



SCOUTS
GUIDES
DE FRANCE

Scouts
et Guides

➤➤ Journée choisis ton camp

INTRODUCTION

Les jeunes doivent être impliqués dans les décisions qui les concernent, qu'il s'agisse des activités, de la vie quotidienne ou du camp.

L'enjeu : qu'ils et elles soient encore plus acteurs et actrices de leur scoutisme.

Choisir son camp, c'est intégrer les jeunes dans le montage et la préparation du dossier de camp. Planifier cette activité prend du temps, mais ne doit pas être vu comme une tâche supplémentaire mais complémentaire au travail des chefs-cheffaines lors de la création du dossier de camp.

Nous recommandons de faire vivre cette démarche en deux temps :

- 1) Un premier temps en mars ou avril pour fixer les indispensables du camp (le projet et le lieu)
- 2) Un deuxième temps pour co-construire certaines activités du camp



INFORMATIONS PRATIQUES

Avec qui ?	L'ensemble de l'unité
Quand ?	Au moment de la rédaction du dossier de camp en fonction de ton territoire. Sur plusieurs réunions, temps ou en une seule fois
Où ?	Où on veut
Durée ?	De 30 min par réunion à une après midi
Matériel nécessaire ?	Feuilles et des stylos et du matériel selon le module



DEROULEMENT

Cette fiche est un ensemble d'idées d'activités qu'il faut tourner sous forme de jeux pour permettre aux jeunes de faire des choix. N'hésitez pas à être créatif et à inventer vous-même des activités pour lancer la participation des jeunes, vous pouvez aussi consulter le kit conseil des jeunes avec plein de ressources pour réfléchir, choisir et décider en unité.

MODULE 1 - MARS/ AVRIL

1er étape: Choix de l'Odyssée (voir fiche activité Choix de l'Odyssée)

2ème étape : Choix du lieu de camp

Idée 1 : Faire une rivière du doute (mer/montagne, forêt/champs, isolé/proche d'autres groupes scouts, ...)

Idée 2 : Chaque jeune ou chaque équipe dessine ou raconte son lieu de camp idéal puis vote au jugement majoritaire du dessin qui convient le mieux

MODULE 2 - MAI/JUIN

Ce module peut se dérouler d'un seul bloc ou à étalonner sur plusieurs réunions. Il faut choisir au moins 2 thèmes à discuter avec les jeunes. Pour chaque thème, l'objectif est de vous aider à rédiger le dossier de camp en prenant en compte ce que les jeunes attendent et ce dont ils ont envie et besoin.

Exemples de thème :

- Imaginaire
- La journée-type
- Grilles d'activités
- Les menus
- La vie dans la nature : les installations
- Le service à la communauté
- Démarche spirituelle
- L'invitation

PROPOSITION D'ATELIERS DE CO-CONSTRUCTION PAR THÈME :

Mouvement de jeunesse et d'éducation populaire catholique ouvert à tous, sans distinction de nationalité, de culture, d'origine sociale ou de croyance.

Association de loi 1901 reconnue d'utilité publique, habilitée à recevoir dons et legs.



Imaginaire

- Idée 1 : (étiquette QUI / QUOI / OÙ / AVEC QUI , chaque jeune écrit ses propositions, puis toutes les étiquettes sont mélangées pour former un imaginaire plus riche)
- Idée 2 : Prendre plein d'images de personnages fictifs (BD, jeux vidéos, Antiquité, Moyen-âge, etc.), de lieux, d'objets et demander à chacun de faire un assemblage. Avec plus ou moins des dessins.

Après une de ces 2 idées, un jugement majoritaire ou un vote pondéré peut être proposé aux jeunes pour voir quel imaginaire ils et elles préfèrent.

Grilles d'activités (un calendrier à remplir sur [monprojet.sgdf](#))

1. Quels sont les moments indispensables à la vie du camp ?
2. Quelles sont les activités nécessaires à l'aventure ?

● Idée 1 : La maîtrise clarifie le nombre d'activités possibles et le contexte. Elle présente ensuite une liste pleine d'activités possibles que les jeunes devront placer sur une échelle de "j'aime trop" ça "j'aime pas du tout" ou équivalent). Imprimer la liste pour faire l'exercice individuellement, ou faire travailler par équipe.

● Idée 2 : La maîtrise liste les fondamentaux qui seront sur le camp (les temps nature, l'explo, les installations). Chaque jeune ou chaque équipe propose 3 activités originales qu'ils ont envie de vivre sur le camp. Les activités sont alors classées par ordre de popularité et à la fin chaque jeune peut donner un point à une activité qu'il n'a pas proposée.

La journée-type (un calendrier à remplir sur [monprojet.sgdf](#))

Il est important de définir :

1. Quelles sont les choses indispensables dans une journée ?
2. Quelles activités sont nécessaires au projet ?

● Idée 1 : Faire construire une journée-type par équipe (imprimer un calendrier type, définir les fondamentaux, etc.) avec des étiquettes et les présenter aux autres, suivi d'un vote pour la journée-type préférée.

● Idée 2 : La maîtrise identifie plusieurs points à traiter et organise une session de débat/vote avec les jeunes pour prendre une décision sur ces points (temps libre dans les journées ? L'heure du réveil, etc.)

Les menus

1. Identifier les contre-indications alimentaires dans l'unité et dresser une liste d'ingrédients à proscrire dans les menus (à faire idéalement par la maîtrise avant l'activité)



2. Lancer une discussion avec l'unité sur l'impact environnemental de l'alimentation en camp. Décider combien de menus végétariens/ végétaliens avoir pendant le camp, le type de produits que les jeunes veulent manger (bio, pas bio, local, pas local, de saison, etc.)
3. En fonction du résultat des discussions, répartir les jeunes en équipes et confier à chaque équipe la mise au point d'un certain nombre de menus (en fonction du cahier des charges établi précédemment).
4. Chaque équipe présente ensuite les menus qu'elle a préparés au reste de l'unité. Une copie écrite est ensuite remise à la maîtrise qui n'aura plus qu'à copier les menus sur l'outil monprojet.sgdf.fr

La vie dans la nature : les installations

Fiche s'installer dans la nature à faire en amont du camp avec une capture satellite du lieu de camp

Le service à la communauté :

Idée 1 : Sous forme de jeu, de sketch, réfléchir à tout ce que les jeunes vont utiliser pendant le camp. La maîtrise propose des idées pour remercier le propriétaire, la communauté qui accueille et la nature. Les jeunes peuvent enrichir et choisir l'idée qui leur plaît le plus.

Idée 2 : Si des personnes venaient chez moi, dans ma ville ou dans le local scout et qu'elles proposaient de m'aider : "Que leur proposerais-je ?" Le jeu peut être vécu avec un imaginaire où on gagne des points dès que l'on trouve une idée pour aider l'autre.

Démarche spirituelle :

Idée 1

- Réflexion personnelle : Qu'est ce qui me touche et m'importe dans la vie ? Quel sujet on n'aborde jamais et dont j'ai envie de parler ?
- Écrire les sujets sur des petits papiers anonymes
- Afficher des idées (avec modération des chefs) et vote pondéré

Idée 2

- En équipe, petit brainstorming sur : c'est quoi un temps spirituel, un temps de prière ? Qu'est ce qui pourrait être chouette à faire en temps spirituel ou temps de prière ?
- Trouver 3 idées de temps spirituels/temps de prière que l'on a envie de vivre par équipe avec possibilité d'en préparer un et d'en animer un pour le camp.