

Le premier week-end de

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



Moment important où tu accueilles les jeunes de l'an dernier mais également des nouveaux. Chacun doit être accueilli comme il se doit, se sentir en confiance, s'amuser et avoir l'eau à la bouche rien qu'en imaginant les futures activités et projets

Ci-dessous une proposition de déroulé d'un 1er week-end d'année pour les aînés (sans activité interbranches)

SAMEDI

11h : rdv de l'équipe d'animation (ou à défaut du responsable d'unité aîné 'RUA' et du responsable de groupe 'RG') 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.

Etape qui permet d'être présent en équipe à l'accueil des jeunes; n'oublions pas que les parents nous confient leurs enfants ils doivent être rassurés et confiants !

14h - 14h30 : accueil des jeunes 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.

Les aînés de l'an passé pourront prendre le temps de se retrouver le temps que tout le monde arrive.

Accueil des jeunes et des parents par le RUA.

14h30 - 16h00 : Activité 1

Un ou deux petits jeux de connaissances seront nécessaire pour apprendre à se connaître et mémoriser le prénom de chacun pour intégrer les nouveaux.

A la suite se lancer dans un jeu plus long que personne ne connaît qui permettra aux jeunes de se découvrir en étant sur un pied d'égalité.

<https://www.latoilescoute.net/jeux-pour-faire-connaissance->
<https://www.latoilescoute.net/jeux-de-balles->

16h – 17h : Activité 2 : l'installation pour la nuit + goûter

Il faut monter les tentes et les préparer. Prévoir plusieurs tentes pour mettre à l'aise un maximum les jeunes. Les jeunes montent les tentes à plusieurs même si ce n'est pas la tente dans laquelle ils vont dormir. Ce temps doit être aussi un temps de formation pendant lequel les plus anciens montrent et apprennent aux plus nouveaux comment monter une tente. Tous doivent participer.

Vigilance : l'équipe doit elle-même maîtriser le montage des tentes et avoir anticipé si besoin comment associer les jeunes au montage.

Le goûter viendra clôturer cette installation.

17h – 18h30 : Activité 3 : organiser un grand jeu sous forme de petits ateliers/jeux pour évaluer le groupe de jeunes sur leur autonomie par des tests de différents types de compétences (savoirs, savoir-faire, savoir-être). Les domaines que tu peux tester sont la cuisine, le service, la communication, l'effort physique, la coopération, la résolution de conflit...

C'est un des objectifs de la 1ère partie de l'aventure aînée et commencer à prendre confiance et à se donner des objectifs pour la suite en termes d'acquisition d'autonomie sur la vie quotidienne notamment.

Astuce : ce jeu peut permettre de gagner du temps de préparation pour le repas

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.

18h – 21h: Activité 4 : Préparation du repas et services (vaisselle/rangement)

Les aînés.es préparent le repas ensemble en clan. Préparation et distribution de l'intendance pour le repas du soir (courses pour le repas du soir achetées avant par les responsables) et également matériel de cuisine (préparé à l'avance).

Les jeunes participent à la préparation du repas avec l'accompagnement d'un responsable. Cela contribue à leur progression personnelle : attirer sa vigilance sur l'hygiène, la manière dont on doit utiliser les ustensiles de cuisine, organisation dans la préparation, suivre recette ou protocole, alimentation équilibrée... :

Modalités de cuisson à définir selon le lieu de l'activité : feu de bois de préférence si possible, sinon cuisine sur réchaud à gaz ou gazinière

Penser à faire chauffer l'eau pendant le temps du repas.

Un responsable a le souci d'assurer qu'il existe un coin vaisselle opérationnel à la fin du repas ;

Le temps vaisselle/rangement/services est un temps à part entière qui doit être suivi par un responsable.

21h -22h30 - La veillée de passage ou d'entrée chez les aînés.

Organiser un moment d'échange sur ce que les jeunes ont déjà vécu comme aventures avant d'arriver là, aux EEDF ou en dehors bien sûr. Utiliser ses expériences pour partager les envies des jeunes.

Proposition :

Les aîné.es qui débutent, écrivent sur de grands morceaux de tissus des mots, des noms ou des dessins qui symbolisent leurs vies et leurs expériences passés.

Dans un jeu ou une balade, les jeunes doivent récupérer les éléments permettant la fabrication d'une torche : Morceaux de bois / Fil de fer / Paraffine (attention aux a la réglementation sur l'utilisation du feu sur votre site d'activité) ou d'un baluchon (morceaux de bois / ficelles)

Chaque jeune se fabrique une torche ou un baluchon à partir de leur morceau de tissus.

Envoyer les jeunes dans une zone (un bois par exemple) par allez chercher une série de mot dispersé sur des morceaux de cartons.

Des mots comme : Aventure / Adulte / Enfant / Etranger / Société / Défi / Clan / Rêve / Révolte / Emerveillement / Jeu / ... / ... / ...

Au retour de chacun vous pouvez l'accueillir formellement en tant qu'aîné.e et l'inviter à prendre place autour du feu et à y déposer sa torche, ou dans un cercle de place et à poser son baluchon avec les autres au centre. Prenez ensuite le temps d'explorer chaque mot et ce qu'ils signifient pour les jeunes et de faire le lien avec les mots qu'ils ont mis sur les tissus au départ.

22h30 – 23h30 : fin de journée et couchage

Quoi de mieux qu'un dernier moment autour du feu pour finir la journée tranquillement à chanter et/ou discuter tout en grillant deux trois chamallows.

23h30 : Dodo tout le monde

DIMANCHE

7h30 – 8h00 : Réveil

8h00 – 9h00 : Petit Déjeuner/Services/Rangement

9h00 – 9h30 : PAM/Conseil

Les responsables ou les aînés proposent une Petite Activité Matinale 'PAM' : chant, jeu pour la mise en route de la journée.

Puis temps de conseil pour échange sur journée du samedi + présentation de la journée du dimanche.

9h30 – 11h30 : Activité du matin : Présentation de l'Aventure Aînée et échanges sur la ou les années à venir.

Présenter les 3 étapes de l'Aventure. Si vous avez des aînés déjà présent l'an dernier, associez-les à la préparation et l'animation de ce temps s'ils la connaissent.

Vous pouvez repartir d'éléments de la discussion de la veillée.

Ne soyez pas trop scolaire ou statique, utilisez des visuels. Prenez le temps de vous projeter avec les aînés dans le futur.

11h30 – 14h00 : Repas du midi

Simple et savoureux. Montrez que cuisiner est une activité en soi à ne pas négliger et très créatrice de liens.

Une fois le repas terminé, place aux services : vaisselle, rangement, nettoyage...

<https://www.latoilescoute.net/+cuisine-trappeur>

14h – 16h : Activité de l'après-midi – Renforcer le collectif, créer du commun :

Il est temps de commencer à faire vivre des activités qui vont contribuer à souder l'équipe en lui faisant découvrir quelque chose ou en lui donner un vécu commun fort.

Exemple d'activité possible : escape game / exposition original / rafting / visite d'une grotte pariétale / ...

16h00 – 16h30 : Conseil de fin de WE avec bilan du WE

C'est une étape importante dans la progression personnelle des jeunes que de découvrir, participer puis animer un temps conseil.

C'est la première occasion de faire le point sur l'avancé de chacun en termes de compétences, de motivations et d'envies.

16h30 – 17h00 : Fin du WE, rangement et départ

Vérifier que tout le monde a déjà les informations de la prochaine rencontre.