

FICHE DEMONTAGE - EVALUATION

La fin de camp est toujours difficile, il y a tant de choses à démonter, à évaluer, le tout en occupant les enfants qui sont souvent impatients de retrouver leurs parents. L'objectif de ce temps est de démonter et d'évaluer en même temps l'ensemble du camp, avec les enfants.

| | |
|----------------------------|---|
| C'est quoi ? | Un grand jeu qui se déroule sur la matinée |
| C'est quand ? | Le dernier jour |
| Ça dure combien de temps ? | Toute la matinée ou tout l'après-midi |
| Pourquoi ? | Parce que la relecture permet de donner du sens à l'action, qu'il est important d'évaluer pour faire encore mieux l'an prochain, parce que ce temps permet de faire la synthèse de toutes les expériences menées pendant la semaine (cf votre projet pédagogique, évaluation) |

Pendant le camp, au cours de l'imaginaire les enfants ont appris beaucoup de choses, vécu des expériences variées... Mais qu'ont-ils appris de tout cela ? Qu'ont-ils retenu de ce camp ?

PRINCIPE : Sous forme de jeu de plateau, type jeu de l'oie, les sizaines sont invitées soit à répondre à des questions (placées dans des enveloppes, cachées aux alentours du plateau de jeu), soit à relever des défis. Ces défis consistent en fait à procéder au démontage de certains éléments du camp.

Matériel à prévoir : un plateau de jeu fabriqué par la maîtrise, un dé, des pions, des enveloppes contenant les questions à cacher.

Du matériel (couteaux, gants...) pour faciliter le démontage.

REGLES :

- Les enfants avancent sur le plateau de jeu (type jeu de l'oie) à l'aide d'un dé (ou de papiers numérotés tirés au sort) jusqu'aux 10 dernières cases qu'ils devront toutes franchir avant de finir le jeu.
- Les enveloppes cachées doivent être remises en place après consultation
- Les enfants qui n'ont pas la réponse à une question passent un tour (ou ont un « gage »)
- Le démontage du camp se fait avec un chef
- La première équipe à avoir atteint la case « bravo » a gagné

Sur quoi portent les questions ? Il peut s'agir d'éléments en lien avec l'imaginaire (qui est Kawane ? Comment fait-on pour aller dans le grand arbre, quel était le 3^e article de notre serment...), des énigmes type casse-tête, des défis créatifs (écrire un couplet de chanson sur un point précis du camp, dessiner un événement qui s'est produit, mimer...)...libre à vous d'inventer ce que bon vous semble.

EQUIPES : Les sizaines

IMAGINAIRE : Blogane invite une dernière fois les enfants (lors de la veillée finale?) à la retrouver le lendemain matin afin de faire le point ensemble sur leur expérience dans la forêt. Ce temps permettra aussi à Blogane de savoir si les enfants sont vraiment respectueux de la nature et savent laisser un lieu aussi propre après qu'avant leur venue !

RÔLES :

- Un seul enfant donne la réponse de l'équipe (on tourne à chaque fois), et cet enfant est désigné par le meneur de jeu... toute la cabane doit donc connaître les réponses !
- L'enfant qui donne la réponse est celui qui tire le dé
- Un chef mène le jeu
- Un chef accompagne chaque sizaine à chaque fois que les enfants ont à démonter une installation du camp

ACTION :

- Selon l'heure du démarrage du jeu, les éléments de début vont changer : il est facile l'après-midi de faire démonter les tentes sèches en premier. La première cabane à avoir fini démarre le jeu. Le matin, vous pouvez demander aux enfants de ranger et d'aérer la tente. Les sizaines ne démarreront que lorsqu'il n'y aura plus rien dans et autour de la tente.
- Le plateau du jeu se compose d'un certain nombre de cases (type jeu de l'oie). A chaque case numéro les enfants vont dans la nature chercher l'enveloppe qui porte le numéro en question. Ils lisent la question, trouvent la réponse, remettent l'enveloppe en place et reviennent au plateau de jeu donner la réponse. Si la réponse est bonne, ils rejouent, sinon ils passent un tour ou ont un gage démontage.
- A chaque case piège, le meneur de jeu donne un élément du camp à démonter : la grande table à démonter, ramener les perches à tel endroit, boucher le trou eaux grasses, démonter les cabanes..... Cette étape se fait toujours avec un chef.
- Les 10 dernières cases sont des cases « évaluation ». Les enfants par sizaine vont donner « une note » ou faire « un commentaire » à la question posée : Nourriture, Jeux, Activités manuelles, Veillées.... Ce temps se fait avec un chef qui les aide à réfléchir et à prendre le temps de le faire !

POINTS D'ATTENTION

- Le but étant de voir si les enfants ont bien enregistré ce que vous vouliez leur faire passer, les questions posées sont en rapport avec ce que les enfants ont vu pendant le camp : les quarts d'heure nature, les Sylphes, la Loi....
- Les temps de démontage ne doivent pas être trop longs : il vaut mieux multiplier les cases pièges plutôt que de faire des temps pièges de 20mn : les enfants risquent de se lasser et le démontage n'avancera pas plus vite !
ex : démonter la grande table pour une sizaine seule est trop fastidieux. La première équipe enlève les plateaux, la deuxième enlève les nœuds des tables mais pas du trépied, la troisième démonte les trépieds, la quatrième ramène 6 perches au point donné etc...
- Pendant les temps de recherche des réponses aux questions par les enfants, vous pouvez en profiter pour poursuivre le rangement de l'intendance, du matériel pédagogique...
- La tente infirmerie se démonte en dernier
- Une pause « goûter » pendant le jeu est souvent bienvenue