



ÉCLAIREUSES ♦ ÉCLAIREURS
DE FRANCE

GUIDE DE L'ÉVÉNEMENT

LES ÉCLAIREUSES ÉCLAIREURS DE FRANCE VOUS INVITENT À VIVRE :



ALTER-ÉGAUX
UNE AVENTURE SOLIDAIRES & UTILISER

VENEZ PARTAGER UNE JOURNÉE TRAPPEUR



ÉCLAIREUSES ♦ ÉCLAIREURS
DE FRANCE

Scouts et laïques
www.eedf.fr



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 Aout
Journée de rentrée en septembre

LA JOURNÉE TRAPPEUR

Nous vous proposons de vivre, chaque mois de juillet, la journée trappeur. Elle permet au travers d'une journée d'animation, sur un lieu de camps ou ailleurs, de faire découvrir la richesse culinaire de la cuisine sur feux de bois et l'ensemble des actions nécessaires à sa mise en œuvre (préparation, réalisation, rangement,...).

C'est également un moyen de faire partager nos activités aux parents, copains, jeunes et moins jeunes à proximité et autres mouvements du Scoutisme Français, aussi bien en milieu urbain que rural. C'est également le moment opportun de faire découvrir nos richesses auprès des habitants, vacanciers et commerçants à proximité de votre camp d'été.

Cet événement peut être l'occasion de sensibiliser et faire vivre l'ensemble des participants aux Objectifs du Développement Durable (ODD) :



Egalité des genres : qui fait le repas, partage des tâches



Interculturalité : recettes différentes, innovantes, approche culturelle du repas



Faim et alimentation : nécessité et plaisir



Santé, bien être : équilibre alimentaire, sécurité alimentaire



Environnement, citoyenneté : provenance des produits, quantité, tri des déchets, récupération des invendus au marché etc...

Conception et réalisation :

Maud AUGER,
Alain BORDESSOULLES
Corinne CLAVEAU,
Eric BELNOT,
Fabienne FERERONS,
Martin JUAN,
Pierrick LE VRAUX,
Matthieu MARCUCCI,
Pascal PERON

Conception graphique :

Grégoire THEULLIER,
Cindy VILLAR

La journée « repas trappeur »

Imaginez-vous ... Bercé par les lueurs dansantes d'un feu camp dans la tiédeur d'une nuit de juillet. Imaginez-vous ... Un délicat fumet de nourriture cuisiné sur braises, annonçant l'arrivée imminente d'un grandiose festin. Imaginez-vous ... Chantonnant, jouant, riant avec vos amis, vos proches, sachant que ce moment vous laissera ce gout sucré de l'inoubliable. Imaginez-vous ... Associer des personnes nouvelles, curieuses, désireuses de découvrir nos pratiques et nos valeurs, dans un cadre de partage et de communion collective.

→--- LE PLAISIR,



SE RÉGALER,



LE PARTAGE. ---x



La journée trappeur c'est :

- **Vivre ensemble** un moment convivial et festif.
- **S'évader** par le goût.
- **Transmettre** des savoirs faire.
- **Se questionner** sur le sens de la relation entre l'homme et son alimentation, sur la richesse des différentes pratiques culinaire, l'utilisation des ressources

Le première évènement qui s'inscrit dans les événements à vivre de notre aventure solidaire et citoyenne « Alter-égaux ».

Une aventure que nous voulons concrète pour changer le monde avec une première ambition d'éducation des enfants et jeunes pour les accompagner à faire leur propre choix dans la construction d'un monde meilleur.

C'est naturellement que la Journée Trappeur se pose comme une opportunité de vivre ensemble, un moment de rencontre originale à ciel ouvert.

Cette **journée Trappeur** peut se vivre de manière multiple et chacun peut y trouver un sens. Du petit groupe d'enfants qui fera ses premières expériences culinaires, sur feu de bois, aux plus expérimentés qui fabriqueront leurs tables à feu, concevront leurs carnets de chants et fabriqueront leurs instruments de musique

Une nuit passée à chanter, manger, se raconter des légendes épiques, danser (mais pas à côté des braises...), c'est redécouvrir la définition même du bonheur partagé.

Ce moment poursuit plusieurs objectifs et n'est donc pas simplement une façon de cuisiner ou même de manger. C'est aussi un temps fort de vie en collectivité puisqu'un repas trappeur n'a de sens que si on le partage en groupe.



LE CADRE SYMBOLIQUE

La journée Trappeur est le première évènement estival d'Alter-Égaux.

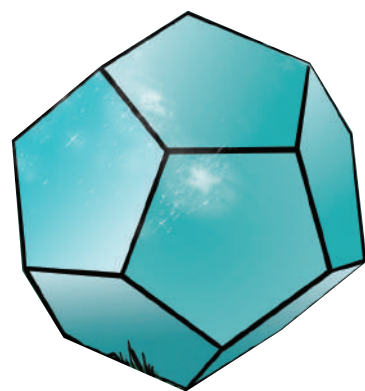
C'est le support du second épisode des aventures d'une équipe de jeunes.

Cet épisode est à retrouver dans L'Équipée n°247 (revue de l'association) ou à retrouver sur la page Facebook « Alter-Égaux eedf ».

Dans cette seconde partie, de nouvelle rencontre se font avec des jeunes EEDF ! Théa est en vacances à la montagne et va se faire inviter pour vivre une soirée formidable sur un camp éclés qui organise une soirée repas trappeur.

En partant d'une rencontre autour du "jeu de la Patate" 2 nouveaux jeunes recoivent un «Nynombombo»*. Ils rejoindront l'aventure à la rentrée.

Bien entendu, vous pouvez vous approprier l'objet et créer des énigmes en rapport avec les activités et thématiques que vous voulez développer durant votre évènement.



**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-Egaux.*

ARRIVÉE SUR LE (AMP / SÉJOUR

PROGRAMMATION DE LA DATE & DÉROULÉ DE LA JOURNÉE TRAPPEUR

- Qui on invite et comment ?
- Contacter la presse

DES ATELIERS PENDANT LE (AMP

- Préparer les menus,
- Inventorier les besoins matériels, les ingrédients
- Imprimer les documents nécessaires (fiche menu, recettes, plan de froissartage, etc..).
- Analyser les régimes et habitudes spécifiques potentiels des participants.

QUELQUES JOURS EN AMONT :

- Communiquer sur notre évènement
- Se répartir les rôles pour la bonne organisation de notre évènement (accueil, restauration, animation...)
- Organiser la logistique et les courses
- Préparer la signalisation, poser la signalétique

PENDANT :

- Bien accueillir tous les participants (enfants, jeunes, partenaires...)
- Recueillir les coordonnées des participants et leur transmettre des informations sur l'activité de l'association.
- Vivre ensemble des activités pour faire découvrir le « repas trappeur »
- Partager un repas convivial avec des animations

APRÈS :

- Remercier les participants
- Inviter les participants à continuer à vivre des activités avec les EEDF
- Valorisation de l'évènement (photos, ...)

PRÉPARATION EN AMONT

Définition du programme de notre Journée Trappeur

- Organiser le programme en fonction de nos envies et nos capacités.
- Préparer les différents espaces : stand EEDF, coin ateliers, coin repas et le coin feu.
- Préparer les activités à faire, en amont de la journée, pour se rencontrer et apprendre à se connaître (voir fiche technique « activités en lien avec les ODD »).
- Préparer la journée trappeur, son imaginaire, ses activités, son programme et ses installations potentielles.

Inviter à notre événement

- Bien définir qui on souhaite inviter : enfants, jeunes, commerçants, associations...
- S'organiser pour les inviter (voir fiche « qui invite qui » p14).
- Réfléchir, si besoin, à faire des communications différentes en fonction des personnes que l'on cherche à inviter.
- Prévoir tout ce dont on aura besoin pour bien les accueillir (personnes, matériel...) (voir fiche « inviter sur mon événement » p14).

Signalisation

- Avant l'évènement, baliser le chemin pour que le lieu soit facilement identifiable (penser à gérer les véhicules si besoin).
- Bien afficher les différents espaces (accueil, émargement, stand EEDF, W-C...).
- Créer une ambiance chaleureuse et conviviale (des posters des Eclés affichés, des endroits pour s'asseoir, un stand « goûter », de la musique...).

Gestion

Penser à créer des équipes :

- En charge du bon accueil des enfants et jeunes invités.
- Disponible pour répondre aux questions des adultes.
- Chargé d'accompagner les partenaires durant l'évènement.
- Logistique : préparation d'accessoires, de la zone de feu et du coin repas.
- Animation : pour animer les ateliers en amont et en aval du repas.

DÉROULÉ TYPE

Objectifs

- Créer une ambiance conviviale et inviter un maximum de personnes.
- Présenter l'association et ses activités.
- Sensibiliser sur la thématique choisie.
- Partager un projet commun en utilisant les compétences et savoir-faire des uns et des autres.
- Favoriser la création collective, se détendre et s'amuser, valoriser les talents et savoir-faire de chacun.

Accueillir et faire connaissance

- Accueillir les participants : les premiers instants de l'accueil sont cruciaux pour réussir la rencontre.
- Établir une liste d'émargement des participants (coordonnées des familles : adresse, mail et téléphone).
- Donner un livret d'accueil (planning de la journée, etc...), des documents de présentation de l'association (notamment sur l'activité locale tout au long de l'année).
- Proposer une petite collation (café, jus, gâteaux...).
- Installer un stand d'information EEDF pour présenter l'association, nos activités, répondre aux questions... (avec des documents de présentation de l'association, des activités locales, des posters, des autocollants, des calendriers, un moyen de s'inscrire aux prochaines activités, expliqué comment faire des dons à l'association...).
- On peut lancer un jeu de présentation permettant à tous de s'identifier et de mieux se connaître.

Des activités pour apprendre à se rencontrer les uns les autres

On peut organiser des activités par petites équipes.

Tu trouveras en annexe des propositions de jeux en lien avec la journée trappeur, à faire par tranches d'âges ou pas.

Le Kim Gout

6 à 8 ans

LUTINES & LUTINS

Le diner festoyant

8 à 12 ans

LOUVETEAUX & LOUVETTES

La carte des traditions

12 à 15 ans

ÉCLAIREURS & ÉCLAIREUSES

Imagine

15 à 18 ans

AINÉES & AÎNÉS

SUITE À DONNER

VALORISATION DE L'ÉVÈNEMENT

(INTERNE ET EXTERNE)

Valoriser et communiquer sur notre journée

Conscient que notre projet éducatif répond aux enjeux de notre société d'une manière pertinente et originale : faisons le connaître !

Nous avons tous un rôle à jouer pour gagner en visibilité et promouvoir notre image : celle d'un mouvement jeune et engagés, scouts et laïques.

Tous ensemble, aidons de nouvelles personnes à mieux nous découvrir et nous rejoindre.

Technique et mode de valorisation

- Les réseaux sociaux



- L'appli EEDF



- Les revues internes : Un article et/ou témoignage accompagné d'une photo
- Annonce radio
- Un article dans la presse
- Un montage photo / vidéo
- Un Livre d'Or

Pense bête pour le jour J

Pensez à désigner « un reporter » de l'évènement pour prendre des photos / vidéos qui seront utiles pour valoriser votre projet et remercier les participants suite à l'évènement.

Pensez à remettre un objet / photo souvenir symbolique de la journée aux participants.

TRUCS ET ASTUCES

POUR UN REPAS TRAPPEUR RÉUSSI

Pour une papillote en bonne santé !

1. Le choix des aliments :
 - le steak : définitivement trop fragile.
 - La chair à saucisse ou les lardons : attention à la cuisson (le porc se mange cuit).
 - Quel type de patate ? Des grosses qui se tiennent ! (pas des patates à purée).
2. Le papier alu :
 - controversé en raison des doutes sur le passage de certaines particules dans l'aliment.
 - Si on veut parer à ce doute, on peut simplement isoler l'aliment du contact avec le papier alu en l'enveloppant d'abord dans du papier sulfurisé.
3. La chaîne du froid :
 - c'est l'occasion de rappeler aux enfants et aux responsables ce qu'est la chaîne du froid, de l'achat jusqu'à la cuisson des aliments.
 - comment conserver la viande au frais ?
 - On peut mettre des pains de glace sous les barquettes de viande dans les glacières par exemple.
1. L'hygiène :
 - Un espace de préparation identifié et propre
 - Lavage des mains indispensable !

Les astuces inratables de la patate !

- 🔥 Version courte : précuire les pommes de terre à l'eau.
- 🔥 Timing :
 - 2h : Préparation du feu pour les braises.
 - 1h30 : Découpage du papier alu.
 - 1h : préparation de tous les ingrédients sur les tables.
- 🔥 La logistique ! Organisation d'un circuit : en début de chaîne : bassine à lavage de main/torchon puis les différents ingrédients étalés de gauche à droite sur une table, de l'alu en fin de chaîne (prédécoupés à l'avance), sans oublier le signe distinctif de la papillote.
- 🔥 Astuce : préparer un deuxième feu, en parallèle du premier, afin d'avoir des braises à disposition en permanence.

Chaud patate ! (Techniques de feu)

- Trouver le bon lieu.
- Choix du bois, Taille et forme du foyer.
- Pelle + seau d'eau ou de sable à côté du feu.
- Des braises, pas de flammes.
- Prévoir des vieux gants de cuirs rembourrés des gants de cuisson, des torchons etc...

Le bronzage de la patate (repas trappeur : techniques de cuisson) :

- A la broche.
- A la braise.
- En croute de sel (ou pâte à sel).

Et pour accompagner la patate ! (Des desserts au feu de bois)

- La « banane-chocolat » incontournable !
- Chamallows.
- Croissant.
- Chausson aux pommes.

Au secours de la patate ou la théorie du coup de pouce :

- Livre cuisine trappeur (« cuisiner avec le feu »).
- Vidéo top chef chez les scouts.
- Vidéo de présentation du repas trappeur EEDF sam OU eedf100.
- Pinterest : cuisine scout au feu de bois.

Mais avant de se lancer, il est nécessaire de prendre quelques précautions :

- *Vérifier la météo, et notamment le risque de pluie et la température nocturne.*
- *Conserver une ou plusieurs lampes de poche à portée de main puisque la nuit noire peut être déroutante.*
- *Penser à préparer des jerricans d'eau, et les placer aux alentours du foyer.*
- *Si vous avez du sable, n'hésitez pas en disposer également aux alentours du foyer.*
- *Pour ne pas se bruler les mains, penser à préparer des gants et/ou des pelles si votre foyer est au sol.*
- *Si le temps est incertain, n'oublier pas de bâcher vos tables, cela fera comme un toit.*

(Des exemples de tables et de bancs sont disponibles en annexes).

EXEMPLE DE MENUS

Menu 1 : Assiette gourmande du trappeur (pour 20 personnes)

Ingrédients :

- 50 pommes de terre
- 10 chipolata (ou merguez selon les goûts)
- 10 escalopes de poulet
- 5 barquettes de lardons (200 g)
- 40 tomates assez mûres
- 10 oignons
- 10 poivrons rouges
- 5 munsters de taille moyenne
- 5 bûches de fromages de chèvre
- Emmental râpé
- 5 pots de crème fraîche
- Poivre
- Sel
- Curry

Préparation :

Etape 1 : Préparer à l'avance les ingrédients

Etape 5 : Ne pas oublier de préciser que les pommes de terre doivent être placées au fond de la barquette et qu'il est important d'incorporer des tomates (pour garantir une meilleure cuisson).

Etape 6 : Ensuite chacun réalise sa barquette selon ses envies: viande au choix, épices au choix que l'on recouvrira de fromage et de crème fraîche.

Etape 9 : Vérifier la cuisson au bout de 30 minutes car celle-ci dépend de la position sur la grille!

Etape 2 : Découper la viande en petits morceaux, couper des lamelles de poivrons et d'oignons, couper les tomates et les pommes de terre en dés, préparer des portions de chaque fromage.

Etape 4 : Chaque convive est invité à venir remplir sa barquette au buffet !

Etape 3 : Présenter le tout sous forme de buffet dans des jolis bols ou saladiers.

Etape 7 : Pour finir, verser un demi-verre de vin blanc sur le tout et bien refermer hermétiquement la barquette avec le carton (vendu avec).

Etape 8 : Chacun dispose son plat sur la grille du barbecue (assez proche des braises) et attends 30 à 45 minutes.

Astuce : Pour gagner du temps vous pouvez précuire vos aliments en amont

Menu 2 :

Ingrédients :

- Chair à saucisse
- 1 pomme de terre cuite
- Crème fraîche
- 1 poivron
- Fromage râpé
- 1 œuf

Préparation :

Etape 1 : Le repas trappeur se prépare au feu de bois ou dans les braises d'un barbecue, le but étant que chacun se prépare soi-même son trappeur.

Etape 2 : Premièrement, découpez 2 carrés de papier aluminium d'environ 30 cm de côté. Superposez vos 2 morceaux de papiers aluminium.

Etape 3 : Prenez la chair à saucisse et découpez-vous une tranche de la taille d'un gros steak, placez-la ensuite au milieu du papier.

Etape 4 : Epluchez votre pomme de terre et découpez-la en morceaux; placez les morceaux sur la chair à saucisse.

Etape 5 : Ajoutez un peu de crème fraîche selon votre goût.

Etape 7 : Parsemez de fromage râpé.

Etape 6 : Découpez ensuite votre poivron et ajoutez quelques morceaux.

Etape 8 : Creusez un petit puit pour y casser l'œuf.

Etape 9 : Une fois tous les ingrédients déposés, fermez les sachets d'aluminium, de façon à ce qu'aucun ingrédient ne coule et faites une pointe au-dessus pour pouvoir le récupérer sans difficulté dans les braises.

Etape 11 : Attention à ne pas vous brûler quand vous récupérez votre repas !

Etape 10 : Déposez le trappeur dans les braises et attendez 10 à 15 min selon la taille du trappeur.

Etape 12 : Bon appétit!

FAIRE UN FEU

Quelques recommandations :

Depuis toujours, et encore aujourd'hui, le feu est le symbole et la réalité de la vie. Le feu est surtout un des éléments incontournables de la vie (...)

- **Distance** avec tout élément combustible (arbres, réserve de bois, ...)
- **Ordre** de préparation du feu à respecter
- **Utilité** : évite de brûler du bois... pour rien !
- **Eau** à toujours garder à proximité
- **Surveiller** toujours le feu quand il est allumé, et l'éteindre après usage

Attention : Certaines régions n'autorisent pas à faire des feux durant certaines périodes de l'année. Il est donc primordial de se renseigner en amont. Je vous encourage à prendre contact avec la DDCS de votre département et à consulter les arrêtés municipaux de votre localité.

Allumer du feu par un grand soleil est assez simple, il te faut

- Du papier (ou des végétaux très secs tout petit bois, fougères, écorces.).
- Un briquet, ou des allumettes (certaines pierres permettent même de se passer de briquet !).
- et bien-sûr du bois pour le feu.
- Tu ne seras un trappeur avisé que lorsque tu auras appris à allumer un feu sous la pluie. Le principe général est le même qu'au soleil mais il faut par contre plus de patience et de dextérité !



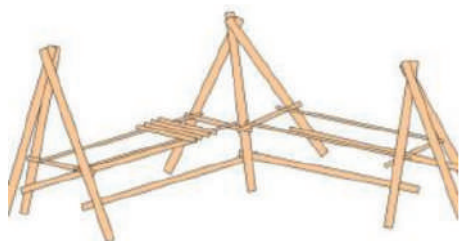
FICHE TECHNIQUE : FROISSARTAGE

Comment faire des tables dites « Hurumaru »

- Une double table, triple trépieds

Point fort :

- Peut contenir une vingtaine de personnes
- Elle est très stable



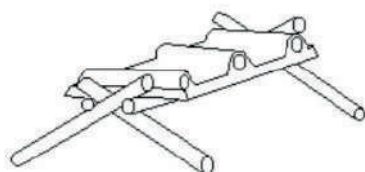
Aspect techniques :

- Nécessite au minimum 18 perches.
- Il faut des connaissances de base en froissartage et brelage.
- Il est important d'avoir une quantité importante de corde et de ciseaux.
- Il est possible d'utiliser des palettes, des planches ou des croutes pour faire le dessus de table.
- Vous pouvez trouver les outils techniques détaillés sur « la toile scout » et dans les revues des EEDF.

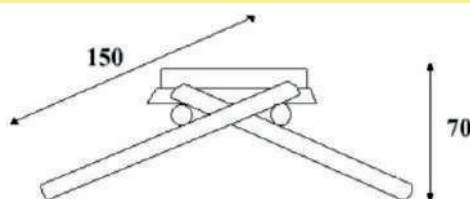
La table à feu ou le foyer au sol ?

Table à feu modulo

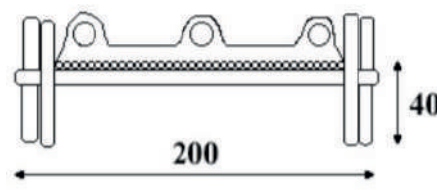
La technique « modulo » peut être aussi utilisée pour faire des tables à feu. Cependant il vaut mieux la maîtriser correctement car rien n'est plus dangereux qu'une table à feu instable car mal montée. Pour la technique proprement dite nous te renvoyons à la table modulo, c'est la même chose à part que les dimensions sont différentes.



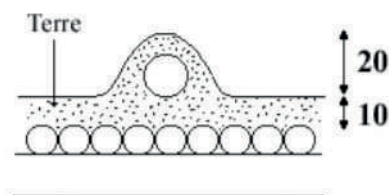
Vue d'ensemble



Les dimensions de la table modulo



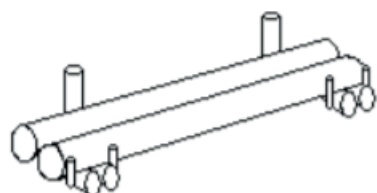
Les dimensions de la table modulo



Construire des bancs

Les bancs, souvent peu élevés, permettent par exemple aux Éclaireuses et Éclaireurs de s'asseoir confortablement en coin du feu.

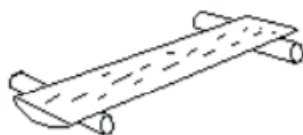
Le Classique



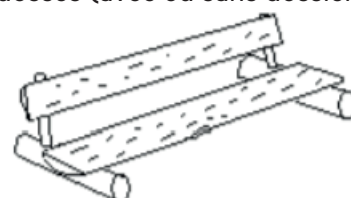
Voici un banc très classique constitué de deux rondins posés sur deux bûches. Attention de ne pas oublier les petits pieux qui empêchent les rondins de rouler lorsqu'on s'assoit dessus (on peut aussi faire des brelages).

Les Bancs avec des Dosses

Voici des bancs construits à l'aide de dosses (avec ou sans dossier).



Si tu désires que les dosses ne roulent pas, il faut les raboter en dessous un petit peu avec la plane à l'endroit où elles reposent sur les rondins.



Ici le dossier est assemblé par un principe de **tenons mortaises** directement dans les deux rondins.

QUI INVITE QUI ?

*Nous ne devons pas mener seuls cette action. Nous ne devons pas la mener que pour nous. Nous devons nous entourer de personnes et de partenaires qui nous soutiendront, nous rendront **plus visibles et plus forts**. Nous devons également inviter d'autres enfants et jeunes, nos copains et copines, car nous pouvons leur offrir la chance de participer à notre action, et puis pourquoi pas leur proposer de rejoindre notre unité pour continuer l'aventure avec nous !*

.....

Mobiliser des enfants et des jeunes

- Lister des lieux à proximité où on peut trouver des enfants et des jeunes : centre social, MJC, quartier, missions locales, club de sport...
- Cibler les lieux vers lesquels il serait intéressant d'aller et se les répartir par petites équipes.
- Réfléchir à une manière originale de présenter et d'inviter à notre événement (distribution de flyers, pièce de théâtre, jeu de la patate...).
- Réfléchir à la manière d'accueillir et d'intégrer les enfants et jeunes tout au long de l'évènement ? (voir page « Accueillir sur un événement »).
- Prévoir un moyen de les inviter à d'autres activités des EEDF du coin.

Mobiliser des partenaires

- Quels sont nos besoins pour notre projet (humain, matériel, financier...) ?
- Lister les potentiels partenaires autour de nous (commerçant, artisans, mairie, associations...).
- Cibler les partenaires qui pourraient répondre à nos besoins.
- Quelle place peut avoir le partenaire durant l'évènement ?
- Comment je l'invite ?
- Comment je l'accueille et l'intègre tout au long de l'évènement ?
- Comment je le remercie ?
- Comment peut-on continuer à travailler ensemble suite à cet événement ?

Comment mobiliser ?

- Envoyer un courrier d'invitation formel : pour les partenaires, la municipalité.
- Intervenir dans un lieu de vie (le marché, une rue passante...) pour inviter des enfants, des jeunes ou des partenaires potentiels (en binôme, c'est plus rassurant !). Il faut se préparer à aborder de manière cordiale et originale les passants (par exemple : échanger des patates contre des objets insolites, ou une inscription à l'événement).
- Bien penser à laisser une trace écrite avec toutes les infos utiles : distribuer des flyers, coller des affiches...



Jeu de la « patate » :

Jeu utilisé pour faciliter la rencontre et l'échange entre les jeunes et les habitants lors des explos ou de grands jeux.



Principe du jeu

Chaque équipe dispose d'une pomme de terre et doit l'échanger contre "autre chose" avec les personnes qu'elle rencontrera sur sa route. Le but étant de revenir avec un ou plusieurs objets insolites.

Dans le cadre de la journée trappeur on peut imaginer qu'à chaque échange la personne reçoit également une invitation pour participer à la journée trappeur (les cartes d'invitations sont disponibles à la fin du guide).

ACCUEILLIR SUR UN ÉVÉNEMENT

Afin de penser correctement l'accueil de personnes extérieures sur un événement, il est important de repérer les objectifs : pourquoi j'accueille sur cet événement, quels sont nos besoins.

Objectifs possibles :

- **Faire connaître** et présenter la structure et ses activités,
- **S'amuser** et créer du lien entre les adhérents,
- **Valoriser** les actions et pratiques de l'association,
- **Dynamiser** la vie de la structure ou de la région,
- **Développer** des partenariats,
- **Appeler** au mécénat ou aux dons,
- Autres...

Dès que les objectifs de votre accueil sont identifiés, vous pouvez commencer à penser à votre stratégie de réception.

Quelles sont les étapes importantes ?

- **La communication** : document explicatif de l'événement sur des supports adaptés, signalétiques, définir la chronologie de la communication externe et interne...
- **Création de l'équipe d'organisation et de l'échéancier** : Les rôles et fonctions doivent être clairs et explicites.
- **L'accueil** : Il doit être rassurant, précis et entreprenant : il n'y a rien de pire que de se sentir perdu ou pas à sa place.
- **La visibilité de l'association et de l'action** : N'hésitez pas à aménager un coin aux couleurs des EEDF : stand, brochures, documentation, documents d'inscription, feuilles de dons, etc...).
- **De l'action !** Pas de grands discours mais une immersion active au sein du projet
- **La dernière étape**, et non des moindres est de valoriser les participants. Cela doit être fait durant l'événement mais également après. N'hésitez pas à prendre les contacts (s'ils le veulent bien) afin de les contacter au plus vite après l'événement.

LES ÉCLAIREUSES ÉCLAIREURS DE FRANCE VOUS INVITENT À VIVRE :



ALTER-ÉGAUX

UNE AVENTURE SOLIDAIRE & CITOYENNE

Objet : Demande d'invitation à participer à notre projet de

Madame, Monsieur,

Je suis actuellement le-la Responsable de l'Unité / du Groupe / Coordinateur-trice du Clan / Coordinateur-trice de l'Équipage de des Eclaireuses Eclaireurs de France.

Cette année, nous nous mobilisons autour des objectifs de développement durable de l'ONU, dans le cadre d'une dynamique s'intitulant « Alter-Egaux ».

ALTER-EGAUX 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.

Dans ce cadre, nous avons pour projet de mener une action de de

dans le but

Pour cela, nous souhaiterions pouvoir vous inviter à

Ce projet se déroulera le

Pendant cette journée, vous aurez la possibilité de prendre la parole / d'intervenir / d'être acteur / de présenter / donner votre avis sur

Votre présence nous permettra de

Dans l'attente de votre réponse et en vous remerciant d'avance, veuillez agréer, Madame, Monsieur, l'expression de mes sentiments distingués.

Le-la Responsable de l'Unité / du Groupe / Coordinateur-trice du Clan / Coordinateur-trice de l'Équipage de des Eclaireuses Eclaireurs de France



Scouts et laïques
www.eedf.fr



LES ÉCLAIREUSES ÉCLAIREURS DE FRANCE VOUS INVITENT À VIVRE :



ALTER-ÉGAUX
UNE AVENTURE SOLIDAIRE & CITOYENNE

Communiqué de presse du

Participer à une journée trappeur !

Les Éclaireuses Éclaireurs de France, association de scoutisme laïque, vous invite à vivre une journée trappeur.

Le groupe de _____ vous attend le _____ à _____
à partir de _____, pour partager un moment de découverte de la journée et de ses spécificités.

Au programme :

Cet événement, ouvert à tous, se déroulera simultanément aux quatre coins de la France dans les différentes structures de l'association. C'est l'occasion pour les Éclaireuses Éclaireurs de France de convier le grand public à vivre un événement scout, de partages et de découvertes, que l'on soit en ville, à la campagne, en forêt ou à la mer.

Les Éclaireuses Éclaireurs de France (EEDF) comptent plus de 30 000 adhérents répartis dans près de 200 implantations locales présentes partout en France. Ouverts à toutes et tous sans distinction d'origine ni de croyance les EEDF ne dépendent d'aucun parti ni d'aucune église. L'association complémentaire de l'école publique est basée sur le volontariat. Sa mission : contribuer à construire un monde meilleur en formant des citoyens engagés, conscients des problèmes de leur société et attachés à les résoudre.

Contact Presse :

Tel :



Scouts et laïques
www.eedf.fr

ANNEXES

DES ACTIVITÉS EN LIEN AVEC LES ODD

Proposition par tranches d'âge :

LUTINES & LUTINS

Le Kim Gout

Age	De 6 à 8 ans
Effectif	De 6 à 10 participants
Intensité	Moyenne
Lieux	Intérieur/Extérieur
Durée	De 15 à 30 minutes
Matériel	Différents types d'aliments et des bocaux opaques.
Intérêt	Découverte du goût des aliments sans la vision.
Déroulement	Expliquer le déroulement de l'activité sans dire les aliments cachés. Bander ou cacher les yeux de l'enfant (sauf si l'enfant a peur ou ne veut pas avoir les yeux cachés) ou bien encore s'arranger pour dissimuler l'aliment pour le mettre dans la bouche de l'enfant et lui demander ce que s'est. Choisir des aliments simples (fruits, légumes, céréales, chocolat, sucre,...ne pas mettre des aliments qui piquent ou avec un goût spécial (style moutarde, poivre, harissa, ...) sinon les enfants n'auront plus envie de jouer et n'auront plus confiance en vous après. Faire goûter un deux ou trois aliments chacun.
Point de vigilance	Faire très attention aux allergies des enfants. De manière générale, il faut éviter les aliments allergènes (Arachides, blé, fruits de mer, graines de sésames, produit laitier, etc...). Attention à ne pas oublier le retour au calme (contes/histoires autour du feu).

LOUVETEAUX & LOUVETTES

Le diner festoyant

Age	De 8 à 12 ans
Effectif	De 6 à x participants
Intensité	Importante
Lieux	Intérieur/Extérieur
Durée	En parallèle du repas.
Matériel	Une sono ou des musiciens, Des carnets de chants.
Intérêt	Découvrir des danses et chants traditionnels.
Déroulement	Tous les convives mangent ensemble, sont servis par une équipe d'enfants qui s'occupent de l'intendance avec l'aide de l'équipe technique de cuisine habituelle. Les danses peuvent être imposées et apprises sur place. C'est aux animateurs de créer l'ambiance festive de cette soirée, en amont, avec les jeunes. Sans tomber dans la soirée cabaret. L'objectif est bel et bien d'apprendre de nouvelles danses et de nouveaux chants.
Point de vigilance	Il est important de protéger physiquement et moralement les participants. Il n'est pas bon de forcer les individus à participer. Les animateurs doivent avoir préparé les danses et les chants en amont avec les jeunes. Ils sont les garants pédagogiques de la journée.

ÉCLAIREURS & ÉCLAIREUSES

La carte des traditions

Age	De 12 à 15 ans
Effectif	De 4 à x participants (créations d'équipes possibles)
Intensité	Moyenne
Lieux	Intérieur/Extérieur
Durée	De 30 minutes à 1 Heure
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • 1 planisphère par équipe. • 1 stylo/ pâte à fixe/ petits drapeaux par équipe. • Des photographies de spécificités culturelles dans les mondes (entre 20 et 30). • Les spécificités peuvent être des repas, des instruments, des habits, etc... • Les photographies doivent être numérotées.
Intérêt	<ul style="list-style-type: none"> • Découverte des diversités culturelles dans le monde. • Travailler sur les « à priori » et l'ouverture au monde.
Déroulement	L'animateur présente des photos aux équipes. Les joueurs doivent identifier la zone géographique de cette dernière. Pour ce faire, il note le numéro de la photo sur un petit drapeau et le fixe sur le planisphère. L'équipe qui a le plus de bonne réponse remporte le jeu mais le plus important est le temps d'échange qui en suit.
Point de vigilance	<ul style="list-style-type: none"> • L'objectif n'est pas de gagner mais de découvrir. • Essayer de trouver des photos qui prennent en compte le monde entier. • N'oubliez pas de présenter les images au moment du décompte de point. • Au moment du retour collectif, l'animateur est un modérateur.

AÎNÉES & AÎNÉS

Imagine

Age	De 16 à 99 ans
Effectif	De 4 à x participants (créations d'équipes possible)
Intensité	Moyenne
Lieux	Intérieur/Extérieur
Durée	1 Heure
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • 1 planisphère par équipe. • Des cartes avec des informations sur le monde (animaux, natures, taux d'alphabétisation, taux de pollutions, Pib, religions en présences, systèmes politiques, ressources minières, etc..).
Intérêt	<ul style="list-style-type: none"> • Découvrir le monde dans sa réalité. • Créer de l'échange/débat.
Déroulement	Les équipes reçoivent un planisphère et jeu de carte (préparé et imprimé au préalable). Les cartes ne donnent que des chiffres ou des informations, sans préciser leurs localisations. Les participants vont les placer sur la carte en fonction de leurs visions, leurs connaissances. Dans un second temps, les joueurs vont présenter leurs cartes aux autres équipes. Le dernier temps est un temps de retour/débat.
Point de vigilance	<ul style="list-style-type: none"> • L'objectif n'est pas de gagner mais de découvrir. • Au moment du retour collectif, l'animateur est un modérateur. • Les animateurs doivent connaître l'emplacement des cartes pour faire un retour instructif et honnête.

REJOINS-NOUS POUR
LA JOURNÉE TRAPPEUR !

LIEU :

RENDEZ-VOUS LE :

CONTACT :

TÉLÉPHONE :

REJOINS-NOUS POUR
LA JOURNÉE TRAPPEUR !

LIEU :

RENDEZ-VOUS LE :

CONTACT :

TÉLÉPHONE :

REJOINS-NOUS POUR
LA JOURNÉE TRAPPEUR !

LIEU :

RENDEZ-VOUS LE :

CONTACT :

TÉLÉPHONE :

REJOINS-NOUS POUR
LA JOURNÉE TRAPPEUR !

LIEU :

RENDEZ-VOUS LE :

CONTACT :

TÉLÉPHONE :

CARTES D'INVITATION POUR LA JOURNÉE TRAPPEUR

