

Découvrir la JEC



MEMO



- 2H
- autant de jeunes que vous voulez réunis en plusieurs équipes
- feuilles, stylos, post'it



OBJECTIFS

- Découvrir la JEC à travers des épreuves
- dans ses piliers
 - dans sa méthode
 - dans sa vie en équipe
 - dans l'importance du sens critique
 - son logo

POINTS D'ATTENTION



- Prévoir un budget
- rendre la séance interactive
- préparer les éléments des différentes composantes à l'avance
- avoir un nombre suffisant d'animateur

DEROULE



La découverte se fait au travers de cinq épreuves :

- Grille mot caché
- Puzzle à découper en seize cases du logo de la JEC (couleurs)
- Jeu du Bâton (se coordonner en équipe)
- Le Cube (inscrire sur chaque face les étapes du projet)
- Les 9 points (relier 9 points sans lever le crayon)
- Dessin à l'aveugle (écouter et appliquer les consignes)
- Dans cinq extraits de chansons découvrir les cinq piliers de la JEC

Celles-ci peuvent se dérouler en même temps.

EVALUATION POSSIBLE

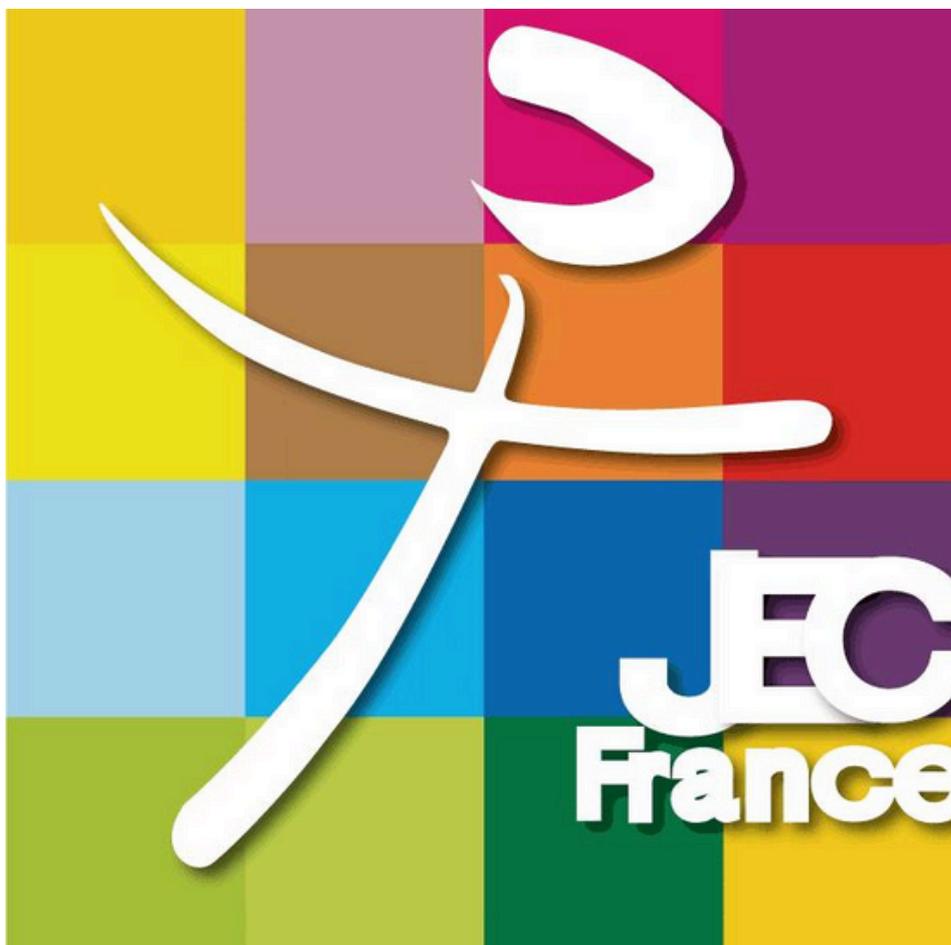
- Avez vus compris les principes de la JEC ?
- Est-ce que ça vous donne envie de vous engager ?

Grille mots cachés	Découverte des mots Voir Juger Agir	Avoir trouver les trois mots dans la grille (ou la première équipe à le faire) on donne l'indice.	Imprimer la grille de mots
---------------------------	--	--	----------------------------

Temps : 10mn
 Une fois les mots trouvés, " Voir Juger Agir", dire ce que ça recouvre et dire que c'est la démarche de la JEC.

A	R	D	U	X	I	A	J	O
Q	C	D	R	J	B	Y	O	U
Z	V	K	E	U	R	H	G	N
D	Q	O	U	G	S	V	G	H
C	D	F	I	E	T	N	L	J
E	Z	F	A	R	I	G	A	T
Q	O	R	V	F	P	H	E	B
R	N	L	I	E	D	O	M	A

Puzzle à découper en seize cases (couleurs)	Log o de la JEC	Avoir réussi à faire le puzzle le premier (faire au moins deux équipes), c'est à ceux qui ont gagné que l'on donne l'indice.	Imprimer en double au moins en couleur et sur papier épais puis découper.
--	-----------------	--	---



Jeu du Bâton	Importance de la complémentarité dans une équipe	On donne l'indice si l'épreuve est réussie.	un bâton ou une règle d'un mètre ou plus de long
---------------------	--	---	--

Informations pratiques

Durée de l'animation : 10 minutes

Nombre de participant-e-s : pas plus de 10

Nombre d'animateurs-trices : 1 animateur-riche

Matériel : un bâton ou une règle d'un mètre ou plus de long

Public : tout public

Disposition de l'espace : un espace assez spacieux

Objectifs de l'animation

Permettre la cohésion du groupe.

Prendre conscience des mécanismes de compétition et de coopération.

Prendre conscience de ses propres comportements au sein d'un groupe et de sa place dans celui-ci.

Résumé de l'animation

Cette animation met à l'épreuve un groupe de personnes qui doit poser une règle par terre sans que personne ne détache son doigt de la règle.

Déroulé de l'animation

Les participant-e-s forment une seule et même ligne et tendent leur bras un avant, avec un index tendu.

L'animateur-riche explique la consigne : les participant-e-s vont devoir coopérer pour déposer la règle (ou le bâton) à terre sans que jamais aucun-e des participant-e-s ne détache son doigt de la règle ou du bâton. Puis il pose la règle (ou le bâton) sur les doigts des participant-e-s et les laisse faire.

Note à l'animateur-riche : il est important de rappeler l'esprit coopératif de ce jeu, il faut s'écouter, être attentif aux énergies de chacun, faire des décomptes si possible pour faire baisser la règle ou le bâton en même temps. Attention aux phrases et remarques qui peuvent être vécues de façon désagréable par les participant-e-s (du type : « mais baisse ! qu'est-ce que tu fais ! arrête ! » etc).

Dessin à l'aveugle	Savoir s'écouter et savoir s'exprimer. Voir que l'on ne comprend pas toujours la même chose même quand on nous dit une même chose.	Avoir représenté un dessin proche de celui d'origine.	Avoir imprimé les dessins ou fait à l'avance des dessins sur des feuilles.
---------------------------	--	---	--

Dessin à l'aveugle

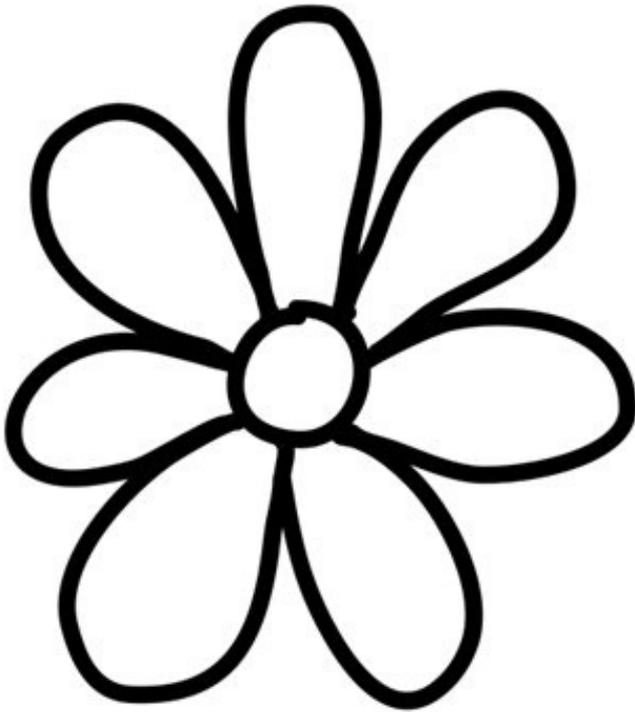
Temps : 15mn

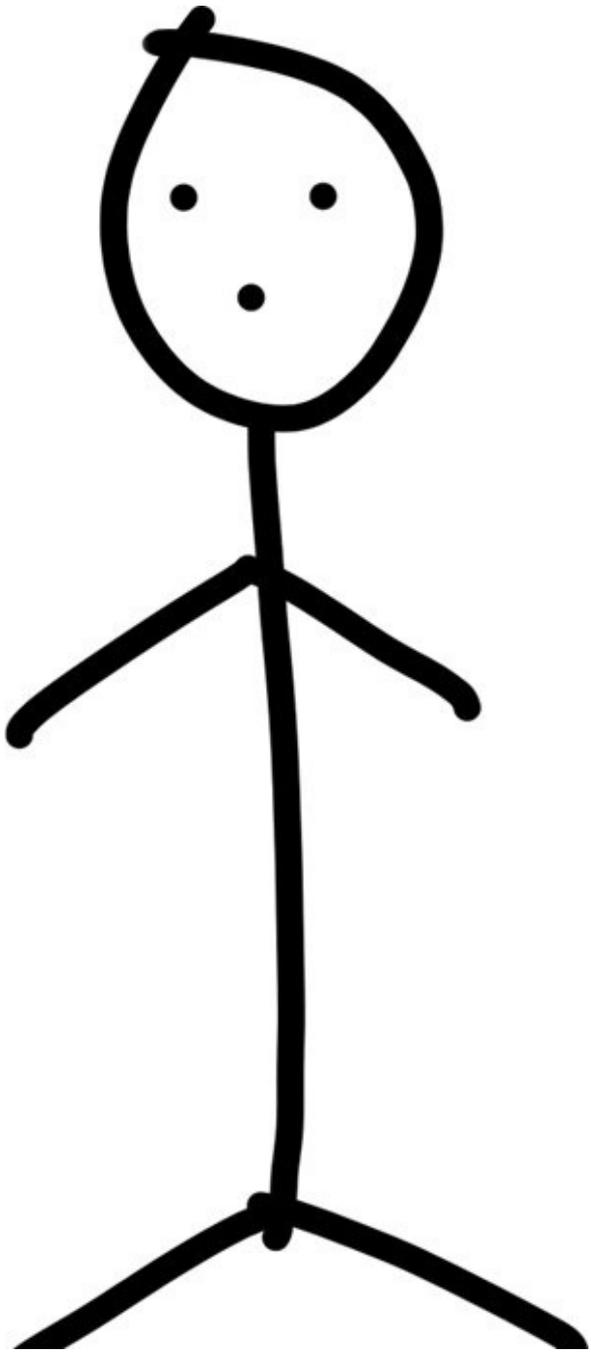
Une des personnes est détentrice d'un dessin. Les autres personnes, qui ne voient pas le dessin, doivent écouter les instructions verbales sans que la personne dise le mot générique (par exemple pour un visage : un rond, deux traits verticaux, etc...) et tenter de le redessiner sans le voir.

Matériel : découper les images ci-dessous.

Donner à chacun une feuille et un crayon.

A tour de rôle les un participant vient tente de faire redessiner le dessin qu'il a tiré au sort.





<p>Des chants qui disent : Dans 5 chansons : 5 piliers</p>	<p>Les piliers sont une façon de penser et d'organiser l'action et la réflexion.</p>	<p>Trouver les 5 piliers de la JEC (Société, Ecole, Eglise, Internationale, Environnement).</p>	<p>Avoir les textes imprimés ou plutôt prévoir de passer les extraits des chansons.</p>
---	--	---	---

Des chanteurs disent

Temps : 15 mn

Trouver les piliers de la JEC en vous aidant des extraits de chanson à faire écouter (juste l'extrait) aux participants. Pour cela il faut du matériel pour diffuser et pour entendre les chansons, un ordinateur ou un téléphone portable peut être suffisant.

En écoutant les chansons ou en les lisant, deviner le thème principal de chaque extrait ou chanson : - d'abord écouter ou lire le texte entier et ensuite demander à une équipe ou aux équipes qui a trouvé.

Il changeait la vie (Jean Jacques Goldman)

<https://www.youtube.com/watch?v=0-5vdra91Wk>
'à 1mn 13 du début '

C'était un professeur, un simple professeur
Qui pensait que savoir était un grand trésor
Que tous les moins que rien n'avaient pour s'en sortir
Que l'école et le droit qu'a chacun de s'instruire
Il y mettait du temps, du talent et du cœur
Ainsi passait sa vie au milieu de nos heures
Et loin des beaux discours, des grandes théories
A sa tâche chaque jour, on pouvait dire de lui
Il changeait la vie

Esprit créateur, souffle sur l'église

(Raoul Mutin/Jo Akepsimas/ADF-Musique)

<https://www.youtube.com/watch?v=I5bxzhIXpCA>
(début)

ESPRIT CRÉATEUR, SOUFFLE SUR L'ÉGLISE
SUSCITE EN NOS CŒURS DES PROPHÉTIES!
FAIS GRANDIR LA JOIE, JAILLIR DES
SURPRISES,
TRESSAILLIR EN NOUS MILLE MERCI !

1. Inspire-nous des songes, Esprit de vérité,
Disperse le mensonge, Prends-nous dans ta clarté.

Petite Terre (HK)

<https://www.youtube.com/watch?v=5ur6DWdE-HE>
(à partir de 2mn12)

Petite Terre où j'ai grandi
Petite Terre qui m'a vu naître
Petite Terre, petit pays
Petite Terre de nos ancêtres

Se pourrait-il que l'on se souviene
Tu es l'horizon et le ciel
L'eau que l'on boit à la fontaine
Notre sol et notre sel
Pour toi je ne m'en fais pas tant
Tu en verras bien des printemps
Car il pleuvra comme il a plu
Quand les humains auront vécu

Si tous les gars du monde

(les compagnons de la chanson)
<https://www.youtube.com/watch?v=wGwHnFUDmww>

Si tous les gars du monde
Décidaient d'être copains
Et partageaient un beau matin
Leurs espoirs et leurs chagrins
Si tous les gars du monde
Devenaient de bons copains
Et marchaient la main dans la main
Le bonheur serait pour demain

Ne parlez pas de différence
Ne dites pas qu'il est trop blond
Ou qu'il est noir comme du charbon
Ni même qu'il n'est pas né en France
Aimez les n'importe comment
Même si leur gueule doit vous surprendre

Société tu m'auras pas ! (Renaud)

https://www.youtube.com/watch?v=Un_-lgrUIoM

(à 26 secondes du début)
J'ai chanté dix fois, cent fois
j'ai hurlé pendant des mois,
j'ai crié sur tous les toits
ce que je pensais de toi,
société, société,
tu m'auras pas.

Les étapes d'un projet

Temps : 20 mn

Réaliser un dé en papier / carton

Inscrire sur chaque face une étape pour réaliser un projet

L'idée est de prendre un moment pour réfléchir ensemble à ce qu'il faut pour aller au bout d'un projet. Il ne s'agit pas ici de donner de « bonnes » réponses... le dé pourra être gardé pour une autre réunion.

