JEU – LA PYRAMIDE DES CONVICTIONS

Objectifs du jeu : Découvrir les convictions de l'équipe territoriale

Durée : 15 min

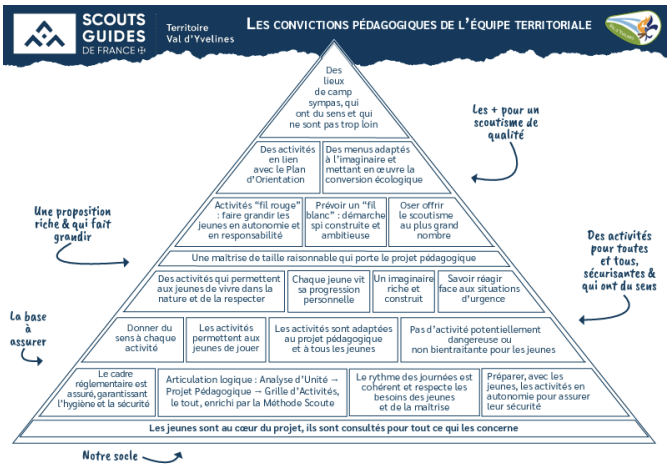
Mise en équipe : Retrouvez ceux et celles qui ont les mêmes convictions de chemin à prendre que vous… (ceux qui la même orientation de boussole que vous)

Matériel : 1 enveloppe avec les pièces du puzzle (les vraies + des intruses) + la feuille avec la pyramide manquante

Principe : L'équipe doit :

- ✓ retrouver les convictions de l'équipe territoriale qui vont ensemble
- ✓ éliminer les fausses pièces
- ✓ reconstruire la pyramide des convictions
- ✓ placer les pièces du plus fondamental (base) au plus secondaire (sommet — "la cerise sur le gâteau").

Réponse :



Cartes intruses :

- *Autonomie totale des jeunes sur les services*
- *Menus improvisés sur place en fonction des envies des jeunes*
- *Le fil rouge est plus important que la sécurité*
- *Un lieu exceptionnel garanti la réussite*
- *Une maîtrise nombreuse pour être prêt quoi qu'il advienne*
- *La progression personnelle se fera naturellement*
- *Activités fun avant tout*
- *le dossier de camp sert surtout à l'administratif*
- *Improviser selon l'humeur*
- *Programme rempli au maximum*
- *Le concours cuisine c'est la base !*

Récap :

Ce que montre cette pyramide, c'est que le camp ne commence pas par les activités — il commence par le socle. La base, c'est la sécurité, le cadre réglementaire, la cohérence pédagogique et la place des jeunes. Sans ça, tout le reste ne tient pas. La base est non négociable !

Ensuite viennent les activités adaptées : on ne propose pas juste des jeux — on propose des expériences qui ont du sens et qui respectent chacun.

Au cœur, il y a la maîtrise : c'est elle qui porte le projet, accompagne la progression et construit l'imaginaire.

Plus on monte, plus on parle d'ambition éducative : autonomie, responsabilité, spiritualité, ouverture.

Le sommet — lieu de camp, menus, conversion écologique — c'est important, mais ça repose sur tout le reste.

Un beau lieu ne fait pas un bon camp — des ambitions et un projet pédagogique, oui.

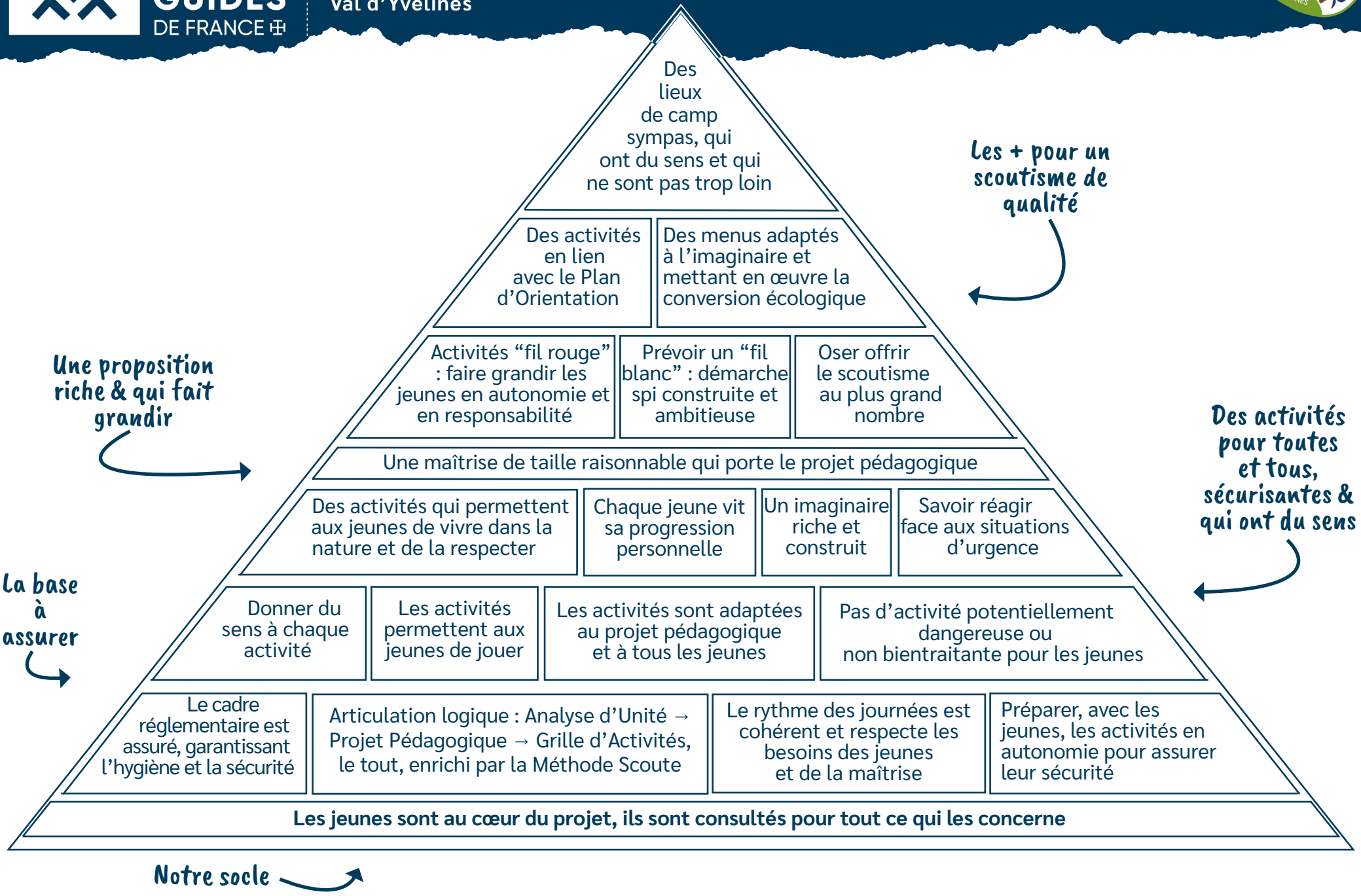
Mouvement de jeunesse et d'éducation populaire catholique ouvert à tous, sans distinction de nationalité, de culture, d'origine sociale ou de croyance. Association de loi 1901 reconnue d'utilité publique, habilitée à recevoir dons et legs.

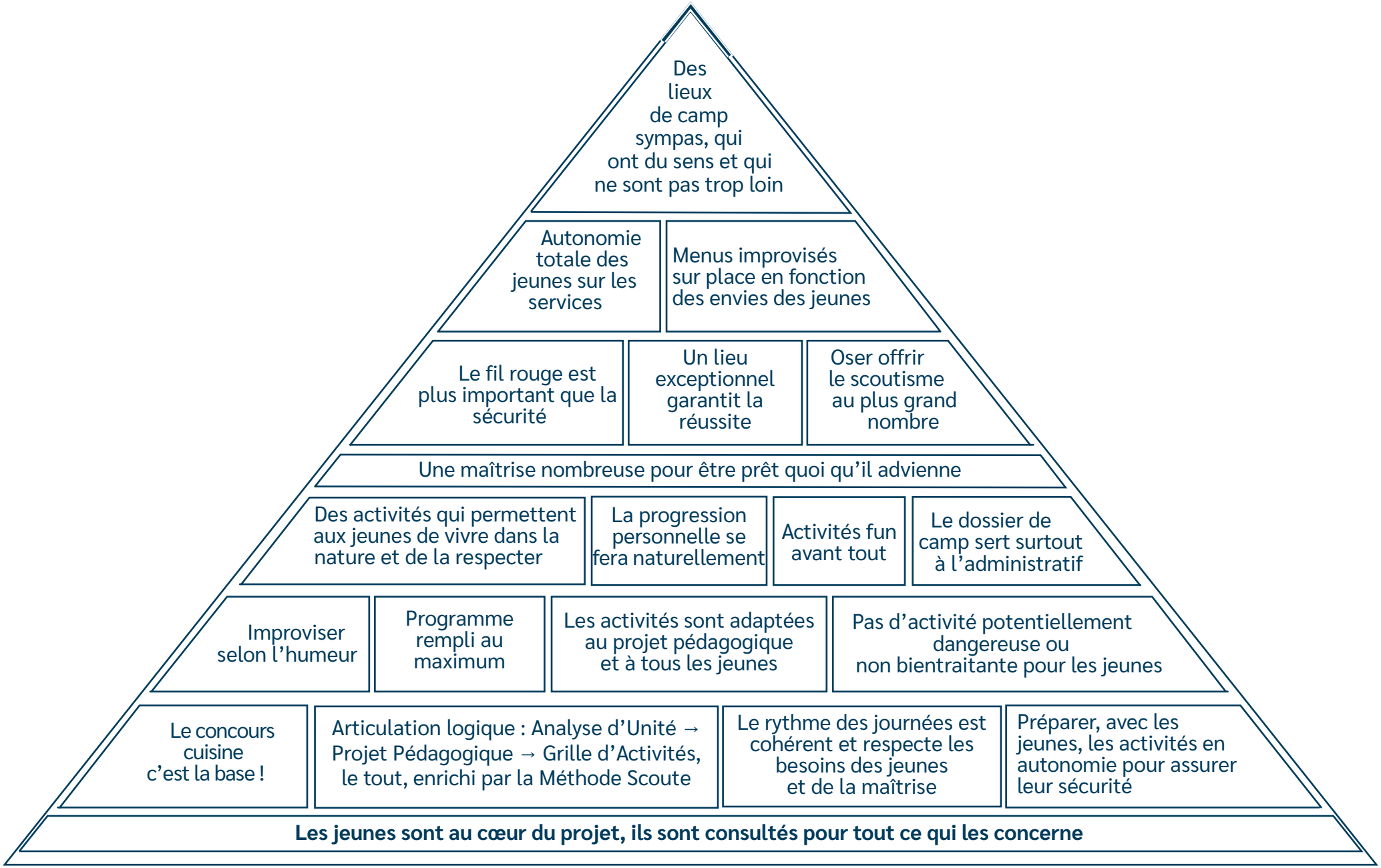
Scouts et Guides de France
Immeuble Le Baudran - Bâtiment D
21-37 rue de Stalingrad 94 110 Arcueil
Tèl : 01 44 52 37 37
sgdf.fr

SCOUTS GUIDES DE FRANCE

Territoire Val d'Yvelines

Les convictions pédagogiques de l'équipe territoriale




Des lieux de camp sympas, qui ont du sens et qui ne sont pas trop loin
Autonomie totale des jeunes sur les services
Menus improvisés sur place en fonction des envies des jeunes
Le fil rouge est plus important que la sécurité
Un lieu exceptionnel garantit la réussite
Oser offrir le scoutisme au plus grand nombre
Une maîtrise nombreuse pour être prêt quoi qu'il advienne
Des activités qui permettent aux jeunes de vivre dans la nature et de la respecter
La progression personnelle se fera naturellement
Activités fun avant tout
Le dossier de camp sert surtout à l'administratif
Improviser selon l'humeur
Programme rempli au maximum
Les activités sont adaptées au projet pédagogique et à tous les jeunes
Pas d'activité potentiellement dangereuse ou non bientraitante pour les jeunes
Le concours cuisine c'est la base !
Articulation logique : Analyse d'Unité → Projet Pédagogique → Grille d'Activités, le tout, enrichi par la Méthode Scoute
Le rythme des journées est cohérent et respecte les besoins des jeunes et de la maîtrise
Préparer, avec les jeunes, les activités en autonomie pour assurer leur sécurité
Les jeunes sont au cœur du projet, ils sont consultés pour tout ce qui les concerne