Frontières



Un jeu collectif sur les frontières à franchir et à respecter.

OBJECTIF : Comprendre la différence entre « franchir des frontières » (avoir besoin l'un de l'autre, s'entraider, s'enrichir) et « dépasser des limites » (se combattre, se détruire…).

MATÉRIEL

- 4 feuilles blanches, bristol ou papier à dessin, format au choix.
- 1 feutre noir.
- 32 enveloppes ; le format dépend de celui des feuilles. Vous ferez votre choix après avoir lu le paragraphe « Préparation du jeu ».
- Laine, tissu, papier crépon, Canson : le tout en vert, jaune, rouge et bleu.
- Feutres ou crayons de même couleur.
- 8 sachets en plastique.

PRÉPARATION DU JEU (par les animateurs)

Avec le feutre noir, dessiner sur chaque feuille blanche un élément : un arbre, un feu, un soleil, de l'eau (robinet qui coule plutôt que lac ou rivière). Découper ces dessins en huit morceaux de puzzle (Attention, découper de façon à ce qu'on ne reconnaisse pas l'élément dès la 1re pièce). Puis, au dos de chaque pièce, inscrire une énigme (cf. les propositions ci-dessous). Les premières énigmes figureront sur des pièces peu représentatives, ainsi que la huitième. Glisser chaque pièce dans une enveloppe et classer celles-ci selon l'ordre des questions.

Constituer les équipes en les numérotant de 1 à 4. Si les enfants ont des âges différents, il faut faire des équipes inter-âges. Inscrivez le n° de chaque équipe sur les huit enveloppes de chaque série. Ne parlez pas des couleurs : celles-ci sont à trouver à travers les énigmes. La reconstitution du puzzle est une aide supplémentaire, particulièrement destinée aux plus jeunes de chaque équipe.

Préparer pour chaque équipe des feutres ou crayons des quatre couleurs : il faudra les cacher ou les donner avec la 7e enveloppe. Préparer dans les quatre sachets des tissus, bouts de laine, papier crépon… : une seule couleur par sachet. Ce jeu peut s'organiser en jeu de piste. On peut aussi jouer à l'intérieur : les quatre équipes, placées à quatre endroits différents, recevront l'une après l'autre les huit enveloppes.

Consignes à donner aux joueurs
Chaque équipe doit trouver « quelque chose » (élément de la nature…) et sa couleur, en répondant aux énigmes et questions contenues dans huit enveloppes. II faut aussi trouver les éléments et couleurs des autres équipes. En même temps que les 7e et 8e enveloppes, chaque équipe trouvera du matériel à utiliser selon les indications contenues dans ces enveloppes.

Fin du jeu
Les quatre équipes se retrouvent en un même lieu. Chacune se présente : nom de son élément et sa couleur. Puis elles expliquent leurs liens positifs et négatifs avec les trois autres éléments. Cette mise en commun est organisée par les animateurs.

LES ÉNIGMES

Équipe n° 1 – *Élément : arbre ; couleur : vert*

1) J'ai besoin d'eau et de soleil pour vivre et grandir.
2) J'existe sous plusieurs formes, tailles et espèces.
3) Le feu me détruit
4) Je suis nécessaire à la fabrication du papier.
5) L'eau, en trop grande quantité, me fait pourrir et mourir.
6) Trop de soleil me dessèche.
7) Avez-vous trouvé votre élément et votre couleur ? Aidez-vous en faisant le puzzle que vous pouvez ensuite colorier.
8) Dans vos énigmes sont cités trois autres éléments qui sont utiles ou nuisibles au vôtre. Ils correspondent bien sûr à trois autres couleurs.
Ça y est, vous y êtes ?
Chacun d'entre vous se fabrique son badge qui représente une partie de votre élément. Utilisez le matériel contenu dans le sachet.

Équipe n° 2 – *Élément : feu ; couleur : rouge*

1) En général, je suis signe de danger.
2) L'arbre me nourrit.
3) Je peux naître à l'aide d'une lentille de verre et du soleil.
4) Mais l'eau me fait mourir (heureusement parfois !).
5) En été je fais souvent beaucoup de dégâts et l'intervention humaine est nécessaire pour m'arrêter.
6) Je sers aussi à vous réchauffer et à cuire les aliments.
7) et 8) : Idem que pour l'équipe 1.

Équipe n° 3 – *Élément : soleil ; couleur : jaune*

1) Ma présence fait souvent plaisir aux hommes.
2) Je peux servir à allumer un feu.
3) Avec la mer, nous garantissons des vacances réussies.
4) Associé à l'eau, je suis nécessaire pour faire pousser les légumes, les fleurs, les arbres.
5) En trop grande quantité, je peux vous donner mal à la tête et brûler votre peau.
6) Dans le désert, je tape trop fort. Par ma faute il n'y a plus d'eau et les arbres meurent.
7) et 8) : Idem que pour équipe 1.

Équipe n° 4 – *Élément : eau ; couleur : bleu*

1) Parfois ma présence nécessite l'intervention des pompiers.
2) Dans certaines régions du monde je suis bien trop rare.
3) Ma collaboration avec le soleil est bonne pour les êtres humains, les animaux et les arbres.
4) Par contre le feu ne m'aime pas vraiment.
5) Par grand froid je me transforme en cristaux.
6) En été je vous désaltère et vous rafraîchis.
7) et 8) : Idem que pour équipe 1.

Barbara Rosenstiehl, PointKT N° 2 – Été 1993