



EXPERIMENTS SOUS LES PROJECTEURS

Au cours du week-end de rentrée territorial, il est proposé d'organiser une soirée festive pour valoriser les expériences vécues par les compagnons de l'année passée.

DEFINIR SES OBJECTIFS

Quelques questions à se poser avant

- Choisir un angle : en fonction de la dynamique du territoire, il peut être conseillé de proposer un thème (vie d'équipe, piste d'action, partenaire...) et une façon de raconter l'expérience (film, photos, théâtre...);
- Equilibrer la durée de visionnage et les questions/réponses. Cela peut aider à mieux comprendre ce que les compagnons ont vécu ;
- Qu'est-ce que je souhaite valoriser ? Les compagnons qui sont partis ? Ceux qui ont vécu un expérience au cours de l'année ? Attention au déséquilibre entre les 1^{er} et 2^e temps si on veut valoriser les camps d'été pour les compagnons 1^{er} temps notamment !
- Est-ce vraiment le moment pour remettre le brevet Scouts du Monde ? Le parcours Compagnons se vit en 3 temps. Le parcours Scouts du Monde commence au début du 2^e temps (déclaration d'intention) et se termine au milieu du 3^e temps (Réseau Scouts du Monde). Le préalable pour la remise du brevet Scouts du Monde est l'évaluation de l'expérience long, la relecture et le témoignage. Est-ce que toutes les équipes auront bien vécu toutes ces étapes au moment du week-end de rentrée ?

PROPOSITION DE CADRE

Objectif : Témoignages des équipes 2^e et 3^e temps sur les expériences vécues pendant l'été passé.

Temps proposé : 1h30

Participants : Compagnons, accompagnateurs Compagnons, accompagnateurs pédagogiques

Matériel nécessaire : matériel de projection (vidéoprojecteurs, enceintes, ordinateur), crayons, tickets d'entrée au festival, récompenses, pop-corn...





PROPOSITION DE DEROULÉ

Il s'agit de demander à l'avance aux équipes compagnons 2^e et 3^e temps de réaliser un court-métrage de 3 minutes afin de présenter leur projet compagnon de l'été à l'ensemble des compagnons de leur territoire. Si du matériel de projection n'est pas disponible pour le week-end, il est possible de demander aux équipes compagnons de préparer leur présentation de manière théâtralisée en utilisant s'ils le souhaitent d'autres supports de leurs choix (exposition de photos, panneaux, contes, passage de livres,...). Ces présentations théâtralisées doivent être réalisées de manière à laisser le temps à chacun de passer (5 à 10 min).

Au début de la veillée, les compagnons doivent se rendre devant la salle de cinéma (ou de théâtre), pour pouvoir assister au Festival des Expériences Compas. A l'entrée de la salle, ils sont accueillis par des ouvreurs qui leur distribuent à chacun 3 tickets d'entrée au Festival des Projets Compas. Les ouvreurs leurs donnent ensuite un gobelet de Pop-Corn et vont les placer dans la salle. Lorsque tout le monde est installé, le Festival des Expériences Compas est déclaré ouvert. Chaque équipe 2^e et 3^e temps présente alors successivement leur expérience, après une courte présentation de leur équipe.

Puis, pour mesurer l'attention du public compagnon et pour voir comment chaque compagnon s'est approprié les expériences qui lui ont été présentées, un atelier est proposé par le Festival des Expériences Compas. Tout d'abord, des équipes de 6 à 10 compagnons sont constituées. Il faut veiller à ce qu'il n'y ait pas d'équipes compagnons entières dans chaque équipe. Un minimum de deux équipes est requis pour pouvoir jouer, mais il peut y en avoir davantage. Chaque équipe doit comporter un nombre égal de joueurs. Il est ensuite demandé à l'ensemble des compagnons d'écrire un mot-projet par ticket d'entrée (donc 3 mots-projets différents en tout), qui exprime à quoi la présentation des expériences compas leur a fait penser. Il peut s'agir d'un objet, d'une personnalité, d'un pays, d'un sentiment, d'un aliment... Ces mots-projets doivent rester secrets. L'ensemble des tickets d'entrée sont ensuite collectés et rassemblés dans un Sac Projet. Puis, chaque équipe désigne un représentant parmi ses membres (qui va changer à chaque tour, jusqu'à ce que tous les membres de l'équipe aient été représentés). Un premier représentant commence alors l'atelier.

Celui-ci doit piocher au hasard un mot-projet dans le Sac Projet et le faire deviner à sa propre équipe en expliquant le mot, sans le mentionner et sans le mimer. Les autres équipes n'ont pas le droit d'intervenir. Le représentant dispose à chaque fois d'1mn. Son objectif est de faire deviner le plus de mots-projets possibles à son équipe pour le temps imparti. Ce temps écoulé, le représentant retourne dans son équipe et le représentant d'une autre équipe prend sa place et ainsi de suite.

Lorsque le premier tour est terminé et que chaque équipe a été représentée, un autre représentant est désigné dans chaque équipe et l'atelier continue. L'atelier se déroule jusqu'à épuisement de mots projets. L'équipe qui a deviné le maximum de mots-projets a gagné. Suivant le nombre d'équipes, il est possible d'adapter l'atelier. Si le nombre d'équipes est trop important, il est possible de faire plusieurs Sacs Projet et de faire jouer les équipes en parallèle, deux par deux (les deux équipes étant l'une contre l'autre). Si le nombre de compagnon est peu important et si la présentation des court-métrages (ou des petites pièces) n'a pas été trop longue, il est possible de réaliser plusieurs manches.