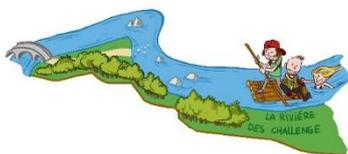


Premier week-end de l'année

chez les Eclaireurs se S

Focus sur les éléments de la méthode scout, les domaines de développement et les valeurs EEF abordés



Moment important où tu accueilles les jeunes de l'an dernier mais également des nouveaux. Chacun doit être accueilli comme il se doit, se sentir en sécurité, s'amuser et avoir l'eau à la bouche rien qu'en imaginant les futures activités.

Ci-dessous une proposition de déroulé de week-end pour la branche Eclaireuses/Eclaireurs :

SAMEDI

11h : rdv de l'équipe d'animation à proximité du lieu de rdv avec les familles

- Temps convivial autour d'un repas partagé en équipe
- Occasion de refaire un point de calage sur l'organisation/déroulé du week-end et surtout le rôle de chacun.

Etape qui permet d'être présent en équipe à l'accueil des enfants ; n'oublions pas que les parents nous confient leurs enfants ils doivent être rassurés et confiants !

14h - 14h15 : accueil des enfants sur le lieu d'activités

Si le lieu du week-end est le même pour plusieurs branches (tranches d'âges) il est important de se séparer afin de commencer à vivre le week-end en petit groupe et du même âge.

Un lutin aura tendance à être timide dans un grand groupe avec des « grands » tandis qu'un Eclé n'appréciera pas de se retrouver avec « les plus jeunes ».

Préconisation si l'effectif du groupe est faible :

Autant il est possible de regrouper les lutins et les louveteaux ; autant la branche éclée et ainée doivent être bien distinct. Le passage de l'école élémentaire au collège est un passage important qui marque la fin de l'enfance.

Accueil des enfants et des parents par le responsable d'unité puis jeune accueilli par autres respons pour petits jeux d'attente pendant la phase d'accueil.

14h15 – 15h00 : Activité 1 : un ou des petits jeux de connaissances seront nécessaire pour apprendre à se connaître et mémoriser le prénom de chacun pour intégrer les nouveaux.

[https://www.latoilescoute.net/jeux-pour-faire-connaissance-](https://www.latoilescoute.net/jeux-pour-faire-connaissance)

En attendant la constitution des équipages le dimanche matin, mise en place d'équipes (5/6 par équipe) pour la journée du samedi en veillant à équilibrer les équipes entre anciens et nouveaux

14h45 – 16h : Activité 2 : « installation »

Il est temps que les enfants installent leurs affaires pour la nuit ; Il faut monter les tentes. Les jeunes montent les tentes par équipes de vie même si ce n'est pas la tente dans laquelle ils vont dormir. Ce temps doit être aussi un temps de formation pendant lequel les plus anciens montrent et apprennent aux plus jeunes (venant des louveteaux ou nouveaux) comment monter une tente. Tous doivent participer.

Vigilance : l'équipe doit elle-même maîtriser le montage des tentes et avoir anticipé comment associer les enfants au montage.

16h – 18h : Activité 3 : organiser un grand jeu en intégrant le gouter sous forme de petits ateliers/jeux pour évaluer le groupe de jeunes et ainsi pouvoir constituer si possible des équipages équilibrés entre les différents types de compétences (savoirs, savoir-faire, savoir-être) mais aussi prendre en compte les affinités existantes ou naissantes.

Pour prendre confiance et se faire des copains rien de tel qu'un grand jeu. Tu peux construire ton grand jeu à partir du « foulard de jeu » -ton responsable de groupe a reçu un exemplaire avec la campagne de rentrée.

18h – 20h30 : Activité 4 : Préparation du repas et services (vaisselle/rangement)

Les éclaireuses/éclaireurs préparent le repas en équipes. Préparation et distribution de l'intendance pour le repas du soir (courses pour le repas du soir achetées avant par responsables) et également matériel de cuisine (préparé à l'avance).

Les jeunes participent à la préparation du repas avec l'accompagnement d'un responsable. Cela contribue à leur progression personnelle : attirer sa vigilance sur l'hygiène, la manière dont on doit utiliser les ustensiles de cuisine, organisation dans la préparation, suivre recette ou protocole, alimentation équilibrée... :

Modalités de cuisson à définir selon le lieu de l'activité : feu de bois de préférence si possible, sinon cuisine sur réchaud à gaz ou gazinière

Penser à faire chauffer l'eau pendant le temps du repas.

Un responsable a le souci d'installer et préparer le coin vaisselle ;

Temps du repas et temps vaisselle (services)

- ✓ Régulièrement, un responsable mange avec une équipe (à prévoir au niveau de l'intendance)
- ✓ Avant de démarrer le repas on fait un chant de table par équipe
- ✓ Les équipes mangent ensemble soit dans un coin particulier soit toutes ensemble mais en restant en équipes
- ✓ Le temps vaisselle/rangement/services est un temps à part entière qui doit être encadré et suivi par un responsable. Chaque équipe fait sa vaisselle et, peut participer à d'autres services : rangement, nettoyage coin repas

20h30 -22h30 - La veillée :

Quoi de mieux qu'une veillée autour du feu à chanter et/ou raconter des histoires.

Cette 1^{ère} veillée est préparée par les responsables et permet de mettre en place certains éléments et thématiques au travers de chants et petits jeux en prévision du programme d'année et du trimestre d'activités à venir.

Penser à préparer une petite liste de chants avec pourquoi pas la remise d'un petit cahier qui fera office de « carnet de chants » pour l'année au sein duquel les enfants vont pouvoir ajouter de nouveaux chants au fur et mesure.

Penses à varier le type de chants : à geste, court, long, dynamique, lent ... pour rythmer la veillée

<https://www.latoilescoute.net/carnet-de-chant-scout>

22h30 - 23h00 : couchage

DIMANCHE

7h30 - 8h00 : Réveil

8h00 - 9h00 : Petit Déjeuner/Services/Rangement

Prise d'intendance par les équipes et préparation par les équipes accompagnées par un responsable. Rangement des affaires personnelles et libération des tentes...

9h00 - 9h30 : PAM/Conseil

Les responsables préparent une PAM : chant, jeu pour la mise en route de la journée.

Puis temps de conseil pour échange sur journée du samedi + présentation de la journée du dimanche.

9h30 – 11h30 : Activité du matin : Constitution des équipages/Prise de fonction

→ Constitution des équipages

Pour la constitution des équipages, le/la CE proposé(e) par équipe de responsable puis validation des équipages.



Membres de l'équipage proposés en fonction des affinités et des compétences identifiées au préalable ou lors des jeux de la veille.

Prévoir équipage de 6 éclaireuses/éclaireurs (8 maxi).

→ Prise de fonction au sein des équipages

Présentation/découverte des différentes fonctions de l'équipage sous forme de jeux

Puis conseil d'équipage pour choix des responsabilités et validation formelle (vote) de la prise de chacune des responsabilités.



A charge des responsables lors des activités suivantes de mettre à disposition des outils et former les jeunes à leur utilisation pour qu'ils puissent exercer pleinement leur fonction.



11h30 – 14h00 : Repas du midi



Repas trappeur préparé par équipage accompagné par responsable sur manière de faire : papier alu beurré, pommes de terre (à précuire avant !), gruyère râpé, saucisses, oignon, œuf et dessert idem banane au chocolat, à cuire sur la braise...

Une fois le repas terminé, place aux services : vaisselle, rangement, nettoyage...



Dans le guide de la journée trappeur des techniques et recettes sont répertoriées



14h – 16h : Grand jeu d'après-midi

Prévoir grand jeu à poste à vivre en équipage sur différentes compétences proposées dans le CPP (Carnet de Progression Personnelle).



<http://www.eedf.fr/espace-documentaire/documents/108/ecles.html>

16h00 – 16h30 : Temps en équipage

Préparer les activités à venir par fonction, choix des menus pour intendant, budget prévisionnel pour trésorier, liste de matériel pour responsable matériel...



16h30 – 17h00 : Conseil de fin de WE avec bilan du WE

C'est une étape importante dans la progression personnelle des E/E que de découvrir, participer puis animer un temps conseil.



MATELOTAGE		
<input type="checkbox"/> Je sais faire le nœud carré pour un foulard		
<input type="checkbox"/> Je fais la différence entre nœud, bricole et froissartage		
<input type="checkbox"/> Je fais la différence entre un nœud plat et un nœud de valeur		
Validé par :	Lu :	A :
<input type="checkbox"/> Je sais faire les nœuds de plein point, couplé, plat, capucin, fonceant, demi-chef		
<input type="checkbox"/> Je sais faire les nœuds de chaîne (simple et double), gâcheur, jambe de chien		
<input type="checkbox"/> Je sais faire les nœuds de queue, cabestan, de bois, de hender		
<input type="checkbox"/> Je sais faire une table Jazy, un coin cuisine, tablette, feu en bricole		
<input type="checkbox"/> Je sais faire le filage droit et éparpillé, justice le nœud de bois, cabestan et demi-chef		
<input type="checkbox"/> Je sais faire une tête de liège en utilisant le nœud de bois, cabestan et demi-chef		
<input type="checkbox"/> Je connais la prudence des constructions nœuds en bois cordé		
<input type="checkbox"/> Je sais faire une surfaite après un emfilé ou un en bois (froissartage)		
<input type="checkbox"/> Je réalise une échelle en bois et corde en utilisant le nœud de queue		
<input type="checkbox"/> Je sais faire une épissure pour arrêter une corde, en bout, en milieu, droit		
<input type="checkbox"/> Je sais tresser une liasse de foulard avec un lapet de cuir		
Mon chef d'équipe :		
Validé par :	Lu :	A :
<input type="checkbox"/> Quelle action valide ma capacité à transmettre mes CC/FROISSARTAGE		
<input type="checkbox"/> Quelle action démontre que j'ai utilisé ces compétences autrement :		
Validé par :	Lu :	A :

Lien QR code : <http://mesnouveaux.free.fr/>



Scouts et laïques
www.eedf.fr