

La progression collective



Au cours de ses escapades, grâce aux différentes activités vécues, la peuplade va acquérir des compétences dans chacune des six relations de développement. Chaque relation correspondant à un sylphe. La maîtrise veillera donc à bâtir son projet d'activités afin que tous les louveteaux-jeannettes grandissent avec l'aide des 6 sylphes.

Comment faire vivre cette progression collective ?

La progression collective n'est pas matérialisée à la fin de l'escapade pour les enfants. Mais, attention, cela ne veut pas dire qu'elle n'est pas mise en place. Les louveteaux et les jeannettes auront l'occasion de progresser collectivement lors des différents temps de vie de la peuplade tels que :

- ▶ La vie quotidienne
- ▶ Les activités fixes
- ▶ Les activités variables en lien avec l'escapade (grands jeux, activités manuelles, découvertes, ...)

La maîtrise veillera à ce que chaque activité proposée possède des objectifs pédagogiques précis. Elle veillera également à ce que chaque relation de développement apparaisse de manière homogène au cours d'une rencontre ou d'un week-end. Concrètement, cela signifie

donc que chaque sylphe doit pouvoir trouver sa place dans l'escapade. Alors pourquoi ne pas les faire ressortir en couleur dans votre planning d'activités ainsi que dans la journée type d'une rencontre ou d'un week-end ?

Heures	
10 h 00	Accueil
10 h 30	Activité
12 h 00	Repas
13 h 00	Humeur du jour ou ¼ d'heure nature
13 h 30	Activité
15 h 00	Temps de prière
15 h 30	Conseil de cabane et de porte-parole
16 h 00	Goûter
16 h 30	Fin de la journée



© SCDF-Aquitaine Nord

SAMEDI		DIMANCHE	
Heures		Heures	
		8 h 00	Lever et petit déjeuner
		9 h 00	Réveil dynamique
		9 h 15	Toilette
		9 h 30	Messe ou temps de prière
		10 h 30	Activité
		11 h 30	Services
		12 h 30	Déjeuner
14 h 00	Accueil	13 h 30	Rangement
14 h 30	Montage des tentes	14 h 30	Quart d'heure nature
15 h 30	Activité	15 h 00	Conseil de sizaines
16 h 30	Goûter	15 h 30	Conseil de porte-paroles
17 h 00	Humeur du jour	16 h 00	Fin du week-end
18 h 00	Services		
19 h 30	Dîner, vaisselle et toilette		
21 h 00	Veillée		
22 h 00	Coucher		

Et l'escapade dans cette histoire ?

L'escapade reste le projet de la peuplade. Elle est donc choisie par les louveteaux-jeannettes lors d'un conseil de peuplade ou de cabane. Lors d'une réunion de maîtrise, les chefs et cheftaines enrichissent le thème donné par les enfants en créant une histoire ayant des péripéties et une clôture. Ils choisissent éga-

lement les activités qu'ils vont faire vivre aux louveteaux et aux jeannettes : activités ayant des objectifs pédagogique en lien avec les relations de développement et donc les sylphes. La peuplade vit l'escapade, la clôture et la fête via la fête du Grand Arbre ; sans oublier de l'évaluer ensuite.

Des activités concrètes ?

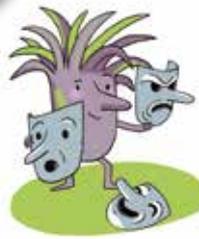
Blogane Relation aux autres



Activités :

- ▶ Apprendre le langage des signes
- ▶ Organiser un dîner international avec des recettes de tous les pays
- ▶ Faire un service pour le propriétaire du lieu qui accueille la peuplade
- ▶ Fêter les anniversaires
- ▶ Utiliser une roue des services pour la peuplade
- ▶ Expérimenter un temps de vivre ensemble

Kawane Relation aux sentiments



Activités :

- ▶ Faire une humeur du jour
- ▶ Vivre un temps de bonjour et de bonne nuit
- ▶ Vivre la fête du Grand Arbre
- ▶ Se rappeler les temps forts vécus en peuplade

Laline Relation au corps



Activités :

- ▶ Hygiène, vie quotidienne : brossage des dents, douche, toilettes, se changer
- ▶ Vivre un temps de respiration
- ▶ Participer à un entraînement sportif
- ▶ Cuisiner un menu équilibré pour la peuplade
- ▶ Organiser des olympiades pour que chacun batte son record dans une discipline
- ▶ Affronter ses peurs dans un parc accrobranches, une séance d'escalade ou une expédition de spéléologie
- ▶ Mettre en place un lieu de vie confortable

Maÿls Relation à Dieu



Activités :

- ▶ Participer à la préparation et à l'animation d'un temps de prière
- ▶ Inventer des bénédicités pour qu'ils aient du sens avec les activités vécues en peuplade
- ▶ Visiter une cathédrale
- ▶ Proposer un répertoire de bénédicités
- ▶ Aménager un coin prière
- ▶ Rencontrer un témoin chrétien ou d'une autre religion pour découvrir sa vie
- ▶ Choisir un passage de la Bible pour le jouer avec la peuplade
- ▶ Prendre part à l'organisation de la messe.
- ▶ Faire une relecture
- ▶ Cheminer sur un sentier de Maÿls

Théla Relation au monde



Activités :

- ▶ Faire un ¼ d'heure nature
- ▶ Mettre et utiliser du tri sélectif
- ▶ Rencontrer un spécialiste de l'écologie pour préparer un camp « propre »
- ▶ Organiser un concours de construction de cabanes
- ▶ Visiter un musée d'histoire naturelle
- ▶ Au cours d'une veillée, dessiner une carte du ciel
- ▶ Fabriquer des fusées, des moulins à eau et à vent
- ▶ Apprendre des méthodes de campisme (installations, nœuds, feu, bois, tente...)
- ▶ Réaliser des activités manuelles
- ▶ Jeu d'orientation : boussole, lecture de carte
- ▶ Faire des actions HALP (Habiter Autrement La Planète)

Yzô Relation à soi



Activités :

- ▶ Vivre le jeu des conseils
- ▶ Animer la rédaction du serment de la peuplade
- ▶ Rencontrer un juge ou un policier pour découvrir comment on fait respecter la loi en France
- ▶ Faire un reportage pour les parents sur la vie de la peuplade
- ▶ Être porte-parole du conseil de cabane, chacun à son tour dans la sizaine
- ▶ Faire les promesses
- ▶ Apprendre à gérer les conflits de la peuplade (mise en place de médiateurs)