



GUIDE DE L'ÉVÉNEMENT

LES ÉCLAIRESSES ÉCLAIREURS DE FRANCE VOUS INVITENT À VIVRE :



RENCONTRONS NOUS POUR LA JOURNÉE DE RENTRÉE



PARTAGE
TES AVENTURES
DE L'ÉTÉ, EXPLORE
CELLES À VENIR

Scouts et laïques
www.eedf.fr



LES ÉCLAIREUSES ÉCLAIREURS DE FRANCE VOUS INVITENT À VIVRE :



ALTER-ÉGAUX

UNE AVENTURE SOLIDAIRE & CITOYENNE

« Des enfants et des jeunes s'engagent par équipe dans une aventure à la rencontre des mondes pour agir et contribuer à l'atteinte des Objectifs de Développement Durable. Par petites équipes, ils s'inscrivent dans une aventure solidaire et citoyenne pour entreprendre des projets. Ils vont devoir organiser des actions variées avec des partenaires et les partager lors d'événements pour exposer et valoriser leurs projets au niveau local, national et international. Confronté à la réalité des actions, ils prennent conscience des enjeux, des facilités et doivent apprendre à s'adapter en développant des compétences avec l'aide d'adultes. Leurs expériences invitent à se questionner sur les valeurs qu'ils portent et la manière de les faire vivre au quotidien pour devenir acteur d'un monde meilleur ».

Les objectifs sont :

S'engager dans la communauté, s'ouvrir par la rencontre et accueillir

L'univers de cette aventure et les outils associés

- Une histoire co-construite, support de l'aventure et de l'imaginaire
- Le scoutisme comme méthode éducative – 8 éléments au service du projet
- 10 thématiques en lien avec les objectifs de développement durable pour vivre des projets
- Des partenaires nationaux et internationaux sur chaque thématique
- Des événements à vivre et partager
- Des supports pédagogiques pour faciliter et accompagner la mise en place des projets et des événements
- Une interface virtuelle contribuant à l'éducation au numérique et facilitant la mutualisation et valorisation
- Des équipes ressources pour alimenter les productions et faire vivre les événements

ALTER-ÉGAUX est une aventure solidaire et citoyenne pour aller à la rencontre de l'autre et de soi.

Une aventure pour apprendre à se découvrir et s'adapter, par-delà les frontières, proches ou lointaines, environnementales ou sociales.

Ce projet vise à contribuer à l'éducation des enfants et jeunes par le développement de leur responsabilisation et de leur autonomie pour construire un réseau social, multiculturel, ancré dans le réel.

C'est une démarche construite en 4 étapes qui permet une découverte progressive des thèmes proposés et des événements à vivre en fonction de l'âge, de l'intérêt, de l'autonomie de l'équipe ou du groupe.

Se sensibiliser à une thématique

Découvrir une ou des réalités

Agir dans la communauté

Valoriser ses actions

Pour rythmer l'année, 4 événements sont proposés :

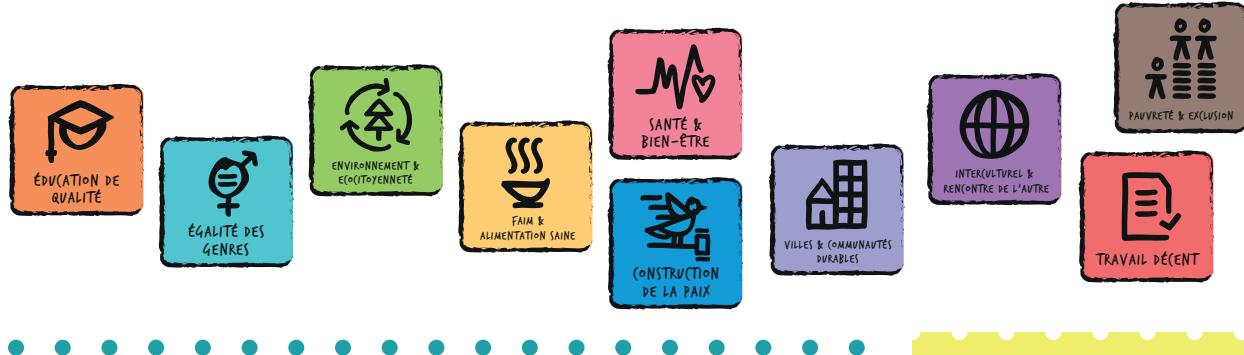
Nuit de la belle étoile en mai
Journée trappeur en juillet
Journée de la curiosité en août
Journée de rentrée en septembre

LA JOURNÉE DE RENTRÉE

La journée de rentrée est un événement que vous allez organiser, comme sûrement d'autres rencontres durant le mois de septembre. Cet événement s'inscrit dans une approche générale de mise en mouvement des EEDF après la période des camps et séjours d'été. C'est notre/votre engagement dans l'aventure solidaire et citoyenne par la mise en œuvre de nos propositions scoutes et laïques.

L'objectif est de valoriser ensemble la reprise des activités de l'association et de commencer à organiser le fonctionnement par unités en lien avec la reprise des vies associatives locales. C'est rendre visible, lisible et communiquer sur votre présence locale à travers un événement commun, proposé autour d'une date repère. **Cette année le week-end des 22 et 23 septembre.**

Cet événement est l'occasion de sensibiliser et faire vivre l'ensemble des participants aux Objectifs de Développement Durable (ODD).



C'est un événement qui se veut un temps de **rencontre, d'échange et de partage de projet.**

C'est la rentrée des Éclés ! Imaginez-vous une équipe de responsables et enfants qui valorisent leurs activités de l'année et du camp à partir d'un cadre symbolique et des objectifs de développement durable ! Un grand jeu à poste, des questions, des énigmes. Un temps pour partager les souvenirs entre nouveaux et anciens, parents et enfants, lutines, louveteaux, éclés et/ou ainées, Et c'est une nouvelle année de projets qui commence.

Bonne journée de rentrée !

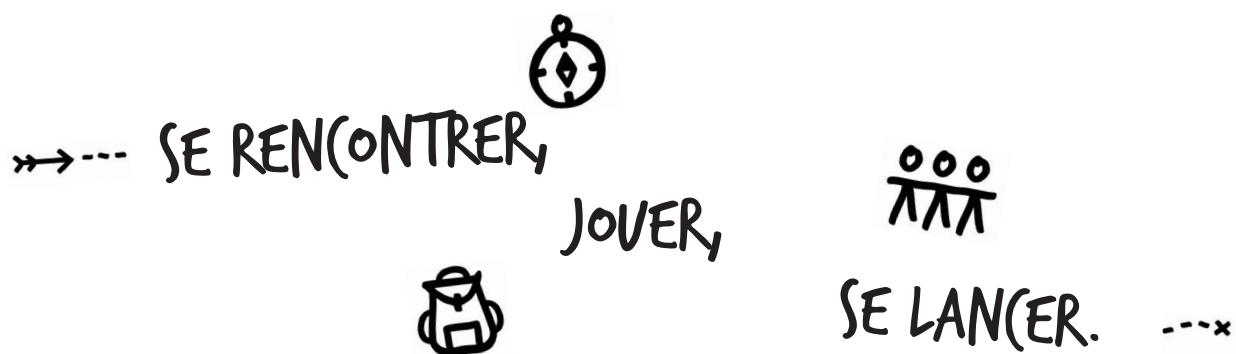
Conception et réalisation :

Maud AUGER,
Fabienne FERRERONS,
Pierrick LEVRAUX,
Matthieu MARCUCCI,
Pascal PÉRON

Conception graphique :

Grégoire THEULLIER,
Cindy VILLAR

Comment décrire cette journée en 3 mots ?



La journée de rentrée s'inscrit dans les événements à vivre de notre aventure solidaire et citoyenne « Alter-Egaux ». La Journée de rentrée constitue une opportunité pour jouer, partager ce qui a été vécu et se projeter ensemble vers de nouveaux projets.

Organiser la journée de rentrée :

Qui ?

L'événement doit pouvoir se vivre à tous les niveaux de participation, de responsabilité ou d'organisation, dans un esprit d'ouverture et d'implication locale.

Une journée de rentrée :

- sur un WE pour partager un grand jeu avec les parents et accueillir les nouveaux
- organisée lors du forum associatif local
- pour l'équipe de responsables et préparer l'année
- de l'équipe régionale, des pôles ressources, des responsables de groupes ...

Quels objectifs ?

Une journée de rentrée que nous voulons fortement lier à une première activité ouverte fondée sur le jouer ensemble.

Parce que le jeu est à la base des pratiques du scoutisme en proposant un terrain d'expérimentation pour vivre ensemble, partager des valeurs en équipes, mutualiser des compétences relever des défis, se respecter, se découvrir.

C'est aussi naturellement que la journée de rentrée s'inscrit comme une opportunité pour se retrouver après l'été et démarrer l'année. C'est le moment pour se projeter ensemble et rallumer la flamme de votre groupe ou structure.

Cette journée de rentrée peut se vivre de manière multiple et chacun peut y trouver sa place, lui donner son sens.

Pour y faire quoi ?

De la journée de reprise avec un grand jeu pour les enfants et parents, au départ en Week-End, à l'animation du grand jeu sur un forum associatif ; en passant par une journée d'ouverture du centre EEDF sur le village, la rentrée des collectifs vacances ou équipes thématiques,.... Il y a toutes les opportunités pour commencer l'année de manière ouverte et visible.

La journée de la rentrée c'est :

- **Se retrouver, partager et valoriser les expériences des camps et de l'année**
- **Accueillir** de nouveaux enfants, jeunes et parents
- **Vivre un grand jeu**, s'amuser
- Partir vers de **nouveaux projets**,
- **Participer à la vie locale** en étant visible

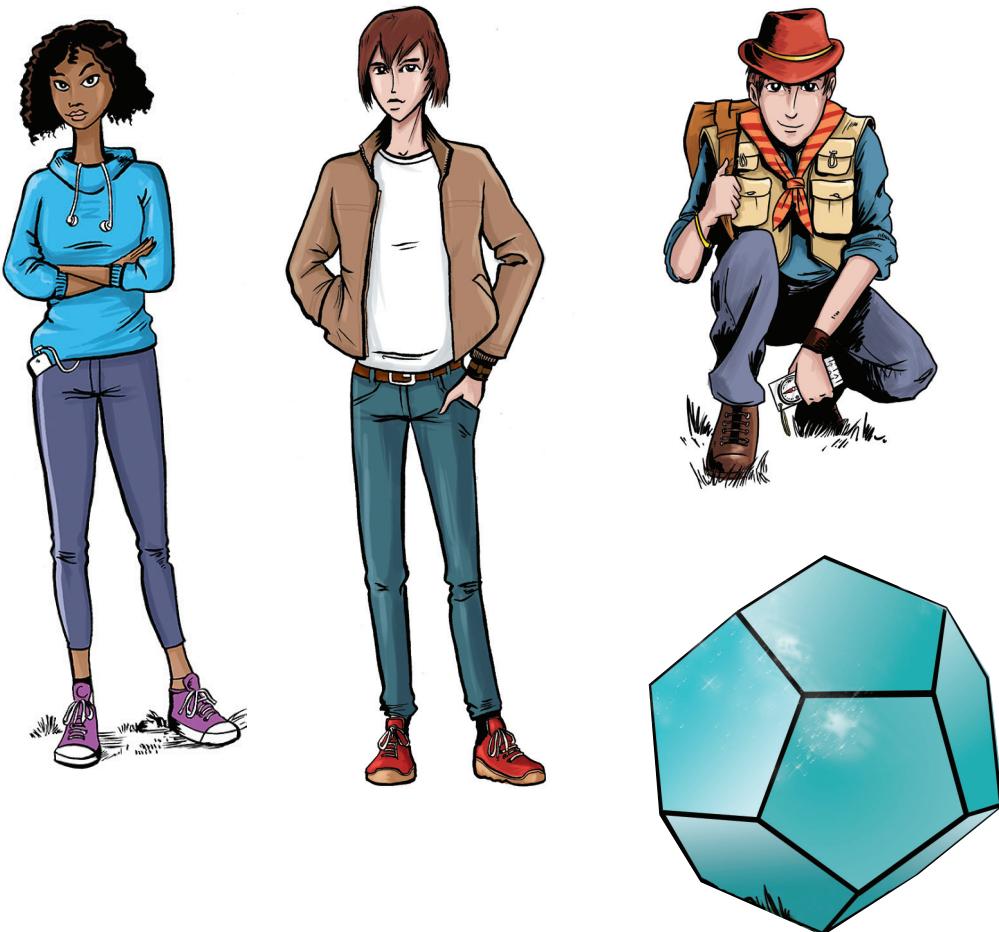
Dans les pages suivantes, vous trouverez idées, astuces, outils de communication... afin de vous accompagner au mieux dans cette aventure.

LE CADRE SYMBOLIQUE

La Journée de rentrée est le premier et/ou quatrième événement de l'aventure solidaire et citoyenne.

C'est le support du quatrième épisode des aventures d'une équipe de jeunes engagée dans une quête de l'inconnu, à la découverte du monde. Cet épisode est à retrouver dans l'Équipée n°248 (revue de l'association) ou sur la page Facebook Alter-Égaux.

C'est la rentrée, l'occasion de revenir sur des souvenirs de l'été et de s'engager pour vivre ensemble de nouvelles aventures pour une année. Dans ce quatrième épisode : L'équipe va prendre conscience du monde qui l'entoure et sera invitée à agir. Pour certains, le début de leur aventure solidaire et citoyenne guidée par le Nynomcondo.



*un dodécaèdre, polygone à 12 faces, qui va servir de support tout au long de la dynamique alter-égaux pour accompagner les participants de nos activités. Cet objet servira d'outil de progression collective et personnelle de la rencontre des jeunes avec les ODD. Le principe : 1 face par ODD + 2 faces à personnaliser collectivement ou individuellement. Nous retrouverons cet objet tout le long de la dynamique Alter-Égaux.

PRÉPARATION EN AMONT ... DÈS LA RÉUNION DE REPRISE

COMMUNICATION :

- Qui est invité et comment ? Les anciens, les enfants, les parents, des élus, la presse ?
- Quels supports de communication utiliser ? Comment communiquer sur notre Journée de rentrée ?
- Il faut communiquer, accueillir, mais comment ?

PENDANT :

- Bien accueillir tous les participants (enfants, jeunes, parents... nouveaux et anciens)
- Recueillir les informations / coordonnées des participants et/ou inscriptions si WE
- Lancer et vivre le grand jeu
- Partager un moment après le grand jeu

PROGRAMMATION DE LA JOURNÉE DE RENTRÉE & ORGANISATION DU DÉROULÉ

- À quelle date ?
- Une journée, un week-end d'activité ?
- Sur un forum associatif ?

QUELQUES JOURS / UNE SEMAINE AVANT :

- Se répartir les rôles pour la bonne organisation de la journée (accueil, installation, matériel pour le jeu,...)
- Organiser la logistique (Journée, WE ou forum...)
- Préparer la signalisation

APRÈS :

- Remercier les participants / message photo souvenir la semaine suivant (mail, courrier, photo)
- Adresser un nouveau message pour inviter à l'activité suivante et inviter les participants à continuer à vivre les aventures EEDF (activités d'années et/ou camps)
- Valorisation de la Journée (presse....)

DÉROUVLES TYPES

À vous de créer le vôtre !

1 - Une Journée de rentrée pour jouer

- 13h : installation / préparation
 - 14h00 : accueil (équipes avec ou sans parents)
 - 14h30 : Lancement du jeu
 - 14h45 : Recherche des balises, épreuves... ;
 - (16h00) : fin du jeu valorisation/goûter

Horaires à faire évoluer selon la mise en place du jeu, l'environnement, le groupe,....

 - 17h00 : fin de l'activité / temps d'échanges avec parents – Côté équipe : Rangement / bilan

2 - La journée de rentrée se prolonge par un week-end

Grand jeu le samedi en début d'après midi

- 14h** : accueil
 - 14h30** : lancement du jeu (parents et enfants)
 - 16h30** : fin du jeu / gouter ensemble
 - 17h** : départ des participants vers le lieu de Week-End
 - 18h** : Installation et repas
 - 19h30** : repas
 - 21h** : Veillée
 - 22h** : temps calme & Coucher

Dimanche

- 8h30** : Réveil & petit déjeuner & toilette
 - 9h30** : activité
 - 11h30** : préparation repas
 - 12h30** : repas
 - 14h** : temps conseils - retour sur le jeu et premières pistes de projets pour l'année
 - 15h** : Bilan du week-end

3 - Le week-end prépare et lance la Journée de rentrée

Invitation des parents à vivre la journée de rentrée - Implication possible des enfants dans la préparation du jeu, avec un rôle à tenir

Samedi

- 14h** : accueil
 - 14h30** : départ vers le lieu de Week-End
 - 15h30** : installations
 - 16h30** : petits jeux de connaissance,
préparation de l'étape valorisation* du grand jeu du dimanche.
 - 18h** : temps libre, préparation repas
 - 19h** : repas, vaisselle, ...
 - 20h30** : veillée
 - 21h30** : temps calme / coucher

Dimanche

- 8h30** : petit-déjeuner, toilette

9h30 : ateliers ; petits jeux ou préparation de postes

11h : démontage / accueil des parents

12h : Lancement du grand jeu – Pique-nique par équipe (en réalisant les premières consignes du jeu : amulettes et sigle d'équipe)

13h/13h30 : lancement du Grand jeu

15h30 : fin du jeu / gouter/ temps avec les parents (parler /présenter la suite du trimestre)

16h : fin / retour

* Si vous avez la possibilité de préparer l'étape valorisation proposée dans le jeu de rentrée c'est l'idéal. En effet, en petit groupe les enfants vont pouvoir partager à leurs parents un chant appris pendant le camp, expliquer comment on élabore une règle de vie, comment on tri les déchets pendant les week-ends ... La préparation permettra, surtout au plus jeune de savoir « quoi valoriser » et se remémorer ces moments la veille.

GRAND JEU

LA QUÊTE DU NYNOMCONDO

Présentation générale

Commençons la journée de rentrée par un grand jeu !

La quête du Nynomcondo est une proposition de jeu pour une activité lors de la Journée de rentrée. À partir d'une situation de jeu à poste, ce jeu prend appui sur l'univers créé autour des personnages de l'aventure Alter-Egaux. C'est un jeu à vivre au sein d'une unité, avec les parents, entre parents, d'une journée d'accueil, Et comme tout jeu, il est appropriable et personnalisable. Le jeu est proposé ici dans une version « courte » adaptée pour un après-midi dès 6 ans. L'imagination des responsables mais aussi des enfants et jeunes peut permettre d'en démultiplier les effets et de le faire évoluer en ajoutant une piste, ou une dose de poudre d'escampette !

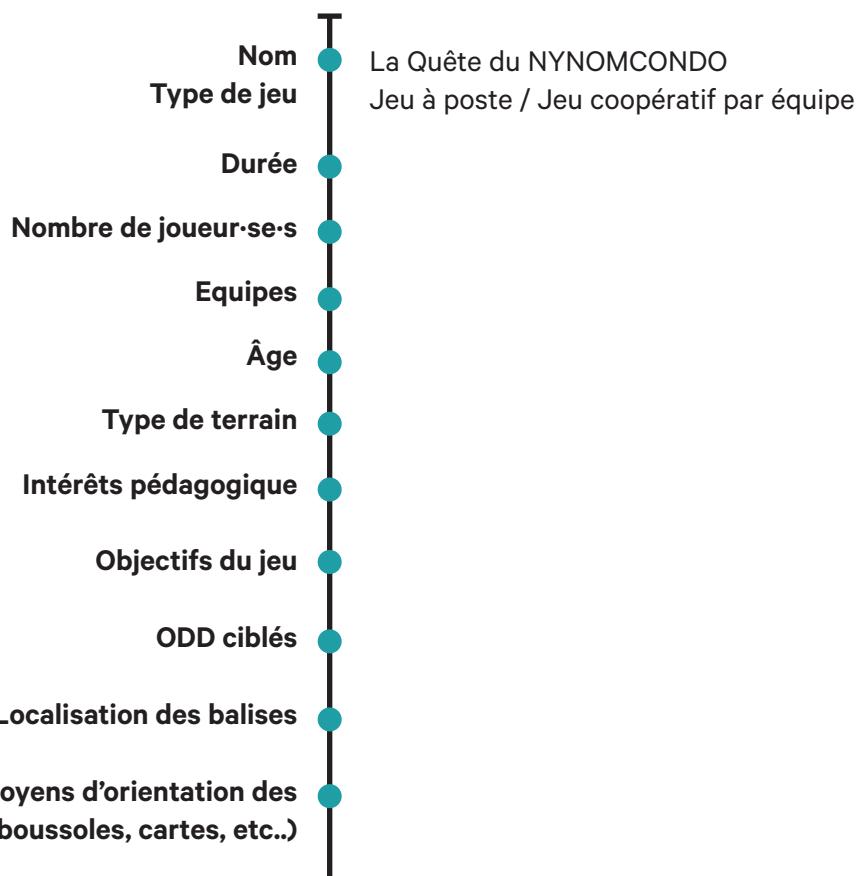
Fiche technique du jeu

Nom	La Quête du NYNOMCONDO
Type de jeu	Jeu à poste / Jeu coopératif par équipe
Durée	de 1 à 3 heures - En fonction du nombre d'équipes et épreuves choisies
Nombre de joueur·se·s	à partir de 6
Equipes	De 2 à 6 joueur·se·s (de préférence 5)
Âge	À partir de 6 ans
Type de terrain	en extérieur - La taille du terrain doit être adaptée à l'âge des participant·e·s et à la durée de jeu souhaitée !
Intérêts pédagogique	Coopération au sein des équipes et entre équipe - Découvrir les thèmes liés aux Objectifs de Développement Durable (ODD) - Participer à l'aventure Citoyenne et solidaire Alter-égaux
Objectifs du jeu	
En équipe	Découvrir au moins 5 balises par équipe
Collectivement	Retrouver puis valider les 10 balises en lien avec les ODD toutes équipes confondues

Repères pour le jeu

Thème	Informations	Complément
Nom de l'objet	le NYNOMCONDO	Le NYNOMCONDO est constitué de 12 KWEVODDO
Nom donné aux balises et amulettes	KWEVODDO	Ce sont des pentagones qui forment les faces du polygone
Lancements	Histoire proposée	À adapter selon l'âge
Balises	10 balises : 1 par thématique	
Validation des balises	Les balises sont validées à un point central par le meneur de jeu par une marque posée sur une carte récapitulative des recherches	
Les Joueur·se·s	Elle·Il·s portent le nom d'INVENTEUR·E·S	Inventeur.e.s = celles·eux qui donnent leur sens à ce qu'elle·il·s trouvent – Celles·eux qui devront Inventer les solutions pour demain.
Les INVENTEUR·E·S « originales·ux » = personnages de l'histoire	Ceux sont celles·eux qui ont trouvé le premier NYNOMCONDO – personnage d'histoire. Remarque : possibilité dans l'animation du jeu de faire prendre vie aux personnages.	1 visuel par personnage = 7 visuels
Le / les meneur·se·s de jeu	Ce sont des personnes auxquelles les inventeur·e·s originales·ux ont fait appel pour accompagner la démultiplication des Nynomcondo	Permet de faire le lien entre le cadre de l'histoire (7 personnages « inventeur·e·s ») et la situation de jeu – cela laisse la porte ouverte à créer vos propres personnages.

Notre fiche technique du jeu : à compléter

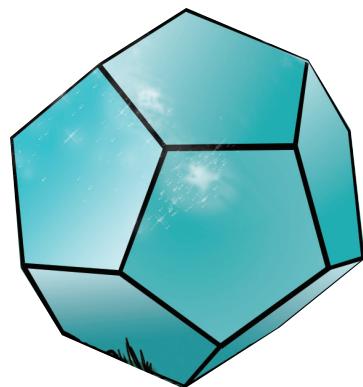


DÉROULÉMENT DU JEU

AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE DU GRAND JEU :

1/ Construction du point central :

Pour le déroulé du jeu il est nécessaire d'aménager un point central pour lancer et clôturer le jeu et assurer le suivi de chaque équipe.



Deux options :

- Construction du NYNOMCONDO en 3 D (cf. fiche technique)
- Installation du visuel du NYNOMCONDO en poster (cf. annexes visuel des 12 faces)

Prévoir un panneau d'affichage avec les 10 ODD pour symboliser le suivi/l'avancée des équipes dans le jeu.

2/ Réparation des 10 postes par ODD

Vous devez installer 10 espaces : 1 par ODD, lieu où les équipes viendront réaliser les épreuves leur permettant de valider les KWEVODDO.

Animation : au moins 1 ou 2 responsable(s)

- Renseignement, aiguillage des équipes
- Validation des actions / balises (KWEVODDO)
- Si possible prévoir des responsables qui tournent sur les ateliers pour fluidifier et aider si besoin

Matériel de la base :

- Des crayons de couleurs / feutres, peinture selon vos envies
- Des pinces à linges (utiles pour accrocher les Balises à de la ficelle)
- De la ficelle
- Des ciseaux - 1 équipe (plusieurs pour réaliser les amulettes)
- Une mallette pédagogique avec un peu de tout (patafix, punaises, trombones,...)
- Du papier pour réaliser les amulettes

LE JEU :

1/ Lancement et accroche (10 minutes)

- Un personnage (ami.e.s des INVENTEUR·E·S – voir plus loin) lance la Quête en s'appropriant le texte d'introduction (cf. p.14)
- Possibilité aussi de faire découvrir le texte d'introduction dans un message (parchemin, lettre, mail...)

2/ Constitution des équipes et réalisation amulettes (5 à 15 minutes)

- Constitution des équipes
- Réalisation des amulettes par équipe : 1 par personne
- Trouver un nom d'équipe
- Quand l'équipe est prête elle vient au point central récupérer sa carte de recherche et démarrer la quête des balises.

- Matériel pour l'amulette :
- Ciseaux
 - Carton
 - Patron amulette (p.16)
 - Perforatrice
 - Ficelle

3/ Recherche des balises (moyenne 10 minutes / balise) – 1h (60 minutes)

- Chaque équipe cherche une balise et essaie de réaliser ce qui est demandé puis se rend au point central.

- à chaque balise 3 étapes à réaliser :

a. Valoriser : le groupe s'exprime sur la thématique, cite un exemple de ce qu'il a pu faire ou observer.

T Cette étape peut-être préparer en amont avec les enfants / les jeunes, afin de les accompagner à

→ l'identification de ce que le groupe a pu vivre l'année précédente ou pendant le camp d'été autour des
↓ différentes thématiques.

b. Réaliser « l'épreuve »

c. Se projeter : qu'est-ce que je pourrais faire ? quel type de projet nous pourrions réaliser ?

- passage au point central pour une validation de l'ODD découverte : marque sur le passeport et inscription du nom d'équipe sur le visuel collectif (panneau d'affichage).

4/ Cinq balises validées

- Quand une équipe a validé 5 balises : valorisation de l'équipe qui a réussi son challenge

- L'équipe peut alors décider de poursuivre la découverte des autres balises pour aider à la réalisation de l'objectif collectif (valider toutes les balises) ou s'arrêter.

N'oubliez pas la valorisation collective en diffusant une photo (équipes ou tous ensemble) : sur la page Facebook alter-Egaux

5/ Clôture du jeu (10 minutes)

Quand toutes les balises ont été découvertes collectivement : valorisation collective, présentation des 10 ODD pour un monde meilleur.

Invitation à agir :

Chaque équipe reçoit un message : « Merci d'avoir rassemblé les KWEVODDO. Vous faites partie des INVENTEUR·E·S –Poursuivez la quête du Nynomcondo. Commencez par choisir un KWEVODDO pour y relever les défis. Votre aventure commence pour construire un monde meilleur ».

Vous pouvez également :

- Inviter à venir à l'activité EEDF suivante (dans le cas d'un jeu ouvert)
- Communiquer un message lié à votre démarrage d'activité de groupe ou d'unité
 - Lancement imaginaire (Lutin·e·s, Louveteaux·ettes) et projets
 - Lancement des équipages (E/E)
 - Lancements de projets (Aîné·e·s)

MATÉRIEL PAR ÉQUIPE

1 Carte de recherche, 1 feuille amulettes (KWEVODDO), 1 paire de ciseaux, 1 crayon, Papier / carnet

Le + possible : En présence d'adultes dans les équipes (Lutin·e·s/ Louvettes·eaux) ou à partir des Éclaireur·se·s, vous pouvez aussi faire le choix d'un téléphone portable par équipe pour communiquer avec la base.

EN FONCTION DU TYPE D'ACTIVITÉS PROPOSÉES SUR LES POSTES LA PRÉSENCE DE RESPONSABLES SERA NÉCESSAIRE : PENSER À LES INTÉGRER DANS L'IMAGINAIRE DU JEU ET LES DOTÉS D'ACTION « BONUS / CONTRAINTE » POUR FLUIDIFIER LE DÉROULÉ.

ESPRIT D'ÉQUIPE ET CONFRONTATION

Une petite course permet d'éliminer les toxines et renforcer les liens de camaraderie. C'est pourquoi, sur ce poste, nous vous proposons un relai sur skis géants (préalablement fabriqués).

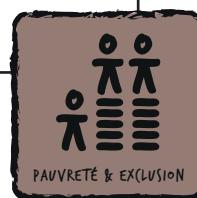
Découverte et initiation au yoga et à la relaxation à partir d'un jeu de cartes

PRÉNOM EN LANGUE DES SIGNES

Matériel : une feuille explicative sur la langue des signes
Chaque membre de l'équipe apprend à épeler son prénom en langue des signes
→ Ce poste ne nécessite pas la présence d'un animateur.



?!?
L'intégralité
des jeux à poste
est à retrouver
en ANNEXES

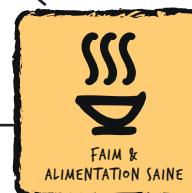


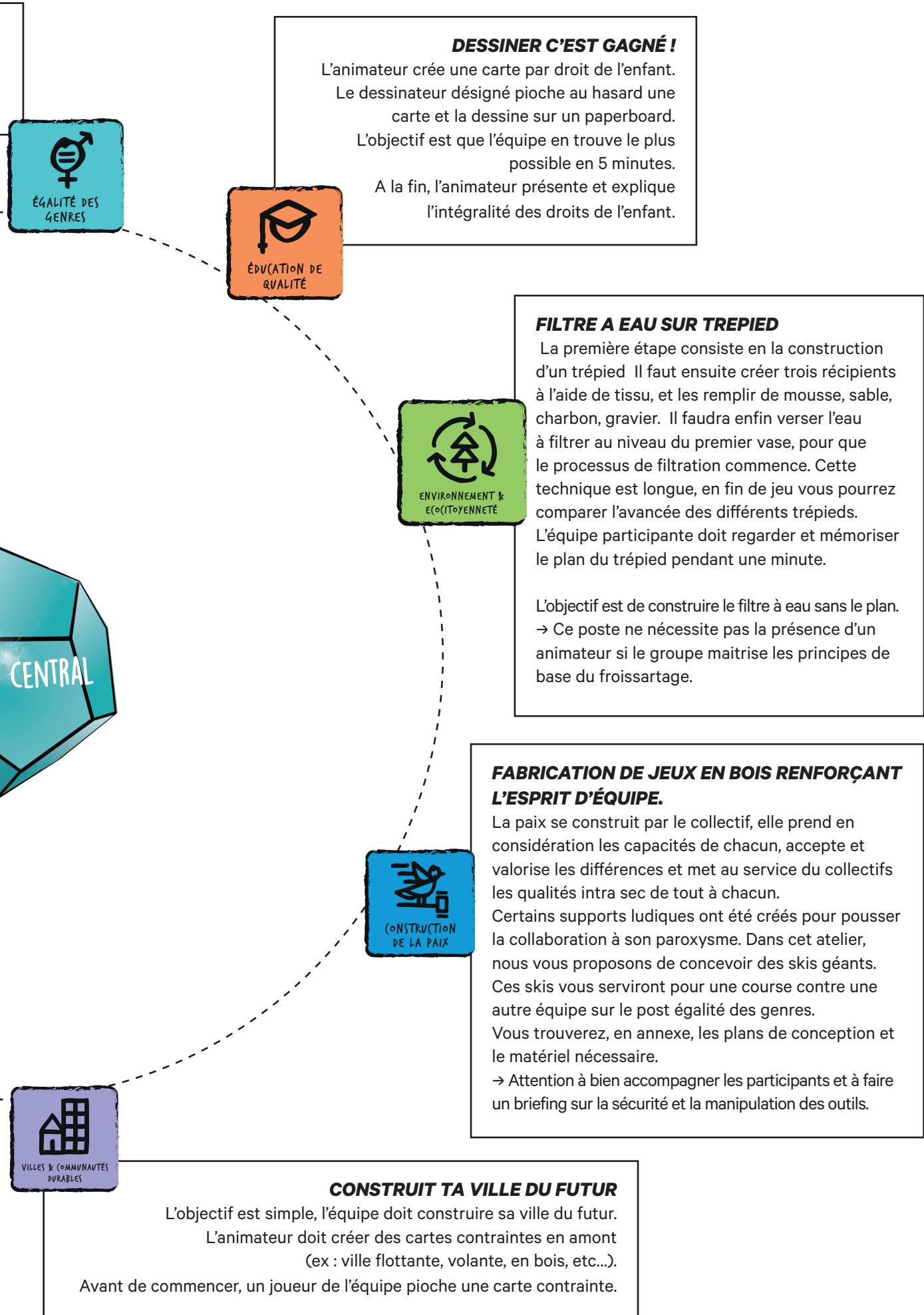
Le travail des enfants dans le monde existe toujours et prend de multiples formes.
L'idée de ce poste est de positionner plusieurs photographies d'enfants au travail sur un côté d'une table et de positionner des cartes avec des noms de pays de l'autre côté. L'objectif est de relier la bonne photographie avec le bon pays.
L'idée est également de faire un lien avec les droits de l'enfant et de son application inégalitaire dans le monde.



PRODUITS DE SAISON

L'équipe se rassemble autour d'une table.
Sur cette dernière sont disposés des fruits et légumes, regroupés par saisons (images possibles).
L'animateur donne 1 minute au groupe pour observer et mémoriser les produits.
Après cela, l'animateur mélange l'ensemble.
L'équipe a pour objectif de recomposer les groupes par saison.





LA QUÊTE DU NYNOMCONDO

Lancement par un personnage / ou un message découvert

“ Nous ne connaissons pas beaucoup de chose sur le NYNOMCONDO

Ce que nous avons compris au travers des 4 épisodes des premiers inventeur.e.s :

Cet objet peut prendre des tailles différentes et se multiplier. Chaque petit NYNOMCONDO est en lien avec le grand, ou du moins nous le pensons... Nous pensons également que le NYNOMCONDO réagit avec l'état de la planète en étant connecté d'une manière ou d'une autre. Comment ? Là le mystère demeure et il n'est pas sûr que nous en connaissons le secret un jour. Le NYNOMCONDO émet des messages pour permettre aux personnes avec qui il est en contact, de récolter des informations et les invite à agir.

Pour cela, il s'appuie sur **des équipes d'INVENTEUR·E·S** qui sont volontaires et disposent chacun de leurs amulettes dit KWEVODDOC en forme de pentagone pour être identifiables. Attention, chaque Inventeur·e doit avoir sa propre KWEVODDOC identifiable avec dessus représenté un symbole d'équipe. Nous pensons que les inventeur·e·s portent ce nom parce qu'elle·il·s contribuent à trouver des solutions pour demain (ceci est une hypothèse à ce stade). Une autre hypothèse est qu'elle·il·s sont sollicités pour être curieuses·x, explorer des pistes, trouver des solutions et si d'aventures ils trouvent un objet inconnu lui donner son sens. C'est un peu ce qui se passe dans notre propre approche et découverte du NYNOMCONDO

NB : INVENTEUR·E = curieuse·x, découvreur·se·s, celles·ux qui trouvent des solutions pour demain.

Objectif collectif (nécessite coopération)

Vous devez réussir à retrouver l'ensemble des KWEVODDOC, symbolisées par les faces du NYNOMCONDO.

Nous pensons que cela déclenchera une réaction (mais rien n'est moins sûr ! – c'est la limite de nos connaissances à ce stade !)

Pour cela, vous devez constituer des équipes d'environ 5 INVENTEUR·E·S - On ne part pas à l'aventure seul·e ; à plusieurs vous aurez plus de faciliter. Avant de partir chaque équipe doit se distinguer par son propre KWEVODDOC miniature dont chaque INVENTEUR sera équipé pour être identifié.

Alors, vous pouvez vous enregistrer à la Base du NYNOMCONDO et recevoir votre CARTE DE RECHERCHE. Chaque équipe d'INVENTEUR·E doit retrouver au moins 5 balises (symbolisées par les faces du NYNOMCONDO) pour acquérir des connaissances et compétences nécessaires transmises par le NYNOMCONDO.

Vous ne pouvez valider qu'une balise à la fois, en suivant les indications qui vous serons fournis :

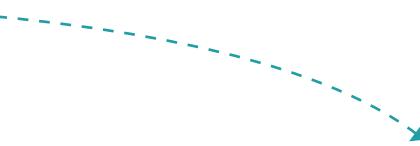
- Soit sur la balise
- Soit par l'intermédiaire des premiers INVENTEUR·E·S

Le Nynomcondo a diffusé les images des premier·e·s inventeur·e·s qui l'ont découvert. À ce stade de notre connaissance, nous supposons que ces images peuvent contribuer à vous aider, sans que nous sachions bien comment. Il se peut que dans certaines zones, les INVENTEUR·E·S originaux eux-mêmes soient présent·e·s ou des auxquelles ils ont fait appel pour accompagner la démultiplication des Bases du NYNONCONDO

Bonne quête à tous, c'est le début de votre aventure.

Attention : selon les NYNOMCONDO, les espaces dans lesquels sont réparties les balises sont variables (comme le NYNOMCONDO) et le délai pour réaliser la quête peut varier également.





ASTUCE

Relire les épisodes de l'histoire
dans l'équipée avant ou pendant
le lancement de l'imaginaire

Petit mémo

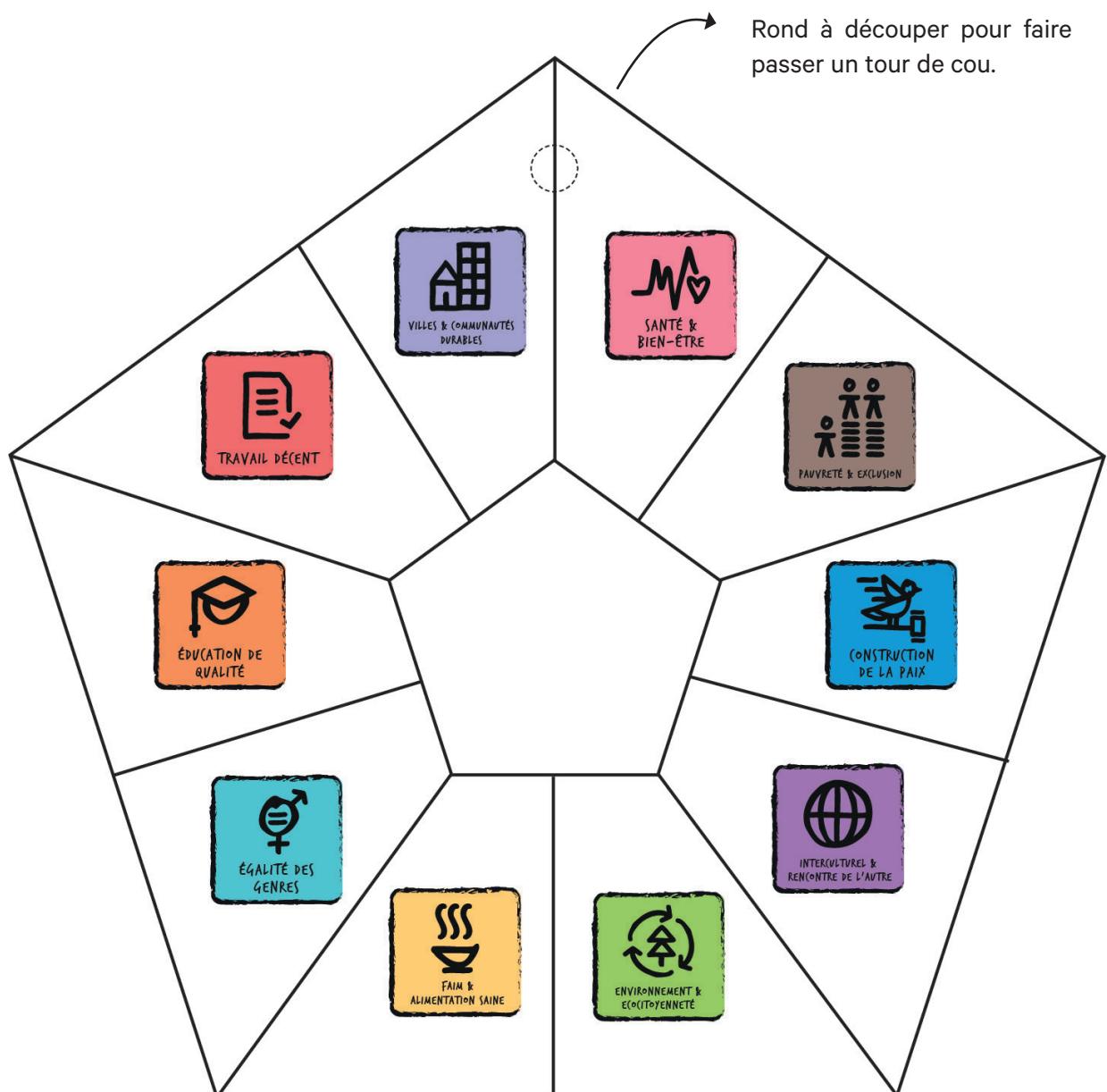
Visuel EEDF : selon que le jeu est un jeu ouvert (forum, journée d'accueil...) pensez au visuels EEDF (cf. communication)

- La fiche de jeu (Objectifs / Déroulé / histoire) que vous aurez adapté
 - Le / les costume à réaliser pour le / les personnages (amulettes y compris)
 - Annexes téléchargeables
 - 1 dodécaèdre en 3D ou affiche/poster – 10 balises + 2 faces complémentaires
 - 10 balises thématiques – à plastifier ou à mettre sous pochettes plastiques
 - Les affiches personnages - à plastifier ou à mettre sous pochettes plastiques
- Remarque :** vous pouvez faire le choix de démultiplier les balises et les affiches personnages avec faux personnages, fausses balises ou alors des codages couleurs : Bleu pour les Lutin·e·s, Jaune pour les Louvet·te·s·eaux, vert pour les Éclaireur·euse·s, rouge pour les Ainé·e·s, violet pour les responsables et parents...)
- Feuille d'amulette par équipe
 - 1 Carte de recherche par équipe
 - Petit matériel en fonction des balises / épreuves
 - Visuel de communication des EEDF (flyer, kakémono, logos,...)

FICHE TECHNIQUE

CARTE DE RECHERCHE

Imprime et découpe les amulettes ; tu peux les coller sur un carton afin de les solidifier.
Chacun peut le passer autour du cou, l'accrocher à son foulard, faire un système de broche ...
Au centre tu peux indiquer : Prénom, groupe, branche.
Une fiche technique pour fabriquer son amulette est également disponible dans L'Equipée n°248.



Recto / verso de la carte de recherches à imprimer

Nom de l'équipe	 ÉDUCATION DE QUALITÉ	 ÉGALITÉ DES GENRES	 ENVIRONNEMENT & ECO-TOURNÉE	 FAIM & ALIMENTATION SAINTE	 INTERCULTUREL & RENCONTRE DE L'AUTRE

Nom de l'équipe	 CONSTRUCTION DE LA PAIX	 PAUVRETÉ & EXCLUSION	 SANTÉ & BIEN-ÊTRE	 TRAVAIL DÉCENT	 VILLES & COMMUNAUTÉS DURABLES

Les espaces blancs sous les pictogrammes ODD sont réservé pour valider les thématiques :

- Écrire l'indice / les réponses
- Tamponner / Signer

JEU LES ENCHÈRES DES INÉGALITÉS

Vous pouvez expérimenter cette animation avec un public de jeunes adultes, d'adultes, ou encore lors d'un forum

OBJECTIFS :

- Sensibiliser aux Objectifs de Développement Durable
- Apporter par le jeu des éléments de connaissance
- Favoriser l'émergence de questions chez les participant.e.s
- Introduire la dynamique Alter-Égaux

PRINCIPE DU JEU :

A mi-chemin entre les enchères et le juste prix, chacun se verra questionner sur des données chiffrées reliées aux 10 ODD. Le principe étant de se questionner individuellement puis de débattre en groupe.

DURÉE :

45 minutes minimum (du temps peut-être ajouté pour un temps de paroles et de réactions)

Nombre d'animateur.rice : 2 minimum (le commissaire preleur.se et l'assistant.e)

Public : à partir de 15 ans.

Nombre de participant.e.s : à partir de 6 personnes

Matériel :

- 1 Table
- 1 Chaise par participant.e
- 1 Marteau
- 1 Minuteur

À TÉLÉCHARGER EN ANNEXES :

- Les règles du jeu et ses variantes
- La liste des données d'inégalités, explications et sources mentionnées
- Les affiches du logo Alter-Egaux et des ODD associés
- Les badges cartonnés à découper pour chaque participant.e



ALTER-ÉGAUX

UNE AVENTURE SOLIDAIRE & CITOYENNE

DÉROULÉMENT DU JEU :

Les animatrices et animateurs présentent, une par une, différentes données liées à une forme d'inégalité, et dont la valeur est inconnue. Pour chaque type de donnée présentée, les participant.e.s doivent trouver la valeur recherchée. Il peut s'agir d'un nombre, d'un pourcentage, etc.

Après avoir présenté cette donnée, le commissaire de séance lance l'enchère en activant un minuteur, réglé sur 30 à 60 secondes selon la durée d'échange et de partie souhaitée.

→ Dès le minuteur lancé, chaque participant.e peut lever la main pour proposer la valeur qui lui semble la plus juste.

→ En début de tour, la première personne qui lève la main est prioritaire sur toutes les autres. Le ou la participante désigné.e donne sa valeur à voix haute. Le commissaire doit répondre « C'est moins ! » ou « C'est plus ! ». Le commissaire distribue la parole jusqu'à ce que la valeur attendue soit trouvée ou que le temps imparti soit écoulé.

→ Le commissaire assène un coup de marteau tout en indiquant le gagnant :
« Oui ! / C'est une bonne réponse ! / Adjugé à [Participant.e] pour [Valeur] ! »

→ À la fin de chaque tour, chacun est invité à réagir. Les temps de parole peuvent variés selon l'intensité provoquée (ou non) par les débats et la durée de partie souhaitée.

Quelques exemples de questions simples et intuitives à poser aux participant.e.s pour le temps de parole et de réactions :

- « Avez-vous été étonné.e, surpris.e par ces données ? »
- « Avez-vous pu, dans votre vie, observer des inégalités ? »
- « Pensez-vous avoir déjà alimenté une inégalité ? »

→ Fin du jeu

Afin de clôturer le jeu et d'envisager le lien avec la suite de l'année prévoir un temps de projection :
« Et nous, cette année, dans quel type projet, sur quelle thématique aurions-nous envie de nous investir ? »

POINT DE VIGILANCE

Les prises de paroles peuvent mener à l'expression d'opinions perçues comme discriminatoires ou oppressantes par certain.e.s participant.e.s concerné.e.s. Les animatrices et animateurs sont invité.e.s à intervenir dans ces moments pour recadrer le débat vers des valeurs plus proches de notre mouvement. Il est conseillé de veiller à l'équilibre des temps de parole, prévenir toute forme d'escalade verbale, et si besoin gérer les angoisses provoquées par le débat.

ANIMER UN STAND

Le forum associatif de rentrée, un projet à construire

Comme pour tout projet, il est utile de désigner un responsable du Forum pour coordonner l'ensemble des éléments nécessaires et de l'équipe qui assurera sa tenue. Plusieurs étapes contribuent à la réussite du forum.



1/ Annoncer votre présence au forum :

Communiqué de presse la semaine précédente, article de presse suite au camp d'été...

Utiliser les affiches personnalisables pour annoncer votre présence au forum : affiches à disposer dans des lieux de passages (boulangerie...) et mairie, centre sociaux, écoles et collèges, etc.

Lancer des invitations pour passer sur le forum : aux anciens, aux personnes ayant pris contact, aux adhérents, aux parents... Ceci afin de créer du passage, d'échanger, se retrouver... et parler des actions vécues.

2/ ANIMER LE STAND

Il est à la fois utile et agréable de proposer sur le stand une animation simple mais représentative. C'est une manière de « faire ensemble » et de découvrir sous un autre angle nos activités. Cette animation doit aussi tenir compte de l'espace et du lieu dans lequel se situe le forum.

→ Vous pouvez réaliser une adaptation du grand jeu proposé dans ce guide pour sensibiliser et attirer de nouveaux adhérents

3/ Disposer d'une information locale communicable

Cette information c'est un dossier simple de présentation (une feuille A4 avec l'essentiel) !

Il doit permettre de laisser des éléments aux personnes qui viennent sur le stand et donner des réponses concrètes auxquelles les familles se posent des questions : coût de l'adhésion, date de la première activité, rythme des activités, matériel ou équipement nécessaire.... ainsi que les dates ou périodes des projets importants (mini-camps, camps d'été,...). Il peut valoriser 2 ou 3 actions réalisées et mettre en avant 2 ou 3 projets.

→ **Sans oublier** : une adresse mail, un téléphone, un blog (local) Ne pas oublier d'y indiquer les coordonnées nationales : site, habilitations.... C'est un gage de sérieux, un plus rassurant et valorisant. Pensez également plus large : certaines personnes pourraient être intéressées par les coordonnées des autres structures de la région.

Se présenter auprès des familles / partenaires

Inutile de vouloir tout dire, l'important c'est d'être percutant et d'aller à l'essentiel !
Voici quelques éléments de langage pour vous aider à présenter l'association.

QUI SOMMES-NOUS ?

- Nous sommes les Éclaireuses Éclaireurs de France association de scoutisme laïque
- Nous sommes les scouts laïques, les Éclaireuses Éclaireurs de France

À éviter :

Nous sommes les EEDF ; Nous sommes les Éclés ; Le groupe local fait partie de la région xy. Il existe aussi des centres permanents et des services vacances. L'association, membre du Scoutisme Français est adhérente à l'AMGE et l'OMMS.

QUE FAISONS-NOUS ?

- Nous pratiquons un accueil de loisirs pour les enfants et jeunes en pratiquant des activités de scoutisme principalement sur le temps du week-end. (Précisez la fréquence : mensuelle, bimensuelle...)
- Nous proposons également des mini-camps durant les vacances scolaires d'année et un camp d'été.
- Un projet d'année relie ces différentes rencontres. Il prend en compte le groupe d'enfants, ses souhaits, le contexte local et s'appuie sur les compétences de l'équipe d'encadrement bénévole.
- Les activités se déroulent de préférence en pleine nature.
- Les activités seront l'occasion de dormir en bivouac, sous tente, de cuisiner, de maîtriser le feu, de s'orienter, vivre des grands jeux, partager ses aventures en intégrant les nouvelles technologies.

À éviter :

Le groupe local propose des activités par branche pour les lutins, louveteaux, éclés et aînés. Chaque unité se réunit au local pour une sortie ou partir en WE à partir d'un programme trimestriel. Il existe un projet pédagogique d'année et d'été (pour le camp) en lien avec le projet éducatif des EEDF qui met en avant les valeurs de Laïcité, démocratie, coéducation, éducation à l'environnement, ouverture.



N'oubliez pas un cahier de prises de notes pour inscrire les passages, les coordonnées, les demandes à traiter ensuite. Pensez à garder trace de tous les passages et de toutes les questions pour y répondre ensuite.

Se présenter auprès des familles / partenaires : suite

QUEL EST NOTRE PROJET ?

- Pendant l'année, les enfants et adolescents vont apprendre progressivement à vivre en autonomie au sein d'un groupe.
- Ensemble, avec l'aide de leurs responsables, des adultes, des parents, ils vont prendre des responsabilités et se former pour être plus débrouillards.
- Notre projet, c'est former les futurs citoyens et construire un monde meilleur.
- Notre activité est déclarée auprès des services de l'État.
- L'encadrement est assuré par des animateurs bénévoles titulaires du BAFA ou en cours de formation.

À éviter :

Les activités sont encadrées par des responsables. Le groupe fonctionne avec un responsable de groupe élu, un trésorier et une équipe de groupe qui se réunissent régulièrement pour faire vivre et décider des projets. Ils sont élus lors de l'APL du groupe local qui élit également les délégués à l'AG.



REJOINS-NOUS POUR LA
JOURNÉE DE RENTRÉE !

LIEU :

RENDEZ-VOUS LE :

CONTACT :

TÉLÉPHONE :

REJOINS-NOUS POUR LA
JOURNÉE DE RENTRÉE !

LIEU :

RENDEZ-VOUS LE :

CONTACT :

TÉLÉPHONE :

REJOINS-NOUS POUR LA
JOURNÉE DE RENTRÉE !

LIEU :

RENDEZ-VOUS LE :

CONTACT :

TÉLÉPHONE :

REJOINS-NOUS POUR LA
JOURNÉE DE RENTRÉE !

LIEU :

RENDEZ-VOUS LE :

CONTACT :

TÉLÉPHONE :

CARTES D'INVITATION POUR LA JOURNÉE DE RENTRÉE

