

KIT DE DÉMARRAGE

chefs et cheftaines

ANNEXES

jeux et propositions d'animation

ANIMER LA 1^{RE} RENCONTRE

Le brise glace

Il sert à détendre l'atmosphère, à faciliter le premier contact entre les nouveaux et les plus vieux. Pas évident d'arriver quand tout le monde parle du dernier camp d'été !

Voici deux propositions.

Jamais de ma vie

Les participants sont assis en cercle, les mains ouvertes côté paume sur les genoux. Chaque joueur à tour de rôle dit quelque chose de réaliste qu'il n'a jamais fait de sa vie. (exemple : jamais de ma vie je n'ai été à la montagne). Tous ceux, en revanche, qui l'ont déjà fait replient un doigt. La première personne dont les 10 doigts sont pliés a perdu.

Le jeu de l'évolution

Les participants sont des œufs candidats à l'évolution : tout le monde démarre en se déplaçant comme un pingouin et en disant « œufœufœufœuf ». Lorsque deux œufs se rencontrent, il font un duel « pierre-feuille-ciseaux ». Le gagnant devient une poule, et part à la recherche d'une autre poule, sa main en éventail sur la tête en guise de crête en chantant : « poulepoulepoulepoule ».

L'œuf cherche un autre œuf pour retenter sa chance. La poule cherche une poule pour un nouveau duel, dont le gagnant devient dinosaure : il se déplace en disant « di-no-saure » d'une voix grave. Le gagnant entre deux dinosaures devient Superman et rejoint le groupe de ceux qui ont gagné au jeu de l'évolution.

Quand quelqu'un perd un duel, il redescend d'un stade d'évolution (sauf l'œuf, le premier stage).

2

Temps spirituel : avancer en caravane

En tant que chef, une de tes responsabilités est de permettre à chaque jeune d'avancer sur son propre chemin. Ce temps est un moment de calme, où l'on prend le temps de regarder la présence de Dieu dans la caravane et dans nos vies.

Ce temps doit se vivre dans un lieu propice à la prière. Une croix et/ou des bougies peuvent être installées devant le groupe, comme symbole de la présence de Dieu. Voici une proposition de déroulé.

Chacun reste libre de prier, de chanter, mais on invite chacun à prendre ce temps comme moment d'intériorité.

Accueil

On commence par un signe de croix, pour ouvrir une porte vers Dieu et commencer le temps de prière. On peut ensuite prendre un chant, que tout le monde connaît.

Proposition de chants : Evenou Shalom ; Je veux chanter ton amour Seigneur (de Marc Danaud), des milliards de chemin,...

Parole

Un pionnier ou une caravelle peut ensuite lire le texte de la Samaritaine (GPS page 86, ou Jean 4. 4-16). Ce texte a été remis et déjà lu lors de l'accueil des nouveaux. On le reprend ici. Dans ce texte, Jésus commence par demander de l'aide : « à boire ». Il appelle

cette samaritaine, d'habitude rejetée par les juifs. Et la situation s'inverse : la femme demande de l'eau à Jésus. Et moi, Pionnier, Caravelle, en quoi Jésus m'appelle à lui donner à boire ? En quoi je l'appelle à mon tour, pour recevoir à boire ? Cette eau, qui me fait vivre, c'est quoi pour moi ? Qu'est-ce qui me pousse à m'engager ?

Geste

L'animateur explique ensuite le geste : nous vous invitons à marquer un mot, ou une petite phrase, comme réponse à ces questions, et à en faire un cairn près de la croix. Au moment où vous déposez votre pierre, vous pouvez dire votre mot à haute voix si vous en avez envie.

Ce cairn représente la direction dans laquelle la caravane s'engage, et que vous suivrez cette année ! De la même manière, Dieu nous accompagne à chaque instant, en caravane, en équipe, et chacun de nous. Il nous donne à boire, et provoque la rencontre avec Lui.

Deux Pionniers et Caravelles peuvent ensuite lire la loi des Pionniers et Caravelles, comme image d'un guide pour chacun.

Envoie

On conclut par un chant ou une prière scoute.

Le jeu du cap

Objectifs :

comprendre comment construire un CAP
se projeter dans l'année pour vivre un CAP

Public : 10 à 25 Pionniers/Caravelles

Animateurs : 2 minimums

Imaginaire : le maire de la commune de Vitry-sous-bois a envie de faire vivre une démocratie participative dans sa commune, pour redonner un élan à sa ville et à ses habitants. Il sollicite la caravane pour construire une agora* en bois. Mais la commune a que de moyen, quelques perches et quelques brassées

de ficelles (à définir avant le jeu, selon le stock sur place). Aux Pionniers-Caravelles d'être inventif et de proposer des solutions innovantes !

Rôle : un maire (et ses adjoints si plus d'animateurs), et des agents de la commune (au moins un !)

Matériel : une boîte de conserve par équipe, les cartes dysfonctionnements et coups de main, des perches, de la ficelle, les jetons de vote, des impressions du domaine d'activité citoyenneté et prise de parole, le tableau de répartition des tâches, les feuilles A3 de présentation du projet de chaque équipe.

Note : la proposition est de construire une agora, mais on peut tout à fait changer d'élément à construire : un totem, une statue, un abri...

***agora :** lieu de rassemblement social et démocratique de la cité

Déroulé général :

Durée	Temps cumulé	Action
5'	5'	Introduction : entrée dans l'imaginaire
25'	30'	Travail en équipe sur un plan de l'agora
15'	45'	Présentation des travaux d'équipe
5'	50'	Vote
5'	55'	Enrichissement
10'	1h05	Répartition des tâches par équipe
40'	1h45	Construction de l'agora choisie
20'	2h05	Clôture de l'imaginaire, discussion et capitalisation

1/ Introduction

Le maire arrive et présente son problème (cf imaginaire). La construction de l'agora de Vitry-sous-bois ne peut plus attendre ! L'agent communal propose un fonctionnement : chaque équipe va proposer un plan de l'agora, constructible avec les matériaux de la commune (mettre en évidence le tas de perche et de ficelle). Les équipes sont les équipes de vie de la caravane. Chaque équipe présentera son agora, puis un vote de toute la caravane choisira la meilleure agora à proposer au maire et à construire !

2/ Travail en équipe

Les chefs d'équipe viennent voir l'agent, pour recevoir les instructions. On leur remet la fiche de la construction (voir annexe, à imprimer en A3 si possible). A eux d'accompagner leur équipe, de faire en sorte que tout le monde puisse s'exprimer et puisse prendre part à la construction. S'ils ont une question, seuls les

chefs d'équipe peuvent venir les poser à l'agent (il n'a pas envie d'avoir 15 000 interlocuteurs !).

Note : on pensera à indiquer sur chaque fiche le mode de présentation avant de les donner aux chefs d'équipe (mime, chanson, rime, ...)

3/ Présentation des travaux d'équipe

Chaque équipe présente son travail (selon les modes de présentation de la fiche !), en mettant en avant les avantages de leur agora.

L'agent communal gère les présentations, et le maire y assiste.

4/ Le vote

Les jeunes sont invités à voter pour le meilleur projet. Mais ça ne veut pas dire qu'il faut voter celui qu'on préfère ! 5 critères feront une agora réussie : créativité, dépassement, utilité, découverte, rencontre. Chaque Pionniers/Caravelles a un vote pour chaque thème. Des boîtes de conserves sont disposées pour chaque agora, et les jeunes votent pour chaque thème celui qu'il juge le plus approprié.

L'agent fait le décompte des voix, et proclame l'agora élue.

5/ L'enrichissement

Pour que cette agora soit encore plus réussie, chaque équipe a deux minutes pour proposer une amélioration. Chaque amélioration est votée à main levée.

L'agent modère le débat.

6/ Répartition des tâches en équipe

On continuera pour la suite à fonctionner en équipe. Chaque équipe doit avoir des tâches précises. Un tableau est donné aux jeunes pour qu'ils se répartissent les tâches. Les chefs d'équipe sont invités à prendre un rôle clef dans le débat et à faire attention à la participation de chacun.

Une fois le tableau des tâches établi, chaque équipe se met au travail !

7/ Construction de l'agora

Sous l'œil vigilant de l'agent communal, les Pionniers/Caravelles construisent l'agora.

Toutes les 5 minutes, une carte dysfonctionnement est tirée, et toutes les 10 minutes, une carte coup de mains est tirée. Chaque équipe tire à tour de rôle les cartes.

8/ Clôture de l'imaginaire et capitalisation

Le maire remercie pour la construction de l'agora, qui lui sera bien utile pour faire vivre la citoyenneté ! Il trouve que les Scouts et Guides de France sont (et doivent) être des acteurs majeurs de cette citoyenneté ! Tout le monde est invité le 34 octobre pour l'inauguration et le premier débat !

Il part, et les chef/taines reviennent.

C'est le moment du débriefing : l'idée est de faire prendre conscience aux Pionniers et Caravelles qu'ils ont vécu un CAP. On peut commencer à poser quelques questions simples :

comment s'est déroulée la construction de l'agora ?

Y a-t-il eu des difficultés, des moments plus faciles ?

Quels ont été les grands temps de la construction ? (l'idée est d'arriver à Concevoir, Agir, et Partager, bien que ce dernier soit beaucoup plus léger dans le jeu).

Comment les chefs d'équipe ont géré l'avancée de la construction ?

On peut remettre un badge imprimé du domaine d'activité citoyenneté et prise de parole, en généralisant sur le CAP, et valorisant leur expérience : bravo, vous avez vécu un CAP ! À vous de continuer à en vivre. En refaisant les mêmes étapes, vous y arriver sans problème !

Un équipier a une compétition de foot aujourd'hui, il ne pourra pas être là pendant 3 minutes.

Un conflit survient dans ton équipe. Le chef d'équipe fait le médiateur. Trois personnes, dont le chef d'équipe, ne peuvent travailler que d'une seule main pendant 5 min. Tirer un dé : sur 1, 2 ou 3 le conflit s'est empiré, et les équipiers restent 2 minutes en plus ; sur 4,5 ou 6, la médiation a portés fruits : tirez une carte coup de main.

L'équipe décide de travailler chacun pour soi pendant une semaine. Aucun équipier ne peut parler pendant 3 minutes.

C'est l'heure du conseil des chefs d'équipe. Tous les chefs d'équipe sortent de la construction pendant 3 minutes, mais ils peuvent parler entre eux. A la fin du conseil, une carte coup de main pourra être tirée.

Tu t'es cassé la jambe aux scouts. Toi et ton équipe passez les 5 prochaines minutes à cloche pied, le temps qu'elle guérisse !

Ton équipe est à fond dans le projet ! Telle-ment à fond qu'elle a du mal à prendre de la hauteur. Vous passez les 3 prochaines minutes les yeux bandés.

Ton équipe est contactée par un scout anglais. Ton équipe et toi ne peuvent parler qu'en anglais pendant 5 minutes.

Le maire décide qu'un fonctionnement en binôme sera sûrement plus efficace. Toute ton équipe s'attache le poignet en binôme, pendant 7 minutes

DYSFONCTIONNEMENT



DYSFONCTIONNEMENT



DYSFONCTIONNEMENT



DYSFONCTIONNEMENT



DYSFONCTIONNEMENT



DYSFONCTIONNEMENT



DYSFONCTIONNEMENT



DYSFONCTIONNEMENT



Tu as décidé d'organiser la prochaine veillée, et tu as demandé à ton équipe de t'aider ! Toute l'équipe ne peut communiquer qu'en chantant pendant 5 minutes.

Le bac arrive bien-tôt... Toi et ton équipe devez réviser vos cours de français (épreuve anticipée !) : récitez ensemble l'alphabet à l'envers sans vous tromper, avant de pouvoir reprendre la construction.

Le maire ne semble que moyennement convaincu par votre construction. Toi et ton équipe devez lui expliquer en quoi elle sera la meilleure pour sa commune avant de reprendre les travaux.

Le maire ou un de ses adjoints se met à ta disposition pour t'aider pendant pendant 3 minutes.

Une subvention du département vous aide ! Vous pouvez prendre cinq brassées de ficelle en plus.

Tu as trouvé un architecte capable de vous aider ! Annule la prochaine carte dysfunctionnement

DYSFONCTIONNEMENT



COUPS DE MAINS



DYSFONCTIONNEMENT



COUPS DE MAINS



DYSFONCTIONNEMENT



COUPS DE MAINS



COUPS DE MAINS



COUPS DE MAINS



PLAN DE L'AGORA



Nom de l'équipe :

ANIMER LA 2^E RENCONTRE

Temps spirituel : faire le choix du cap

Dieu est au cœur du projet de la Caravane, et accompagne le groupe dans sa réalisation. Le choix du projet étant un moment clef, il est important de prendre le temps de se poser et de regarder comment Jésus nous accompagne sur ce chemin.

Chacun reste libre de prier, de chanter, mais on invite chacun à prendre ce temps comme moment d'intériorité.

Accueil

On commence par un signe de croix, pour s'ouvrir à la présence de Dieu. Cette proposition de temps de prière se base sur la prière scout. On peut donc commencer par la chanter ensemble. Il est important qu'elle soit écrite sur un grand papier, visible de tous, pour la suite du temps.

Seigneur Jésus, apprenez nous, à être généreux

A vous servir comme vous le méritez

A donner sans compter

A combattre sans soucis les blessures

A travailler sans chercher le repos

A vous dépensez, sans attendre d'autres récompenses

Que celle de savoir que nous faisons votre sainte volonté.

Parole

Nous vous proposons l'appel des disciples de Jésus (Marc 1. 16-20) :

« Jésus marchait le long du lac de Galilée lorsqu'il vit deux pêcheurs, Simon et son frère André, qui pêchaient en jetant un filet dans le lac. Jésus leur dit : « Venez avec moi et je ferai de vous des pêcheurs d'hommes. » Aussitôt, ils laissèrent leurs filets et le suivirent. Jésus s'avança un peu plus loin et vit Jacques et son frère Jean, les fils de Zébédée. Ils étaient dans leur barque et réparaient leurs filets.

Aussitôt Jésus les appela ; ils laissèrent leur père Zébédée dans la barque avec les ouvriers et allèrent avec Jésus. »

Extrait de *ZeBible*

Dans ce passage, Jésus appelle ses disciples, qui répondent aussitôt. Ils laissent tout, pour le suivre. Jésus nous appelle à nous mettre en route. En quoi Jésus nous guide dans notre caravane ? Dans le Cap que nous allons choisir aujourd'hui ?

Laisser un moment de silence pour permettre à chacun d'intégrer ces questions.

Geste

La prière scout est finalement une prière appelant Dieu à nous accompagner dans nos projets, scouts ou non. On peut inviter chacun à choisir la phrase qui lui parle le plus, qui résonne le plus en lui. Il/Elle peut l'écrire sur un papier, en expliquant pourquoi le choix de cette phrase. On glisse les papiers dans un mur, ou dans le cairn de la dernière rencontre. Ils pourront être ouverts à la fin de la réunion.

Envoi

Aujourd'hui, nous allons choisir le Cap ! Dieu nous accompagne dans ce choix, et dans la construction et la réalisation de notre projet !

On peut chanter un chant, comme : comme un appel, un grand champ à moissonner, psychétendresse (Top Rouge),...

L'**aumônier de ton groupe**, ou l'**animateur cléophas** est là pour t'accompagner, et préparer avec toi ces temps de foi si tu ne te sens pas très à l'aise.



D'AUTRES OUTILS, D'AUTRES PROPOSITIONS D'ANIMATIONS



Le *Guide Pour le Scoutisme*, détaillant la proposition pédagogique et des fiches pratiques pour la mettre en œuvre



La *carte*, qui résume le GPS, tout en renvoyant à ses pages !



L'*Inukshuk*, le livret des jeunes : utilise le pour les motiver et en réunion d'équipe !



Le *Carnet de bord des chefs d'équipe*, où plusieurs fiches permettront aux chef d'équipe de coordonner et d'accompagner ses équipiers



caravane.sqdf.fr, le site de la caravane où tout pourra trouver plein d'autres ressources et proposition d'animation pour t'aider !



Oze, la revue des Pionniers-Caravelles donne toujours des bons exemples de Cap vécus, et pleins d'idées pour avancer !

