



# ACTIVITÉ DE L'ÉTÉ GRAND BIVOUC



## PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Le jeu de l'été du Grand Bivouac est une activité à postes pour présenter le regroupement national de l'été 2024 aux jeunes de nos camps. Ils vont découvrir les 5 thématiques (autonomie, bivouac et itinérance, techniques scouts, transition écologique, scoutisme pour tous·tes).

## OBJECTIFS VISÉS

- Sensibiliser les jeunes aux thématiques du Grand Bivouac
- Donner envie aux jeunes de s'inscrire dans la dynamique Grand Bivouac

DURÉE : 2h

PUBLIC : des lutin·es aux ainé·es

EFFECTIF : de 6 à 30 jeunes

## LANCEMENT (5 MIN)

Un·e personnage venant d'une tribu nomade vient à la rencontre des enfants sur le camp. Il·elle les invite à participer à leur grand rassemblement : "le Grand Bivouac 2024". Ils vont former l'une des nombreuses tribus qui vont se retrouver et à ce titre, ils et elles doivent se préparer pour être au top lors de cet événement incroyable. Ils vont devoir créer un premier coin Bivouac et leur drapeau, emblème de leur tribu. Pour cela, ils vont participer à des ateliers pour découvrir la culture et les savoir-faire des tribus nomades. Les jeunes sont réparti·es en 4 équipes pour créer un drapeau mais avant ils·elles vont monter en compétence sur 5 thématiques : autonomie, bivouac et itinérance, techniques scouts, transition écologique, scoutisme pour tous·tes.



## DÉROULEMENT (1H30)

Chaque atelier dure environ 15 min, les équipes tournent sur chaque atelier :

- 1) Autonomie des jeunes : organisation d'un repas idéal en camp itinérant avec différentes contraintes.
- 2) Bivouac et itinérance : course d'orientation pour découvrir le logo du Grand Bivouac
- 3) Technique de camp : construction progressive d'un coin « bivouac » par chaque équipe
- 4) Transition écologique : un jeu de carte
- 5) Scoutisme pour tous·tes : jeu du pas en avant avec des situations issues de camps éclés.

Pour chaque atelier une fiche détaillée sera fournie.

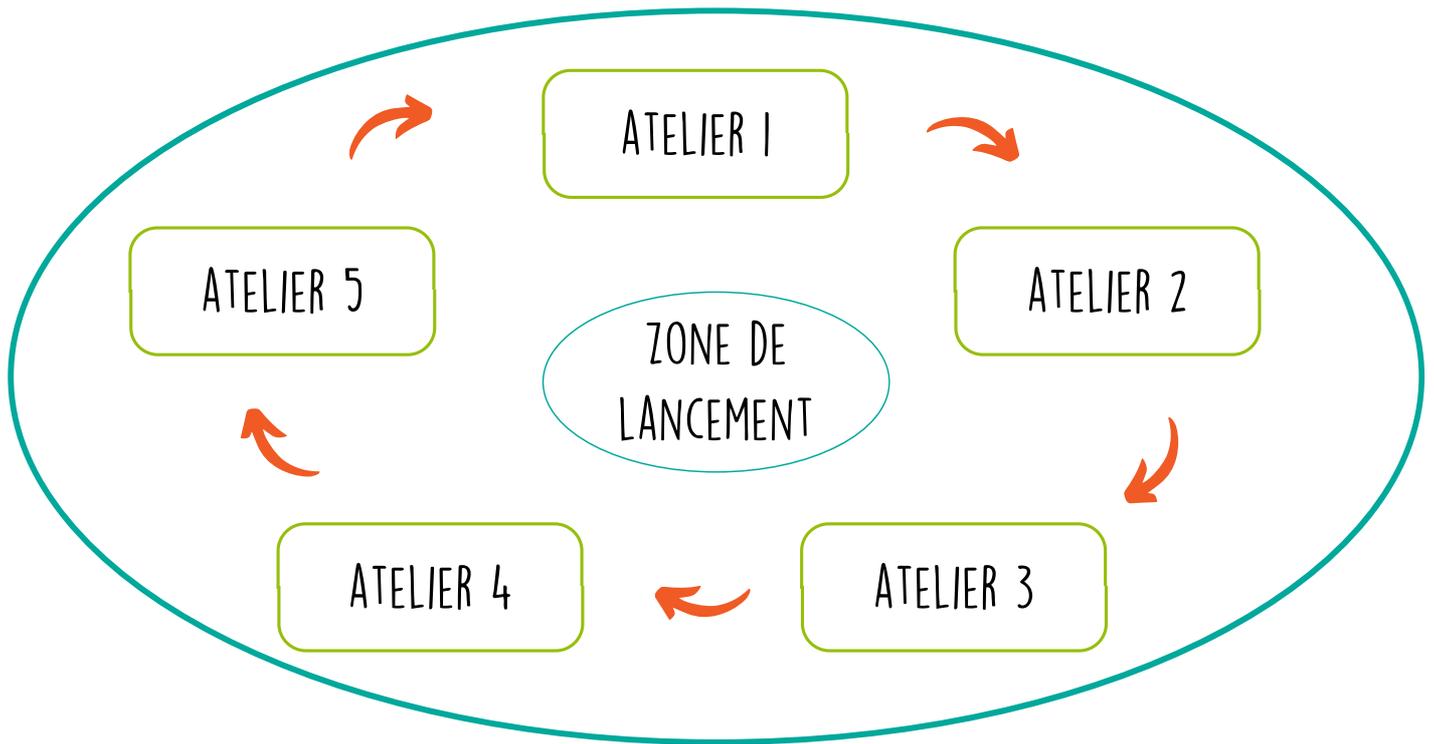
## CONCLUSION (10 MIN)

Les jeunes ont découvert les thématiques du Grand Bivouac et ont pu expérimenter. Ils ont tout ce qu'il leur faut pour créer leur drapeau. Ils ont eu du tissu et un kit couture pour servir de base à leur drapeau. Les responsables peuvent fournir du papier, des feutres, de la peinture en complément ou remplacement du tissu. Il ne reste plus qu'à créer le drapeau du groupe.

En fonction du temps et de l'organisation des responsable, les jeunes peuvent créer le drapeau immédiatement ou plus tard lors d'un atelier.

Quand tout est fini, ils prennent une photo de tou.te.s les participantes et participants dans leur coin "bivouac" avec leur drapeau (photo à envoyer à [communication@eedf.fr](mailto:communication@eedf.fr))





## MATÉRIEL

Lancement : un déguisement de « nomade »

Atelier 1: les cartes contraintes

Atelier 2 : les balises du jeu de pistes et du scotch

Atelier 3 : du bois, de la ficelle et une malle froissartage

Atelier 4 : les cartes du jeu, du tissu, et un « kit couture »

Atelier 5 : les cartes « personnages » et les situations du pas en avant.

Les 5 fiches ateliers.

