

# « Camper ensemble ! »

## le kit d'animation 11-17 ans



### Bonjour !

Tu as entre les mains le kit d'animation pédagogique « Camper ensemble ».

Tu souhaites organiser un événement avec des 11-17 ans ? Tu trouveras dans ce kit tout ce qu'il te faut savoir et prévoir pour proposer aux jeunes un temps fort de qualité.

Conseils techniques, communication, propositions de planings, points à ne pas oublier... Ces pages t'apporteront des « billes » pour réussir ton événement, mais n'oublie pas de t'entourer et demander de l'aide à tes responsables de groupes ou référents départementaux ou régionaux.

Alors, bonne organisation et bon camp !

### » Sommaire

- Intro, enjeu, objectifs, cible p.02
- Les branches des associations du Scoutisme Français p.03
- Comment organiser un week-end « camper ensemble » ? p.05
- Boîte à outils – fiches animatives**
- « Trivial poursuit du Scoutisme Français » p.07
- Grand jeu « La paix comme azimut ! » p.08
- Jeu « Les élections » p.10
- « Charte de la paix » p.12
- Fiche technique communication p.14



## » Pourquoi fêter le Centenaire ?

**2007** : Cent ans après le premier camp scout organisé par Robert Baden-Powell sur Brownsea Island, les cinq associations du Scoutisme Français (Eclaireuses et Eclaireurs de France, Eclaireuses et Eclaireurs Israélites de France, Eclaireuses et Eclaireurs Unionistes de France, Scouts et Guides de France et Scouts Musulmans de France) vivent une occasion unique de se retrouver pour célébrer, camper, faire parler du scoutisme ; 100 ans d'histoire, d'éducation au vivre ensemble, d'engagement qui nous projettent dans cent nouvelles années de projets, de citoyenneté, de désir de paix et de partage.

« **Un monde, une promesse** » : c'est la dynamique lancée dans le monde entier pour marquer ce grand moment. Parce qu'il est essentiel que les enfants et les jeunes puissent vivre pleinement cette dynamique, nos associations proposent aux branches cadettes et moyennes des associations du Scoutisme Français de se rencontrer localement pour partager des activités et découvrir comment vivre et construire la paix autour de soi.

## » Objectifs de la démarche

- Permettre à deux ou plusieurs unités de différents mouvements du Scoutisme Français d'une même ville, quartier... de vivre ensemble un week-end ou plus.
- Permettre aux jeunes et à leurs animateurs de partager une réflexion sur la thématique de la paix pour ensuite passer à l'action ! Débats, élaboration d'une « charte pour la paix », actions de solidarité.
- Partager différentes activités et des expériences différentes.
- Mettre en place un projet ambitieux.



## » Comment faire labelliser cette journée ?

Pour labelliser une activité « Camper ensemble », votre groupe local doit envoyer au territoire ou à l'échelon régional/territorial de votre association un descriptif de l'action, sous la forme d'un tableau de ce type :

Date	Lieu	Titre	Concept	Nb de participants	Organisateur (associations + échelon)	Partenariat éventuel	Personne référente	Contact e-mail

Votre association vous proposera d'acheter les insignes « Scoutisme Français - centenaire du scoutisme » réservés aux projets labellisés, que tous les acteurs du projet pourront porter sur leur sac, leur tenue etc.



Votre projet apparaîtra alors sur le site internet du Scoutisme Français, à la page « Centenaire ».

Bonne préparation !

## » Qui participe ?

Toutes les unités d'enfants et de jeunes de 11 à 17 ans des Mouvements membres du Scoutisme Français, et leurs animateurs. Ces branches moyennes ne sont pas exactement découpées de la même façon dans les différents mouvements du Scoutisme Français.



### **Eclaireuses et Eclaireurs de France**

11 à 15 ans : éclaireurs et éclaireuses, filles et garçons.

<http://www.eedf.asso.fr/>



### **Eclaireuses et Eclaireurs Israélites de France**

11 à 15 ans : éclaireurs et éclaireuses, filles et garçons.  
C'est la branche moyenne.

<http://www.eeif.org/>



### **Eclaireuses et Eclaireurs Unionistes de France**

12 à 16 ans : éclaireurs et éclaireuses, filles et garçons.  
C'est la branche moyenne.

<http://www.eeudf.org/>



### **Scouts et Guides de France**

11-14 ans : scouts, scoutesses et guides  
• Troupes homogènes ou mixtes de scouts et scoutesses  
• Compagnies homogènes de guides

<http://www.sgdf.fr>



### **Scouts Musulmans de France**

11-15 ans : éclaireurs et éclaireuses.

<http://www.scouts-mf.org>

→ Pour trouver les coordonnées des responsables d'une de ces associations dans ton quartier, ta ville ou ton département, consulte l'annuaire sur le site du Scoutisme Français.

# LE SCOUTISME AU SERVICE DE LA PAIX «

## » « Des éclaireurs de paix »

Lorsque Baden-Powell a inventé le scoutisme voilà aujourd'hui cent ans, l'une de ses ambitions étaient de proposer aux jeunes de devenir des « éclaireurs de paix », capable de construire un monde meilleur par la fraternité, le sens de l'initiative et le service.

Aujourd'hui, cette ambition reste plus que jamais d'actualité. Tout le monde, bien entendu, souhaite « la paix dans le monde ». Mais on se sent parfois un peu démuni, chacun depuis sa place, pour agir sur les grandes problématiques internationales. Evidemment, difficile d'avoir une emprise directe sur les conflits que connaît le monde, mais la paix, elle se joue aussi et d'abord au quotidien.

## » Les « dons pour la paix »

A l'occasion du Centenaire du Scoutisme, l'Organisation mondiale du Mouvement scout a souhaité redire l'importance de cet engagement scout. A cette occasion, la campagne « Dons pour la Paix » permet à tous les Scouts, Guides et Eclaireurs de s'impliquer au cœur des situations vécues localement et de s'engager pour faire avancer la paix dans nos communautés. Les Dons pour la Paix sont des dons d'éducation, de compréhension, de tolérance et de respect des autres, offerts par les Scouts sous la forme de projets communautaires à d'autres jeunes et à leurs communautés, de manière à créer un monde meilleur.

Les Scouts du monde entier agissent sur les trois champs d'engagement suivants :

- **Gérer les conflits sans violence**

La résolution de conflits, la négociation et la médiation, la gestion de la colère...

- **Combattre les préjugés**

Identifier et combattre les préjugés et les stéréotypes, comme le racisme, l'intolérance religieuse, l'intimidation et la discrimination sexuelle...

- **Encourager une plus grande solidarité**

La solidarité avec des groupes non privilégiés, comme les réfugiés, les personnes déplacées, les demandeurs d'asile, les enfants des rues et les minorités ethniques...

## » A vous de jouer !

Dans plus de cent pays du monde, des scouts oeuvrent déjà sur des projets de « Dons pour la Paix ». Les Scouts d'Afrique du Sud mènent un projet de sensibilisation au Sida, les Scouts égyptiens combattent le travail des enfants, les Scouts d'Arabie Saoudite développent la compréhension inter-culturelle et inter-religieuse, les Scouts de Nouvelle-Zélande travaillent sur des questions de santé et sur le suicide des jeunes, les Scouts du Brésil cherchent à désarmer les jeunes et à combattre la violence dans les foyers et dans les rues, les Scouts de Namibie combattent la violence domestique qui touche les femmes et les enfants...

Aujourd'hui, le Scoutisme Français te propose de t'engager toi aussi pour la paix en permettant la rencontre et le dialogue entre des enfants et des jeunes des associations du Scoutisme Français. Car c'est en apprenant à accueillir l'autre, dans sa différence et dans sa richesse, en s'ouvrant à sa culture, sa vision du monde et sa réalité, en apprenant à s'écouter et à agir ensemble, que la paix se construit, tout simplement.

# ORGANISER UN WEEK-END « CAMPER ENSEMBLE » «

**Vous décidez dans votre programme d'activités du groupe local d'organiser ce style de journée.**

## **A quoi faudra-t-il penser ?**

- Avec l'annuaire disponible en ligne, voir s'il existe une ou des associations du Scoutisme Français sur votre territoire.
- Prendre contact avec l'échelon concerné qui vous aiguillera vers les bonnes personnes. Vous pouvez utiliser bien sûr Internet et ses « Pages jaunes » ou encore le bon vieil annuaire.
- Une fois trouvé votre ou vos partenaires, utiliser le courrier ou le téléphone pour expliquer le but de la demande.

**Le groupe partenaire est d'accord. Il faut fixer rapidement une première rencontre si possible avec des animateurs pour :**

- Présenter chacune des associations et ôter toutes les idées reçues.
- Fixer le cadre général, les objectifs, le nombre d'enfants estimés, des possibilités de dates, le ou les lieux en fonction du nombre estimé, de ce que vous souhaitez faire, de la saison. Si nécessaire pensez à réserver un lieu pouvant être mis à disposition par la commune.
- Fixer des consensus pour que tout le monde puisse s'y retrouver : vocabulaire, tenue, tradition, règle commune...
- Fixer les dates de préparation et lieux, il est possible de tourner sur les différents groupes.
- Fixer la participation financière en incluant alimentation, besoin matériel, location, transport si besoin. Les structures peuvent-elles participer financièrement ?

## **Les réunions de préparation**

- Désigner un président de séance.
- Fixer un ordre du jour précis ainsi que des horaires.
- Fixer le thème de la journée, le déroulement, les grands moments (jeux, activités manuelles, expression...)
- Poser dès le départ la question du budget : quelles recettes ? quelles dépenses ?
- Se répartir les missions d'animation, qui prépare et anime quoi ?
- Préparer une information aux familles en ré expliquant bien le pourquoi de l'opération (centenaire, jouer pour la paix...) ainsi qu'un système d'inscription.
- Valorisez l'évènement pour que le plus grand nombre participe. En profitez vous pour inviter des amis et accueillir des nouveaux ?
- Fixer un échéancier précis avec le rôle de chacun et prévoyez le déroulement type de la journée.
- Vous devez faire comme pour une activité classique de votre structure sauf que vous allez vivre des activités avec des enfants qui ne se connaissent pas tous et il faut penser dès le départ à la formation de sous groupes. Mettez la priorité sur des activités permettant de se connaître et de se mélanger rapidement.
- Penser à la logistique sur le lieu (WC, point d'eau, abri...). A-t-on les autorisations nécessaires ?
- Dresser la liste des besoins matériels et voir quel groupe fournit ou achète.



## **Le jour J**

- Evidemment tout a été bien préparé et vous vous êtes vus la veille pour les derniers briefings.
- L'accueil des enfants est un moment important, vous pouvez utiliser des badges avec leur prénom de manière à ce que les échanges se fassent rapidement. En parallèle de cet accueil, pensez aussi à déléguer une personne ou une équipe pour donner des renseignements aux familles.
- Vivez pleinement votre activité.
- Attention au respect des horaires.
- Pensez à garder un temps pour le rangement, qui associera tout le monde !
- Faites un bilan rapide avec les enfants.
- Pourquoi ne pas conclure la journée autour d'un goûter avec les parents ?
- Pensez à déléguer quelqu'un pour recevoir la presse et répondre aux questions, faire des photos et rédiger un article si elle ne vient pas.
- Pourquoi ne pas laisser un symbole à chacun comme trace de cette activité ? Par exemple, l'insigne du Centenaire...

# ORGANISER UN WEEK-END « CAMPER ENSEMBLE » «

## Et après ?

- Il est important qu'il puisse y avoir un bilan entre tous les animateurs et personnes ayant participé à la journée.
- Cela peut aussi se faire autour d'un moment convivial.
- Quelles suites à donner à cette journée ? Tout le monde a-t-il trouvé son compte ?  
Est-on prêt à aller plus loin à organiser un week-end commun ou un mini-camp ?
- Comment valoriser cela avec les enfants ?
- Remercier les éventuels partenaires.
- Penser à envoyer des photos et informations aux revues de vos échelons nationaux !

## » Savoir communiquer

En matière de communication, il y a quelques règles simples à respecter et des actions à ne pas oublier !

### Avant toute chose, il faut se poser les bonnes questions :

- « quoi ? » : que voulons-nous dire ? que voulons-nous transmettre ?
- « à qui ? » : quel public voulons-nous toucher ?
- « comment ? » : quels supports ? quels médias utiliser ?

### Conseils pour faire passer une info dans un quotidien loca :

- être convaincu de l'importance de son info
- être simple et courtois
- partir de faits, d'actions concrètes
- connaître les contraintes :  
dates de bouclage, ligne éditoriale, sujets habituels...
- être volontaire mais modeste

### Evitez...

- d'être quémendeur
- de supplier
- les discours idéologiques !

### Pour faire connaître son événement localement, on peut :

- fabriquer des affiches
- monter des panneaux d'expos-photos
- distribuer des tracts
- faire paraître une information dans la presse, radio, télé locales...

### Avant l'événement

- se constituer un fichier presse local
- rédiger et envoyer son communiqué de presse
- relancer les contacts presse si pas de retour avant l'événement
- s'assurer d'un reportage photo (professionnel ou amateur, mais de qualité)
  - diffuser l'information via les canaux traditionnels : tracts, affiches, courriers, etc.
  - ne pas hésiter à inviter des élus, des représentants de la Jeunesse et des Sports...

### Pendant l'événement

- s'assurer qu'une personne est disponible pour recevoir les éventuels journalistes
- prendre des photos, recueillir des impressions de participants...

### Après l'événement

- constituer une revue de presse
- remercier les éventuels partenaires et les invités
- monter une expo-photos, un livre d'or, un site internet... en souvenir de l'événement
- envoyer un article synthétique et des photos de qualité aux services communication des associations impliquées dans l'événement



## » Le Trivial Pursuit du Scoutisme Français

### Concept

Un jeu de plateau du type Trivial Pursuit, où les cases thématiques sont remplacées par des questions et activités portant sur les 5 associations, la fédération, l'AMGE, l'OMMS, le scoutisme à l'international... A chaque thème correspond un stand tenu par un adulte, qui maîtrise son sujet. A chaque bonne réponse, un morceau de camembert coloré est remis à l'équipe, qui doit remplir le camembert avec une tranche de chaque couleur. Le gagnant est celui qui a rempli son camembert au plus vite (idée : trouver un symbole plus proche du scoutisme que le camembert pour rester dans le « folklore »)

### Objectifs

- Permettre aux jeunes de découvrir les différentes associations à travers les épreuves
- Valoriser les jeunes et leur association à travers la coopération dans les épreuves
- Appréhender les différences culturelles et associatives de nos 5 associations
- Découvrir les points communs entre les associations, et rappeler l'universalité du scoutisme

### Nombre de participants

Minimum 3 équipes de 4, le mieux étant de former 5 équipes comptant chacune un jeune de chaque association au minimum. Prévoir suffisamment de responsables et intervenants pour tenir des stands différents, ainsi qu'un maître du jeu près du plateau, qui dirigera les jeunes vers les stands appropriés (1 stand par association, par exemple).

### Durée

La réalisation peut se faire sur une demi-journée, mais il faut compter un temps de préparation d'une durée conséquente pour mettre au point les questions, épreuves et stands en amont. Cette préparation peut permettre un échange entre responsables sur les réalités des associations.

### Déroulement

- Former des équipes inter-associatives composées d'au moins un jeune de chaque association représentée.
- Un responsable reste dans chaque équipe pour aider à faire les présentations. Il peut proposer d'inventer un cri d'équipe, un signe distinctif, de trouver un nom à l'équipe... Il est important de prendre le temps de faire connaissance.

- On désigne par un moyen ludique quelle équipe sera la première à lancer le dé.
- Chaque équipe joue, tombe sur une case et doit aller sur le stand correspondant. Elle tire une des cartes « épreuves » au hasard et doit effectuer l'épreuve ou répondre à la question demandée, pour obtenir sa tranche de camembert. Les jeunes de l'association concernée doivent pouvoir être d'une aide conséquente sur la question. Il est indispensable d'avoir une ressource documentaire dans le stand pour effectuer l'épreuve ou trouver réponse à la question, dans un temps limité. Si l'équipe ne réussit pas, elle retourne sur le plateau et rejoue le dé.
- Lorsqu'une équipe a rempli son camembert, elle doit rejoindre le point de départ sur le plateau avec le dé. Est désignée gagnante l'équipe dont le camembert plein est revenu à la case départ.

### A noter !

- Les épreuves doivent être nombreuses et variées : activités manuelles (ex : reproduire un insigne), chants (ex : inventer un chant sur la diversité de l'équipe), sport, jeux, questions, etc. elles doivent permettre une vraie coopération dans l'équipe.
- Pourquoi ne pas faire intervenir un scout étranger de passage dans votre ville, qui pourrait faire connaître le scoutisme dans son pays, par exemple ?
- Penser à valoriser les productions lors de la veillée (exposition, photos etc.)

### Matériel

- Plateau de jeu type « Trivial Pursuit » où les cases habituelles sont remplacées par celles des associations etc. On peut garder les cases « rejouer le dé » cependant !
- Un gros dé, des cartes « épreuves »
- Matériel pédagogique pour les stands, décors
- Documentation sur les associations, le SF, l'AMGE, l'OMMS

### Budget

Ce jeu nécessite une grande quantité de matériel pédagogique, là est son coût !

### Pour aller plus loin, quelques livres intéressants :

- « Mémo-guide du Scoutisme Français », INJEP, 2000
- Sites internet des associations
- Site internet de l'AMGE : [www.wagggsworld.org](http://www.wagggsworld.org) et de l'OMMS : [www.scout.org](http://www.scout.org)



## » La paix comme Azimut

### Concept

Course d'Orientation

### Objectifs

Découvrir des grandes figures de la construction de la paix

### Nombre de participants

Sans limite

### Durée

2 heures

### Déroulement

Préparation

- Installer le parcours de la course d'orientation en repérant les étapes (installation des balises et cartographie). Le parcours se réalise en petites équipes homogènes. Éviter les équipes trop nombreuses qui ne peuvent pas avancer à la même vitesse et sont causes d'une inertie préjudiciable à la motivation pour le jeu. On peut imaginer que certaines équipes sont à pied, d'autres en VTT, etc.

L'objectif pour chaque équipe est de retracer l'histoire d'un personnage célèbre.

- Chaque équipe choisit son personnage avant le départ de la course. Pour renforcer l'aspect coopératif et donner de l'intérêt au jeu, il est recommandé que chaque personnage ne soit choisi qu'une seule fois.
- A chaque étape, chaque équipe a accès à un certain type d'informations (par exemple à l'étape « portrait », elle reçoit une photo du personnage, à l'étape « faits marquants » quelques dates-clés, à l'étape « famille » des infos sur les parents, le(s) mariage(s), les enfants, etc.).
- D'étape en étape, chaque équipe reconstitue ainsi une biographie du personnage.
- Pour compliquer un peu la chose, on peut prévoir que les équipes disposent à chaque étape des informations concernant l'ensemble des personnages ; chaque équipe doit alors choisir la fiche d'information qui lui semble la plus appropriée. Par exemple à l'étape « portrait », l'équipe 1 ouvre l'enveloppe qui lui est attribuée et qui contient les photos de tous les personnages suivis par les équipes. Elle choisit alors le portrait qui lui semble le plus indiqué.

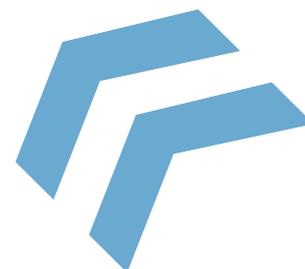


Cela implique :

- De préparer à chaque étape un jeu complet d'éléments pour chaque équipe, dans une enveloppe attribuée. C'est nécessaire pour qu'en cas d'erreur d'appréciation d'une équipe, elle ne subtilise pas l'information revenant en fait à une autre équipe.
- De donner en même temps que les noms des personnages une description rapide qui glisse deux ou trois indices sur son identité (sexe, nationalité...) pour éclairer un peu les équipes.

Il n'y a pas d'ordre pour réaliser le parcours, chaque équipe est autonome et choisit l'ordre des balises en fonction de ce qu'elle estime le plus important, le plus facile, le plus urgent, etc.

Le but est de réunir le maximum d'informations sur son personnage pour pouvoir le présenter au reste du groupe. A l'arrivée, chaque équipe rend compte une première fois auprès d'un responsable pour vérifier qu'elle a bien choisi les éléments correspondants à son personnage. Le responsable aide l'équipe à retrouver le cas échéant les informations manquantes.



## » La paix comme Azimut (suite)

Chaque équipe présente ensuite son personnage auprès de l'ensemble du groupe.

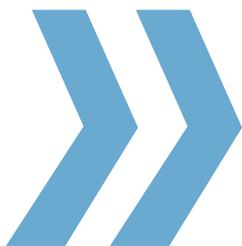
L'ensemble des éléments collectés est alors disposé sur un support rigide (type carton, feuilles Canson assemblées) afin de réaliser une fresque, mémoire de cette rencontre. Dans cette optique, les responsables auront, dans la mesure du possible, rendus attractifs la présentation des fiches infos (imitation de coupure de presse, écriture manuscrite type notes personnelles sur un calepin, police de caractère « courrier » pour imiter une machine à écrire, etc.).

### Propositions pour les catégories d'enveloppe

- Portrait photo
- Écrits (citations, titres d'œuvres littéraires, d'essais...)
- Environnement familial
- Jeunesse et formation
- Engagements ou responsabilités politiques/civiques
- Faits marquants, etc.

### Propositions de personnes célèbres

- Nelson Mandela (Afrique du Sud)
- Martin Luther King (Défense des droits civiques, États-Unis)
- Duo Yasser Arafat – Yitzhak Rabin (conflit Israélo-palestiniens, accords d'Oslo)
- Gandhi (Inde)
- Cory Aquino (opposition aux Philippines)
- Lech Valesa (opposition en Pologne)
- Aung San Suu Kyi (défense des droits de l'homme en Birmanie)
- Muhammed Yunus (micro-crédits)
- Oscar Romero (Archevêque Salvador) etc.

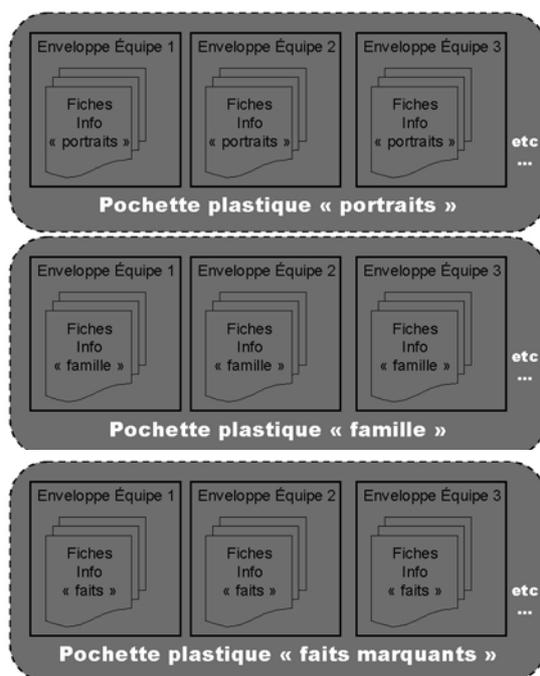


### Sécurité

Il est recommandé de placer des responsables tout au long du parcours (pas nécessairement sur le lieu des étapes), mobiles et disposant de moyens de communication, pour assurer une réaction rapide en cas d'incident.

### Matériel

- Pochettes plastiques étanches avec les enveloppes thématiques contenant les jeux de fiches information :
  - autant de pochettes plastiques que de thèmes retenus, et que de balises dans la CO ;
  - dans une même pochette, autant d'enveloppes que d'équipes ;
  - dans une enveloppe, autant de fiches info sur le même thème que de personnages dans le jeu.
- Matériel de CO (balises, cartes, boussoles)
- 1 trousse pharmacie par équipe



**Etc. Autant de pochettes que de balises dans la CO**

### Pour aller plus loin

[www.ffco.asso.fr](http://www.ffco.asso.fr) (inclut un fichier avec la cartothèque)  
[www.camif-collectivités.fr](http://www.camif-collectivités.fr) pour acheter du matériel de CO  
[fr.wikipedia.org](http://fr.wikipedia.org) pour des infos sur les personnages

## » Les élections

### Concept

Un jeu sur le principe du rallye où plusieurs équipes s'affrontent selon les règles de la démocratie pour faire triompher leur candidat aux élections.

### Objectifs

Gagner le plus de voix pour faire triompher son candidat.

### Nombre de participants

- Jeu en équipes à géométrie variable.
- Equipes de 8 à 10 jeunes (mélanger les provenances). Chaque équipe est accompagnée d'un responsable qui soutient l'équipe et l'aide à s'organiser mais ne joue pas à sa place.
- Presque autant de « bureaux de vote » que d'équipes. Des responsables jouant comme « ennemis de la démocratie ». Un ou deux responsables arbitres et meneurs du jeu à la « Mairie ».

### Tranche d'âge

11-15 ans (adapté aussi aux plus jeunes).

### Durée

1h00 à 1h30

### Préparation

- Tout le monde est réuni devant la « Mairie » (un espace central délimité soigneusement : cercle de 5m de diamètre). On constitue les équipes avec leur animateur.
- On installe les « bureaux de vote » tout autour du terrain, bien visibles. On explique les règles.
- Chaque équipe présente un candidat aux élections et va tout faire pour que son candidat gagne. Chaque équipe passe dans chaque bureau de vote pour gagner des voix en réalisant une épreuve.
- Les voix ainsi gagnées doivent être remises à la mairie pour être comptabilisées. En chemin, les « ennemis de la démocratie » peuvent s'emparer des voix obtenues et les annuler.
- Les voix sont matérialisées par des papiers de couleur (une couleur par équipe, la même que le signe distinctif de l'équipe : brassard ou bandeau).
- Chaque équipe reçoit une feuille avec son parcours dans les bureaux de vote ; s'arranger pour que les équipes aient chacune un parcours différent pour éviter les embouteillages. Les épreuves dans les bureaux de vote doivent pouvoir se dérouler sur une durée sensiblement identique (environ 10 mn).



### Le jeu

- Ouverture de la campagne électorale : (10 minutes)  
Tout le monde est réuni à la mairie. Le maire fait un discours sur les prochaines élections, constitue les équipes et fait appel aux candidatures.
- Dépôt des candidatures : (15 minutes)  
Chaque équipe reçoit un formulaire de dépôt de candidature et se met d'accord pour faire le portrait robot de son (sa) candidat(e) et décider les 5 idées fortes de sa campagne.

Exemple de formulaire rempli :

#### DEPOT DE CANDIDATURE

Photo

**Nom :** LEDJEUN'S **Prénom :** James  
**Age :** 25 ans  
**Profession :** gérant d'un magasin de musique

#### Les 5 idées fortes du programme

1. Musique gratuite et subventionnée pour les jeunes
2. Interdiction des visites de familles et du chou-fleur
3. 3 samedi par semaine
4. APMG : « argent de poche minimum garanti »
5. Des vacances à la mer ou à la montagne pour tous.

### • Lancement des élections

Le Maire annonce l'ouverture du scrutin. Chaque équipe se rend sur son premier bureau de vote et le jeu démarre. Chaque passage dans un bureau de vote permet de gagner 1 à 10 voix attribuées par le président du bureau selon la qualité des prestations fournies.

Quelques exemples d'épreuves électorales dans les bureaux de vote :

- Le slogan électoral : fabriquer le slogan de campagne de son candidat (idée clairement exprimée, une phrase qui sonne bien, qui se retient facilement).
- L'affiche électorale : sur une feuille de paper-board, l'équipe réalise le prototype de l'affiche de la campagne électorale de son candidat (peinture, marqueurs, collages...).
- Le débat électoral : tournoi entre deux équipes qui présentent le programme de leur candidat et critiquent le programme des opposants.
- Chronométrage égal, attaques sur la personne interdites et sanctionnées. Chaque équipe se choisit un ou deux débatteurs.
- La chanson pour le meeting : sur un air connu, l'équipe compose l'hymne de campagne électorale qui reprend les idées-forces du programme du candidat.
- Le discours électoral : l'équipe se choisit un orateur avec lequel elle prépare le discours pendant 5 minutes. L'orateur doit ensuite « tenir » sans se répéter trop pendant 2 minutes.

Pour être valables, les voix obtenues dans les bureaux de vote doivent être déposées à la Mairie avant la clôture du scrutin. Mais sur le chemin rôdent les « ennemis de la démocratie » qui peuvent détourner les voix. Ce sont des responsables qui portent un T-shirt avec un titre : « fraude électorale », « pas inscrit sur les listes », « tous pourris », « chacun pour soi », « le pouvoir à la force »...

Les « ennemis » attaquent les porteurs de voix et les soulèvent de terre. Quand un équipier est ainsi capturé et soulevé, il doit remettre les voix qu'il transporte à son agresseur qui les détruit.

A chaque équipe d'adopter la stratégie la plus appropriée pour échapper aux « ennemis de la démocratie » !

### • Clôture du scrutin et dépouillement

Le Maire annonce la fermeture des bureaux de vote et de la Mairie 5 minutes avant la fin du jeu.

Tout le monde se retrouve à la mairie pour le dépouillement. Le Maire annonce les résultats et l'équipe gagnante qui a réussi à récolter le plus de voix. Il félicite tous les joueurs et on peut partager alors les réalisations des uns et des autres (slogans, chansons, programmes, affiches...).

### **Matériel**

Le matériel nécessaire pour matérialiser les lieux : Mairie et bureaux de vote.

Le matériel pour identifier les équipes.

Bulletins de vote (les voix) aux couleurs des équipes, formulaires de dépôt de candidature.

Le matériel nécessaire pour chacune des épreuves dans les bureaux de vote.

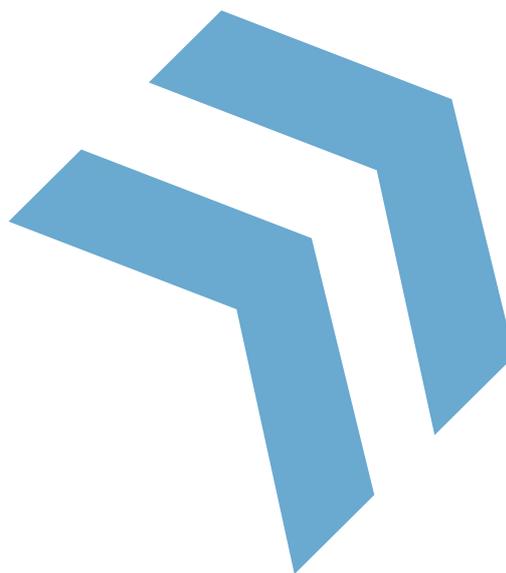
### **Budget**

Minime. Les moyens du bord. Quelques documents à élaborer et à photocopier.

Matériel d'animation habituel et facile à trouver.

### **Pour aller plus loin**

On peut proposer un court débat avec les enfants en fin de jeu (en restant en équipes) pour faire le lien avec le contexte d'élections en France cette année, faire aussi le lien avec la vie de groupe dans une unité du SF avec tout ce qu'il y a à décider ensemble démocratiquement.



## » Notre charte pour la paix

### Concept

Réflexion sur la paix ici et ailleurs, autour de nous et au loin. La charte élaborée en commun pose les engagements que chacun est prêt à prendre pour participer à la construction de la paix.

### Objectifs

- Amener les jeunes à prendre conscience que la paix ne concerne pas uniquement des pays en conflit à l'autre bout du monde ;
- Conduire les jeunes à faire le lien entre l'équilibre collectif de la paix et l'engagement individuel (sens et portée d'une charte) ;
- Écrire ensemble une charte pour la paix, composée d'engagements « tenables » par chacun (et non de bonnes intentions générales pour l'humanité).

### Nombre de participants

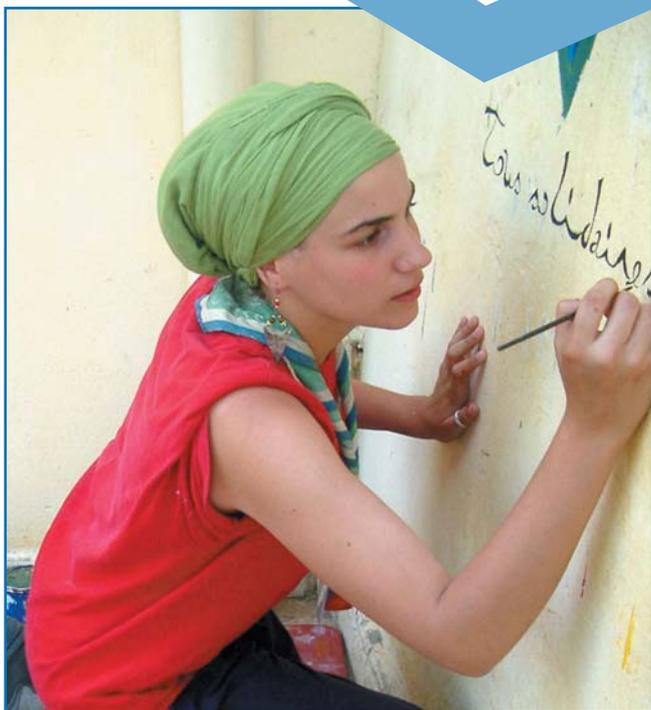
Sans limite.

### Tranche d'âge

12-16 ans.

### Durée

1 h + 1/2h + 1/2h + 1h



### Déroulement

- Quatre phases :
  1. Débat en petits groupes et propositions d'engagements [1 heure]
  2. Mise en commun et synthèse par des rapporteurs (pendant une autre activité avec le reste du groupe) [1/2h]
  3. En grand groupe : amendement et vote du texte final [1/2h]
  4. Réalisation matérielle et signature de la charte [1 heure]
- Phase 1 : répartir les jeunes en petits groupes (mélanger les origines)

Présenter l'objectif final et sa réalisation en 4 phases. Avant de proposer des engagements, entrer en matière pour nourrir la réflexion avec des questions-débat, par exemple [adapter les formulations en fonction de l'âge des participants] :

- La Paix est-elle à construire, à préserver, à défendre ? Quelles démarches ces différentes compréhensions supposent-elles ? (action, projet, vigilance, communication-information, militance, mesures préventives...)
- L'expression « maintien de la paix par les forces de l'ONU » est-elle paradoxale ?
- Le conflit : d'où naît-il (partir de ce que les jeunes perçoivent par les médias des conflits dans le monde, pour chercher à transposer les mécanismes dans leur contexte de vie : collègue, famille, etc.)
- Dans mon attitude, qu'est-ce qui pourrait désamorcer les réactions violentes des autres ?
- La violence en moi : qu'est-ce qui en est la cause ? Les raisons sont-elles toujours légitimes, suffisantes ? Comment éviter d'en arriver là ? Comment canaliser ma violence, lui permettre de s'évacuer, voire de transformer son « énergie » positivement ?

Lorsque le débat a permis aux jeunes de s'approprier la question de la paix (c'est-à-dire lorsqu'ils en ont exprimé quelque chose pour eux), faire travailler le groupe sur quelques propositions d'engagements pour la charte. Ces engagements doivent être formulés à la première personne (singulier ou pluriel) et doivent concerner les jeunes eux-mêmes (et non la communauté mondiale, l'humanité ou les dirigeants politiques, par exemple).

## • Phase 2 : synthèse

Chaque petit groupe désigne 1 rapporteur. Le groupe des rapporteurs se réunit pour mettre en commun les propositions et en réaliser une synthèse. Il travaille aussi sur l'homogénéisation des formulations (choix de la première personne singulier ou pluriel) Les engagements sont précédés d'un prologue qui redit le contexte dans lequel la charte a été écrite. Le texte peut aussi commencer par l'expression de une ou deux convictions fortes si elles ont émergé de la réflexion des groupes (par exemple : « nous croyons que la paix n'existe que parce qu'elle est défendue par chacun », ou « nous croyons que la violence n'est pas une fatalité »...)

Le slogan du Centenaire fournit un excellent titre pour cette charte.

### EXEMPLE DE PROLOGUE

Un Monde, une Promesse

Nous, Éclaireuses, Guides, Éclaireurs et Scouts de Radilly-les-Potagers, réunis en la forêt des Hauts-Fûts le 23 avril 2007 à l'occasion du Centenaire du Scoutisme,

Proclamons solennellement les engagements ci-dessous, que chacun d'entre nous est prêt à prendre

Pour promettre au monde de demain une paix durable, authentique et responsable :

-...

-...

## • Phase 3 : vote de la charte

Tous les jeunes se rassemblent pour prendre connaissance de la synthèse proposée par les rapporteurs. Un temps d'échanges assez court permet à chacun de proposer le cas échéant des amendements au texte, s'il estime nécessaire que tel ou tel aspect soit mentionné ou précisé.

Le texte est soumis au vote ; on peut voter les éventuels amendements séparément.

## • Phase 4 : réalisation et signatures

La charte peut être présentée sous différents aspects. L'équipe des responsables aura choisi préalablement une option pour prévoir le matériel en conséquence.

### **Idées de support (possibilité de panacher !)**

- fresque murale (notamment si le lieu s'y prête : bâtiments publics tel que Mairie, Maison des Jeunes, foyer, etc. ; église/temple/mosquée/synagogue ; ...)
- affiche faite de collages (découpages dans des magazines)
- réalisations avec matériau de récup' (une sculpture = un engagement de la charte)
- Messages dans des bouteilles à jeter symboliquement à la mer (en fait envoyées à d'autres scouts, à des responsables politiques, etc.)
- vidéo (clip, vidéomaton...)
- montage photo (diaporama, portraits...)
- plaque gravée (terre cuite, pyrogravure...)
- T-Shirt sérigraphiés (chacun repart avec le sien, logo du centenaire et charte écrits dessus !)

Dans tous les cas, vous pouvez aussi très simplement ouvrir une page web (type blog avec commentaire fermés par exemple pour éviter d'avoir à gérer la publication), mettant en ligne le texte de la charte, des photos de l'activité et des liens vers les associations.

### **Matériel**

Cf. les idées de support.

### **Pour aller plus loin**

Décennie « vaincre la violence »

<http://vaincrelaviolence.org>

Mouvement international de la réconciliation

[http://www.ifor.org/index\\_frans.htm](http://www.ifor.org/index_frans.htm)

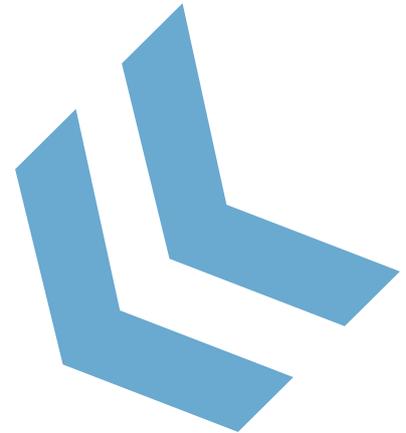
Non-violence actualités

<http://www.nonviolence-actualité.org>



## » Rédiger un communiqué de presse

**Le communiqué de presse est un texte « prêt à publier », d'un événement** ponctuel et récent, susceptible d'intéresser le public et remis aux journalistes des différents médias.



### » Quel usage ?

Le communiqué de presse permet de faire parvenir en rédaction une info courte et précise, ne nécessitant pas de grandes explications, utilisable seul. Il sert à accrocher une demande de renseignements plus complète. Le dossier est alors envoyé.

### » Contenu

Le communiqué de presse doit répondre aux questions :

**Qui ? Quand ? Quoi ? Où ? Pourquoi ?**

### » Forme

- **Texte** : feuillet de 25 lignes dactylographiées recto uniquement ;
- **Titre** : accrocheur mais informatif ;
- **Rédaction** : en langage clair (éviter le jargon scout ou expliquer les termes techniques), utiliser la 3<sup>e</sup> personne.
- **L'essentiel** : de l'information doit figurer au tout début en **3 lignes maximum** les éléments de ce premier paragraphe seront développés point par point ;
- **Présentation** : rédigé sur papier à entête (région ou département), il sera **signé, daté** et accompagné d'une courte lettre explicative. N'oubliez pas d'**indiquer vos coordonnées** pour obtenir des informations complémentaires « contact presse » : prénom + nom ; téléphone (ligne directe ou mieux portable) ; adresse mail.

### » Délais

- **Quotidien** : 15 jours et 5 jours avant
- **Hebdo** : 1 mois
- **Mensuel** : 2 mois
- **Note** : ne pas envoyer plusieurs communiqués différents à 2 jours d'intervalle

### » Illustration

Joindre si possible une photo noir et blanc (format 13 x 18 minimum) et inscrire au dos **Copyright** (avec le nom de votre association) et la légende, ou **photo** «nom de l'association» et la légende.

### » À qui l'adresser ?

Aux correspondants intéressés, ex. : journalistes chargés de la rubrique « jeunes », « éducation » « religion » ou « société ».