqu'un d'autre que lui, il avait peur qu'il ne lui en restera pas. Et si la sorcière avait raison ? Il aimait beaucoup les chaudoux doux de Marguerite, et l'idée qu'il pourrait en manquer l'inquiétait profondément, et le mettait même en colère. Il se mit à la surveiller pour qu'elle ne gaspille pas les chaudoux doux en en distribuant aux enfants ou à n'importe qui.

Puis il se plaignit chaque fois que Marguerite donnait un chaudoux doux à quelqu'un d'autre que lui. Comme Marguerite l'aimait beaucoup, elle cessa d'offrir des chaudoux doux aux autres et les garda pour lui tout seul. Les enfants voyaient tout cela, et ils pensaient que ce n'était vraiment pas bien de refuser des chaudoux doux à ceux qui vous en demandaient et en avaient envie. Mais eux aussi commencèrent à faire très attention à leurs chaudoux doux. Ils surveillaient leurs parents attentivement, et quand ils trouvaient qu'ils donnaient trop de chaudoux doux aux autres, ils s'en plaignaient. Ils étaient inquiets à l'idée que leurs parents gaspillent les chaudoux doux.

La vie avait bien changé ! Le plan diabolique de la sorcière marchait ! Ils avaient beau trouver des chaudoux doux à chaque fois qu'ils plongeaient la main dans leur sac, ils le faisaient de moins en moins et devenaient chaque jour plus avarés.

Bientôt, tout le monde remarqua le manque de chaudoux doux, et tout le monde se sentit moins chaud et moins doux. Les gens s'arrêtèrent de sourire, d'être gentils, certains commencèrent à se ratatiner, parfois même ils mouraient du manque de chaudoux doux. Ils allaient de plus en plus souvent acheter des filtres et des potions à la sorcière. Ils savaient que cela ne servait à rien, mais ils n'avaient pas trouvé autre chose!

La situation devint de plus en plus grave. Pourtant, la vilaine Belzépha ne voulait pas que les gens meurent. Une fois morts, ils ne pouvaient plus rien lui acheter ! Alors elle mit au point un nouveau plan. Elle distribua à chacun un sac qui ressemblait beaucoup à un sac de chaudoux doux, sauf qu'il était froid, alors que celui qui contenait les chaudoux doux était chaud. Dans ces sacs, Belzépha avait mis des froids-piquants. Ces froids-piquants ne rendaient pas ceux qui les recevaient chauds et doux, mais plutôt froids et hargneux. Cependant, c'était mieux que rien. Ils empêchaient les gens de se ratatiner.

A partir de ce moment-là, lorsque quelqu'un disait: "Je voudrais un chaudoux doux", ceux qui craignaient d'épuiser leur réserve répondaient: "Je ne peux pas vous donner un chaudoux doux, mais voulez-vous un froid-piquant?"

Parfois, deux personnes se rencontraient en pensant qu'elles allaient s'offrir des chaudoux doux mais l'une d'elles changeait soudain d'avis, et finalement elles se donnaient des froids-piquants. Dorénavant, les gens ne mouraient presque plus, mais la plupart étaient malheureux, avaient froid et étaient hargneux. La vie devint encore plus difficile ! Les chaudoux doux, qui au début étaient disponibles comme l'air qu'on respire, devinrent de plus en plus rares. Les gens auraient fait n'importe quoi pour en obtenir.

Avant l'arrivée de la sorcière, ils se réunissaient souvent par petits groupes pour s'échanger des chaudoux doux, se faire plaisir sans compter, sans se soucier de qui offrait ou recevait le

plus de chaudouxdux. Depuis le plan de Belzépha, ils restaient par deux et gardaient les chaudouxdux l'un pour l'autre. Quand ils se trompaient en offrant un chaudouxdux à une autre personne, ils se sentaient coupables, sachant que leur partenaire souffrirait du manque. Ceux qui ne trouvaient personne pour leur faire don de chaudouxdux étaient obligés de les acheter et devaient travailler de longues heures pour les gagner.

Les chaudouxdux étaient devenus si rares que certains prenaient des froids-piquants qui, eux, étaient innombrables et gratuits. Ils les recouvraient de plumes un peu douces pour cacher les piquants et les faisaient passer pour des chaudouxdux. Mais ces faux chaudouxdux compliquaient la situation. Par exemple, quand deux personnes se rencontraient et échangeaient des faux chaudouxdux, elles s'attendaient à ressentir une douce chaleur; mais au lieu de cela, elles se sentaient très mal. Comme elles croyaient s'être donné de vrais chaudouxdux, plus personne n'y comprenait plus rien!

Évidemment, comment comprendre que ces sensations désagréables étaient provoquées par les froids-piquants déguisés en chaudouxdux ? La vie était bien triste ! Timothée se souvenait que tout avait commencé quand Belzépha leur avait fait croire qu'un jour, ils trouveraient leurs sacs de chaudouxdux vides.

Mais voilà ce qui se passa. Une jeune femme gaie et épanouie, aux formes généreuses, arriva alors dans ce triste pays. Elle semblait ne jamais avoir entendu parler de la méchante sorcière et distribuait des chaudouxdux en abondance sans crainte d'en manquer. Elle en offrait gratuitement, même sans qu'on lui en demande. Les gens l'appelèrent Julie Doudoux, mais certains la désapprouvèrent parce qu'elle apprenait aux enfants à donner des chaudouxdux sans avoir peur d'en manquer. Les enfants l'aimaient beaucoup parce qu'ils se sentaient bien avec elle. Eux aussi se mirent à distribuer à nouveau des chaudouxdux comme ils en avaient envie.

Les grandes personnes étaient inquiètes et décidèrent de passer une loi pour protéger les enfants et les empêcher de gaspiller leurs chaudouxdux. Cette loi disait qu'il était défendu de distribuer des chaudouxdux à tort et à travers.

Désormais, il faudrait un permis pour donner des chaudouxdux. Malgré cette loi, beaucoup d'enfants continuèrent à échanger des chaudouxdux chaque fois qu'ils en avaient envie et qu'on leur en demandait. Et comme il y en avait beaucoup, beaucoup d'enfants, presque autant que de grandes personnes, il semblait que les enfants allaient gagner.

A présent, on ne sait pas encore comment ça va finir... Est-ce que les grandes personnes, avec leur loi, vont arrêter l'insouciance des enfants ? Vont-elles se décider à suivre l'exemple de la jeune femme et des enfants et prendre le risque en supposant qu'il y aura toujours autant de chaudouxdux que l'on voudra ? Se souviendront-elles des jours heureux que leurs enfants veulent retrouver, du temps où les chaudouxdux existaient en abondance parce qu'on les donnait sans compter ?

Claude Steiner

**T'es pas tout seul !**

N'hésite pas à rejoindre notre forum : un fil spécial fiches d'animation est ouvert. Tu peux y poser des questions aux autres animateurs qui testent la même animation que toi, mais aussi y pêcher ou y ajouter des idées nouvelles, des tuyaux sur la façon de s'y prendre, de nouveaux textes ou chansons sur le même thème...  
[www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be), rubrique Forum.



## Baladins - Fiche n° 11

### La mort, en soi



#### Thème et objectif

Aborder la mort à un moment quelconque pour la démystifier ou suite à un événement douloureux pour aider les enfants.

#### Type d'animation

Animation de sens.

#### Public visé et taille du groupe

Baladins, en petits groupes.

#### Moment propice (camp, réunion, soir, etc.)

Prévenir les parents des enfants participant à l'activité de la démarche; lors d'une réunion (pour que l'enfant puisse rapidement en parler avec eux); le matin ou l'après-midi plutôt que le soir, pour éviter les peurs nocturnes.

#### Durée

30 minutes (15 minutes pour l'histoire ; 15 pour le dessin.

#### Matériel

Les histoires, des feuilles, un panneau, des marqueurs et crayons de couleur, un coffre, des vieilles photos et diapositives d'activités et de camps, une carte et une grande enveloppe ou colis.

### Petite précision

Cette animation s'adresse à une section qui ne se trouve pas directement confrontée au problème du deuil, ou d'une manière plus « anecdotique » (rencontre d'un oiseau mort au détour d'une promenade).

D'autres fiches existent pour le cas où la section est confrontée au décès d'un de ses membres ou à celui d'un proche d'un de ses membres. Ce sont les fiches 12 et 13, respectivement.

### L'animation

#### 1. Un peu de lecture

L'animateur lit le livre *La découverte de Petit-Bond* de M. Velthuijs aux enfants.

Pendant sa lecture, il les incite à :

- réagir,
- émettre des hypothèses sur ce qui va se passer
- décrire les images,
- imaginer ce que les personnages pensent, ce qu'ils ressentent, etc.

Il est plus judicieux de ne pas annoncer le sujet à l'avance. Il est intéressant de questionner les baladins et de voir en termes de compréhension, si le baladin cerne facilement le thème de l'histoire. Ne pas hésiter à questionner les baladins après avoir lu l'histoire et écouter les mots qu'ils emploient pour définir ce concept.

#### 2. Phase de création

Les enfants sont invités à dessiner une partie de l'histoire, quelque chose qui les tracasse, qu'ils ont aimé ou pas.

### Bon à savoir

#### Où en est ton baladin ?

Lorsqu'il arrive aux Baladins, l'enfant est dans la période magique et égocentrique. Il conçoit la mort comme temporaire et réversible (qui ne sera acquise que vers 10 ans). La notion de « jamais plus » n'est pas comprise.

A son entrée à l'école primaire, il est capable de relier la mort à la vieillesse, la maladie, etc. mais il ne la voit pas encore comme une suite logique de la vie : elle touche les malades, les personnes âgées et les mauvais. Il voit la jeunesse comme intouchable, invulnérable !

Devant la perte, le baladin a parfois des comportements qui étonnent (tantôt de la joie ou tantôt de la colère ou des pleurs). Il peut présenter des comportements de tout petit et avoir envie d'être cajolé comme tel, être très anxieux et développer la peur que d'autres personnes qu'il aime disparaissent, se montrer agressif, se sentir coupable, avoir des difficultés pour se concentrer ou se replier totalement sur lui-même.

A son entrée à l'école primaire, il n'a pas encore acquis les notions d'irréversibilité et de « pour toujours ». A cet âge, ses comportements peuvent être des réponses à ce que les adultes qui l'entourent attendent de lui (explicitement ou implicitement) : ne pas pleurer car il est grand, avoir l'air triste car il a perdu un être aimé, etc. et risque de nier ses propres émotions derrière l'image attendue.

### Quelques questions et réponses

Les enfants peuvent avoir des questions surprenantes ou des réactions qui peuvent te sembler étranges. Voici quelques questions « types » et des pistes de réponses dont tu t'inspireras sans te départir de ta spontanéité. Ces questions et réponses ont été rédigées sous l'influence de *Pourquoi et comment aborder la mort en classe*, de S. Mazy.

Les questions de l'enfant surprennent mais si on les laisse sans réponse il risque de les refouler et de développer des angoisses. Lorsqu'il vit un deuil, ce manque de réponse peut consolider son sentiment de perte, d'abandon alors qu'il a particulièrement besoin d'échanges à ce moment-là.

Il faut donc éviter les « Il est parti en voyage », « Il dort » ou « Il a décidé de partir » car l'enfant prend ces fausses promesses au pied de la lettre et n'engage pas un véritable travail de deuil. Pour les croyants, la réponse couramment donnée « il est au ciel » doit toujours s'accompagner d'une explication (ex. « mais il ne reviendra plus »).

Il faut aussi éviter de raconter à l'enfant que la personne décédée le regarde et le surveille en permanence : cela risquerait de l'angoisser plus que de le sécuriser. Même s'il ne comprend pas tout, la vérité est préférable, il pourra ainsi l'intégrer progressivement.

Il est important de le rassurer (Je suis là) et de l'écouter s'il veut exprimer sa douleur.

- « Qu'est-ce qu'être mort ? »

Il attend une réponse claire, d'autant qu'il connaît probablement déjà le mot mais ne cerne pas la réalité à laquelle il correspond.

Il ne faut pas tourner autour du pot et expliquer à l'enfant que la mort a pour conséquence la séparation définitive d'avec l'être défunt dans le monde matériel, ce sur quoi tout le monde s'accorde. Pour ce qui concerne le monde spirituel, différentes croyances, espoirs et désespoirs coexistent.

Dès lors que l'adulte répond aux questions de l'enfant, cela permet à ce dernier d'augmenter ses connaissances et de réduire son angoisse. Il peut construire sa propre conception.

- « Pourquoi meurt-on ? »

Pour l'enfant, seules les personnes âgées ou « mauvaises » peuvent mourir. Il faut faire comprendre à l'enfant que la mort concerne toutes les tranches d'âge et tous les types de personnes, même s'il n'y a pas de répartition uniforme.

- « Quand tu seras mort, je pourrai avoir ceci ? »

Dans cette question, on retrouve tout le côté égocentrique du jeune enfant, il ne se rend pas compte de l'irrévérence de sa question. Il ne faut dès lors pas le gronder ou le punir devant son interrogation mais lui expliquer, lui parler... Derrière cette question se cache en effet la peur de son futur sans l'adulte qu'il questionne, la peur de perdre ses habitudes, mais aussi l'amour qu'il voue à l'autre.

- « Est-ce de ma faute ? »

L'enfant peut croire qu'il a causé le décès par des actes ou des paroles méchantes. Cette culpabilité qui ne peut pas être extériorisée est d'autant plus difficile à détecter.

Il faudra naturellement rassurer l'enfant : s'il est normal qu'il éprouve des regrets par rapport à ses actes ou paroles, ils n'ont en rien causé le décès.

- « Est-ce que d'autres vont mourir aussi ? »

L'enfant va craindre que ce type nouveau d'événement ne se répète dans son entourage. Il faut lui faire comprendre que, la plupart du temps, les décès n'ont pas de lien de cause à effet entre eux, sans nier le fait que chacun de nous meurt un jour. En ce qui concerne sa propre disparition, l'enfant peut la concevoir mais, étant donné son jeune âge, jamais dans un avenir proche.

- « Est-ce que les adultes pleurent ? »

Il est important de ne pas masquer sa tristesse à l'enfant : ce dernier ne doit pas avoir l'impression d'être différent parce qu'il pleure ou qu'il est triste. Pour l'enfant, le fait de pleurer la disparition de quelqu'un montre qu'on aimait cette personne. Il faut cependant lui faire comprendre que les adultes ne pleurent pas devant les autres ou expriment leur tristesse autrement, par une perte d'appétit par exemple.

- « Est-ce qu'on va devoir déménager, est-ce que je peux avoir ses jouets ? »...

L'adulte pourrait même être choqué par ce genre de questions. Ce n'est pourtant, pour l'enfant, qu'une façon d'exprimer que la vie doit continuer, tout en étant différente, et de manifester son souci des aspects matériels. L'enfant doit donc être rassuré sur son avenir sans la personne défunte.

- « Comment sait-on qu'on est mort ? »

Lors d'une des activités qu'elle a proposées à ses élèves, S. Mazy s'est penchée sur cette question avec les enfants. Ils ont répondu presque en cœur : « On ne bouge plus ! ». Avec eux, elle a alors arrêté de bouger mais « nous n'étions pas morts ». Un autre enfant a alors dit que ça ne suffisait pas, pour être mort, il fallait fermer les yeux. « Nous avons alors fermé les yeux ». Mais « nous n'étions toujours pas morts ». Un dernier a alors dit que quand on était mort, on ne respirait plus. Nous avons donc essayé d'arrêter de respirer et nous n'y sommes pas parvenus. Dès lors, nous en avons conclu que lorsque on était mort, on ne respirait plus.

## Petite bibliographie

Voir bibliographie baladins

### T'es pas tout seul !

N'hésite pas à rejoindre notre forum : un fil spécial fiches d'animation est ouvert. Tu peux y poser des questions aux autres animateurs qui testent la même animation que toi, mais aussi y pêcher ou y ajouter des idées nouvelles, des tuyaux sur la façon de s'y prendre, de nouveaux textes ou chansons sur le même thème... [www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be), rubrique Forum.



## Baladins - Fiche n° 12

### La mort d'un baladin



#### Thème et objectif

Aborder la mort à un moment quelconque pour la démystifier ou suite à un événement douloureux pour aider les enfants.

#### Type d'animation

Animation de sens.

#### Public visé et taille du groupe

Baladin, en petits groupes.

#### Moment propice (camp, réunion, soir, etc.)

Prévenir les parents des enfants participant à l'activité de la démarche; lors d'une réunion (pour que l'enfant puisse rapidement en parler avec eux); le matin ou l'après-midi plutôt que le soir, pour éviter les peurs nocturnes.

#### Durée

Un moment pour expliquer, un moment pour mettre tous les objets dans le coffre.

#### Matériel

Les histoires, des feuilles, un panneau, des marqueurs et crayons de couleur, un coffre, des vieilles photos et diapositives d'activités et de camps, une carte et une grande enveloppe ou colis

## Petite précision

Cette animation s'adresse à une section qui se trouve directement confrontée au décès d'un de ses membres (baladin ou animateur) ou à une personne que les louveteaux connaissaient bien (membre d'une section proche, par exemple).

D'autres fiches existent pour traiter de la mort (*in abstracto*) ou dans le cas où la section est confrontée au décès d'un proche d'un de ses membres, que les autres ne connaissaient pas. Ce sont les fiches 11 et 13, respectivement.

## L'animation

### 1. Choix d'un objet symbolique

Les animateurs expliquent que chaque enfant mettra dans un coffre un souvenir, une photo, un message, un objet, un dessin, etc. qui représente son attachement à la personne qui est morte.

On donne un peu de temps à chacun pour choisir l'objet qu'il souhaite.

Cela peut se faire en deux réunions (l'une où l'on explique, l'autre où l'enfant amène son objet) ou en une (si l'enfant reçoit une lettre lui expliquant ce qu'il peut faire, et amène son objet à la réunion suivante).

Les animateurs seront probablement appelés à aider certains louveteaux dans cet exercice.

### 2. Rassemblement des objets symboliques

Chaque enfant est invité à mettre dans un coffre (une boîte peut faire l'affaire) l'objet qu'il a choisi. Soit chacun va mettre son objet dedans quand il veut (le coffre est déposé dans un coin du local), soit on le met tous en même temps et on a l'occasion d'expliquer aux autres ce que l'on dépose dans le coffre.

### Que faire, ensuite, de cette boîte ?

Pourquoi ne pas la conserver quelque part, l'amener lors de l'enterrement, demander aux parents de la déposer dans le cercueil, etc. Les baladins peuvent être interrogés à ce propos.

## Bon à savoir

### Où en est ton baladin ?

L'enfant atteint l'âge de raison. Lorsqu'il arrive chez les Loups, il peut comprendre que la mort est un événement final, inévitable mais ne perçoit pas encore l'entière réalité de la notion d'irréversibilité et de « pour toujours ».

Il a besoin de comprendre les détails biologiques de la mort, il veut savoir quelle est la cause véritable de la mort. Il s'intéresse aussi aux détails de la mise en terre ou de la crémation.

L'enfant comprend que la mort est inscrite dans la nature de l'homme : naître, vivre, mourir. Il peut à présent comprendre nos regrets face aux « plus jamais » que nous impose la mort de ceux que nous aimons.

Lorsqu'il vit le deuil d'un de ses parents, l'enfant a encore besoin d'un allié. Mais, malheureusement, ce n'est pas souvent au sein du cercle familial qu'il en trouve un de taille (les adultes sont eux-mêmes aux prises avec leur propre peine). C'est donc un adulte de référence qui peut lui offrir un cadre suffisant afin qu'il puisse ouvrir son cœur et exprimer ce qu'il ressent.

La dernière étape, vers 10 ans, sera de se faire à l'idée que la mort est inévitable et universelle ! Elle concerne tout le monde, les bons comme les mauvais, les jeunes comme les vieux, les gens qu'il aime comme ceux qu'il n'aime pas et... soi-même !

### Quelques questions et réponses

Les enfants peuvent avoir des questions surprenantes ou des réactions qui peuvent te sembler étranges. Voici quelques questions « types » et des pistes de réponses dont tu t'inspireras sans te départir de ta spontanéité. Ces questions et réponses ont été rédigées sous l'influence de *Pourquoi et comment aborder la mort en classe*, de S. Mazy.

Les questions de l'enfant surprennent mais si on les laisse sans réponse il risque de les refouler et de développer des angoisses. Lorsqu'il vit un deuil, ce manque de réponse peut consolider son sentiment de perte, d'abandon alors qu'il a particulièrement besoin d'échanges à ce moment là.

Il faut donc éviter les « Il est parti en voyage », « Il dort » ou « Il a décidé de partir » car l'enfant prend ces fausses promesses au pied de la lettre et n'engage pas un véritable travail de deuil. Pour les croyants, la réponse couramment donnée « il est au ciel » doit toujours s'accompagner d'une explication (ex. « mais il ne reviendra plus »).

Il faut aussi éviter de raconter à l'enfant que la personne décédée le regarde et le surveille en permanence : cela risquerait de l'angoisser plus que de le sécuriser. Même s'il ne comprend pas tout, la vérité est préférable, il pourra ainsi l'intégrer progressivement.

Il est important de le rassurer (Je suis là) et de l'écouter s'il veut exprimer sa douleur.

- « Qu'est-ce qu'être mort ? »

Il attend une réponse claire, d'autant qu'il connaît probablement déjà le mot mais ne cerne pas la réalité à laquelle il correspond.

Il ne faut pas tourner autour du pot et expliquer à l'enfant que la mort a pour conséquence la séparation définitive d'avec l'être défunt dans le monde matériel, ce sur quoi tout le monde s'accorde. Pour ce qui concerne le monde spirituel, différentes croyances, espoirs et désespoirs coexistent.

Dès lors que l'adulte répond aux questions de l'enfant, cela permet à ce dernier d'augmenter ses connaissances et de réduire son angoisse. Il peut construire sa propre conception.

- « Pourquoi meurt-on ? »

Pour l'enfant, seules les personnes âgées ou « mauvaises » peuvent mourir. Il faut faire comprendre à l'enfant que la mort concerne toutes les tranches d'âge et tous les types de personnes, même s'il n'y a pas de répartition uniforme.

- « Quand tu seras mort, je pourrai avoir ceci ? »

Dans cette question, on retrouve tout le côté égocentrique du jeune enfant, il ne se rend pas compte de l'irrévérence de sa question. Il ne faut dès lors pas le gronder ou le punir devant son interrogation mais lui expliquer, lui parler... Derrière cette question se cache en effet la peur de son futur sans l'adulte qu'il questionne, la peur de perdre ses habitudes, mais aussi l'amour qu'il voue à l'autre.

- « Est-ce de ma faute ? »

L'enfant peut croire qu'il a causé le décès par des actes ou des paroles méchantes. Cette culpabilité qui ne peut pas être extériorisée est d'autant plus difficile à détecter.

Il faudra naturellement rassurer l'enfant : s'il est normal qu'il éprouve des regrets par rapport à ses actes ou paroles, ils n'ont en rien causé le décès.

- « Est-ce que d'autres vont mourir aussi ? »

L'enfant va craindre que ce type nouveau d'événement ne se répète dans son entourage. Il faut lui faire comprendre que, la plupart du temps, les décès n'ont pas de lien de cause à effet entre eux, sans nier le fait que chacun de nous meurt un jour. En ce qui concerne sa propre disparition, l'enfant peut la concevoir mais, étant donné son jeune âge, jamais dans un avenir proche.

- « Est-ce que les adultes pleurent ? »

Il est important de ne pas masquer sa tristesse à l'enfant : ce dernier ne doit pas avoir l'impression d'être différent parce qu'il pleure ou qu'il est triste. Pour l'enfant, le fait de pleurer la disparition de quelqu'un montre qu'on aimait cette personne. Il faut cependant lui faire comprendre que les adultes ne pleurent pas devant les autres ou expriment leur tristesse autrement, par une perte d'appétit par exemple.

- « Est-ce qu'on va devoir déménager, est-ce que je peux avoir ses jouets ?... »

L'adulte pourrait même être choqué par ce genre de questions. Ce n'est pourtant, pour l'enfant, qu'une façon d'exprimer que la vie doit continuer, tout en étant différente, et de manifester son souci des aspects matériels. L'enfant doit donc être rassuré sur son avenir sans la personne défunte.

- « Comment sait-on qu'on est mort ? »

Lors d'une des activités qu'elle a proposée à ses élèves, S. Mazy s'est penchée sur cette question avec les enfants. Ils ont répondu presque en cœur : « On ne bouge plus ! ». Avec eux, elle a alors arrêté de bouger mais « nous n'étions pas morts ». Un autre enfant a alors dit que ça ne suffisait pas, pour être mort, il fallait fermer les yeux. « Nous avons alors fermé les yeux ». Mais « nous n'étions toujours pas morts ». Un dernier a alors dit que quand on était mort, on ne respirait plus. Nous avons donc essayé d'arrêter de respirer et nous n'y sommes pas parvenus. Dès lors, nous en avons conclu que lorsqu'on était mort, on ne respirait plus.

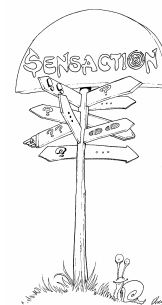
## Petite bibliographie

Voir bibliographie Baladins



## Baladins - Fiche n° 13

### La mort d'un proche d'un baladin ou animateur



#### Thème et objectif

Aborder la mort à un moment quelconque pour la démystifier ou suite à un événement douloureux pour aider les enfants.

#### Type d'animation

Animation de sens.

#### Public visé et taille du groupe

Baladin, en petits groupes.

#### Moment propice (camp, réunion, soir, etc.)

Prévenir les parents des enfants participant à l'activité de la démarche; lors d'une réunion (pour que l'enfant puisse rapidement en parler avec eux) ; le matin ou l'après-midi plutôt que le soir, pour éviter les peurs nocturnes.

#### Durée

Première animation : 1) 15 minutes pour réfléchir, 2) le temps qu'il faut à chacun pour réaliser son dessin.

Deuxième animation : le temps qu'il faut ! En fonction de l'enfant.

#### Matériel

Les histoires, des feuilles, un panneau, des marqueurs et crayons de couleur, un coffre, des vieilles photos et diapositives d'activités et de camps, une carte et une grande enveloppe ou colis.

### Petite précision

Cette animation s'adresse à une section qui se trouve directement confrontée au décès d'un proche d'un de ses membres (père, mère, frère, sœur, grand-parent, d'un baladin ou animateur).

D'autres fiches existent pour traiter de la mort *in abstracto* ou dans le cas où la section est directement confrontée au décès d'un de ses membres (baladin, animateur). Ce sont les fiches 11 et 12, respectivement.

### Première animation : le nœud dans le mouchoir revisité

Il s'agit de trouver un moyen pour aider celui qui souffre.

#### 1. Phase de réflexion

Réfléchir au moyen de reconforter quelqu'un qui est triste: que pourrait-on faire ?

Les baladins écrivent ou dessinent toutes les idées sur un grand panneau (cadeau, attentions diverses, câlin, etc.).

Si les enfants n'ont pas d'idées, on peut leur demander ce qui les consolerait eux, ce qu'ils aimeraient qu'on fasse s'ils étaient tristes. Evidemment, il faut leur dire qu'il n'y a pas de bonnes ou mauvaises réponses, que chacun sait en fonction de l'autre.

#### 2. Phase d'action

Chacun fait un nœud dans son mouchoir pour ne pas oublier...

On fait ce qui a été identifié comme préférable à l'issue de la phase précédente.

Le staff peut, en outre, proposer d'envoyer une carte remplie de dessins, d'objets, etc. pour lui rappeler qu'il fait partie de la ribambelle et que les autres pensent à lui.

## Deuxième animation : où es-tu ?

### 1. Phase de lecture

Lire les livres *Moi et rien* de K. Crowth et *Un nœud à mon mouchoir* de B. Westera et H. Vanstraten pour faire comprendre la force du message symbolique.

### 2. Phase de discussion

Discuter avec les baladins d'un petit truc pour combler un peu le vide laissé par la douleur, trouver un petit quelque chose qui représente celui qu'on a perdu, imaginer avec lui comment il pourrait rendre présent celui qui ne vit plus et qui symboliserait les sentiments qu'on éprouve pour lui (comme la fleur dans le premier livre et le nœud dans le mouchoir dans le second).

Expliquer à l'enfant que c'est une manière de rendre présent l'amour de son grand-père, de se souvenir de lui, même s'il n'est plus là et chercher avec lui comment on peut représenter l'amour par exemple : planter des fleurs, s'occuper d'une plante à la maison, s'occuper d'un petit animal, accrocher une image au mur, faire une activité (danse...), écouter une musique, garder une photo sur soi, etc.

### 3. Exécution

Mettre ce qu'il a trouvé à exécution

## Bon à savoir

### Où en est ton baladin ?

Lorsqu'il arrive aux Baladins, l'enfant est dans la période magique et égocentrique. Il conçoit la mort comme temporaire et réversible (qui ne sera acquise que vers 10 ans). La notion de « jamais plus » n'est pas comprise.

A son entrée à l'école primaire, il est capable de relier la mort à la vieillesse, la maladie, etc. mais il ne la voit pas encore comme une suite logique de la vie : elle touche les malades, les personnes âgées et les mauvais. Il voit la jeunesse comme intouchable, invulnérable !

Devant la perte, le baladin a parfois des comportements qui étonnent (tantôt de la joie ou de tantôt de la colère ou des pleurs). Il peut présenter des comportements de tout petit et avoir envie d'être cajolé comme tel, être très anxieux et développer la peur que d'autres personnes qu'il aime disparaissent, se montrer agressif, se sentir coupable, avoir des difficultés pour se concentrer ou se replier totalement sur lui-même.

A son entrée à l'école primaire, il n'a pas encore acquis les notions d'irréversibilité et de « pour toujours ». A cet âge, ses comportements peuvent être des réponses à ce que les adultes qui l'entourent attendent de lui (explicitement ou implicitement) : ne pas pleurer car il est grand, avoir l'air triste car il a perdu un être aimé, etc. et risque de nier ses propres émotions derrière l'image attendue.

### Quelques questions et réponses

Les enfants peuvent avoir des questions surprenantes ou des réactions qui peuvent te sembler étranges. Voici quelques questions « types » et des pistes de réponses dont tu t'inspireras sans te départir de ta spontanéité. Ces questions et réponses ont été rédigées sous l'influence de *Pourquoi et comment aborder la mort en classe*, de S. Mazy.

Les questions de l'enfant surprennent mais si on les laisse sans réponse il risque de les refouler et de développer des angoisses. Lorsqu'il vit un deuil, ce manque de réponse peut consolider son sentiment de perte, d'abandon alors qu'il a particulièrement besoin d'échanges à ce moment-là.

Il faut donc éviter les «Il est parti en voyage», «Il dort» ou «Il a décidé de partir » car l'enfant prend ces fausses promesses au pied de la lettre et n'engage pas un véritable travail de deuil. Pour les croyants, la réponse couramment donnée «il est au ciel» doit toujours s'accompagner d'une explication (ex. «mais il ne reviendra plus»).

Il faut aussi éviter de raconter à l'enfant que la personne décédée le regarde et le surveille en permanence : cela risquerait de l'angoisser plus que de le sécuriser. Même s'il ne comprend pas tout, la vérité est préférable, il pourra ainsi l'intégrer progressivement.

Il est important de le rassurer (Je suis là) et de l'écouter s'il veut exprimer sa douleur.

- « Qu'est-ce qu'être mort ? »

Il attend une réponse claire, d'autant qu'il connaît probablement déjà le mot mais ne cerne pas la réalité à laquelle il correspond.

Il ne faut pas tourner autour du pot et expliquer à l'enfant que la mort a pour conséquence la séparation définitive d'avec l'être défunt dans le monde matériel, ce sur quoi tout le monde s'accorde. Pour ce qui concerne le monde spirituel, différentes croyances, espoirs et désespoirs coexistent.

Dès lors que l'adulte répond aux questions de l'enfant, cela permet à ce dernier d'augmenter ses connaissances et de réduire son angoisse. Il peut construire sa propre conception.

- « Pourquoi meurt-on ? »

Pour l'enfant, seules les personnes âgées ou « mauvaises » peuvent mourir. Il faut faire comprendre à l'enfant que la mort concerne toutes les tranches d'âge et tous les types de personnes, même s'il n'y a pas de répartition uniforme.

- « Quand tu seras mort, je pourrai avoir ceci ? »

Dans cette question, on retrouve tout le côté égocentrique du jeune enfant, il ne se rend pas compte de l'irrévérence de sa question. Il ne faut dès lors pas le gronder ou le punir devant son interrogation mais lui expliquer, lui parler... Derrière cette question se cachent en effet la peur de son futur sans l'adulte qu'il questionne, la peur de perdre ses habitudes, mais aussi l'amour qu'il voue à l'autre.

- « Est-ce de ma faute ? »

L'enfant peut croire qu'il a causé le décès par des actes ou des paroles méchantes. Cette culpabilité qui ne peut pas être extériorisée est d'autant plus difficile à détecter.

Il faudra naturellement rassurer l'enfant : s'il est normal qu'il éprouve des regrets par rapport à ses actes ou paroles, ils n'ont en rien causé le décès.

- « Est-ce que d'autres vont mourir aussi ? »

L'enfant va craindre que ce type nouveau d'événement ne se répète dans son entourage. Il faut lui faire comprendre que, la plupart du temps, les décès n'ont pas de lien de cause à effet entre eux, sans nier le fait que chacun de nous meurt un jour. En ce qui concerne sa propre disparition, l'enfant peut la concevoir mais, étant donné son jeune âge, jamais dans un avenir proche.

- « Est-ce que les adultes pleurent ? »

Il est important de ne pas masquer sa tristesse à l'enfant : ce dernier ne doit pas avoir l'impression d'être différent parce qu'il pleure ou qu'il est triste. Pour l'enfant, le fait de

pleurer la disparition de quelqu'un montre qu'on aimait cette personne. Il faut cependant lui faire comprendre que les adultes ne pleurent pas devant les autres ou expriment leur tristesse autrement, par une perte d'appétit par exemple.

- « Est-ce qu'on va devoir déménager, est-ce que je peux avoir ses jouets ? »...

L'adulte pourrait même être choqué par ce genre de questions. Ce n'est pourtant, pour l'enfant, qu'une façon d'exprimer que la vie doit continuer, tout en étant différente, et de manifester son souci des aspects matériels. L'enfant doit donc être rassuré sur son avenir sans la personne défunte.

- « Comment sait-on qu'on est mort ? »

Lors d'une des activités qu'elle a proposées à ses élèves, S. Mazy s'est penchée sur cette question avec les enfants. Ils ont répondu presque en cœur : « On ne bouge plus ! ». Avec eux, elle a alors arrêté de bouger mais « nous n'étions pas morts ». Un autre enfant a alors dit que ça ne suffisait pas, pour être mort, il fallait fermer les yeux. « Nous avons alors fermé les yeux ». Mais « nous n'étions toujours pas morts ». Un dernier a alors dit que quand on était mort, on ne respirait plus. Nous avons donc essayé d'arrêter de respirer et nous n'y sommes pas parvenus. Dès lors, nous en avons conclu que lorsqu'on était mort, on ne respirait plus.

### **Petite bibliographie**

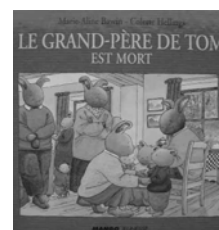
Voir bibliographie baladins



« *Petit-Lapin Hoplà* » ; ELZBIETA. Ecole des Loisirs, 2001 (Pastel)

Cette histoire, librement inspirée de la comptine " Cock Robin ", raconte l'histoire d'un petit lapin renversé par la voiture du renard ; le chien le conduit à l'hôpital, la souris le voit mourir, le coq annonce sa mort... Viennent ensuite les différentes étapes qui suivent ce décès, les rites mortuaires et funéraires.

« *Le grand-père de Tom est mort* » ; BAWIN Marie-Aline, HALLINGS Colette. Le grand-père de Tom est mort. Magnard Jeunesse, 2000.



Grand-père est mort. Rien ne va plus à la maison, les repères du quotidien sont bouleversés. La famille de Tom va tenter de rendre l'absence du grand-père plus supportable en figurant sa présence par un rosier. C'est ainsi qu'au fil du livre, la situation va évoluer jusqu'à un retour à une vie plus paisible.



« *Tu te souviens ?* ». BECK Martine, BONHOMME Marie. Tu te souviens ? Kaléidoscope, 2001.

Deux ours, Barzolo et Barzolino, songent à leur enfance ainsi qu'aux joyeuses vacances partagées à la montagne avec leur grand-père : promenades, baignades et parties de pêche. Même si leur grand-père n'est plus, mille détails dans son chalet ravivent leurs souvenirs, et le rendent présent à nouveau. La douceur et la fraîcheur du graphisme viennent compléter un texte émouvant qui aborde avec une extrême délicatesse le thème du souvenir, et par là-même celui du deuil.

« *Jamais je ne t'oublierai* » ; DEVOS Lydia, Jamais je ne t'oublierai. Grasset Jeunesse, 1990.

Le grand Rat vient de mourir en laissant une fille si petite qu'elle ne comprend rien et un fils, le petit Rat, qui a tant de chagrin qu'il voudrait mourir lui aussi. Le vieil hibou si sage, explique à l'enfant Rat que s'il meurt, il ne pourra pas se marier, il n'aura pas d'enfants et personne ne pourra raconter à personne les histoires du grand Rat. C'est donc en hommage au passé et avec le goût de l'avenir que le petit Rat décidera de poursuivre son aventure sur Terre.



« *Gros-Papy* » ; DROS Imme, GEELLEN Harrie. Gros-Papy. Pastel, 1993.

Jérémie n'a pas connu son grand-père maternel. Son Gros Papy avait un ventre tout rond, il savait tout faire, il connaissait tous les jeux, toutes les histoires. L'enfant va trouver le moyen de faire exister pour lui ce merveilleux grand-père. Comme ses amis Philippe et Marc, il a deux bons-papas : un normal et un mort.

« *Ma Maman Ourse est partie* » ; GOUICHOUX René, TALLEC Olivier. Père Castor, Flammarion, 2003.

Histoire émouvante d'une petite ourse qui perd sa maman. Celle-ci est partie mais pas simplement en voyage, elle est partie pour toujours. Heureusement, son papa est là pour la guider et l'aider sur le chemin du deuil, pour l'aider à reconstruire son coeur à la manière d'une maison détruite.



« *Une maman comme le vent* » ; BERTRON Agnès, Une maman comme le vent. Actes sud junior, 2000. Louis et Lucas sont deux amis lapins. Louis connaît les mots-pour-ne-pas-se-laisser-marcher-sur-les-pieds, les mots-de-la-colère, ou bien encore les mots-qui-font-tout-oublier pour se réconcilier. Mais un jour, il ne trouve pas les mots. La maman de Lucas meurt et Louis a beaucoup de peine pour son ami. Sa maman tente de le consoler en lui adressant des paroles à la fois tendres et fortes sur les thèmes de la mort et de l'amour maternel. Mais quand Louis retrouve Lucas, à l'école, il aimerait à son tour reconforter son ami en lui disant des mots-qui-font-du-bien. C'est alors qu'une gêne s'installe entre les deux lapins. Louis prononce alors des mots-pour-parler-d'autre-chose... Ce n'est que sur le chemin du retour que le souffle du vent permettra à Louis de trouver les mots justes qui sauront apaiser le chagrin de son ami. C'est dit simplement avec beaucoup de pudeur et de poésie.

« *Un nœud à son mouchoir* » ; WESTERA Bette, VAN STRAATEN Harmen. Un nœud à mon mouchoir. Milan, 2000.

Antonin découvre « un profond chagrin » en assistant à l'enterrement de son grand-père. Mais, grâce à sa maman, qui lui donne le mouchoir rouge ayant appartenu au défunt, il va supporter la douleur en se remémorant les bons souvenirs et sa complicité avec son grand-père.



« *La découverte de Petit-Bond* » ; VELTHUIJS Max. La découverte de Petit-Bond. L'école des loisirs, Lutin poche, 1991.

Petit-Bond a fait une étrange découverte dans la clairière. C'est un merle qui ne bouge pas. Dort-il ? Est-il malade ? Que faut-il faire de lui ?... Avec ses amis, il organise de belles funérailles pour remercier le merle d'avoir si longtemps chanté pour eux. Toute l'après-midi, ils vont jouer ensemble et trouvent la vie formidable. En repassant sous l'arbre, ils voient un autre merle chanter sur la branche.

« *Les couleurs de la vie* » ; WILD Margaret, Brooks Ron. Les couleurs de la vie. Pastel, 1997.

Rosaline est un petit cochon qui vit avec sa grand-mère cochon. Un jour, grand-mère se sent faible, elle doit se préparer à partir et doit faire ses recommandations à Rosaline.



« *Au revoir Blaireau* » ; VARLEY Susan. Au revoir Blaireau. Folio Benjamin, 1994.

Blaireau doit mourir mais il n'est pas triste. Ce qui le dérange le plus, c'est la peine de ses amis Lapin, Taupe, Grenouille. Blaireau les quitte mais il est toujours là à travers ce qu'il a apporté à chacun d'eux de son vivant.

« *Cet été-là* » ; VINCENT Gabrielle. Casterman, 1994.

Ernest et Célestine ont accompagné Gazou durant sa maladie. Après sa mort, Ernest et Célestine se rappellent... Ils retournent sur les lieux de leurs balades, ils se remémorent les bons moments. Le livre retrace tout en douceur les événements vécus par chacun, sans les dramatiser.



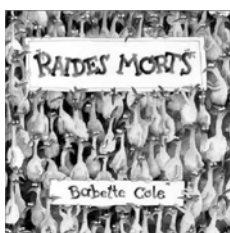
« *Moi et rien* » ; CROWTHER Kitty. Pastel, 2000.

Lila s'invente un personnage imaginaire, Rien, qui va l'aider à apprivoiser le désarroi provoqué par la mort de sa mère et lui permettre grâce à la germination d'une fleur mythique, le Pavot Bleu de l'Himalaya, de rétablir la communication avec son père perdu et isolé dans sa douleur.

« *Grand-père s'en est allé* » ; FRIED Amélie. Acte sud junior, 1997.

Le grand-père de Bruno est mort. Il est exposé sur la grande table du salon. Le garçonnet s'interroge sur la mort, sur l'enterrement au son de la fanfare municipale. Comment peut-il être en même temps au cimetière et au ciel ?

Mais, petit à petit, l'interrogation fait place à des sentiments : passant par toutes les émotions (l'indifférence, l'incompréhension, la colère, l'étonnement, la tristesse et enfin l'apaisement), Bruno apprend à vivre et à comprendre le décès d'un être proche et cher. Pourtant, la peine, la douleur s'estompent au fil du temps, au fil des pages.



« *Raides morts* » ; COLE Babette. Seuil Jeunesse, 1996.

Mais comment peut-on en arriver là ? Tout vieux, tout chauves et tout ridés ? C'est à peu près la question que posent deux enfants à leurs grands-parents qui, bien loin de s'offusquer, reprennent le fil des événements à leur début, c'est-à-dire au berceau (où ils étaient déjà chauves et ridés). Enfance jalonnée de bêtises et d'expérimentations diverses, mariage explosif, métiers casse-cou, naissances sont contés avec une verve loufoque irrésistible pour arriver à leur terme inévitable : «Et même si nos vies ont été exceptionnelles, un beau jour, comme tout le monde nous tomberons... raides morts.»

Avec le coup de crayon stimulant de l'auteur, la vie, l'amour, la mort, c'est pas si triste.

« *Et après...* » ; DORAY Malika. Didier Jeunesse, 2002.

Un petit lapin conte ses souvenirs, lorsqu'il partageait les mercredis après-midi avec sa grand-mère. Il se promenait, allait à la fête ou s'endormait dans ses bras. Mais, un jour, arrive la mort et toute la famille



doit faire son deuil de ces moments tendrement partagés. Dans des explications simples, avec le soutien de sa mère et par des actions presque quotidiennes mais hautement symboliques, ce petit bonhomme pourra garder dans son cœur le souvenir de sa grand-mère.



« *Au secours, les anges !* » ; LENAIN Thierry, BLOCH Serge. Nathan, 2000.

Les parents de Léo et de sa petite sœur sont morts. On n'y peut rien. Ils vivent maintenant chez leur oncle et tante qui les aiment beaucoup et s'occupent bien d'eux ; mais Léo a trop de chagrin; sa petite sœur, elle, ne comprend pas et les réclame. Quand elle dort, Léo pleure. Un jour où vraiment il n'en peut plus, il décide d'aller avec sa petite sœur se noyer dans l'océan. Il y rencontre la Mort avec son radeau qui les invite au voyage. Mais deux anges apparaissent, ce sont les anges de leurs parents qui disent à Léo: si vous disparaissiez, nous disparaissions tous, toute la famille. Les deux anges les enveloppent de leurs ailes et les ramènent sur le sable sec.

« *Max, mon frère* » ; ZEEVAERT Sigrid. Bayard poche, 1998.

Johana et Max sont jumeaux. Entre eux, il y a des hauts, des bas, des jours où l'on s'adore, d'autres où l'on se déteste. Un jour de vacances, Max tombe d'un arbre et souffre d'une entorse. Une radio révèle qu'il est atteint d'un cancer des os. La vie bascule d'un coup. Jo comprend à quel point elle aime son frère; elle suivra pas à pas la lente évolution de la maladie et accompagnera son jumeau avec une très belle complicité jusqu'à la mort. Max mourra entouré de ceux qu'il aime.



« *C'est ça Nikita* » ; VENT DES HOVE Yaël, COPPEE benoît. C'est ça Nikita. Alice jeunesse, 2001.

Un livre dans lequel l'illustration prime sur le texte mais où l'émotion est plus que présente à chaque page. C'est l'histoire simple d'un enfant qui perd son chat et qui l'exprime avec les mots de la simplicité.