

LA JOURNEE DU SECRET

Ou Journée des veilleurs

Lancement

Les sylphes annoncent que les enfants qui ont 2 chiffres à leur âge sont invités à se rendre, équipés pour partir la journée, à un endroit donné au pied du Grand Arbre pour y ouvrir ensemble l'enveloppe sur laquelle est inscrit le mot « veilleur ». Ils doivent être munis de leur carnet de bord de *Bienvenue en Galilée*.

Les enfants sont conduits, par message codé (ou pas), à se rendre à un endroit à l'écart du camp pour passer la journée.

Proposition de déroulement de la journée

On proposera une série d'activités aux enfants au cours de la journée, vécues uniquement entre « grands de 10 ans et plus ».

NB : Pour participer à cette journée, la seule condition est d'avoir 10 ans au moins (ou de les avoir dans l'année civile qui s'achève en décembre). Pas de condition de progression personnelle particulière, donc !

Temps 1 : La relecture (maxi 30mn)

Matériel conseillé : *Bienvenue en Galilée*, boîte et carnets des enfants

Avant de découvrir le secret, les enfants vont dans un premier temps s'arrêter pour réfléchir ensemble à ce qu'ils ont déjà vécu pendant ce camp mais aussi pendant leurs dernières années louveteaux/Jeanettes : ce qu'ils ont aimé, moins aimé, ce qu'ils ont découvert mais aussi ce qu'ils souhaitent encore faire ou vivre avec la peuplade.

C'est pour chaque enfant une étape personnelle, vécue comme un temps de « DESERT » (cf fiche pratique Bienvenue En Galilée.)

Comment faire ?

Dans BEG, nous partons de 3 questions : deux pour relire, une pour repartir. Chaque question est notée dans le carnet de bord.

Mais rien n'empêche d'enrichir ce temps ou de le faire de façon complètement différente : sur la base de ce qui est vécu, les différentes questions seront symbolisées de façon concrète:

- *Un sac à dos avec différentes poches : la grande poche des bons moments, la pochette des découvertes, le réservoir des futurs défis...*
- *Un arbre avec des fenêtres à ouvrir comme dans le calendrier de l'Avent : une feuille pour les découvertes spi, une branche pour les découvertes artistiques, le tronc pour les découvertes intellectuelles, le fruit pour les découvertes physiques, une autre feuille pour la vie dans la peuplade...*
- *Un mobile du camp où l'on va pendre des objets symboliques de chaque journée, derrière lesquels on a écrit nos découvertes et nos secrets*

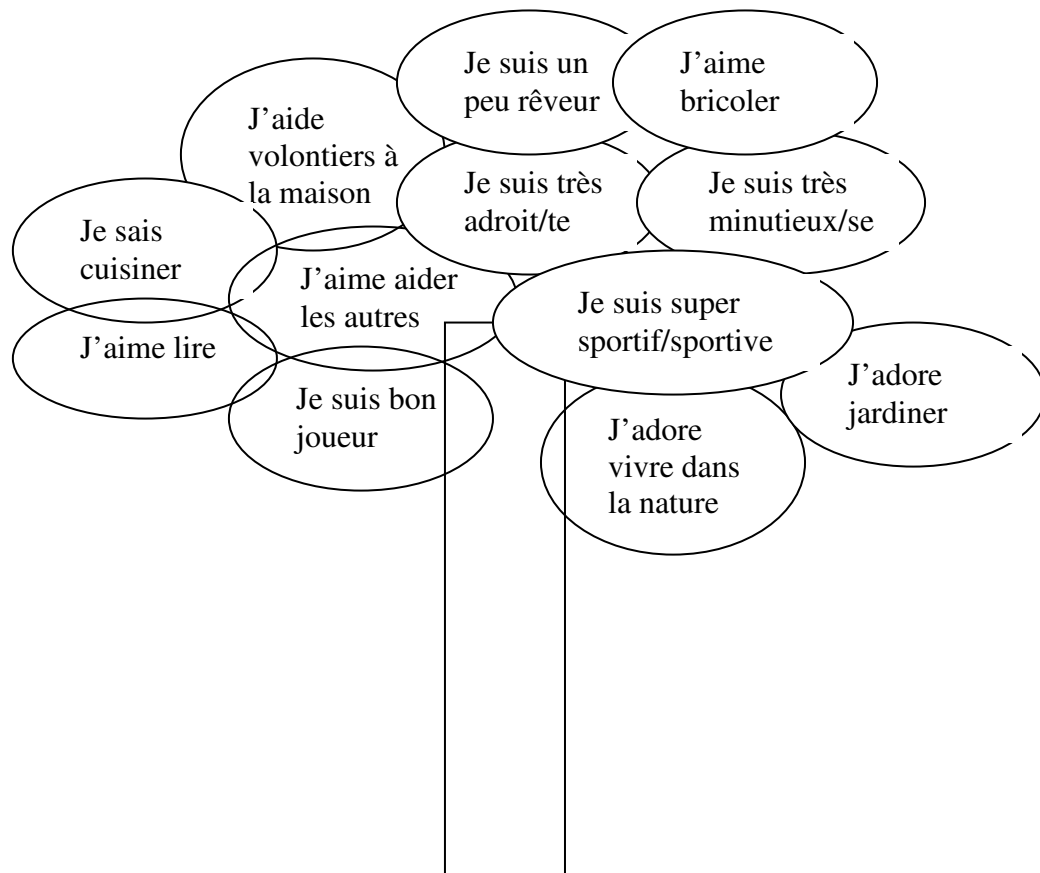
Temps 2 : Je suis unique (maxi 20mn)

Maintenant que l'enfant s'est remémoré ses découvertes pendant ses années de louveteau/jeannette, ce second temps va permettre à l'enfant de s'interroger sur lui-même et de dire qui il est au travers de ses qualités. Ainsi, il prendra conscience que lui est un enfant différent du voisin, avec ses qualités et ses défauts, qui font de lui quelqu'un d'unique.

Comment faire ? : l'arbre à qualités

On pourra dessiner un arbre, avec différentes branches. Chaque feuille représente une qualité de l'enfant, ce qu'il est LUI/ELLE. Chaque arbre sera différent, puisque nous n'avons pas tous les mêmes

qualités/défauts, l'important est que l'arbre ainsi colorié soit à l'image de l'enfant. Ceci est un exemple, un support, à vous de l'adapter selon votre unité !



Une fois que chaque enfant aura colorié son arbre, il peut mettre son nom en dessous. On pourra accrocher les arbres les uns à côté des autres pour que chacun puisse voir que : JE SUIS UNIQUE ! Comme chaque arbre, chaque enfant est différent, il est unique, **c'est cela, le véritable trésor.**

NB : Certains enfants auront peut être du mal à trouver comment remplir leurs feuilles, le plus souvent par manque de vocabulaire. On pourra proposer par exemple un « arbre modèle » contenant le plus possible d'éléments positifs. Chaque enfant pourra ainsi piocher parmi ces propositions celles qui lui correspondent.

Temps 3 : le Secret de l'Arbre et découverte des veilleurs (maxi 2h00)

C'est la dernière étape avant de devenir veilleur. L'enfant a fait le point ce qu'il avait vécu, il a découvert qu'il était unique, il va maintenant découvrir le secret de l'arbre !

Comment faire ?

Proposition de jeu, à adapter aux enfants concernés et à leur nombre.

JEU DE PISTE ou D'ORIENTATION :

Pour décoder le Secret de l'Arbre, les enfants doivent mettre la main sur la clé du code. Ils vont donc sillonner la forêt pour recueillir les différents indices permettant de comprendre comment fonctionne le code, ou comment le décoder. A chaque étape, les enfants découvrent un message, rencontrent une personne qui leur explique comment on se met au service des autres (devenir veilleur de...) avant de leur remettre une partie du code.

Avant le camp : faire un repérage du circuit que les enfants auront à emprunter, prendre les mesures si il s'agit de se servir également d'une boussole... et préparer les messages qui permettront aux enfants de se rendre d'un point à l'autre du circuit sans encombre.

A ne pas oublier : une préparation est nécessaire à chaque point d'étape « veilleur », la présence d'un chef également ! Les enfants doivent découvrir le secret à la fin du parcours... Des messages codés ou puzzles doivent donc leur être remis sur plusieurs points du parcours.

Lancement du jeu : Les sylphes ont aidé les enfants à découvrir qu'ils étaient uniques, mais ils ne connaissent toujours pas le secret de l'arbre. Afin de découvrir le secret, les sylphes proposent un parcours dans la forêt (nature...) ! Les Sylphes savent également qu'une fois le Secret découvert, les enfants auront un nouveau rôle à jouer au sein de la Peuplade, celui de Veilleur. Les Sylphes souhaitent donc apprendre aux enfants comment devenir un veilleur.

Les règles : Les enfants doivent rester ensemble tout au long du parcours
Les enfants doivent garder les messages trouvés avec eux et ne pas les laisser traîner dans la nature
Les enfants doivent passer par 5 points d'étape
C'est seulement une fois les 5 points d'étape passés et le circuit complété que les enfants peuvent découvrir le secret

Les points d'étape :

Avant de partir, vérifiez bien que les enfants savent ce qu'est un veilleur, à quoi il sert, quel est son rôle... « Le Veilleur est la personne qui garde, qui porte attention à ce qui l'entoure, qui protège et surveille le monde. »

Lors de leur passage aux ateliers veilleurs, les enfants vont découvrir quel rôle peut tenir un veilleur, cela ne doit pas être réducteur, mais plutôt à ouvrir les enfants sur tout ce que peut faire le veilleur ! Les idées d'activité sont données à titre d'exemple mais faites jouer votre imagination, n'hésitez pas à adapter selon votre public !

Etape 1 : Le veilleur de mémoire est celui qui se rappelle.

Demander par exemple aux enfants ce qu'est la Mémoire, et quels sont les outils dont on dispose pour se souvenir... et proposer aux enfants...

- L'art du conte : Apprendre à lire un conte, à raconter et écrire une histoire
- Capturer des images : Apprendre à prendre une bonne photo numérique. Utiliser un caméscope. Pour faire un reportage sur le camp par exemple et le présenter aux nouveaux à la rentrée.

Etape 2 : Le veilleur de paix veille à la bonne entente au sein de la peuplade et participe à la paix dans le monde.

Demander par exemple aux enfants ce que représente la paix pour eux, et les faire dessiner ou mimer un conflit et leur demander comment ils interviendraient pour résoudre cette situation.

Etape 3 : Le veilleur de nature veille sur la planète. Il fait attention à la nature qui l'entoure et s'intéresse à l'environnement

Vous pouvez par exemple proposer aux enfants :

- Le tri sélectif: apprendre à trier, quoi avec quoi et où. Comprendre la chaîne du recyclage.
- L'élevage d'insecte: construire le terrarium, choisir l'insecte que l'on veut élever, se renseigner sur ses besoins.
- L'herbier, mode d'emploi : ressources sur internet.(Par exemple : http://www.france5.fr/silenceca-pousse/silence-ca-pousse-conseils.php?id_article=1746)

Etape 4 : Le veilleur d'amitié : Il accueille les nouveaux et les accompagne pendant l'orée de la forêt. Il leur explique comment ça marche. Il organise des jeux pour qu'ils se sentent à l'aise (pendant les premières réunions, avec tout le monde, pendant les temps calmes il joue avec eux). Il fait attention aux garçons et aux filles, se soucie de savoir si les uns et les autres ont bien leur place, si les équipes sont équitables dans les jeux. Il est à l'écoute de ceux qui sont tristes.

Vous pouvez par exemple :

- Apprendre une série de petits jeux brise-glace

- Apprendre le principe de la valise voyageuse : Il s'agit d'un colis préparé par une unité louveteaux-jeannettes dans laquelle on met des photos, lettres, dessins, objets de la vie quotidienne, etc. et que l'on envoie à une unité étrangère pour échanger sur des modes de vie différents.
- Apprendre à écrire une lettre

Etape 5 : Le Veilleur de Bien-être : Il a le souci du confort de la peuplade et des petits plus qui rendent la vie plus sympa. Il décore le local, propose des idées de goûter originales. En camp, ils essayent de rendre la vie plus confortable, grâce à des installations adaptées. (ils proposent des idées, apprennent à les réaliser

Vous pouvez par exemple proposer aux enfants :

- Bobologie : savoir se protéger du soleil, de la pluie, des rhumes. Apprendre à soigner une petite plaie. Savoir appeler les secours et mettre en position latérale de sécurité.
- Sécurité routière : connaître le comportement à adopter à pied, à vélo, à rollers pour être en sécurité. <http://eduscol.education.fr/D0163/accueil.htm?rub=203>
- Apprendre à cuisiner au feu de bois
- Apprendre à faire un menu équilibré
- Faire un bouquet, une décoration de table
- Principes d'hygiène.

Fin du jeu : Les étapes ont maintenant toutes été faites, les enfants ont découverts le rôle du veilleur, et ils ont récupéré les messages qui leurs permettent de découvrir le Secret de l'arbre :

«Le bonheur ne vient pas à ceux qui l'attendent assis. Il existe une manière de l'atteindre, c'est de le donner aux autres. » Baden-Powell

A présent qu'ils connaissent le Secret, il leur reste à choisir quel type de veilleur ils veulent être pour la fin du camp et pour l'année suivante. Vous trouverez ci-après une liste non exhaustive des activités des veilleurs et ce qui peut être mis en place... Encore une fois, laissez jouer votre imagination et celle des enfants !!!

VEILLEUR DE MEMOIRE :

- Tenir un album photo
- Permettre aux louveteaux et jeannettes qui quittent la peuplade de laisser la trace de leur passage (laisse ton empreinte...)
- Tenir le livre d'or de la peuplade
- Participer à la rédaction d'un article pour la presse ou pour Yakajoué
- Proposer une présentation photo ou power point du camp pour les parents, à la rentrée.
- Tenir le blog de la peuplade

VEILLEUR DE PAIX :

- médiation dans les conflits
- actions de solidarité internationale (nez rouge, téléthon, pièces jaunes...)

VEILLEUR DE NATURE :

- organiser le tri sélectif dans la peuplade
 - réaliser des panneaux sur les chaînes du recyclage
 - faire un bac à compost
 - réaliser un terrarium, un élevage de phasmes
- (http://www.phasmes.com/le_coin_du_debutant.php pour une version assez pointue)
- prendre part à un projet écologique avec kilomètre de soleil
 - faire l'herbier de la peuplade et le tenir à jour à chaque sortie
 - rencontrer un garde forestier, un éleveur, un agriculteur bio...

VEILLEUR D'AMITIE :

- Accueillir les nouveaux lors de la première rencontre de l'année
- Proposer des jeux pour apprendre les prénoms

- Faire un grand calendrier des anniversaires de la Peuplade
- Etre parrain pour les promesses
- Jouer avec tous
- Organiser une fête de Noël avec échange de petits cadeaux fabriqués par les uns et les autres.
- Etre attentif à ceux qui sont seuls ou tristes
- Organiser un échange de « valise voyageuse » avec des enfants d'un pays étranger
- Correspondre avec une autre Peuplade d'un autre groupe.

VEILLEUR DE BIEN ETRE :

- Décorer le local
- Inventer et réaliser des constructions qui augmentent le confort en camp (un séchoir pour les serviettes, une belle table pour faire la vaisselle, des magazines dans les feuillées...)
- Proposer des idées de goûter originaux
- Préparer un super goûter pour l'accueil des nouveaux lors de la première réunion
- En camp, proposer de nouvelles recettes de cuisine.
- Organiser un repas dégustation en camp : recette, fabrication, décoration
- Décorer les tables des repas
- Soigner les bobos courants
- Etre propre