

Carnet de village Vaillants

À DESTINATION DES CHEFS ET CHEFTAINES DE VILLAGE ET DE LEUR ÉQUIPE



du 25 au 29 juillet 2022

La Planche, domaine des Éclaireuses et Éclaireurs de France, 63250 VISCOMTAT

Nom de
village :

Unité :



Bienvenue !



Te voici en lecture du carnet de village. Ce carnet va t'aider, toi, ainsi que ton équipe à prendre vos marques et à répondre à un tas de questions.

INSPIR'ACTION C'EST QUOI ?

Le premier Jamboree des EDLN ! On fête aussi nos 15 ans... Inspir'action est un camp national réunissant l'association des Colibris jusqu'aux Compagnons ! Il se veut être un rassemblement inspirant et menant à des actions pour soi-même, les autres et la Nature. Ce Jamboree a pour ambition d'avoir un impact humain et écologique en favorisant les prises de conscience individuelles et collectives. Bienvenue au Jamboree du 21ème siècle, cap vers le zéro déchet et la réduction de notre empreinte carbone !

C'est aussi l'occasion de partager un moment de scoutisme avec les associations du Scoutisme Français. Dans chaque contrée seront invités 1 à 2 villages d'un autre mouvement.

POURQUOI UN CARNET DE VILLAGE ?

Après quasiment 3 ans de préparation, il nous fallait bien un moyen de partager toutes les informations qu'on a. Après tout, nous avons imaginé le format et le contenu de cet événement mais c'est bel et bien vous qui allez le vivre et le faire vivre à vos jeunes. Ce carnet a donc été conçu afin de vous guider à chaque étape de la préparation jusqu'au vécu du Jamboree. Même si votre équipe de contrée reste présente pour vous accompagner, il est là pour vous donner toutes les clés afin de vous sentir à l'aise et autonome dans la gestion de votre village.

COMMENT ABORDER CE CARNET DE VILLAGE ?

Il est essentiel pour le ou la chef/cheftaine de village (le directeur ou directrice) de lire ce carnet en entier. Afin d'être pleinement préparé.e. Il peut être lu en plusieurs fois, relu, annoté : chacun sa méthode ! Pour les autres chefs et cheftaines de la maîtrise il est conseillé de lire au moins jusqu'à la page 33, ainsi que la ou les fiches missions suivant le ou les rôles pris sur place.

En annexe on trouvera toutes les fiches missions + un carnet des contacts.

Si, après lecture, il te reste des points flous nous t'invitons à te tourner vers ton/ta responsable de contrée (et si pour l'instant tu n'as aucune idée de qui c'est, ni qu'est-ce que ça peut bien être une contrée, ne t'en fais pas, ça arrive !)

Impressions

Ce carnet est envoyé à toutes les maîtrises en amont de l'évènement. Il sera remis en version imprimée sur place.

p. 2

Inspir'
ACTION



Sommaire

Fonctionnement du jamborée et du lieu	6
Présentation générale	6
Plan d'implantation	8
Règles du lieu	11
Fonctionnement du village	13
La journée type et les différents temps	13
Les services	16
Planning de la semaine	17
Règles de vie générales	19
Les rôles dans la maîtrise (à se répartir)	22
Organisation de l'intendance	23
L'agora	24
La pédagogie	25
Le projet pédagogique	25
L'imaginaire	26
La spiritualité	29
Le programme de la tente spi	30
Les arrivées et les départs	31
Plan à suivre en cas d'évacuation	33
Annexes	34
Fiche mission : chef/cheftaine de village (=directeur.trice)	37
Fiche mission : Intendant.e	38
Fiche mission : Responsable matos	39
Fiche mission : assistant.e sanitaire (+ sécu)	40
Fiche mission : Responsable animation	41
Fiche mission : responsable vie spirituelle	42

I. Fonctionnement du jamborée et du lieu

PRÉSENTATION GÉNÉRALE

1 CONTRÉE = 1 tranche d'âge x6

tente de contrée



intendant-e



responsables
animation / péda



coordinateur·trice
de contrée



responsable
sanitaire et sécurité



responsable
logistique



Intendance
(stock)

1 VILLAGE = 1 unité

direct·eur·rice = chef·taine de village
chef·taine·s & jeunes



sanitaires



douches

équipe de direction



relations
extérieures



pôle
spirituel



pôle
pédagogique



pôle
santé / sécurité



pôle
logistique



pôle
intendance



pôle
communication



pôle
coordination



pôle
bénévoles



pôle
agora



pôle
admin / financier



Que retenir du schéma ?



- ❖ Une contrée regroupe toutes les unités d'une même tranche d'âge (sauf les voyageurs qui sont nombreux et ont 2 contrées distinctes)
- ❖ Chaque village a un.e directeur.trice qui est responsable de son unité et prend le rôle de chef/cheftaine de village
- ❖ Un village est composé d'une unité : celle qui a vécu le pré-camp ensemble. C'est avec son unité qu'un jeune vit toute la vie quotifienne et une bonne partie des activités
- ❖ La gestion de la vie quotidienne se fait au niveau des villages
- ❖ Les villages sont accompagnés par une équipe de contrée

L'équipe de contrée :

La mission pour l'équipe de contrée est de gérer tous les villages de votre contrée. Elle est l'intermédiaire unique entre l'équipe de direction et les villages. Son but : que les jeunes et les villages puissent profiter un maximum d'Inspir'action. Que ce soit au niveau logistique, péda, santé, intendance. L'équipe est présente pour vous accompagner au plus proche du terrain.

L'équipe de direction :

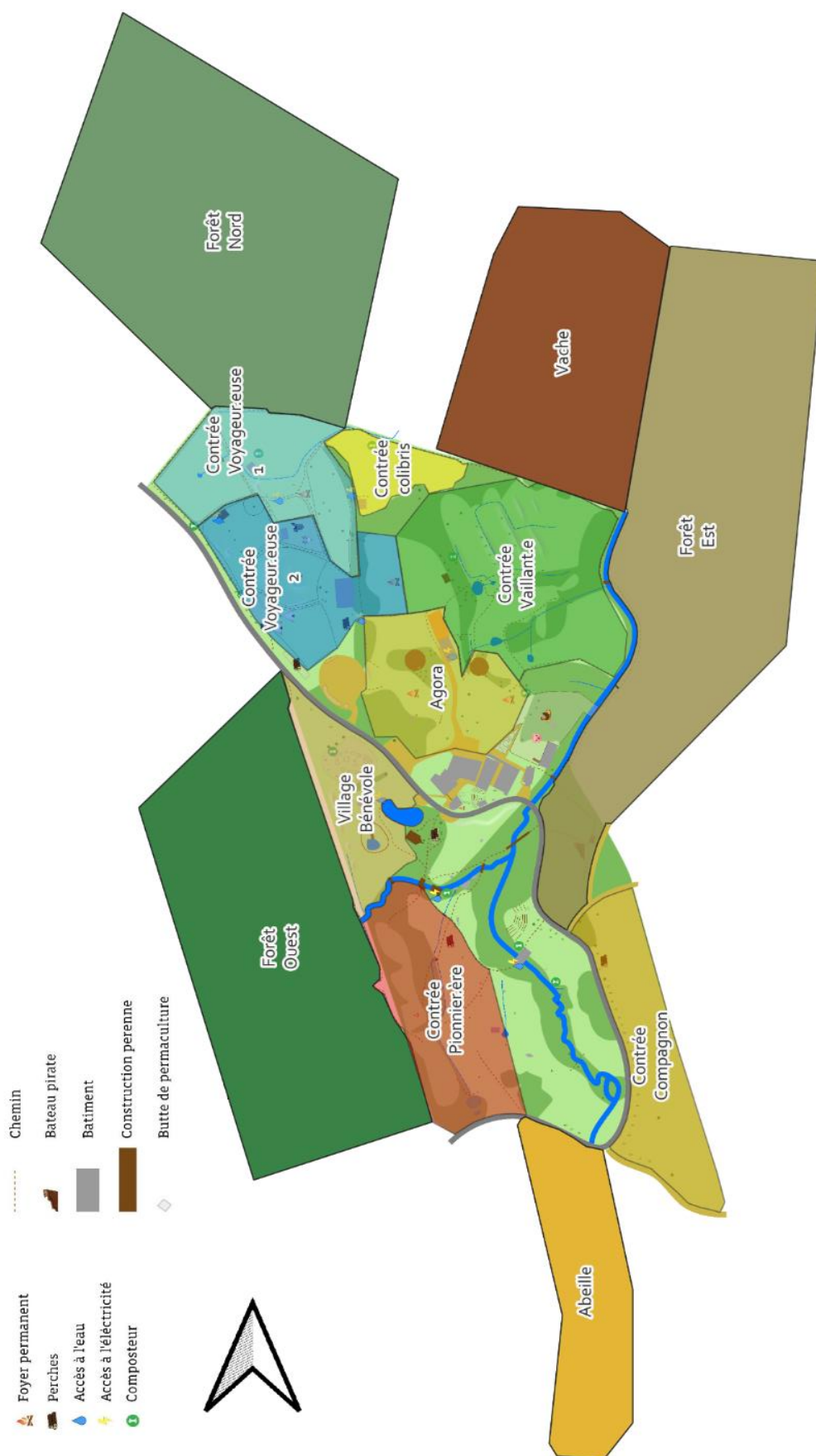
Environ 40 personnes réparties en pôles (logistique, intendance, santé/sécu etc.) assurent l'organisation générale. Ils sont en lien direct avec les équipes de contrées.



PLAN D'IMPLANTATION

Implantation Jamborée Inspir'Action

p. 6



Inspir'
ACTION



L'ESPACE AGORA

Situé au centre du camp, cet espace a été conçu pour être le lieu de toutes les rencontres. Ouvert pour tous les jeunes, il est pensé pour eux, et il est accessible pendant les temps libres et de services.

LE VILLAGE BÉNÉVOLE

Situé près des bâtiments, ce lieu est un endroit réservé, en journée comme en soirée, aux adultes bénévoles qui aident au fonctionnement du Jamboree et qui ne sont pas chefs.cheftaine dans une unité.

LES ESPACES DE VILLAGES

Pendant l'événement un.e jeune doit avoir la possibilité d'avoir **un lieu de repère et sécurisant** pour lui. Et quel meilleur endroit que son village, là où sont ses adultes référent.e.s et les membres de son unité qu'il ou elle connaît ?

C'est pourquoi on essaye **de respecter au maximum ces espaces** aussi pour les autres : ne pas passer systématiquement au milieu d'un village pour aller aux toilettes par exemple.

Si on souhaite passer du temps avec les autres, on préférera les endroits communs.

SANITAIRES, DOUCHES, TOILETTES

Chaque contrée dispose d'un bloc sanitaire avec un certain nombre de douches et de toilettes. Un planning de passage par village sera communiqué le premier jour par l'équipe de contrée. Le planning sera pour faciliter l'organisation sur plusieurs blocs sanitaires à différents moments.

Il y aura un jour douche fille, un jour douche garçon et des passages auront lieu le midi et avant le repas du soir. Pour tout besoin bonus, les blocs sanitaires sont à disposition une fois les créneaux officiels passés.

LES ESPACES DE JEUX

Il existe trois espaces de jeux officiels :

- **La plaine des vaches.**

C'est une plaine "assez" plate qui peut accueillir 200 à 300 jeunes en même temps pour un grand jeu, ou plusieurs unités à la fois. C'est un lieu au soleil, avec quelques trous dans le sol et des bouses de vache.

- **La plaine des Abeilles**

C'est une plaine "assez" plate qui peut accueillir 150 à 200 jeunes en même temps pour un grand jeu, ou plusieurs unités à la fois. C'est un lieu au soleil, avec quelques trous dans le sol et deux niveaux. Un terrain plutôt en longueur.

- **La forêt nord**

C'est une forêt de conifères en pente, peu dégagée mais qui peut accueillir un maximum de 4 unités à la fois sur des jeux statiques ou 2 unités avec des jeux qui bougent.

Ces trois lieux sont les lieux où certaines activités du jamborée se dérouleront. Quand il n'y a pas de contrée qui occupe les lieux, vous pouvez très bien vous y rendre. Pour savoir s'il reste de la place sur le terrain, demandez à votre équipe de contrée qui communiquera avec les autres contrées.

Il existe aussi d'autres lieux, petits coins de jeux moins officiels :

- L'agora, juste à côté des contrées Voyageurs, il est possible de faire une activité non pas sur son village mais sur une partie de l'agora. Pour cela, contacter le pôle agora via votre équipe de contrée pour réserver une parcelle de terrain.
- Les forêts Est et Ouest sont en cours d'abattage et sont peu sécuritaires pour des jeux ou il s'agit de courir et se cacher. Elles peuvent très bien servir de lieu pour aller chercher du bois, accueillir un temps spi, ou toute autre activité plus statique. Sans réservation, rendez-vous directement sur le lieu.

Voici le planning prévisionnel d'occupation des lieux. Il sera amené à changer en fonction de la météo ou des envies/besoins de chacun.

JOUR	TEMPS D'ACTIVITÉ	TERRAIN VACHES	TERRAIN ABEILLES	FORÊT NORD
Mardi	Matin	Disponible	Disponible	Indisponible Colibris -
	Après-midi	Indisponible Vaillants -	Indisponible Pionniers -	Disponible
	Veillée	Disponible	Disponible	Disponible
Mercredi	Matin	Indisponible Voyageurs -	Disponible	Indisponible Colibris -
	Après-midi	Indisponible Voyageurs -	Disponible	Indisponible Vaillants -
	Veillée	Disponible	Indisponible Pionniers ? -	Indisponible Vaillants -
Jeudi	Matin	Indisponible Colibris -	Disponible	Disponible
	Après-midi	Indisponible Vaillants -	Disponible	Disponible
	Veillée	Cérémonie de fin		



RÈGLES DU LIEU

Gestion des coins fumeurs :

- Pour les adultes qui fument, des coins seront délimités (dans le plan d'implantation prochainement). Ils sont à respecter impérativement : **les jeunes ne doivent pas voir les adultes fumer.**
Ce coin ne sera pas un lieu pour les jeunes.
- Pour les unités vaillantes, pionnières et compas un espace sera délimité si des jeunes fument. C'est à vous, en maîtrise d'encadrer ces moments. L'équipe ne s'occupe que de mettre un lieu sécurisé à disposition.
Si les jeunes ne fument pas sur le coin adulte il en va de même pour les adultes sur le coin jeune.
- De manière générale, on vient fumer sa clope et on ne reste pas sur ce lieu longtemps.
- Pour le bon déroulement du jamborée, il est demandé de ne pas acheter d'alcool pendant l'évènement et de modérer sa consommation. Aucun alcool ne sera toléré avec les jeunes (compas compris).
- Aucune substance illicite n'est acceptée en accueil de mineur. Tout manquement conduira à des sanctions.

Respect des limites et du lieu

- Le village est un espace privilégié pour une unité. Un jeune doit le savoir comme un lieu de référence et de sécurité.
Pour les rencontres on se dirigera vers les espaces communs tels que l'agora.
On évite de passer au milieu des autres villages lors des déplacements.
- Déplacements :
Les Colibris et Voyageurs doivent être accompagnés par un adulte sur tous les temps en dehors du village
Les plus grands sont en autonomie. Toutefois, les déplacements sont à limiter aux temps libres et dans le respect des limites du terrain.

On respecte le lieu et la nature

Le terrain nous est mis à disposition mais nous sommes responsables de son exploitation.

Un.e éclaireur.euse protège et respecte la nature, ainsi tous les déchets doivent être triés et jetés. Pour des raisons de sécurité (humaine et écologique), des signalisations sont mises en place afin de délimiter les zones à ne pas franchir.

Pas de pipi (ou caca) nature !

Nous serons nombreux et l'immense majorité des espaces sont utilisés toute la journée par différentes personnes. Si tout le monde fait son pipi dans la forêt le soir c'est pas cool le lendemain pour l'unité qui va jouer dedans.



Gestion du courrier

La gestion du courrier pour 1 300 n'est pas une mince affaire ! Nous avons décidé de privilégier la réception du courrier uniquement aux Colibris et Voyageurs. Pour rester en contact il reste possible pour les jeunes d'envoyer les lettres.

On ne fournira ni enveloppe ni timbre. Il faut prévoir cela en amont (demander aux parents ou fourni par le pré-camp).

Le courrier est à donner tous les jours lors de la réunion inter-village. La contrée s'en chargera.

Petit tips : les parents peuvent vous donner des lettres au début du camp directement, à vous de les distribuer par la suite quand vous le sentez ! En plus on économise un timbre et du transport !

Tous les contacts téléphoniques avec les parents sont sous la responsabilité de la ou du directeur.trice.

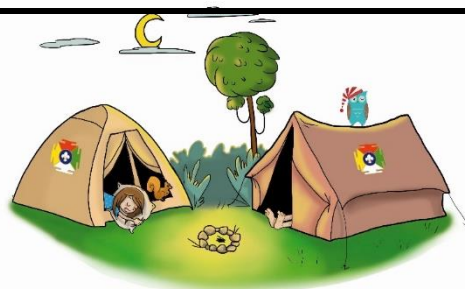
TRUCS À SAVOIR :

- Où est-ce que je charge mon téléphone ?
L'info arrive
- Les objets trouvés en fin de camp sont à limiter. Une caisse est à installer par village en plus de celle par contrée. Bien demander aux parents de marquer les affaires, plus particulièrement celles de marques Quechua.
- Si un espace n'est pas adapté à la réalité, qu'il est en mauvais état ou sale : on fait remonter l'info auprès du responsable logistique de contrée

II. Fonctionnement du village

LA JOURNÉE TYPE ET LES DIFFÉRENTS TEMPS

HORAIRES	MATIN
7h30 - 8h	Préparation du petit-dej
8h - 8h45	Petit dej et réveil progressif, vaisselle dès que possible
8h45 - 9h15	Fin du petit dej, vaisselle, lavage de dent, rangement de la tente
9h15 - 10h	Temps spi Temps forum
10h - 11h30	Activité du matin
11h30 - 12h30	Prépa du repas de midi / douches
12h30 - 14h	Repas et vaisselle
	APRÈS MIDI
14h - 14h45	Réunion intervillage avec le/la chef.taine de village
14h - 15h	Temps libre / douches
15h - 16h30	Activité de l'après midi
16h30 - 17h	Gouter + cercle
	SOIRÉE
17h - 19h30	Services / Douches / Prépa repas
19h30 - 20h30	Repas
20h30 - 21h	Vaisselle + prépa veillée
21h - 22h	Veillée
22h - 22h30	Retour au calme et coucher
23h	Cercle de maîtrise





Temps spi

De 9h30 à 10h tous les villages de toutes les contrées sont en temps spi (dès 9h15 pour les Pionniers et Compagnons). Merci de respecter cet horaire et de faire le moins de bruit possible pour permettre à chacun.e de vivre pleinement ce temps.



Temps forum

Le matin, profitez d'un temps en cercle avec toute l'unité pour donner les points importants du jour (programme, tenue etc.)
Les jeunes ont besoin de ce temps en petit nombre (pas à 1300) pour les sécuriser.



Temps libre

Lors des temps libres l'espace agora est ouvert !
Si vous souhaitez organiser un jeu pour plusieurs jeunes et que vous avez besoin de place (un exemple au hasard : une thèque), tournez-vous vers votre équipe de contrée.

Rappel : les colibris et voyageurs doivent toujours être accompagnés d'un adulte.



Douches

C'est l'équipe contrée qui organise la gestion des douches pour les villages. Un planning de passage avec des horaires à respecter vous sera communiqué le premier jour.



Veillée et coucher

Les différentes heures de coucher

COLIBRIS	21h
VOYAGEURS	21h30
VAILLANTS	22h
PIONNIERS / COMPAS	22h30

Réunion intervillage



Tous les jours à 14h et pour 45 minutes environ. Les chefs et cheftaines de village (directeur.trice) se rendent auprès de leur équipe contrée pour faire un point sur les prochaines échéances, les besoins particuliers etc. C'est aussi le moment de faire remonter le vécu du jambo par votre unité.

ATTENTION : le lundi cette réunion a lieu à 17h exceptionnellement.



LES SERVICES

Les services par équipe sont d'une importance cruciale pour le bon fonctionnement d'un village. Il est tout aussi important que chaque équipe ait un.e unique chef.taine référent.e qui les accompagne dans la vie quotidienne et dans la réalisation de leur service. Un tableau des services ou roue des services doit être mis en place dès le début du camp, être visible et accessible à tous et y détailler chaque fonction d'un service.

Les villages sont autonomes pour les services concernant la vie quotidienne.

Il y a également un service commun pour la contrée : l'entretien des blocs sanitaires (toilettes + douches). Le référent santé / sécu / hygiène est chargé de la coordination de ces temps. Ce service est à intégrer quotidiennement dans votre roue des services.

Suggestions de services :

- Préparation petit déjeuner
- Cuisine midi et soir
- Vaisselle
- Eau
- Cadre de vie et animation (rangement, préparer un temps pour le village, rédiger un carnet de bord etc.)
- Service pour la contrée
- Ramasser du bois si un feu est prévu (autorisation en cours de demande)

PLANNING DE LA SEMAINE

	J1	J2	J3	J4	J5
Temps spi					
Matin	Arrivée	Activité en village Eco-débat	Temps jumelage	Activité libre	Bilan Rangement
Après midi	Installation	Activité de contrée Sauvez les poussins	Activité en village Recyclage	Activité de village Connaissance de la nature	Départ
Veillée	Cérémonie d'ouverture	Activité en village sur les stéréotypes	Activité de village (jumelage possible)	Cérémonie de fin	

Les temps qui sont préparés, organisés et animés par l'équipe de direction

Les temps qui sont préparés par l'équipe de direction mais organisés et animés par les villages

Les temps qui sont préparés par l'équipe de direction mais organisés et animés par l'équipe de contrée et les villages

Les temps qui sont à préparer et à organiser par les villages

Le détail des activités et des lieux seront communiqués avant le mois de juin. On leur fait un dernier toilettage !

- Un programme adapté le plus possible aux réalités du terrain
- Les temps en unités sont privilégiés pour ne pas perdre les jeunes au milieu de trop de monde.
- Les activités sont majoritairement déjà écrites. Elles ont été conçues pour coller au projet pédagogique de l'événement.
- L'activité libre est à adapter suivant les besoins de l'unité.

Pour toute modification (changement de lieu, jumelage spontané etc.) prévenir l'équipe contrée en amont.

Activité jumelée

La contrée est chargée d'organiser ce jumelage. Vous serez informés des modalités via les réunions inter-villages.

Son unité est à diviser en 2. La moitié reste sur le village et accueille une autre unité, l'autre moitié se déplace sur le village de l'unité avec qui le jumelage est effectué. Ainsi, les chefs ne sont pas chargés d'un immense groupe mais les jeunes peuvent vivre un moment de rencontre.

Jeux de contrée

Ce temps unique est complètement pris en charge et animé par l'équipe de direction.

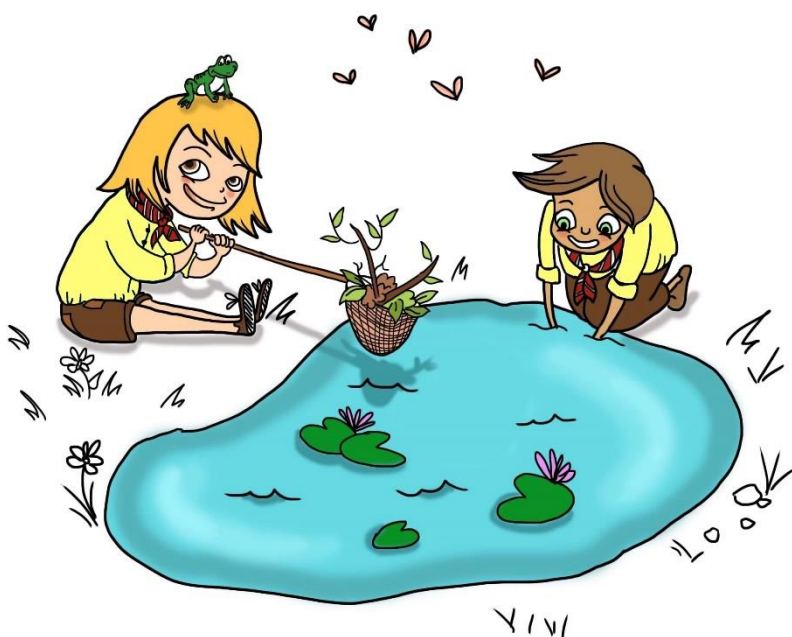
Toutefois **il est nécessaire que les chefs/cheftaines suivent les jeunes pour assurer l'encadrement et le bon déroulement du jeu**. La fiche activité de ce jeu est également en annexe pour permettre aux chefs/cheftaines de connaître les règles en amont. Elle peut être amenée à être révisée ou adaptée en fonction de la météo ou autres circonstances.

Cérémonies

Les cérémonies d'ouverture et de fermeture seront les seuls temps vécus par l'ensemble des participants en même temps. Elles sont prises en charge et animées par l'équipe de direction. Toutefois nous comptons sur vous pour **assurer l'encadrement de vos jeunes pendant ce temps en s'asseyant parmi eux**.

Activité libre

Des espaces peuvent être mis à disposition pour les unités qui le demandent. Cf les espaces de jeux page 10.





RÈGLES DE VIE GÉNÉRALES

De manière générale, le jamborée est la suite de votre camp, votre pacte de tribu à l'année ou en pré-camp devra continuer. Voici quelques ajouts pour le bon déroulement du Jamborée.

Les attitudes de la maîtrise et des jeunes

Chacun.e est différent.e et unique

Il faut favoriser une prise en charge des jeunes et des chef.taine.s qui prend en compte leur différence, dans toute sa richesse. Les relations personnalisées doivent être favorisées : les envies et les besoins varient de l'un à l'autre. Nous encadrons et animons un groupe tout en accompagnant des individu.e.s.

Être vigilant au bien-être de tous

Chaque enfant et chef.taine doit pouvoir se sentir en sécurité physique, morale et affective sur le camp. Il n'y a donc aucune place pour les violences ou négligences. Avant même de pouvoir agir ou prévenir, il s'agit d'identifier qu'une situation est violente pour quelqu'un. Cela signifie qu'elle ne respecte pas ses besoins et engendre de la souffrance. Il existe différentes formes de violence, plus ou moins évidentes :

Violence physique, sexuelle, affective, verbale, culturelle, identitaire voire « ordinaire ».

La bientraitance passe par :

- ❖ La bienveillance - chacun prend soin de soi et des autres, jeunes et adultes, à travers de l'écoute, des échanges et un rythme de vie adapté le permettant.
- ❖ La valorisation – chacun grandit dans l'estime de soi en étant écouté, félicité, encouragé.
- ❖ La sécurité - les règles de vie, les activités sont pensées pour assurer la sécurité physique, psychologique, morale et affective de chacun, jeunes et adultes.

Un enfant peut venir avec un vécu de violences ou négligences en dehors du camp, si un enfant se confie à vous, contactez le pôle sécu-santé.

Faire de son mieux

Chacun.e participe de son mieux à la vie collective avec enthousiasme, en respectant les règles du vivre ensemble, en essayant de trouver sa place et d'être moteur au sein d'Inspir'Action.

Se détendre, se reposer

La fatigue est facteur de mauvaise humeur. Par conséquent, il faut faire attention à son sommeil, à son énergie et à celle des autres. Prévoyez des "temps de récupération" en cas de grosse fatigue.

Le respect du corps et intimité de chacun

Lors des douches, des temps dans la tente ou tout autre temps, chacun doit pouvoir se sentir à l'aise dans la gestion de son corps en respectant la pudeur de chacun.

Le respect du sommeil

Le Jamborée accueille plusieurs branches et beaucoup de jeunes au même endroit, il sera donc clé de garantir le bon sommeil aux jeunes (quantité et qualité). Les retours au calme seront donc essentiels et l'accompagnement au sommeil après la veillée aussi.

Quand un jeune sera sur le jamborée, l'ensemble des adultes est responsable.

Si les enfants reçoivent une consigne d'un adulte qui n'est pas leur chef, on leur demandera de l'écouter et l'appliquer. Les adultes feront équipe en dehors de la maîtrise seule.



Le dress code d'Inspir'action

La tenue scout

On demandera à tout le monde de porter le foulard de manière permanente afin de faire vivre notre cadre symbolique. Il en va de même pour les chemises au moment des temps spi, et des cérémonies. Nous aurons aussi une équipe de communication qui prendra des photos, plus les jeunes portent la chemise, plus les photos seront belles et exploitables ! On essaye dans la limite du possible et sanitaire de garder les chemises.



Des chaussures fermées

Pour la sécurité et l'hygiène de tous, on demandera que les jeunes et chefs portent des chaussures fermées (sandales qui tiennent bien le pied acceptées) à tout moment.

No topless, un tshirt pour tous.tes

Dans un souci d'équité et de protection du soleil, les femmes et hommes porteront un t-shirt/débardeur tout le long du camp.



Assurer le bon déroulement pour les jeunes et les chefs

Respect des horaires

Merci de faire preuve d'attention vis-à-vis des horaires. Notamment pour les temps partagés avec d'autres unités. Le bon déroulé du jamborée en dépend, nous comptons sur vous !

Respecter les lieux et ses délimitations

Un.e éclaireur.euse protège et respecte la nature, ainsi tous les déchets doivent être triés et jetés, interdit d'en voir se promener sur le terrain. Pour des raisons de sécurité (humaine et écologique), des signalisations sont mises en place afin de délimiter les zones à ne pas franchir.

Respecter le programme d'activités

Dans la mesure du possible, suivre les activités proposées. Elles ont été conçues pour ce projet, pour vos branches. Elles sont bien sûr adaptables à vos jeunes (nombre, attitude, compétences etc). Lors des jeux de contrée, jouer avec les jeunes, aider à l'encadrement et donner l'exemple. Lors des cérémonies, s'asseoir avec vos jeunes et garantir le calme quand nécessaire.

Gestion des jeunes en temps libre et la nuit

Vous restez responsables de vos jeunes pendant tout le jamborée. La nuit à tout moment votre maîtrise doit pouvoir intervenir, rassurer les jeunes, et assurer leur sécurité. Il en va de même sur les temps libres.



LES RÔLES DANS LA MAÎTRISE (À SE RÉPARTIR)

Pour la bonne organisation du village, au même titre que tout autre camp, il est essentiel d'avoir une maîtrise avec des rôles répartis entre chacun.e.

Chaque rôle doit avoir un.e chef/cheftaine référent.e qui veille à réaliser quotidiennement sa mission. Une personne peut prendre plusieurs rôles mais il est conseillé d'avoir un partage équitable en responsabilité / demande de temps. Les jeunes doivent également savoir qui est responsable de quoi. Exemple : j'ai un bobo, qui dois-je aller voir ?

A noter : on retrouve les mêmes missions au sein de l'équipe contrée, bien fait non ? Ainsi, un.e responsable animation peut si besoin se tourner vers les responsables animation de sa contrée. Ou un.e responsable matériel vers le/la responsable logistique, etc.

→ Tu trouveras en annexe toutes les fiches missions en détail

- **Le ou la Chef de village = le directeur ou la directrice du pré-camp**

Cette personne coordonne sa maîtrise. Sa mission principale est de s'assurer que la journée se passe bien pour les jeunes et pour la maîtrise. Elle est garante de l'organisation du village autour du planning général.

- **Intendant.e**

Cette personne est responsable de la bonne hygiène de la tente intendance. Elle est aussi responsable des personnes à régime alimentaire particuliers. Elle s'assure tous les soirs que la tente intendance est rangée et propre, sans restes qui traînent. Elle est aussi la personne qui s'assure que les repas soient pris à l'heure et finissent assez tôt pour enchaîner avec la vaisselle puis la suite du programme.

- **Responsable Matériel**

Cette personne est responsable du matériel de l'unité et de celui qu'on lui a prêté. Elle est en lien avec le responsable logistique de la contrée. Elle s'assure que le village a tout ce qu'il lui faut pour fonctionner correctement et que le matériel est bien utilisé.

- **Assistant.e sanitaire**

Cette personne est responsable de la santé des jeunes de son unité. Elle doit être en possession d'un PSC1 (au minimum). Elle s'assure d'avoir toutes les fiches sanitaires, de distribuer les traitements éventuels ainsi que de gérer la bobologie. Elle pense également à emporter la trousse infirmerie sur tous les temps de l'unité. C'est elle qui fait le lien avec le référent santé de la contrée et l'infirmerie générale.

- **Responsable animation**

Cette personne est responsable des activités. Elle est en lien avec les responsables animation de sa contrée. Elle n'est pas forcément la seule à animer les différents temps mais elle s'assure qu'ils ont été préparés, que le matos est prévu et que le projet pédagogique est respecté.

- **Responsable vie spirituelle**

Cette personne est responsable de la vie spirituelle du village. Elle s'assure que les temps spi soient préparés et en accord avec la proposition spirituelle de l'association et de l'unité. Elle fait le lien avec la tente spi de l'agora.

ORGANISATION DE L'INTENDANCE

L'intendance de contrée met en place un lieu de distribution des denrées alimentaires rangées par village. À tous les repas, l'équipe cuisine du village viendra avec son chef récupérer la cagette de denrées alimentaires. La cuisine de ces denrées se fera par village.

Afin d'éviter un maximum d'emballages, certaines denrées seront dans des pots en verre. Il faut ABSOLUMENT ramener les cagettes et pots en verres propres au niveau de l'intendance générale à la fin des repas. Certains de ces pots en verre auront été amenés par les Vaillants ! Ce sont les boccas du sourire, vous y trouverez des blagues ou phrases qui font sourire !

Pour tout ce qui est des régimes alimentaires, le chef intendant devra s'assurer que l'équipe de contrée a bien les informations nécessaires. Il faudra donc transmettre le premier jour un papier à l'intendant de contrée avec le nom, village et allergie du jeune. C'est au village s'assurer la sécurité des jeunes et donc de gérer les allergies alimentaires. L'équipe de contrée prévoira des substituts pour les allergies et régimes alimentaires.

A la fin des repas, il faudra que toutes les tentes intendances soient propres :

- Les fonds d'intendance (épices, huile, graines, vinaigre etc) que vous aurez ramenés seront rangés au sec.
- Il n'y aura plus de nourriture "transformée" sur le village. Les restes cuisinés devront être mis au compost à la fin de chaque repas. Il est règlementairement interdit de servir des restes aux jeunes.
- Toutes les denrées alimentaires non-utilisées doivent être rendues à l'intendance (pour garantir une meilleure gestion des stocks).

Que faire des restes de pré-camp ? Chaque village gère ses restes, ce sera soit du rab lors des repas, soit des restes à ramener au groupe local après Jamboree.

Voici les horaires auxquels venir chercher les cagettes repas. Vous aurez aussi un carnet de recette aidant les équipes cuisine à réaliser les repas. Il est important d'envoyer une équipe chercher les denrées alimentaires à l'intendance générale aux horaires ci-dessous :

MATIN	7h30
MIDI	11h30
GOÛTER	16h30
SOIR	17h30

Le saviez-vous ? Tous les Voyageurs amènent une plante aromatique au jamborée ? Vous mangerez la récolte de leurs plantations !



III. L'agora

Situé au centre du camp, cet espace a été conçu pour être le lieu de toutes les rencontres. Ouvert pour tous les jeunes, il est pensé pour eux, et il est accessible pendant les temps libres et de services.

Le fonctionnement de l'Agora doit être expliqué par la maîtrise avant mardi 11h30, moment auquel débute les activités sur ce lieu

HORAIRES D'OUVERTURE	
Du mardi au jeudi	11h30 – 12h30
	13h30 – 15h
	17h – 19h

10 min avant la fin un signal sonore est mis en place pour que tout le monde puisse savoir quand il est l'heure de rentrer sur son village

Contenus de l'agora

- Un affichage libre pour faire des déclarations, proposer des activités, remercier quelqu'un etc.
- Un espace valorisation des projets à l'année
C'est le moment de se rendre compte de ce que toute l'association a vécu à l'année !
Combien de kilos de déchets ont été ramassés ? Combien d'arbres plantés ?
- Des espaces à disposition
Pour que les jeunes puissent être force de proposition et s'approprier le lieu : des coins chill, des lieux couverts et des terrains de jeux.
- Des activités proposées et menées par le pôle agora.
- Des stands tenus par les pios : activités, valorisation de leur projet, à eux de nous faire rêver !
- Une tente spi adaptée à tout le monde ! (cf. partie "spiritualité")

Points d'attention

- Les horaires correspondent aux créneaux de services ou de vie quotidienne (douches, repas) : ils sont évidemment prioritaires. C'est aux chefs de veiller qu'il n'y ait pas d'inscription sur des temps de service.
- Les activités nécessitant une inscription (places limitées) auront une fiche au niveau du lieu en question. Il faudra y inscrire son nom.
- Les adultes sont bien entendus conviés sur cette agora, ils peuvent participer à des activités ou autre. **Attention cependant à bien laisser en priorité la place aux jeunes.**



IV. La pédagogie

LE PROJET PÉDAGOGIQUE

Priorité éducative 1 : Apprendre à vivre encore plus en harmonie avec la nature		
Connaître 2 astuces pour moins gaspiller et émettre de déchets	Prendre conscience de l'impact de ses gestes et savoir quel geste est le plus écologique	Avoir appris au moins le nom de deux nouvelles plantes, leurs vertus, leur histoire.
Priorité éducative 2 : Ouvrir son cœur et développer le don de soi		
Parler de soi et de ses émotions et écouter celles des autres	Prendre la parole avec bienveillance à propos des différences et stéréotypes.	Discuter avec un/une autre Vaillant(e) que les jeunes ne connaissent pas.
Priorité éducative 3 : S'engager dans la communauté		
Récupérer des déchets (bocaux) pour en faire une action de bienveillance collective	Mener à bien ses services avec sa cordée en autonomie	Proposer un service pour sa tribu

Les priorités sont communes à toutes les tranches d'âge, en revanche les objectifs pédagogiques s'adaptent à l'âge des jeunes et leur sont propres. Certains ont déjà pu être abordés voir atteints au cours des projets de l'année.

Les activités proposées sur la semaine ont pour but d'atteindre ces objectifs mais pas que. D'autres moyens que vous pouvez mettre en place pour votre tribu :

- Faire un point quotidien sur le volume de déchets produit par jour
- Dans les cercles de cordée, prendre le temps de demander réellement les émotions des jeunes (météo intérieure)
- Temps de formations des guides pour qu'ils et elles prennent la responsabilité des services
- Organiser un service "surprise pour la tribu"

A vous de sortir vos plus belles idées pour réaliser ce projet pédagogique !
S'il vous semble trop ambitieux de le mettre en place sur d'autres temps ou pas adapté à votre unité, vous êtes évidemment les meilleures personnes placées pour savoir comment accompagner vos jeunes. Pas de pression !



L'IMAGINAIRE

Tout au long du jamborée, nous pourrons voir évoluer une histoire qui rassemble tout le monde. Sur chaque fiche activité (en annexe) vous trouverez une phrase, parfois plus qui vous explique comment faire grandir cette histoire. Ci-dessous la trame principale ainsi que la façon dont elle évoluera dans la semaine peuvent également vous aider à être au clair sur l'histoire.

Dans un temps très lointain, dans la vallée de Dore, les terres étaient parcourues par des sangliers, ours et écureuils qui vivaient en paix. Un jour, très tôt le matin, la forêt s'est mise à glousser. Un peuple plumé sur deux pattes, aux becs hasardeux, est venu s'installer tout autour de la forêt et dans ses clairières. Ce peuple : les volatiles de l'aube. Les volatiles venaient d'une industrie intensive qu'ils avaient réussi à échapper, pour trouver un endroit de paix. Épuisés d'un long vol, ils avaient besoin de se ressourcer et de trouver un nouveau refuge pour s'installer.

Seulement leur arrivée eut des conséquences. Tout le monde était heureux de pouvoir les aider mais la vie quotidienne s'est retrouvé chamboulée : il n'y avait pas toujours assez de place pour tout le monde, les modes de vie sont différents et puis quand les volatiles grattent le sol pour trouver des vers, les réserves de glands des écureuils sont mis sens dessus dessous !

En plus de cela, la Hanse des castors, peuple de nomades commerçants, vint s'installer dans la forêt, voyant qu'un marché était disponible. Ils étaient bien contents de trouver une forêt à exploiter pour leurs constructions.

C'est alors que les sangliers eurent vent d'une prophétie. "Lorsque l'équilibre est rompu, l'arbre se meurt".

→ Pendant le Jamboree chaque peuple contribue au rétablissement de l'équilibre de la forêt à travers leurs activités. L'objectif commun est que chaque peuple ait fourni des efforts pour soi et pour les autres afin de trouver des solutions pour vivre ensemble. A la fin du Jamboree, la dernière cérémonie devrait nous révéler si cet objectif est atteint...

COLIBRIS	VOYAGEURS	VAILLANTS	PIONNIERS	COMPAGNONS
La Hanse des castors	La ligue des écureuils roux La guilde des écureuils gris	Les sangliers des terres anciennes	Les volatiles de l'aube	Les ours solitaires



Fiche imaginaire : Les sangliers des terres anciennes

LIEU DE VIE :	Forêt, sous les arbres
ACTIVITÉ PRINCIPALE :	Lecture, réflexion et interprétation de la nature.
CARACTÈRE/CULTURE :	Intellectuels, sages, tiennent aux traditions anciennes. Ils ont un sens de la famille large et un sens du peuple fort. Ce sont eux qui ont eu connaissance de la prophétie et ils cherchent à la comprendre et à la réaliser.
NOURRITURE :	Glands et tout ce qu'ils trouvent.
REPRÉSENTANT :	L'ancien le plus ancien des anciens

Les sangliers sont un peuple ancestral de la forêt, connu pour sa sagesse et sa capacité à comprendre les arbres et leurs messages. Ils sont attachés aux traditions et à l'ordre usuel de la vie forestière. En écoutant les arbres, ils ont été informés d'une prophétie concernant l'avenir de la forêt et de ses habitants. Ils cherchent activement à comprendre sa signification pour la résoudre.

Avec l'arrivée des nouveaux habitants dans la forêt, les sangliers se sentent concernés par ces bouleversements et déséquilibres qui pourraient expliquer cette prophétie inquiétante.

Mais les sangliers sont de sages tolérants et sont capables de comprendre les besoins de chacun des peuples. Ils ne souhaitent pas de conflit avec les nouveaux venus mais vont plutôt s'attacher à voir le potentiel de chacun et à le mettre en avant pour rétablir l'équilibre dans la Vallée.



Attention toutefois à ne pas « trop » vous approprier l'histoire, pour être certain de ne pas perdre les jeunes de votre village par rapport à l'imaginaire de tous les autres. Vous êtes responsable de la cohérence générale sur place. En cas de doute, tournez-vous vers les responsables d'animation de votre contrée.

Merci également de ne pas présenter aux jeunes l'histoire avant le jamborée



PROGRESSION DE L'IMAGINAIRE AU COURS DES ACTIVITÉS

JOUR 1

Cérémonie d'intro : Présentation du conte général

JOUR 2

Olympiades : Les industriels arrivent pour voler les œufs des volatiles et recommencer leur production industrielle. Les sangliers se mobilisent pour aider les volatiles et acceptent de récupérer les œufs pour les cacher. Le but des olympiades est de récupérer les œufs, que chaque village ramène dans son village après l'activité pour le sécuriser.

-> **présence de Bec en biais et de l'ancien le plus ancien des anciens**

JOUR 3

Temps jumelé : Les différents villages de sangliers se réunissent deux à deux pour s'organiser et s'unir par ces temps troublés.

Veillée Où sont les noisettes : Les sangliers sont embêtés car les écureuils, qui n'ont plus assez à manger à cause des volatiles, grignotent les grands arbres centenaires dans lesquelles les sangliers lisent les prophéties. Le but du jeu : retrouver les réserves de noisettes que les écureuils ont perdues pour qu'ils aient autre chose à manger. A la fin du jeu: les arbres centenaires sont sauvés et transmettent une suite de la prophétie : il faut faire un rituel collectif pour que la prophétie se réalise.

JOUR 4

Connaissance de la nature : Les sangliers partent à la découverte de la nature pour mieux comprendre ses interactions, comprendre comment se répartir les ressources et mieux voir comment déceler la prophétie à l'avenir.

Cérémonie de clôture : Réalisation du rituel et rétablissement de l'équilibre entre les peuples.

V. La SPIRITUALITÉ

La spiritualité dans le Jamborée se vit comme en camp :

- ❖ Mise en place de temps spi formels issue de la PPDB
- ❖ Mise de moment spi informel tels que "la nature parle" à l'aide d'un gong ou d'un bol, compost à émotion, période de silence pendant le repas, marche sensitive, etc.
- ❖ Temps de présence au début des réunions de maîtrise.

Le pôle spi du jamborée a également préparé un temps spi spécial qui sera à faire pendant les 4 jours du jamborée. Vous pouvez le voir en annexe.

La tente spi dans l'agora est un espace pour les chefs et les jeunes ouvert de 7h à 22h45.

- ❖ Vous y trouverez des personnes de la commission spirituelle qui pourront vous aider dans la préparation de vos temps spi
- ❖ Vous y trouverez les propositions spirituelles de branches et quelques livres sur la pleine conscience
- ❖ La tente spi propose également tout un programme d'activité mardi (J2), mercredi (J3) et jeudi (J4)



Programme de la tente spi

Période	Activité / lieu	Max / Inscription
7h-7h30	Méditation de pleine conscience pour les adultes (chef.taines et bénévoles). Tente spi.	15 pers
10h-11h30	Méditation de pleine conscience pour les adultes (chef.taines et bénévoles). Tente spi	15 pers
11h30-12h30 temps agora	Mandala pour les Voyageurs, Vaillants et Pionniers. Tente spi	8 pers / Inscription la veille
11h30-12h30 temps agora	Cairn des souhaits ou guirlande. Devant la tente	4/6 personnes Sans inscription
13h-15h	Explication de la spi aux unités non EDLN. Lieu à déterminer, extérieur possible, avec repli s'il pleut.	Une unité / inscription la veille / inscription la veille auprès de l'Agora
22h-22h45	Méditation de pleine conscience pour les adultes (chef.taines et bénévoles). Tente spi	



VI. Les arrivées et les départs

ARRIVÉES ET INSTALLATIONS

Ce que je dois préparer avant d'arriver

- Remplir le tableau des défis sur le centre de ressource
- J'ai rassemblé le projet essentiel de l'année dans une cagette, un sac etc.
 - Colibris : photophores
 - Voyageurs : plantes aromatiques
 - Vaillants : bocaux du sourire (les bombes à graines restent sur le village)
- Le/la responsable matos de la maîtrise sait quel matériel est à l'unité, en quelle quantité etc. (cf. fiche mission en annexe).
 - Il/elle a une copie sur lui de la liste

Qu'est-ce qu'il se passe quand j'arrive ? 1ère journée

En bus, à vélo ou à pied, quand vous arriverez il y a aura une équipe pour vous accueillir.

- Rappel : aucun repas n'est prévu pour le midi
- Il faut descendre toutes les affaires et se regrouper
- On attend les instructions avant de s'installer
- Mon équipe contrée m'accueille et me dit où m'installer
- Je lance le montage du camp avec mes jeunes
- Avant 17h je pose dans l'espace de la contrée prévu les bocaux de mon unité
- A 17h le ou la directeur.trice, devenu chef.taine de village se dirige vers la contrée pour la première réunion intervillage
- Le soir, la cérémonie d'ouverture a lieu. Le timing peut être serré pour le repas : bien l'anticiper (il est très simple à cuisiner).
- Le placement commencera à partir de 20h. Une équipe viendra vous chercher en contrée à partir de 19h45. L'ordre vous sera donné en détail pendant la réunion inter-village. Rappel : il est essentiel que les chef.taines se placent au milieu des jeunes pendant la veillée.

Comment j'installe mon camp ?

- L'espace est la principale préoccupation à avoir pendant le montage.
Les zones de villages seront bien plus petites que ce qu'on a l'habitude d'avoir en camp. Votre village est à la fois un lieu de vie mais aussi d'activité
Attention à bien respecter les limites que l'on vous donne pour ne pas empiéter sur le village de quelqu'un d'autre
- Pour ce qui concerne l'intendance et les tables, il n'y aura pas assez de perches pour que tout le monde construise sa table. Vous pourrez construire une table modulo (cf. annexe) comme vaisselier. Les repas se prendront par terre
- Point d'attention pour les trous à eaux-grasses
Plus d'infos prochainement !
- Garder un espace pour former un cercle !
Pour les repas, les temps forum etc. Il est essentiel de prévoir un espace où rassembler toute l'unité. Cet espace a été prévu dans les délimitations.



Gestion des départs

Malheureusement les cinq jours vont arriver à leur fin à un moment. Pour faciliter les départs, ne pas prendre de retard et partir avec le bon matos, il est essentiel d'avoir une bonne organisation !

Nous n'allons pas rentrer dans les détails maintenant. Le jeudi, lors de la réunion inter-village les maîtrises seront bien informées.

A savoir :

- Pour les départs la gestion peut ne plus être en village mais par territoire, notamment pour les bus
- Le pique-nique du midi est prévu pour tout le monde, ainsi que le goûter

IV. PLAN À SUIVRE EN CAS D'ÉVACUATION

Il se peut qu'un événement de grande ampleur nous oblige à évacuer le village ou le terrain d'activité. PAS DE PANIQUE ! Chacun continue à assurer la sécurité des enfants et des jeunes.

Cas moyennement grave (type alerte météo anticipée)

Dans le village nous commençons à ranger tout ce qui traîne et invitons chacun à préparer son sac à dos pour une potentielle évacuation. Il faut rassurer les enfants et les jeunes, notamment chez les Colibris et les Voyageurs cela peut se faire sous forme de jeu ("le premier qui a fini son sac...").

En attendant le signal d'évacuation (alarme sonore), nous continuons à faire vivre les activités prévues suivant le planning.

Cas grave (Incendie, tempête, ...)

Toujours avec le maximum de calme, au signal sonore, toute l'équipe de chefs et cheftaines se mobilise pour évacuer le terrain et se diriger vers les points de rassemblement préalablement identifiés. Un fléchage "évacuation" a déjà été repéré depuis le début du Jamboree et les points de rassemblement sont identifiés par le pictogramme ci-contre.



Le ou la chef.taine de village emporte la liste des enfants, l'assistant sanitaire prend sa trousse à pharmacie. Vous suivez les consignes de l'équipe de contrée qui sera pleinement mobilisée pour cette opération. Comptez et recomptez les enfants et les jeunes, rassurez-les et même si vous êtes en panique, vous êtes les adultes référents en qui les jeunes ont confiance.

Sur le point de rassemblement, groupez-vous en village, rendez-compte au référent de contrée. Dans la mesure du possible évitez que les jeunes utilisent leur téléphone portable pour alerter inutilement leurs parents. Ce n'est pas nécessaire d'encombrer les réseaux et de perturber le COPIL, ou vous-même par des appels familles inconsidérés.

L'identification des lieux sur le plan d'implantation vous sera transmise prochainement.

V. ANNEXES

Contrée des colibris : La Hanse des Castors			
Unité	Nom de village	Directeur.rice	Numéro
Mont du Lyonnais – Grenoble- Annecy -Couzon	Les Castors Junior	Jennifer Buyck	06 30 30 86 91
Lille - Paris	Les queues plates		
Toulouse- Pays Arédien	Les bâtisseurs de l'extrême	Noémie LeCorre	06 24 48 19 19
Montpellier – Toulon - Avalon	Les dents de scie	Thomas Coralli	06 11 02 18 25

Contrée des Voyageurs : La ligue des écureuils roux			
Unité	Nom de village	Directeur.rice	Numéro
Paris	Les casse-noisettes	Alexandre Lasseigne	06.66.42.73.74
Pays Arédien	Les noix de pécan	Céline Pinsard	07 68 86 48 33
Grenoble	Les pâtes d'amande	Valentine Dodin	0668858374
Montpellier	Les senteurs d'élite	Sylvian Peremarty	0782762624
Fraize	Les range-graines	Johanna Aarnoutse	07.82.49.29.22
Annecy	Les touffus tout flamme	Gregory LONGEREY	06 12 19 28 00

Contrée des Voyageurs : La guilde des écureuils gris			
Unité	Nom de village	Directeur.rice	Numéro
Lyon	Les cajoux furtives	Tika	07 83 23 94 44
Mont du Lyonnais, Couzon, Ouest Provence, Toulon, Grasse	Les semeurs de graines	Angélique Rigolot	06 84 92 05 13
Crest-Caen-Chambéry	Les casses-noix	Clément Pauze	0752029824
Avalon	Les amandes torréfiés	Maxime Fiandino	07 68 36 40 34
Toulouse - Nice	Les acrobates des bois	Mathieu Bernard	06 75 44 35 52
Marseille + SMF ?	Les grignoteurs	Héloïse Cotton Zora CHABIRA MERAZIG	06 95 94 12 45 06 09 32 82 48

Contrée des Vaillants : Les sangliers des terres anciennes			
Unité	Nom de village	Directeur.rice	Numéro
Annecy	Les chercheurs de truffes	Clément Bilquey	06.51.54.09.55
Pays Arédien + EEDF ?	Les marcassins à lunettes	Pauline Maréchal Coraline Lorrain	06 76 92 17 82 06 37 56 52 73
EEUDF	Les Porcs saluent	Perine BOUTRAN	06 82 18 85 43
Grenoble	Les cochonnets du savoir	Emma Falconnet	06 98 56 94 51
Montpellier + SGDF ?	Les sages laies	Justine MILLET Aurore DOYON	06 98 56 94 51 06 06 88 87 44
Paris	Porcus singularis	Yann Mouvet	06 59 05 13 49
Toulouse	Porcins-glés	Paul Marsal	06 67 08 25 66
Avalon	Les porcs qui piquent	Rita Trindade	0649321674
Marseille + SMF	Les durs de la feuille	Tao Celce Zora	06 56 72 14 41 06 09 32 82 48
Lyon	Les bêtes rousses	Apolline	0770979715

Grasse Crest Chambéry	Les ragots	Silène	06 95 28 38 16
Lille - Caen	Les Quartanniers	Jeanne	07 81 77 64 95

Contrée des Pionniers : Les Volatiles de l'aube			
Unité	Nom de village	Directeur.rice	Numéro
Avalon	Les cocottes minute	Alban Bronisz	06 64 25 53 56
Seine et Loing – Lille - Couzon	Les coqs en pâte	Corentin Lemaître	06.28.89.37.99
Annecy	Les dindons de la farce	Thomas de Pacheterre	06 51 44 45 33
Paris – Grasse - Caen	Les chapons melon	Stéphane Castel	06 72 39 32 38
La Réunion	Les pattes d'oie	Michael André	693409984
Montpellier	Les canard WC	Martin Jouet	06 71 05 76 24
Marseille + SGDF ?	Les pintades de l'espace	Floriane BAL Ariane Dulouart	06 77 25 81 25 06 62 82 74 84
Toulouse – Lyon	Les cols verts	Audrey Segard	06 45 74 67 09
Grenoble	Les dindes dandinantes	Gabriel CLAUDEPIERRE	07 83 59 10 46
Pays Arédien	Les couveuses d'or	Bastien ISABELLE	07 67 59 99 05



Fiche mission : Chef/cheftaine de village

A faire avant :

- ❖ Lire ce carnet de village en entier
- ❖ Répartir les différents postes d'action en fonction des compétences et envies de ses équipiers. Donner les fiches missions correspondantes
- ❖ Identifier les activités à mener et les préparer avec son équipe, en coordination avec le ou la responsable animation.
- ❖ (Prendre contact avec l'unité avec laquelle on est jumelée, si c'est le cas.)

A faire pendant :

- ❖ Veiller au bien-être de ses équipiers.
- ❖ Veiller à ce que l'organisation du village soit en adéquation avec le planning général.
- ❖ Coordonner les missions de ses équipiers.
- ❖ Organiser des réunions avec ses équipiers chaque soir pour connaître le ressenti de chaque chef, faire un bilan de la journée, organiser la suivante.
- ❖ Aller à la réunion intervillage de sa contrée tous les jours (14h-15h)
Attention le lundi cette réunion a lieu à 17h
- ❖ Avoir une attention particulière sur les horaires



Fiche mission : Intendant.e

A faire avant :

- ❖ Se mettre au courant de l'organisation de l'intendance et des menus proposés lors du camp.
- ❖ Vérifier les régimes particuliers et allergies des jeunes s'il y en a.

A faire pendant :

- ❖ S'assurer que l'équipe cuisine est allée chercher la cagette à l'intendance de contrée à l'heure
- ❖ Veiller à ce que le chef en charge de l'équipe cuisine suit et accompagne bien son équipe
- ❖ Savoir expliquer les recettes aux chefs et aux jeunes.
- ❖ Gérer les stocks de fond d'intendance.
- ❖ S'assurer que l'intendance principale a bien la liste de tous les régimes particuliers et que les jeunes concernés peuvent manger correctement.
- ❖ Être garant des règles d'hygiène et les dispositions légales de l'intendance (échantillons, température...).
- ❖ Dernier jour : s'assurer avec l'équipe de contrée de l'organisation du pique-nique et goûter.





Fiche mission : Responsable matos

A faire avant :

- ❖ S'assurer que le village part bien avec le matos adapté
- ❖ En lien avec le resp matos du GL détenteur faire une liste précise du matos transporté et en garder une copie (nb de tentes, type de tente, malles, nb de jerricans, bassines...)
- ❖ Être garant de l'acheminement du matos (pré-camp>Jamboree>>retour) : chargement et déchargement, transit sur le village

A faire pendant :

- ❖ En lien avec le pôle logistique responsablog contrée, savoir le matériel qui est mis à disposition pour le village, faire la liste de ce qu'il manque et faire un état des lieux du matériel prêté.
- ❖ Savoir quel matériel est emprunté par le village pendant le camp et s'assurer qu'il est bien remis au pôle logistique (pelle, scie, hache etc.)
- ❖ Avoir un regard sur la propreté des espaces sanitaires communs
- ❖ Suivre le bon usage du matos (utilisation, rangement)
- ❖ S'adresser au Responsable Log Contrée si besoin particulier

Chercher une solution avant de trouver un problème

La veille du départ :

- ❖ Organiser le démontage et le bon reconditionnement du matos conformément à la liste en vue du chargement et du retour au GL détenteur
- ❖ Connaître l'horaire de départ de l'unité pour anticiper le déplacement du matos jusqu'au parking

Au moment du départ :

- ❖ Suivre le matériel (du village jusqu'au parking) et s'assurer qu'il est chargé dans le bon bus, pour retour au bon endroit !!



Fiche mission : Assistant.e sanitaire (+ sécu)

A faire avant :

- ❖ Récupérer et lire toutes les fiches sanitaires des jeunes de son village.
- ❖ Récupérer et ranger soigneusement tous les médicaments/traitement des jeunes de son village (avec ordonnance !). (dans une malle ou boîte fermée à clé.)
- ❖ Repérer les régimes et allergies alimentaires

A faire pendant :

- ❖ Veiller au suivi et à la prise des traitements des jeunes s'il y en a.
- ❖ Soigner les petits bobos et envoyer les gros bobos à l'infirmerie générale.
- ❖ Gérer le stock de matériel de secours et faire le point régulièrement (matos périmé, manquant, etc.) et se débrouiller pour que la trousse d'infirmerie soit OP pour la prochaine activité.
- ❖ Veiller à emporter la trousse d'infirmerie et les fiches sanitaires à chaque déplacement.

A faire après :

- ❖ Transmettre aux parents ou aux chefs responsables les différentes informations concernant la santé des jeunes pendant le camp.

→ L'assistant sanitaire du village s'occupe de toute la bobologie. Ce n'est pas au référent santé/sécu de la contrée de gérer toutes les petites blessures. L'équipe de contrée est là pour prendre le relais avec les secouristes et infirmerie centrale dans les cas graves.

CAS À GÉRER SOI-MÊME	CAS À DÉLÉGUER À L'INFIRMERIE GÉNÉRALE
- Coupures superficielles - Brûlures superficielles - Échardes, ampoules, tiques, etc - Soins quotidiens - Traitement quotidien des enfants sur ordonnance - ...	- Grosse réaction allergique - Coupures profondes, hémorragies - Brûlures importantes - Foulures, entorses, fractures - Urgences médicales : fièvres, vomissement, douleurs - Symptôme COVID-19 - Idées suicidaires, pensées dépressives - Conduite à risque : alcool, stupéfiants etc. - ...

Gestion des urgences

Comme dans un camp habituel, l'urgence doit se traiter dans le **calme** et l'**efficacité**. Quel que soit le type d'urgence, je n'agis pas seul ! Je fais partie d'une équipe. Ma priorité c'est le groupe de jeunes. Je laisse la responsabilité de la gestion du groupe au village pour me concentrer sur l'incident (ou inversement). Je ne panique pas.

Je fais le premier PAS : Protéger - Alerter - Secourir.

Je délègue à un autre chef la mission d'appeler le référent santé-sécurité de la contrée si je considère que l'incident dépasse mes compétences.

Je ne panique pas, je sais ce que j'ai à faire car j'ai été formé pour cela. J'organise la gestion du groupe de jeunes et je reste près de la ou des victimes en attendant les secours.



Fiche mission : Responsable animation

A faire avant :

- ❖ Prendre connaissance de l'imaginaire et de toutes les fiches activités.
- ❖ Préparer les activités nécessitant une préparation en amont (certaines nécessitent d'être lues, d'autres entièrement préparées) : Un indicateur de temps de préparation est présent sur chaque fiche. Préparer ces activités en relation avec le reste de ma maîtrise qui les fera également vivre aux jeunes. Lister le matériel nécessaire et l'apporter.
- ❖ Se mettre en lien avec les responsables animation de mon équipe contrée.

A faire pendant :

- ❖ Expliquer le fonctionnement de l'Agora (cf page 17) au reste de ma maîtrise ainsi qu'à mes jeunes.
- ❖ Veiller à la préparation, animer avec mon équipe et être garant du bon déroulement des activités, en particulier des activités de village et de jumelage. Comme sur un camp, anticiper le matériel, la division du village pour les temps jumelés, les lieux, la répartition des rôles entre chefs.taines. Attention aux horaires pour vivre pleinement ces temps forts :)
- ❖ Guider/accompagner et faire vivre l'imaginaire au reste de ma maîtrise et à mes jeunes
- ❖ En cas de modification / annulation d'activité, rebondir pour animer ses jeunes, une fiche "idées d'activités en cas de pluie" est présente en annexe pour t'aider.



Fiche mission : Responsable vie spirituelle

A faire avant :

- ❖ Prendre connaissance de la proposition spirituelle (en annexe) et choisir les temps spi qu'il souhaite mener pendant le camp. Contacter les accompagnateurs spi de branche si besoin

Vaillants :

- Gabriel Claudepierre : gabriel.nimphais@gmail.com

Pour faciliter votre préparation, vous êtes invités à participer à la "soirée spi de banche Vaillants" sur Zoom prévue le jeudi 18/05 à 20h30 sur lien suivant :

<https://us02web.zoom.us/j/5786214539?pwd=dERpTEhQY0lodk5LaGNWOFIYWU85dz09>

Mot de passe : EDLN

A faire pendant :

- ❖ Se sentir à l'aise pour organiser un ou plusieurs temps spi.
- ❖ Veiller quotidiennement à la préparation, la mise en place et le bon déroulement des temps spi dans le respect de tous. S'appuyer sur les annexes de la PPDB Vaillant
- ❖ Faire vivre le temps spi spécial Jamborée.
- ❖ Si le temps spi est animé par un.e autre chef.taine, le ou la guider.
- ❖ Savoir prendre en compte les différentes pratiques religieuses ou spirituelles des jeunes et des chef.taines.
- ❖ S'appuyer sur les personnes de la tente spi en cas de difficulté mais aussi proposer aux adultes aux jeunes, la participation aux activités de la tente spi (voir partie spiritualité).

COORDINATION



Matthieu (Titou)



Barbara

PÔLE ADMINISTRATIF
ET FINANCIER (PAF!)



Ralib

VIE SPIRITUELLE



Emmanuel

SANTÉ ET SÉCURITÉ



Nina



Philippe

INTENDANCE



Elina



Mayder

RELATIONS EXTÉRIEURES



Martine



Lou



Ambre

COMMUNICATION



Sophie

PÉDAGOGIE



Leigh



Solène



Thiéfaine

BÉNÉVOLES



David



Temps spi de branche : le banc de poisson

Activité :	Temps spi	Lieu : La contrée	Nombre d'adultes : 3
Durée : 30 min		Branche : Vaillant	Nombre d'enfants : 30 en demi
Objectifs :			Matériel :
La présence dans le mouvement			Aucun.

Déroulement :

Préparation (5 min)

- Mise en groupe de 4 ou 5
- Expliquer ce qui va suivre (le principe du banc de poisson)
- Temps de pause : demander au vaillants de s'installer confortablement, de se regarder et de synchroniser leur souffle

Banc de poisson (10 min)

- Un leader est désigné. Il saisit un bâton qui est le bâton de mouvement.
- Il marche (comme s'il était sous l'eau) en faisant possiblement des mouvements lents
- Tous les autres membres du groupe l'imitent
- A chaque coup de gong, il donne son bâton à un (e) autre qui prend le relai
- Au cinquième coup de gong on se rassemble et le chef qui mène désigne un (e) vaillant.e pour mener toute la tribu.

Echange final (10 min) :

On rassemble les groupes et on laisse les vaillants échanger sur leur expérience par groupe.

- Poser ensuite la question : la présence est-ce qu'on la pratique uniquement pendant les temps spi ?
- Écouter les réponses