

«Ne négocions que ce qui est négociable !!!

- Jeu en préambule à l'élaboration d'une Règle de Vie Lutins -

Bonjour,

Tu utilises sans doute une Règle de vie dans ta Ronde, moyen pédagogique au service de la méthode scout et d'apprentissage de la citoyenneté. Es-tu sûr que cette Règle de vie en soit vraiment une ?

Cette fiche se propose de clarifier certains éléments pour que l'élaboration de la Règle de vie dans ta Ronde ne soit pas un moment barbant, un rituel encrassé, un temps où les enfants, ou les jeunes, régurgitent ce qu'ils pensent qu'on attend d'eux, bref, tout, sauf un espace de formation à la citoyenneté. Qui s'étonnera alors que cette Règle de vie ait du mal à être respectée ?

Tout d'abord mettons-nous d'accord sur certaines notions :

La loi : elle n'est pas négociable et rappelle les règles fixées par la République (législation) et celle de l'Association (ses valeurs). Par exemple, les drogues, le racisme, la xénophobie, le bizutage,.... sont interdits.

Le règlement : il n'est pas négociable et fixe les règles choisies par le responsable de la Ronde et son équipe (le directeur et son équipe pendant un camp) concernant le fonctionnement de l'activité (du camp ou du séjour); il intègre le règlement intérieur du lieu dans lequel on se trouve. Par exemple, les horaires, le port d'une casquette lié au soleil, le lavage des mains avant les repas, la présence d'une réserve d'eau à côté du feu,.... sont des choix éducatifs des adultes.

La règle de vie : elle est négociable par les enfants ou les jeunes et fixe leur choix quant à la vie quotidienne et aux activités; elle est évolutive. Ici, il est difficile de donner des exemples car ces règles dépendent du groupe, du lieu et d'autres contraintes ; ainsi la gestion de l'utilisation des cabanes par des Lutins peut faire partie de la Règle de vie.

Puisque le Jeu est un moyen éducatif au service de notre pédagogie, jouons : voici un jeu à postes qui va permettre de distinguer Loi / Règlement / Règle de vie et servir de préambule à la mise en place de la Règle de vie lors d'un Conseil qui suivra.

TYPE DE JEU : jeu à postes

DURÉE : de 1h30 à 2h00

NOMBRE DE PARTICIPANTS : une Ronde (ou un groupe devant fonctionner ensemble) + 1 responsable par poste

MATÉRIEL : 1 passeport par équipe (il est fonction du thème de l'activité ; voir fiche 1 un exemple de passeport pour une équipe de Lutins), 1 fiche de poste par responsable (voir les fiches 2, 3 et 4 qui sont aussi des exemples de postes réalisés par un jeu Lutins), des stylos.

DÉROULEMENT : Les enfants/jeunes, répartis en équipes tournent sur différents postes ; ces équipes peuvent être les équipes de vie, les équipages, les équipes de couchage ou simplement des équipes créées pour le jeu. Au fur et à mesure du passage sur les postes, les enfants/jeunes notent sur le passeport de l'équipe les règles qu'ils ont cru voir évoquées. Il n'est pas nécessaire de passer plus de 30mn par poste. Après avoir fait le tour de tous les postes, les équipes remettent leur passeport aux responsables.



Le lendemain ou l'activité suivante, la Ronde se réunit autour des responsables. Cette réunion peut être menée par un enfant/jeune si la Ronde en a l'habitude, mais ce sont les responsables qui vont expliquer les différentes notions autour de la Règle de vie. Ils rappellent :

- 1 - que nous appartenons à un pays qui a des **lois** auxquelles nous devons obéir ; que nous appartenons à une association qui prône certaines valeurs d'où découlent des principes (les Lutins ont une loi « Les chemins de l'aventure Lutin», les éclaireurs/ses ont la leur « La règle d'or », on peut lire l'article 1 des statuts des EEDF à des JAE - voir annexe 1). Il est utile d'afficher alors cette loi des EEDF. Ses règles sont non négociables et doivent être respectées par tous.
- 2 - que nous sommes dans un lieu qui a peut-être un **règlement intérieur** (celui du local, de l'investissement, celui des responsables, ...) qui a été décidé par des adultes ; que ses règles sont non négociables et doivent être respectées par tous. Il doit lui aussi être affiché.
- 3 - que la **Règle de vie** rassemble toutes les autres règles, qu'elle permet à chacun de bien vivre au sein de la Ronde. Elle est négociable et évolutive.

Le responsable du jeu à postes remet alors les passeports aux équipes qui vont faire le tri des règles qu'elles ont écrites : quelles sont les négociables ? Quelles sont les non négociables ?

Le conseil se réunit ensuite pour entendre les équipes proposer les règles négociables. Le groupe débat, amende, et rédige ainsi ses règles de vie pour un lieu et un temps donnés. Il y aura probablement peu de règles et il faudra peut-être les reformuler. Lorsque l'ensemble des règles est clair, il forme la Règle de vie de la Ronde qui doit être mise au vote : chacun va devoir la respecter et chacun en est garant. Puis elle est recopiée sur un grand format et affichée à côté des loi/règlement.

La Règle de vie va vivre et peut évoluer : il suffit qu'un membre de l'unité soit en désaccord et demande la réunion du conseil pour en parler. Une règle peut aussi disparaître si on constate son inutilité.

Tu trouveras en annexe 2, une Règle de vie écrite pour te faire réfléchir à ce qui est négociable et ce qui ne l'est pas.

Éclaireusement tien

L'Equipe Nationale Pédagogie

Fiche 2 : Poste «Valeurs»

Lorsque les Lutins arrivent à ce poste, tu leur parles rapidement de l'Association des Eclaireuses et Eclaireurs de France et des valeurs qui sont les siennes : démocratie, laïcité, coéducation, écocitoyenneté, solidarité.

Après avoir expliqué ces mots tu leur demandes de les illustrer sur une affiche où tu auras collé un logo EEDF.

C'est cette affiche qui servira de référence lors du Conseil de Ronde où les Lutins vont élaborer leur Règle de Vie.

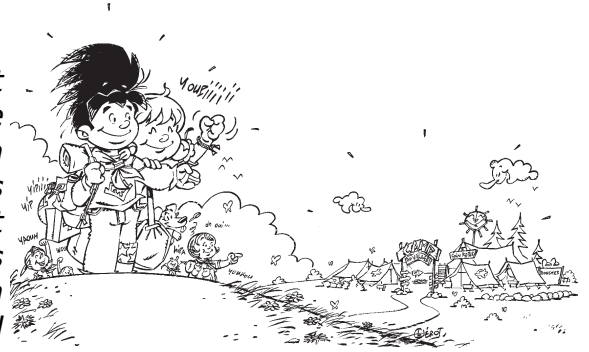
Ce temps lors du jeu pour la Règle de vie, n'empêche pas la Ronde d'avoir aussi d'autres temps de réflexion sur les valeurs des Eclaireuses et Eclaireurs de France.

Fiche 3 : Poste «Contes»

Lorsque la Ronde arrive à ce poste, tu leur lis le conte ci-dessous, puis tu leur laisses entre 5 et 10 min pour formuler des règles qui peuvent améliorer la vie de la Ronde ; ils doivent les écrire ou les dessiner dans leur passeport. Tu peux aussi leur écrire.

«Connaissez-vous Athanase ? Athanase est Lutin .

Ce matin, Athanase mal réveillé, enfille ses chaussettes à l'envers. Et crac ! Voilà une drôle de journée qui s'annonce : la lune décide de ne pas se coucher et reste accrochée dans le ciel. Pauvre Athanase ! En arrivant à l'activité, il commence par s'empêtrer, patatras il s'écale dans les aiguilles de pin. Le nez au ras du sol, il hésite à se relever, d'autant que devant ses yeux une pierre semble cacher de bien intéressants secrets. Il la soulève et découvre toute une tribu de fourmis qui a construit son village, là, sous la pierre, bien à l'abri des rayons du soleil très chaud. Athanase prend alors une aiguille de pin et commence à agacer les fourmis. Vite ! La tribu s'affole et tente de cacher les œufs qui se trouvent maintenant exposés aux terribles rayons. Et comme une fourmi vient de le piquer, notre Lutin prend une grosse pierre et écrase la fourmilière. «Voilà une bonne chose de faite !» pense-t-il en se relevant.



En rejoignant ses copains, notre joyeux larron retrouve sur le chemin le chewing-gum qu'il a jeté tout à l'heure : c'est la tribu fourmi qui est en train d'essayer de le rapporter dans le garde-manger de la fourmilière. «Comme je suis un bon Lutin, je vais aussi vous donner le papier de mon carambar » ; et joignant le geste à la parole, Athanase engloutit un énorme carambar à la fraise et jette le papier par terre. Mais les fourmis n'ayant pas l'air d'aimer la fraise et délaissant le papier de bonbon, il continue son chemin.

Il prend son couteau et va sculpter son nom sur un arbre. Il creuse un superbe A et dessine un carré autour. Le couteau découpe l'écorce, la sève coule et Athanase fait des petits trous tout autour. Avec beaucoup de plaisir, il contemple son œuvre et se dit qu'il reviendra plus tard pour parfaire son travail.

Ramassant des bouts d'écorce, cassant des branches, il se met à construire une petite cabane. Sous ce tas de bois vert et de brindilles, il glisse du papier journal et, ô joie, il trouve un mégot qui fume encore ! De quoi pouvoir faire une jolie flambée car le vent froid soufflant fort, malgré le soleil, il se sent engourdi.



Mais à ce moment-là, il sent une démangeaison dans sa chaussure droite ; il découvre une énorme fourmi curieuse et furieuse d'être emprisonnée dans sa basket. Il s'aperçoit alors, en délogeant la petite bête, que sa chaussette est enfilée à l'envers. Il vérifie son pied gauche; là aussi la chaussette est à l'envers ! Vite, il les remet à l'endroit et crac ! voilà la lune qui reprend sa course dans le ciel. C'est alors que notre petit Athanase, comme réveillé d'un vilain cauchemar, s'aperçoit qu'il a mal agi pendant ce début de journée.

Et toi, sauras-tu trouver les vilaines actions dont s'est rendu responsable notre malheureux Athanase ?»

COMMENTAIRES DE L'ÉQUIPE « PROGRAMMES ÉDUCATIFS »

Tu peux réécrire ce conte pour l'adapter à la réalité de ton camp ou celle de ton lieu d'activité d'année (nom des lieux, thématique du camp ou du projet en cours, nom des personnages, règle à respecter, ...).

Lorsque les Lutins arrivent à ce poste, tu leur fais passer collectivement un des quizz ci-dessous, puis tu leur laisses 5 min pour formuler des règles qui peuvent améliorer la vie de la Ronde ; ils doivent les écrire ou les dessiner dans leur passeport, tu peux aussi leur écrire.

QUAND TU TE RÉVEILLES LE MATIN

- Tu réveilles tes meilleurs copains, cela sera mieux pour jouer.
- Tu te lèves sans faire de bruit, un responsable réveillera les derniers pour le p'tit déj.
- ▲ Tu fais le cocorico du coq, tout le monde doit se lever, la journée appartient aux « lèvent tôt ».



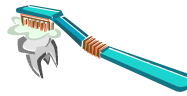
AU P'TIT DÉJ. TU ES PLUTÔT :

- ▲ Le lièvre le plus rapide du camp, en 5 minutes c'est fini.
- Le lièvre et la tortue : un jour c'est 5 minutes, demain 40 minutes.
- La tortue : rien ne sert de manger vite, il faut juste prendre son temps.



LA TOILETTE DU MATIN (LAVAGE DES DENTS, DES MAINS, DE LA FRIMOUSSE) C'EST :

- Un petit peu chaque jour pour entretenir la machine.
- Les jours pairs les dents, les impairs le reste.
- ▲ Tu y penses et puis tu oublies.



LES TEMPS DE REPAS (LES MIDIS ET LES SOIRS) C'EST :

- Après le bon appétit, c'est chut plus de bruit.
- ▲ Comme un dimanche matin sur le marché, c'est à celui qui crie le plus fort.
- Bon appétit et on discute tranquillement.

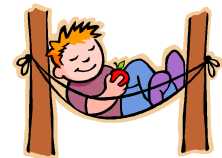


TU N'AIMES PAS (OU TU PENSES NE PAS AIMER) CE QUE TU AS DANS TON ASSIETTE) :

- ▲ Tu remets tout dans le plat sans rien toucher.
- Tu en prends une cuillère à soupe que tu manges et puis après tu verras.
- Tu manges la moitié de la moitié de la cuillère juste pour essayer.

AU TEMPS CALME, APRÈS LE REPAS DU MIDI :

- Tu es très fatigué, c'est la sieste pour tout le monde.
- ▲ Tu débordes de forme, tu pousses tout le monde à courir.
- Tu te reposes en lisant, en faisant un jeu de dames, en écoutant un conte..



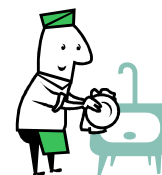
C'EST LE GOÛTER !

- Tu manges un peu et boit aussi.
- ▲ Tu n'en prends pas c'est pour les bébés.
- Tu prends le gâteau mais tu ne bois pas.



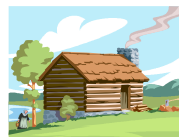
LA VAISSELLE APPROCHE :

- Ca n'est que pour les autres mais tu aides un peu.
- La vaisselle ça regarde tout le monde, on l'a dit dans la règle de vie.
- ▲ Tu te précipites aux toilettes.



C'EST LE TEMPS LIBRE :

- ▲ Tu pars sans prévenir où tu vas.
- Tu veux en profiter pour finir ta cabane.
- Tu veux obliger les autres à jouer avec toi.



AU COUCHER, TU N'AS PAS TROP SOMMEIL :

- Tu demandes à rester dans la pièce pour lire un livre.
- Tu vas te coucher et quand les responsables seront partis, tu raconteras plein de blagues.
- ▲ Tu refuses de te mettre en pyjama et tu boudes.



COMMENTAIRES DE L'ÉQUIPE « PROGRAMMES ÉDUCATIFS »

Tu peux inventer un quizz qui corresponde aux sujets que tu veux traiter avec tes Lutins ; ici le questionnaire A traite plutôt de la gestion de la vie quotidienne et le questionnaire B de la sociabilité.

Réponse questionnaire A

Compte ton nombre de carrés, de ronds et de triangles.

Quels sont les plus nombreux, les carrés, les triangles ou les ronds ?

SI TU AS PLUS DE RONDS ●

Bravo ! Pour toi il n'y a plus de mystère ! Pour profiter du camp pleinement tu sais ce que tu dois faire. Alors surtout amuse-toi bien et pense à nous écrire.

SI TU AS PLUS DE CARRÉS ■

C'est pas mal, tu as bien compris certaines choses mais il y a quelques points où tu dois être vigilant(e). Pour être en forme pendant le camp n'oublie pas de boire, de te reposer, de te laver un peu tous les jours, etc. Encore un petit effort et ce sera très bien.

SI TU AS PLUS DE TRIANGLES ▲

Oh la la la ! Tu dois absolument faire attention, à la fin de la journée tu seras très vite épuisé(e) ! Tu risques même d'être malade. Manger, boire, se reposer, aider les autres... C'est très important pour être bien dans son corps. Alors fais un effort pour que ton camp se passe bien.



1 - AU GOÛTER, IL Y A DU RAB DE CHOCOLAT, MAIS IL N'Y A PLUS QUE TROIS CARRÉS POUR L'ÉQUIPE

- a) on tire au sort les trois qui en auront,
- b) on partage en deux chaque carré pour en avoir tous,
- c) c'est le plus fort qui mange les trois carrés,
- d) on jette les trois carrés pour ne pas faire de jaloux.

2 - AUJOURD'HUI, X S'EST LEVÉ DE MAUVAISE HUMEUR. IL (ELLE) N'ARRÊTE PAS DE RÂLER

- a) on attend que ça se passe en le (la) laissant tranquille,
- b) on le (la) taquine parce que c'est marrant de le (la) voir s'énerver,
- c) on essaie de lui rendre sa bonne humeur,
- d) on essaie de comprendre ce qui ne va pas.

3 - ON FAIT UN MATCH DE FOOT ET X NE SAIT PAS JOUER

- a) on se moque de lui, parce que, vraiment il (elle) est trop nul (le),
- b) on essaie de lui expliquer comment il faut jouer,
- c) on évite de lui passer le ballon, comme ça il (elle) ne fera pas de bêtises,
- d) c'est pas grave ! ce n'est qu'un jeu et c'est plus drôle si on participe tous.

4 - X EST MALADE ET DOIT SE REPOSER

- a) on se relaie chacun son tour pour lui tenir compagnie,
- b) on reste tous couchés pour qu'il (elle) ne se sente pas seul(e),
- c) la vie continue, on espère qu'il (elle) va se remettre,
- d) chouette, ça nous fera plus à manger !

5 - X A DONNÉ UN COUP DE PIED À Y, PARCE QU'IL (ELLE) L'AVAIT TRAITÉ DE «CON(NE)»

- a) on encourage Y à engager la bagarre en criant « du sang... » et « Mords'y l'œil »,
- b) on console Y en lui rappelant qu'on insulte pas les copains
- c) on ne s'en occupe pas,
- d) on calme le jeu en persuadant X et Y que ce n'est pas grave.













6 - QUELQU'UN VIENT DE DIRE QUELQUE CHOSE DE COMPLÈTEMENT IDIOT

- a) on fait semblant de ne pas avoir entendu,
- b) on éclate de rire et on se moque de lui,
- c) on lui fait croire que c'était très intelligent,
- d) on se retient de rire, puis on lui explique pourquoi c'est idiot.




Réponse questionnaire B

En fonction du nombre de  
vous dégagez les grandes tendances de l'idée que
l'équipe se fait des relations aux autres, de l'amitié...

	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6
a						
b						
c						
d						

Nombre de  :

Nombre de  :

Nombre de  :

Nombre de  :

TENDANCE

Le malheur des autres fait votre bonheur. S'ils sont nuls, tant pis pour eux !

TENDANCE

Avec les autres, vous cherchez surtout à éviter les ennuis. Les copains vous intéressent mais vous ne vous mêlez pas de leurs problèmes.

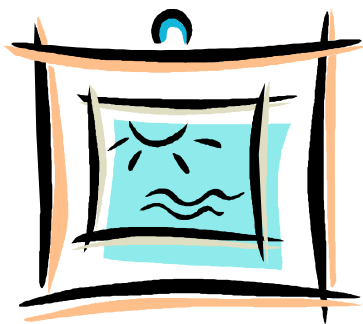
TENDANCE

L'amitié, ça se vit ! Un pour tous, tous pour un. Mais ça ne sert à rien de pleurer si ça ne va pas. Vous ferez avec...

TENDANCE

L'amitié c'est sacré ! Les autres, vous les respectez. Si quelqu'un ne va pas, pas question de s'amuser sans lui. Il faut régler le problème.

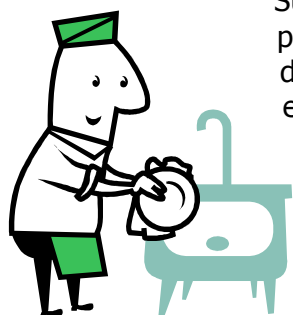
Fiche 5 : « Poste fresque »



Lorsque les Lutins arrivent à ce poste, tu leur proposes de peindre une fresque collectivement sur un sujet que tu leur donnes, ou qu'ils choisissent dans une liste, ou qu'ils tirent au sort ; puis tu leur laisses 5 min pour formuler des règles qui peuvent améliorer la vie de la Ronde ; ils doivent les écrire ou les dessiner dans leur passeport ou tu pourras leur noter.

S'il te reste du temps (les Lutins restent environ 15 min sur ton poste), tu peux leur proposer de peindre une autre fresque avec ensuite un temps de réflexion.

PARTICIPATION AUX TÂCHES DE LA VIE QUOTIDIENNE



Sur la feuille que tu leur donnes, tu auras, préalablement, dessiné un bac à vaisselle vide, du produit vaisselle, un tas de vaisselle sale et dans un coin un ballon de foot, des livres ou d'autres objets de loisir. Tu signales qu'on est après le repas de midi et tu demandes à chaque enfant de se dessiner.



SE PROTÉGER

Sur la feuille que tu leur donnes, tu auras, préalablement, dessiné un soleil qui tape fort et quelques enfants qui jouent sans chapeau avec un pull. Tu leur demandes de corriger et de compléter la fresque.

COMMENTAIRES DE L'ÉQUIPE « PROGRAMMES ÉDUCATIFS »

D'autres thèmes peuvent être envisagés : le pipi au lit, le rangement, les services, la toilette, le partage,...

Annexe : Une Règle de vie discutable

Un petit jeu maintenant ! Nous te proposons une règle de vie; à toi de la commenter, de l'amender, de retrancher des règles, en bref le travail que le Conseil des Lutins aurait probablement fait avant d'afficher cette Règle. Au bas de cette page tu trouveras les commentaires de l'équipe « Programmes éducatifs » : ils ne sont qu'indicatifs car une Règle de vie est forcément subjective.

RÈGLE DE VIE

1. Ne pas jeter les détritius ailleurs que dans les poubelles
2. Je sépare les gens qui se battent et leur demande pourquoi
3. Je fais les services (vaisselle, mise de table, point-info, bois pour la veillée) quand c'est à mon tour de le faire
4. Je respecte les autres
5. Je mets mon linge sale mais sec dans le sac à linge sale
6. J'enlève mes chaussures pour entrer dans le bloc douches
7. Je fais attention à ne pas gaspiller l'eau
8. Protéger la nature
9. Je partage les restes
10. Je mange calmement et j'attends que tout le monde ait fini pour quitter la table
11. C'est la Ronde qui choisit le chant de table
12. C'est Julien qui lance le chant de table



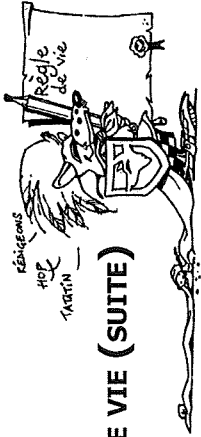
COMMENTAIRES DE L'ÉQUIPE « PROGRAMMES ÉDUCATIFS »

D'une manière générale, il n'est pas nécessaire de numéroter les règles, car il n'y a pas d'ordre de priorité. De plus, il est souhaitable que ces règles commencent par « Je ... » et n'utilisent pas une formule négative (autant que faire se peut).

Certaines règles n'ont pas à figurer dans une Règle de vie : la 4 et la 8 font partie des valeurs EEDF ; la 3, la 5 et la 7 ressemblent à des règles posées par des adultes (règlement intérieur).

La règle 10 est du domaine de l'éducatif : il est fort probable que ce ne soit pas un choix d'enfant mais d'adulte donc dans un Règlement intérieur.

La règle 12 peut sembler injuste, si Julien vit ça comme une punition; mais c'est bien à proprement parler une règle qui peut figurer dans une Règle de vie... si c'est le choix de Julien aussi.



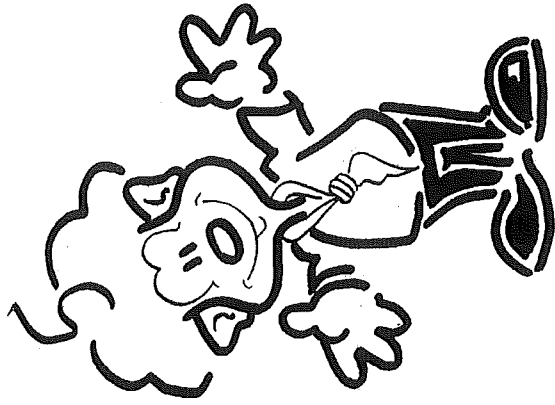
IDÉES DE RÈGLES DE VIE (SUITE)

Passeport de Jeu

des Lutins de la Ronde

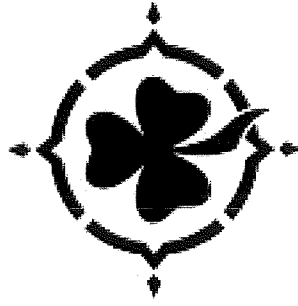
Appartenant à :

.....



Signature du Lutin

Je suis un Lutin et j'appartiens
aux Éclaireuses et Éclaireurs de France



ÉCLAIREUSES • ÉCLAIREURS
DE FRANCE

Note ou dessine ici les idées de règles
qui amélioreront la vie de la Boarde

Les Responsables copieront ici leur Règlement intérieur