

# Week-end campé chez les lutin.e.s

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



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 weekend et l'organisation pour le covoiturage si nécessaire.

→ Les objectifs du weekend :

*Enfants :*

- Accueillir les nouveaux-elles
- Mettre en place le fonctionnement de la ronde lutin-e-s (place de chacun, règle de vie...)
- Apprentissage des bases du scoutisme

*Équipe :*

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

Installation :

- Tente cuisine et coin vaisselle si pas de cuisine en dur
- Tente coin calme
- Tentés collectives

## SAMEDI

### 11h : temps d'accueil

Accueil des parents et des enfants

Ce temps est important pour partager entre parents et enfants le temps de l'installation afin que les enfants, comme les parents soient rassurés sur leur confort et où les lutin-e-s vont passer la nuit.

Les tentes sont préalablement montées ou en cour de montage par les responsables aidés par un ou deux parents. Les sacs des lutin-e-s sont identifiés et rassemblés au même endroit. Visite du terrain et du lieu de couchage avec les parents et enfants de façon individuelle ou accompagnée par un responsable.

Il est important que l'équipe de responsable se répartisse les rôles :

- Montages de tente

- Accueil des parents/enfants, récolte des papiers administratifs, explication aux parents du déroulé du weekend, répondre à leurs questions
- Premier jeu pour occuper les lutins dont les parents sont déjà partis et en attendant les derniers

### **12h : ouverture du week-end**

Accueil des nouveaux.elles

#### **Petit jeu pour fédérer le groupe : Nœuds de main**

Les enfants forment un cercle, en se tenant côte à côte mais sans se toucher.

Chacun doit prendre la main de deux autres enfants du cercle qui ne se tiennent pas directement à côté d'eux. L'exercice est plus difficile qu'il n'y paraît !

Consacrer quelques minutes à l'exercice en veillant à ce que tous les enfants comprennent et réussissent l'exercice sans tricher. Une fois qu'ils y sont parvenus, on leur demande de garder la pose et de regarder la forme prise par le groupe.

Puis on les invite à « défaire les nœuds » et à reformer le cercle sans se lâcher les mains. A la fin, le groupe devrait avoir reformé un cercle, mais pas forcément identique au premier !

Ce jeu permet de débiter le week-end sur la confiance et l'amitié, car il encourage les enfants à travailler ensemble pour atteindre un objectif commun.

### **12h30 : repas tiré du sac**

#### **13h30 : Conseil**

Objectifs :

- Expliquer le déroulé du weekend
- Aborder les règles de vie
- Préparer l'installation

#### **Chasse au trésor règles de vie**

Préparer une liste de bonhommes-smileys qui correspondraient aux règles de vie sur lesquelles on aimerait échanger avec les enfants : les imprimer, les découper et les plastifier. Prévoir également des papiers vierges en cas de règles de vie supplémentaires.

En amont, cacher les papiers plastifier et prévoir sur un papier des indices pour les retrouver.

Donner à chaque enfant un indice et les envoyer en chasse au trésor. Ne pas hésiter à les guider à l'aide d'autres indices s'ils ne trouvent pas.

Une fois que tous les papiers ont été trouvés, s'asseoir en cercle pour découvrir tous les smileys. Ensemble, on trouvera une (ou plusieurs) règle de vie pour chaque smiley. Si les enfants veulent compléter la liste, on peut dessiner de nouveaux smileys sur les papiers vierges. On pourra ensuite accrocher ses smileys sur un tableau pour toujours avoir à l'esprit nos règles de vie. On pourra également les reprendre pour nos prochaines activités ensemble.

Ne pas oublier dans la présentation du week-end de bien expliquer :

- le coin temps calme
- la répartition des douches
- l'organisation des repas et comment on peut aider à la mise de table, débarrassage, vaisselle

→ Le lutin est volontaire, ne pas hésiter à le solliciter pour une aide dans l'organisation même si pour le premier weekend, il n'y a pas de grille de service par exemple.

Répartition des tentes et installation (penser à faire l'inventaire avec le trousseau comme en camp même si c'est pour un weekend)

## 15H30 : Jeu de Kim

Les enfants forment plusieurs équipes et vont s'affronter dans 5 ateliers qui nécessiteront l'emploi de leurs cinq sens. Il est important d'avoir bien préparé les ateliers en amont et qu'ils se situent dans des endroits assez éloignés les uns des autres pour ne pas donner d'indice aux enfants.

### Kim vue

Le jeu consiste à observer et mémoriser des objets et à savoir les retrouver pendant un temps défini.

Par exemple : des crayons de couleurs sont disposés sous une feuille. On découvre les crayons un instant et on les masque de nouveau. L'équipe doit reconstituer la combinaison de couleur.

### Kim goût

Le jeu consiste à deviner des ingrédients d'un plat, d'une boisson ou d'une autre préparation.

Il est nécessaire de préparer les éléments à faire goûter à l'avance (attention à leur conservation tout de même). On peut proposer des éléments originaux et mais pas de dentifrice/moutarde !

### Kim ouïe

Le jeu consiste à reconnaître au son des objets.

Par exemple : une boîte d'allumettes, un briquet, un couteau suisse, un grelot...

### Kim toucher

Le jeu consiste à reconnaître au toucher des objets cachés à la vue du joueur. On dispose des objets sous un drap, certains seront évidents, d'autres surprenants et d'autres difficiles à trouver.

Par exemple : sous un drap sont disposés, une éponge, deux gommes, un opinel, un feutre, une sardine, une boussole, un briquet, un cure-dent, un coton-tige, un taille-crayon, une bague de foulard. L'équipe doit reconnaître au moins huit objets de la série.

### Kim odorat

Le jeu consiste à reconnaître des éléments présentés à l'équipe. Chaque enfant aura les yeux bandés et les produits seront présentés sous leur nez.

Il est nécessaire de préparer les éléments à faire sentir à l'avance et proposer des éléments originaux mais très odorant.

Par exemple : chocolat, curry, café... (on évite quand même le poivre : ce n'est pas très agréable !)

Pour chaque atelier réussi, l'équipe peut recevoir une petite récompense, par exemple : des pinces à linge avec dessiné un œil, une bouche, un nez, une main, une oreille. L'équipe gagnante sera celle ayant réussi le plus d'atelier.

**17H-17H30 : Temps calme et libre :** Pensez à amener des livres, des crayons de couleurs, papiers, musique, ballons, jeux de société... et de créer un espace ludique à disposition

### 17H30 : Premiers temps douches

En fonction du nombre de lutin-e-s et de responsables, se répartir l'accompagnement des enfants aux douches pour faire un roulement (exemple : 1 responsable pour 4 lutin-e-s max en même temps) et des roulements de 20 min

Pendant ce temps-là, un-e autre responsable s'occupe de l'organisation du repas avec quelques lutin-e-s pas encore douché-e-s et l'équipe intendance : mise de table par exemple Il

est important dès le premier weekend d'habituer les lutin·e·s à la participation collective, même minime.

Tou·te·s les responsables se retrouvent pour aider aux douches avec les derniers  
Si tout le monde est prêt avant le repas, se regrouper et proposer une activité calme :

- Apprendre un chant de table
- Faire un atelier origami pour décorer la table
- Conte ou histoire pour faire un effet d'annonce sur la veillée

### **19H : Repas préparé par l'équipe intendance (bénévoles du groupe, parents)**

- Chant de table
  - Répartition des plats par table (plus pratique) avec un·e responsable par table
  - Les lutin·e·s peuvent aider au débarrassage et mettre les affaires dans un coin de table
  - Ne pas oublier qu'il peut y avoir des ancien·ne·s lutin·e·s. Ne pas hésiter à les solliciter pour qu'ils puissent montrer comment faire aux nouveaux·elles
- Attention : toutes les activités sont accompagnées par les responsables qui font avec les enfants et leur montrent comment faire

### **20H : Fin du repas**

Répartition des responsables

- Pour le brossage des dents
- Pour l'aide à la vaisselle et rangement (si équipe intendance insuffisante)
- Pour la préparation de la veillée (déguisements, installation...)

### **20H30 : Début de la veillée**

Veillée conte avec observation d'étoiles ou veillée repas trappeur si pas de cuisine en dur pour le weekend avec en amont préparation du coin feu (observation, explications, règles de sécurité...)

Penser au couché échelonné pour permettre aux enfants qui sont fatigués de pouvoir regagner leur tente et se coucher avant la fin de la veillée. Vous pouvez si cela peut rassurer l'enfant lire une petite histoire avant qu'il ne s'endorme.

## **DIMANCHE**

### **7H...Lever échelonné**

Pour éviter les levers trop tôt, vous avez pensé la veille à préparer le soleil-lune à positionner dans chaque tente afin de pouvoir autoriser le lever des lutin·e·s une fois le petit déjeuner préparé.

Un·e responsable a préparé le petit déjeuner et est présent pour accueillir les lutin·e·s déjà levés. Une fois que les lutin·e·s ont fini de petit déjeuner, elle·il·s peuvent aller au coin calme en attendant les autres

### **8H30-10H : Temps pour s'habiller, ranger ses affaires et plier les tentes**

### **10H-10H30 : Conseil pour réguler si besoin et définir le programme de la journée**

### **10H30 : 2 activités proposées sur le même thème : « Accueil des parents pour le goûter »**

(En parallèles et en petits groupes si groupe important)

- Activité artistique
- Atelier cuisine : préparation du goûter

### **12H : Repas (même organisation que le jour 1)**

### **14H : Conseil pour faire un bilan et programmer le thème et les envies de l'année**

Il est important de faire un bilan du premier weekend...on peut utiliser l'arc en ciel des émotions (en début et fin de weekend), pour que chaque enfant puisse s'exprimer sur cette première expérience à la fois sur les règles de vie, les activités, la vie quotidienne, le groupe etc. Un 2<sup>ème</sup> temps est nécessaire pour laisser les enfants s'exprimer sur leurs envies (découverte, visites, apprentissages, jeux, imaginaire etc) ... Même si le thème pourra être choisi plus tard, il est resté important que ce premier weekend marque une envie collective d'adhérer à un projet d'année.



### **14H30 : Petite activité de début d'après-midi (jeu rapide)**

### **15H : préparation du goûter et de l'arrivée des parents (installation, répétitions...)**

### **15H30 : arrivée des parents**

**15H45-16H30 : représentation-goûter partagé-partage de l'expérience entre parents-lutin-e-s-équipe d'animation**

### **16H30-17H : fin du weekend**

