

Week-end campé chez les

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



Moment important où tu accueilles les enfants et 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 rencontres.

Ci-dessous une proposition de déroulé de week-end pour la branche louveteaux :

A faire en amont

- Préparer les parents et leur expliquer le déroulé du weekend
- Envoyer la liste de matériel à apporter pour chaque enfant (trousseau)
- Envoyer la fiche sanitaire et fiche inscription (si cela n'a pas déjà été fait lors de la première activité)
- Envoyer la convocation avec le lieu de rendez-vous, les numéros de téléphones, les horaires de début et de fin de week-end et l'organisation pour le covoiturage si nécessaire.

Objectifs:

Enfants :

- Accueillir les nouveaux-elles
- Mettre en place le fonctionnement du cercle (place de chacun, règle de vie...)

Équipe :

- Accompagner les nouveaux-elles responsables
- Poser le fonctionnement d'équipe (responsabilités, rythme, ...)

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-e.

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 : 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·e aura tendance à être timide dans un grand groupe avec des « grand·e·s » tandis qu'un·e éclaireur·se 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 lutin·e·s et les louveteaux·ettes ; autant les branches éclée et aînée devront être bien distinctes. Le passage de l'école élémentaire au collège est un passage important qui marque la fin de l'enfance.

Petit jeu de connaissances

Ce moment est nécessaire pour apprendre à se connaître et mémoriser le prénom de chacun-e.

Le cercle des pinces à linge

Chaque enfant écrit son nom sur une pince à linge, et en profite pour la décorer (prévoir des feutres). Ensuite, chacun-e s'assoit en cercle après avoir déposé sa pince à linge au milieu. Quand toutes les pinces à linge sont au milieu, un-e louteveteau-ette va en chercher une. Elle doit identifier correctement la personne dont le nom est écrit sur la pince à linge. Si elle réussit, elle rend la pince à linge à sa-on propriétaire qui l'accroche à son foulard. C'est ensuite son tour d'aller chercher une pince à linge au milieu. Si la-e louteveteau-ette échoue, elle-il remet la pince à linge au milieu, en pioche une autre et essaie encore une fois.

Grand jeu

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.

Sur ce foulard de jeu figurent des dessins illustrant 4 thématiques. Le foulard s'utilise comme plateau de jeu, par exemple sur le principe d'un jeu de l'Oie.

Un grand jeu c'est un jeu qui dure au moins 2h dans lequel les enfants sont actif avec de préférence un imaginaire. Ne pas oublier d'intégrer le goûter à ce temps.

Installation

Il est temps que les enfants installent leurs affaires pour la nuit ; 2 options :

- Les tentes sont déjà montées

Pour une reprise d'activités en fonction de la proportion de nouveaux et du type de tente cela peut être facilitateur que celles-ci soient déjà installées (par des parents et/ou les plus grand-e-s).

Dans ce cas les enfants installent leur affaires personnelles (tapis/duvet/ on en profite pour sortir le pyjama, la lampe de poche et la popote !)

- Il faut monter les tentes

Vigilance : l'équipe doit elle-même maîtriser le montage des tentes et avoir anticipé comment associer les enfants au montage. Dans tous les cas organiser des petits jeux en parallèle qui permettront de canaliser les enfants qui ont terminés et limiter le papillonnage.

N'oublie pas de rythmer le week-end avec des petits chants.

Exemple de chant de rassemblement :

*O-hé , o hé , o hé , ve-nez, ve – nez, ve-nez, ve-nez,
Ve-nez tous au ra-ssem-blement, ne perdez pas un
seul instant,*

*Car le temps qui est per-du ne se re-trou-ve plus,
O-hé , o hé , o hé , ve-nez, ve – nez, ve-nez, ve-nez.*

Paroles et musique Roger Boquié

Préparation du repas,

Les louteveteaux-ettes participent à l'élaboration du repas et sa logistique, quelques pistes d'ateliers possibles :

- ✓ En fonction du menu ils peuvent participer au lavage ou épluchage des légumes / sortir, préparer les ingrédients...

A noter qu'il est conseillé que les enfants participent à la préparation du repas avec un-e responsable et/ ou parent. Cela contribue à sa progression personnelle : on peut attirer sa vigilance sur l'hygiène, la manière dont on doit utiliser les ustensiles de cuisine

- ✓ Ramassage de bois et organisation du feu de camps avec aménagement de « bancs » tout autour en respectant une distance de sécurité.

Installe ton feu dans un endroit large abrité du vent si possible. Prépare l'emplacement du feu : un trou le plus souvent, ou une table à feu. Si tu fais un trou, le but n'est pas de creuser profond, mais de creuser large, il faut que le feu soit posé sur une surface non combustible.

Dans certaines régions, le feu est interdit, se renseigner en mairie.

Les règles à respecter :

- **Distance** avec tout élément combustible (arbres, réserve de bois, ...)
- **Ordre** de préparation du feu à respecter
- **Utilité** : évite de brûler du bois... pour rien !
- **Eau** à toujours garder à proximité
- **Surveiller** toujours le feu quand il est allumé, et l'éteindre après usage.

Où trouver du bois mort ?

Par temps sec, il suffit de ramasser le bois mort par terre (en forêt, mais aussi dans les haies). S'il casse net, il est bon pour le feu.

Par temps humide, il est possible d'en trouver sous les rochers ou sous les basses branches des arbres. A l'automne, certaines tiges de plantes peuvent te permettre d'allumer le feu, mêmes si elles sont humides.

Comment attiser le feu ?

Le triangle du feu désigne les trois éléments nécessaires à un feu pour brûler.

- **Combustible** : ce peut être un peu tout et n'importe quoi. En gros, tout ce qui ne peut pas fondre peut brûler.
- **Chaleur** : chaque élément pour s'enflammer doit atteindre une certaine température. Par exemple le bois commence à brûler à environ 300°C.
- **Oxygène**

Il y a une quatrième partie appelée radicaux libres. Ça consiste à serrer suffisamment le bois pour que les flammes lèchent les nouvelles branches.

Un feu parfait est fait de bûches sèches (combustible), de petit bois (chaleur), n'est pas trop tassé (l'oxygène) mais l'est suffisamment pour que les flammes brûlent les autres branches.

Au début il faut apporter de l'oxygène à la base des flammes, sans violence et régulièrement en essayant de diriger les flammes vers le bois non consommé.

Lorsque le feu est parti, pour attiser le feu, on peut booster la combustion en agitant de manière vive un couvercle de gamelle.

- ✓ Un petit groupe peut apprendre / répéter un chant de table
- ✓ Un-e responsable a le souci d'installer et préparer le coin vaisselle ; penser à faire chauffer l'eau pendant le temps du repas.

Temps du repas et temps vaisselle

- ✓ L'ensemble des enfants et des responsables s'installent en cercle ; Prévoir un petit temps pour que chacun puisse expliquer l'atelier auquel elle il a participé
- ✓ Avant de démarrer le repas on fait un chant de table
- ✓ Le temps vaisselle est un temps à part entière qui doit être encadré et suivi par l'équipe des responsables.

La veillée :

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

Penses à préparer une petite liste de chants avec pourquoi pas la remise d'un 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

Exemple de chants (prévoir d'imprimer les paroles)

Le petit Ane gris - Hugues Aufray

Au bout de mes rêves - Jean Jacques Goldman

Il en faut peu pour être heureux - chanson de baloo dans le Livre de la Jungle

Qui peut faire de la voile sans vent

L'alphabet scout

La Red River Valley

Le Matou - Steve Waring

Santiano - Hugues Aufray

Hakuna Matata - Le Roi Lion

La légende du feu - Chant traditionnel scout, paroles de Jacques Sevin

Evenou Shalom
Amitié Liberté
Les jolies colonies de vacances - Pierre Perret
La légende indienne - Compagnons de la chanson

DIMANCHE

Après le petit déjeuner, pense à demander aux louveteaux-ettes de ranger leurs affaires personnelles et de libérer les tentes pour pouvoir les démonter

Activité du matin :

L'échelle humaine

Derrière une ligne de départ, chaque équipe est placée assise. Les louveteaux-ettes sont assis-es, les jambes allongées, à environ 30 cm de distance les un-e-s des autres et toutes les jambes sont parallèles à la ligne de départ. Au signal, l'enfant le plus éloigné de la ligne de départ se lève et enjambe les jambes de ses coéquipier-e-s. Quand le dernier enfant est dépassé, la-e louveteau-ette s'assoit avec les jambes allongées pour continuer "l'échelle", puis l'enfant suivant se lève et fait la même chose. L'équipe gagnante est celle qui arrive en premier à la ligne d'arrivée.

Repas du midi :

Tu peux reprendre la même organisation que la veille au soir.
Avant la toute dernière activité du week-end pense à terminer le rangement du camp.

Le temps conseil :

Impossible de faire l'impasse sur le temps conseil avec le cercle !

C'est une étape importante dans la progression personnelle de la-du louveteau-ette que de découvrir, participer puis animer un temps conseil.

Un conseil est un temps qui permet :

- D'informer
- D'organiser la vie collective ou des projets collectifs
- De prendre des décisions
- De réguler des problématiques
- De légiférer
- D'encourager et de valoriser

Ce n'est pas :

- un tribunal : on ne vient pas « accuser » quelqu'un, ou régler des problématiques inter-individuelles
- un temps pour critiquer sans proposer
- un cercle de paroles

Ca doit être :

- vrai
- mené (par les enfants ou les adultes)
- dynamique (pas trop long)
- ritualisé

Activité de l'après-midi :

À la poursuite de Shere-Khan

Mise en situation

On peut faire précéder le jeu d'une lecture de l'histoire les Frères de Mowgli du premier Livre de la Jungle, ainsi que par la danse de la mort de Shere Khan. Cette danse peut également suivre le jeu.

Au Rocher du conseil, Mowgli avait chassé Shere Khan le tigre, en le menaçant avec une torche enflammée et en lui brûlant les moustaches. Le tigre s'est enfui, mais Mowgli s'est juré de le tuer et de rapporter sa peau au Rocher du Conseil. Il est aidé par Kaa, le grand serpent python du rocher, et par les loups.

Déroulement du jeu

Shere Khan (un-e responsable) part quelques minutes avant les joueuse-s (proportionner son avance selon les difficultés plus ou moins grandes du terrain). Elle-il porte 5 foulards passés dans sa ceinture.

Kaa, bon-ne coureur-se muni-e d'un sifflet, la-e suit à quelques mètres et siffle toutes les 10 secondes. Kaa porte des bandes de papier fixées sur les épaules. Elle-il ne peut attaquer Shere Khan, mais Shere Khan peut l'éloigner en lui arrachant une écaille (une bande de papier). Dans ce cas, Kaa est immobilisé 10 secondes.

Mowgli et les loups, guidés par les sifflements de Kaa, essaient de rejoindre Shere Khan pour lui arracher sa peau (les cinq foulards). Elle-il-s portent aux bras des brins de laine que le tigre peut arracher pour se défendre. Tout loup dont les deux brins ont été arrachés est neutralisé.

Le jeu cesse soit lorsque Shere Khan a été tué-e (elle-il n'a plus de foulard), soit quand tous les loups ont été neutralisés, soit au bout d'un temps décidé à l'avance, au bout duquel on compte les points.

Décompte des points :

Pour Shere Khan : 10 points par foulard conservé, 5 points par bandes enlevées, 2 points par brin de laine aux loups

Pour les loups : 10 points par foulard enlevé, 1 point par brin de laine intact.

