



TABLEAU RÉCAPITULATIF DES OUTILS DE BRANCHES

Pour vous aider n'oubliez pas l'espace documentaire

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

Outils de la branche Lutins

POUR LES RESPONSABLES	POUR LE GROUPE	POUR LES ENFANTS ET JEUNES
<p>◆ L'Aventure lutins</p> <p>32 pages pour découvrir les propositions pédagogiques de la branche Lutin. On peut y trouver: Qu'est-ce qu'un Lutin? Les 5 clefs de la Ronde. La Ronde pendant l'année. Le rôle du Responsable. La grande aventure du camp.</p> <p>◆ Repère pour construire un programme de camp et d'année chez les Lutins</p> <p>Comment proposer toute l'année et pour le camp des activités motivantes et variées? Comment mettre facilement en place les méthodes du Scoutisme adaptées à chaque tranche d'âge? Comment agir pour aider les enfants à grandir?</p> <p>◆ Les revues : Equipée et Routes Nouvelles</p> <p>Avec en particulier les Dossiers de l'Animation qui ouvrent des perspectives à la mise en place de nombreux projets ainsi que les différentes fiches techniques.</p> <p>◆ Le jeu du Kangourou</p> <p>Pour la mise en place d'un grand jeu sur différentes thématiques liées à l'environnement.</p> <p>◆ Les Dimbalguides 1et 2</p> <p>Pour mettre en place des activités d'année autour de l'écocitoyenneté et du développement durable et pour construire son Écolocamp</p> <p>◆ Le guide Tout Droits</p> <p>Le guide pédagogique des Droits de l'Enfant</p> <p>◆ L'Equip'Album 2</p> <p>Une composition d'articles sélectionnés dans les Equipées de 2000 à 2011</p>	<p>◆ Pour la Ronde:</p> <p>→ Le jeu de cartes Kewarra pour jouer et monter des projets autour des contes. (Disponible sur demande au siège)</p> <p>→ Le Livre de Bord Kewarra pour garder une trace de ses projets autour de la dynamique nationale. (Disponible sur demande au siège)</p> <p>→ Le jeu sur la mise en place d'une Règle de vie. (Disponible sur demande au siège)</p> <p>◆ Les Fiches pédagogiques sur :</p> <p>→ Le temps libre</p> <p>→ Le temps calme</p> <p>→ Le temps forum</p> <p>→ Le petit déjeuner</p> <p>→ La lingerie</p> <p>→ La douche</p> <p>◆ Documents d'accompagnement du rêve d'aventure, le carnet de route lutin</p> <p>◆ Fiche technique</p> <p>→ Coéducation</p>	<p>◆ Les posters Lutins et les BD dans l'Équipée.</p> <p>◆ BD les lutins règlent leur vie</p> <p>◆ Rêve d'aventure, mon carnet de route</p>

Outils de la branche Louveteaux

POUR LES RESPONSABLES	POUR LE GROUPE	
<p>◆ Dossier de l'Animation N° 35 l'Aventure Louveteaux 36 pages pour découvrir les propositions pédagogiques de la branche Louveteaux. On y trouve: Il était une fois un Louveteau. Le Cercle, lieu de vie collective. Le Cercle, lieu d'épanouissement individuel. Le camp. Les EEDF, une aventure à vivre autour de nos différentes valeurs</p> <p>◆ Repère pour construire un programme de camp et d'année chez les louveteaux Ce document donne des repères simples et concrets sur les propositions de la branche. On y trouve des idées d'apprentissages, d'activités et de projets dans un souci de développement global de la personne sur le plan physique, social, intellectuel, affectif et spirituel</p> <p>◆ Les revues: Equipée et Routes Nouvelles Avec en particulier les Dossiers de l'Animation qui ouvrent des perspectives à la mise en place de nombreux projets ainsi que les différentes fiches techniques</p> <p>◆ Le jeu du Kangourou Pour la mise en place d'un grand jeu sur différentes thématiques liées à l'environnement</p> <p>◆ Les Dimbalguides 1et 2 Pour mettre en place des activités d'année autour de l'écocitoyenneté et du développement durable et pour construire son Écolocamp</p> <p>◆ Le guide Tout Droits Le guide pédagogique des Droits de l'Enfant</p> <p>◆ L'Equip'Album 2 Une composition d'articles sélectionnés dans les Equipées de 2000 à 2011</p>	<p>◆ Pour le Cercle: → Le jeu de cartes Kewarra pour jouer et monter des projets autour des contes. (Disponible sur demande au siège) → Le Livre de Bord Kewarra pour garder une trace de ses projets autour de la dynamique nationale. (Disponible sur demande au siège) → Le jeu sur la mise en place d'une Règle de vie. (Disponible sur demande au Siège)</p> <p>→ Ces 3 outils sont les mêmes que chez les Lutins mais avec des spécificités pour la branche.</p> <p>◆ Dimbali le jeu Une sensibilisation aux pratiques éco citoyennes (disponible sur demande au Siège)</p> <p>◆ Les Fiches pédagogiques sur: → Le temps libre → Le temps calme → Le temps forum → Le petit déjeuner → La lingerie → La douche</p> <p>◆ Fiches forum : → As-tu pris le chemin de l'aventure ?</p> <p>◆ Fiche technique sur l'engagement chez les louveteaux et la coéducation</p>	<p>◆ L'Equipée avec sa Place des Louveteaux, ses pages Kewarra, ses fiches pour le Traces d'Etoiles, son Forum, ses fiches techniques pour les activités du Cercle, sa rubrique Reporter</p> <p>◆ Le carnet Traces d'Etoiles, carnet individuel du Louveteau, outil de progression et mémoire de son aventure</p>

Outils de la branche Eclés

POUR LES RESPONSABLES	POUR LE GROUPE	POUR LES ENFANTS ET JEUNES
<p>◆ Dossier de l'Animation N°42 l'Aventure Eclés 39 pages pour découvrir les propositions pédagogiques de la branche Eclés. On y trouve: l'adolescent, individu en construction; la méthode scout et les valeurs des EEDF; les Eclés, une aventure collective; les Eclés, une aventure personnelle, es activités et les projets, le camp d'été</p> <p>◆ Repère pour construire un programme de camp et d'année chez les Eclés Ce document donne des repères simples et concrets sur les propositions de la branche. On y trouve des idées d'apprentissages, d'activités et de projets dans un souci de développement global de la personne sur le plan physique, social, intellectuel, affectif et spirituel</p> <p>◆ Le kit Rando/Explo Partir en explo, c'est une aventure! Avec le concours de l'équipe de responsables, chaque équipage prépare son itinéraire, repère les lieux à visiter, choisit les étapes indispensables, établi son budget, etc. Une explo s'est organisée et planifiée. C'est un projet sympa à vivre Un guide complet sous forme d'un CD Rom pour préparer et organiser ses randonnées et explorations : anticipation, préparation, aventure, suivi</p> <p>◆ Les revues Equipée, Routes Nouvelles, les Dossiers de l'Animation, les fiches techniques</p> <p>◆ Les Dimbalguides 1 et 2 Pour mettre en place des activités d'année autour de l'écocitoyenneté et du développement durable et pour construire son Ecolocamp</p> <p>◆ Le guide Tout Droits Le guide pédagogique des Droits de l'Enfant</p> <p>◆ L'Equip'Album 2 Une composition d'articles sélectionnés dans les Equipées de 2000 à 2011</p>	<p>◆ Pour l'unité:</p> <p>→ Le kit Rando/Explo</p> <p>Partir en explo, c'est une aventure ! Avec le concours de l'équipe de responsables, chaque équipage prépare son itinéraire, repère les lieux à visiter, choisit les étapes indispensables, établi son budget, etc. Une explo s'organise et se planifie. C'est un projet sympa à vivre</p> <p>Un guide complet sous forme d'un CD Rom pour préparer et organiser ses randonnées et explorations : anticipation, préparation, aventure, suivi</p> <p>→ Le kit d'animation Terres d'Aventure</p> <p>Pour structurer un cadre de projet qui donne la possibilité de structurer le programme d'année autour de la thématique européenne</p> <p>→ Dimbali le jeu</p> <p>Une sensibilisation aux pratiques éco citoyennes</p> <p>→ Fiche technique</p> <p>Coéducation</p> <p>→ Fiche technique</p> <p>Animer 1 temps sur l'engagement</p>	<p>→ L'Equipée avec ses rubriques, sa rue des Eclés, équipage en action, règle d'or, les pistes de l'aventure, terres d'aventure, ses fiches techniques.</p> <p>→ Le Carnet d'aventures (Hors Pistes), recueil d'idées et mémoire de sa vie d'éclés. Edition 2005 et 2008</p> <p>→ Fiche technique</p> <p style="text-align: center;">Pour une vrai « règle de vie »</p> <p>→ BD s'engager aux EEDF</p>

Outils de la branche Aînés

POUR LES RESPONSABLES	POUR LE GROUPE	POUR LES ENFANTS ET JEUNES
<p>◆ Dossier de l'Animation N° 40 l'Aventure Aînés</p> <p>32 pages pour découvrir les propositions pédagogiques de la branche Aînés. On y trouve la fabuleuse histoire des Aînés. La place des Aînés dans l'Association. Un lieu de vie collective. Un lieu de développement personnel. Un lieu d'éducation permanente. Le camp. Le Référent de Clan</p> <p>◆ Repère pour construire un programme de camp et d'année chez les Aînés</p> <p>Ce document donne des repères simples et concrets sur les propositions de la branche. On y trouve des idées d'apprentissages, d'activités et de projets dans un souci de développement global de la personne sur le plan physique, social, intellectuel, affectif et spirituel</p> <p>◆ kit Rando/Explo</p> <p>Partir en explo, c'est une aventure! Avec le concours de l'équipe de responsables, chaque équipage prépare son itinéraire, repère les lieux à visiter, choisit les étapes indispensables, établit son budget, etc. Une explo s'est organisée et planifiée. C'est un projet sympa à vivre</p> <p>Un guide complet sous forme d'un CD Rom pour préparer et organiser ses randonnées et explorations : anticipation, préparation, aventure, suivi</p> <p>◆ Les revues</p> <p>Routes Nouvelles, les Dossiers de l'Animation, les fiches techniques</p>	<p>◆ Pour le Clan :</p> <p>→ Le kit Rando/Explo</p> <p>Partir en explo, c'est une aventure ! Avec le concours de l'équipe de responsables, chaque équipage prépare son itinéraire, repère les lieux à visiter, choisit les étapes indispensables, établit son budget, etc. Une explo s'organise et se planifie. C'est un projet sympa à vivre</p> <p>Un guide complet sous forme d'un CD Rom pour préparer et organiser ses randonnées et explorations : anticipation, préparation, aventure, suivi</p> <p>→ Le kit d'animation Terres d'Aventure</p> <p>Pour structurer un cadre de projet qui donne la possibilité de structurer le programme d'année autour de la thématique européenne</p> <p>→ Dimbali le jeu</p> <p>Une sensibilisation aux pratiques éco citoyennes</p>	<p>◆ Routes Nouvelles et ses différentes rubriques et, en particulier, « Aînés actualités »</p>