



FICHE PÉDAGOGIQUE

TITRE

Une histoire de clans

Mots clés

Tribu

Signes
d'appartenance

Rassemblement

Objectif

- Fédérer les groupes constitués de jeunes d'horizons et centres d'intérêts différents autour d'un projet commun.
- Décliner les éléments constitutifs d'une tribu et voir comment chacun se sent rejoint dans sa vie.
- Permettre à chacun d'apporter quelque chose de constructif au clan.
- Permettre une bonne entrée dans la thématique de la « tribu chrétienne » des ateliers et de la célébration du lendemain.

Public

Collégiens

Durée

2 h 30

Taille du groupe

10

Déroulement

- 15 h 00 Accueil par l'équipe pilote

Les animateurs sont repérables grâce à des étendards. Les jeunes se regroupent sans perdre de temps par 10 autour d'un animateur. L'animateur veille à ce que le groupe soit constitué de jeunes venant d'au moins 2 lieux différents.

15 h 15 Faisons connaissance

L'animateur note le nom de chaque jeune du groupe sur les 2 fiches équipe qui lui ont été remises. Il en garde une et met l'autre à la disposition de la personne de l'équipe pilote qui viendra la chercher. Il donne un temps à chacun pour se présenter et se présente à son tour. Le clan, constitué, on commence à jouer.

15 h 25 Ateliers

- **Attention :** à ce stade du rassemblement, il n'y a pas de visée autre que profane, le lien avec la foi en Jésus-Christ, sera l'objectif du dimanche.

1 - père fondateur :

Dialogue en équipe pour identifier ce qui rapproche ces jeunes d'horizons différents

- identification d'une « idole » commune.
- Le groupe se trouve un nom de clan et le note sur l'étendard.

Déroulement

2 – accessoires tribaux

À partir d'un des symboles, (eau, feu, huile, vêtement, nourriture, boisson, écriture, objet.), défini à l'avance pour chaque clan, décorer l'étendard.

- identification du groupe
- se donner la possibilité d'identifier l'autre clan qui fait partie de la même tribu.

3 - langage :

Décoder un texte, puis coder un autre texte (par exemple le nom du clan ou le slogan) pour l'autre équipe qui aura le même symbole).

- pouvoir communiquer ensemble
- faire entrer un autre clan dans la tribu

4- chant :

À partir d'un chant ou refrain connu, inventer un chant propre au clan

- créer un slogan
- arriver à le chanter ensemble

5- paroles magiques :

Chaque groupe reçoit des dictons populaires, se met d'accord sur une phrase pour le groupe, cherche comment la mimer, la gestuer, va trouver l'autre équipe porteuse du même symbole pour lui faire deviner la phrase choisie.

- tisser du lien entre les clans de la tribu
- mieux se connaître

6- Le conte :

À un moment de l'après-midi votre tribu et une autre seront appelées à venir écouter un conte. Il appartiendra ensuite à chaque clan d'en inventer la fin.

7-Le trésor :

À partir du vécu de l'après-midi, chaque clan reprend les dons de ceux qui le composent et constitue son « trésor » auquel s'ajoute la phrase, le slogan, le nom du groupe, le dossard.

Chaque membre du clan est chargé d'une tâche spécifique (porter le dossard, être le porte parole du groupe...)

- Rites initiatiques : ce sont les jeux d'action à intercaler entre les différents autres ateliers pour permettre une diversité d'activités (action-réflexion) : , course d'obstacles, de relai, tableau vivant,... les 2 clans de la même tribu se mettent ensemble pour réussir le défi. Il convient donc de ne pas commencer les ateliers par ces jeux puisque le but est de les faire avec l'autre clan de la même tribu et donc identifié comme tel.

- montrer qu'on fait partie de la tribu, essayer de réussir ensemble

17 h 30 Départ à pied pour Cornier