

Éléments pour une veillée de clôture

Quelques règles à respecter pour cette veillée un peu spéciale :

1. L'imaginaire tu clôtureras,
2. Les différentes étapes du camp tu rappelleras,
3. Un moment convivial, joyeux et festif tu organiseras,
4. Le décor et l'imaginaire tu soigneras,
5. Avec une technique d'animation de veillée l'ambiance tu coloreras,
6. Les enfants, à la même heure que d'habitude tu coucheras,
7. La courbe de veillée tu respecteras...

C'est l'occasion de remémorer tous les éléments clés du camp : le vocabulaire du nouveau cadre symbolique, le moment où ils ont appris à faire des nœuds, du feu, ou encore, l'esprit d'équipe dont ils ont fait preuve au moment d'un jeu.

Rappel de l'imaginaire

Les animaux de la forêt que les enfants connaissent bien, Baloo, Bagherra, Inouk, Frère Loup et Louna (pour les louveteaux), Nuit Claire, Poil Roux et Lascar (pour les jeannettes), ont amenés les enfants à rencontrer **les Sylphes**.

Le premier soir, ils ont rencontré **Blogane**, qui leur confie un premier message codé. Les jours suivants, ils ont fait preuve de leurs savoir-faire et de leur savoir-être dans plusieurs domaines : spirituel, social, intellectuel, physique, affectif et moral. Pour cela les Sylphes leur ont donné chacun un message codé.

En parallèle, ils ont fabriqué des **cabanes**, trouvé le **Grand Arbre** et son **Passage** vers des mondes imaginaires et compris que les Sylphes avaient besoin des enfants pour redonner à la forêt un peu de vie.

Une fois les six messages mis ensemble, les enfants apprennent qu'ils doivent aller **chercher des graines** dans le Grand Arbre. Ils récoltent ainsi 6 graines, qu'ils tentent de mettre dans l'ordre magique, grâce aux indications données par la loi qu'ils ont découverte.

Une fois les graines obtenues, les Sylphes leur ont proposé la **journée des vieillards** pour les plus grands et la **journée pépiniériste** pour les plus jeunes. Les plus jeunes obtiennent un nouvel indice pour savoir comment ranger les graines pour qu'elles deviennent magiques.

Ainsi, la peuplade comprend qu'elle va devoir **planter un arbre**, en **semant les graines** au crépuscule, grâce aux six graines combinées ensemble. Les enfants savent qu'ils touchent à la fin de leur mission confiée par les Sylphes...

Soirée festive

La fête ne commence pas qu'à la veillée. Les enfants sont déjà dans un esprit de fin de camp, c'est le moment ou jamais de marquer le coup, pour que personne ne reparte déçu ou morose.

On pourra donc commencer la soirée par un repas festif. On veillera à ce que chacun puisse participer à sa préparation (cf fiche Menu de fête).

On aura besoin d'éplucher des légumes, d'alimenter le feu, de prévoir le bois pour le repas et la veillée, de préparer des moments de la veillée, de fabriquer des déguisements, des décors, de commencer à démonter quelques installations que l'on utilisera plus... Tout le monde sera occupé.

Toute cette préparation peut être colorée par l'imaginaire. On peut imaginer que les enfants suivent les coutumes des Sylphes pour le menu du repas, comme pour le contenu de la veillée.

Objectifs de la veillée

- ❖ Semer les graines selon le rituel bien précis appris par les plus jeunes lors de la journée des veilleurs.
- ❖ Se remémorer les meilleurs moments du camp.
- ❖ Permettre aux Sylphes de remercier, voire récompenser, les enfants.
- ❖ Permettre aux animaux des louveteaux et des jeannettes de faire leurs adieux.
- ❖ Fêter le sauvetage de la forêt.
- ❖ S'imprégner une dernière fois des notions de peuplade, cabane, Sylphe, Grand Arbre et Passage

Proposition de déroulé de la veillée

1. Les enfants sèment les graines en suivant un rituel bien précis
2. Les Sylphes viennent remercier et/ou récompenser les enfants (remise des pistes, fleurs... on reste dans le système de progression personnelle que les enfants connaissent)
3. Les Sylphes veulent savoir comment les enfants ont vécu cette escapade ; les enfants (par sizaine par exemple) jouent des scènes du camp (petits sketches), montrent ce qu'ils ont appris (chant, acrobatie, jonglage, petits jeux, etc.). Penser à faire varier les techniques d'expression pour ne pas lasser les enfants : ombres chinoises, marionnettes, conte.... Et n'oubliez pas de préparer avec les enfants cette intervention : à cet âge ils ne peuvent et ne savent pas se débrouiller seuls !
4. Les Sylphes expliquent aux enfants la suite des événements : l'arbre va pousser et permettre d'assainir la terre pour que d'autres puissent à leur tour pousser. Le Grand Arbre invite les enfants à poursuivre cette action dès l'année prochaine.
5. Les animaux de la forêt viennent dire au revoir aux enfants. Ils leur donnent une lettre (voir fiche des messages codés)

Idée +

Au lever le lendemain, les enfants découvrent qu'un petit arbre a poussé pendant la nuit, là où ils ont semé les graines la veille. Ce sont vraiment des graines magiques...

En pratique, soit on aura trouvé un arbre pas trop cher à planter, soit on fera « office de » avec une grosse branche.

On peut alors jouer un peu sur la déco imaginaire : des branches colorées de la couleur des graines plantées, les photos des enfants en forme de feuilles suspendues aux branches, le nom de la peuplade accroché au tronc.