

Conçu pour les ateliers du Lun'Dimbali du rassemblement de La Courneuve, ce jeu est chaque année d'actualité, dès lors qu'il convient de partager avec les futurs campeurs les enjeux d'un écolocamp. Il s'agit donc de découvrir ensemble les cinq pistes de l'écolocamp.

Par Ninon Vergniol.

Le jeu des écolocamps

Pour jouer

- **Publics :** Louveteaux, Éclés, Aînés ; de 10 (2 équipes de 5) à 48 participants (6 équipes de 8)
- **Type de jeu :** jeu à postes et à missions
- **Animation :** 1 maître de jeu, 1 animateur pour 2 équipes

Le matériel nécessaire :

- Un grand panneau pour accrocher les productions au fil du jeu, avec son nécessaire (punaises, pâte à fixer...)
- 6 balises de poste (numérotées de 1 à 6, à décorer éventuellement avec les dessins Dimbali toujours téléchargeables sur l'extranet) et 18 balises de mission (voir tableau au verso)
- Un dé (dé géant en mousse par exemple)
- Nécessaire à dessin (papier, feutres, marqueurs...)
- Un lecteur de CD et une sélection de musiques à danser
- Un guide de tri sélectif (avec pictos)
- Un appareil photo et un enregistreur/caméscope (pour « fixer » certaines scènes)



Le déroulement

Une fois les équipes composées, chaque équipe lance le dé, chacune à son tour. Le numéro du dé indique le poste (matérialisé par un numéro, sans animateur fixe et correspondant pour 5 d'entre eux à une piste d'écolocamp, cf. Dimbalguide 2) où l'équipe doit aller. Sur chaque poste, il y a 3 missions différentes proposées. L'équipe prend la mission de son choix et la réalise. Une fois cela fait, elle va voir le maître du jeu ou un animateur disponible pour la faire valider. Chaque mission validée est valorisée en accrochant la production (quand il y a en a une) sur le « grand tableau de l'écolocamp ». L'équipe peut alors relancer le dé pour partir sur une autre mission. Si elle retombe sur le même poste, elle choisit sur place une (la) mission non encore réalisée. Le jeu s'arrête quand une équipe est passée au moins une fois sur chacun des 6 postes. Si c'est trop rapide, on peut demander 2 missions réussies par poste.



Descriptif des postes et missions

Cette proposition est à adapter par les Responsables aux choix possibles ou déjà faits de l'écolocamp en préparation.

	Mission 1 : un débat à mener dans l'équipe	Mission 2 : un peu de créativité artistique	Mission 3 : un pincée d'inventivité
Poste 1 : Le choix du site de camp	Partir en camp près de chez soi, avantages et inconvénients ?	Dessinez le plan rêvé de l'écolocamp ! N'oubliez rien et placez les installations au bon endroit... Toute l'équipe doit participer !	Créez la danse de l'écolocamp et venez la danser devant le maître du jeu !
Poste 2 : Les équipements et aménagements	Que mettriez-vous en place sur le camp pour limiter le gaspillage sinon la consommation d'eau ?	Inventez et dessinez des signalétiques efficaces pour expliquer le tri sélectif.	Établissez la liste des (à adapter) 10 objets qui n'ont plus leur place dans l'équipement et l'aménagement d'un écolocamp... Et celle des 10 objets qui deviennent désormais indispensables.
Poste 3 : Les activités	Quel projet Dimbali avez-vous envie de mettre en place au camp ? Quelle(s) thématique(s) allez-vous choisir et pourquoi ?	Dessinez sous forme de BD les différentes étapes d'un projet Dimbali qui pourrait être monté (à adapter) par une équipe de Louveteaux ou un équipage Éclé durant le camp.	Interviewez les autres équipes en jeu pour établir le Top 6 des activités dimbaliennes du camp. Vous allez leur faire perdre du temps ! Ils ne vont pas apprécier...
Poste 4 : L'alimentation	Quel est le meilleur endroit pour faire les courses alimentaires en camp ?	Dessinez dans les assiettes un menu dimbalien original et de saison (à partir d'une assiette en carton).	Écrivez une chanson (sur un air connu) sur comment préparer un repas dimbalien.
Poste 5 : Les transports	Quels moyens de transports sont indispensables en camp ? Et quels moyens de transport choisir ? Peut-on imaginer un camp itinérant qui ne pollue pas ?	Dessinez votre moyen de transport préféré. Il peut être imaginaire !	Inventez une « machine infernale » représentant un moyen de transport burlesque mais pas polluant !
Poste 6 : Mon écolosac	Quelles différences peut-il y avoir entre un sac « classique » et un écolosac ?	Remplissez l'écolosac (tout au moins le dessin !) pour (à adapter) deux/trois semaines de camp (soit un véritable sac à dos avec différents équipements à choisir, soit sous forme de dessin à compléter).	Créer un jingle publicitaire pour notre nouvelle marque « Écolosac Éclé ».

Remarques : Chaque débat doit être résumé par une phrase qui sera écrite par l'équipe sur un papier et collé sur le panneau « écolocamp ». Les paroles des chansons doivent aussi être écrites et accrochées sur le panneau ainsi que tous les plans, dessins, signalétiques, jeux. Les animateurs sont également invités à prendre des photos de chaque équipe, notamment lors des activités corporelles (danse, machine infernale...).