



**SCOUTS
GUIDES**
DE FRANCE

WEEK-END DECOUVERTE MISSION AVENTURE

ACCUEILLIR DE NOUVEAUX ADULTES DANS LE GROUPE AVEC UN WEEK- END DECOUVERTE

Faire découvrir le scoutisme et l'engagement bénévole à des adultes n'est pas forcément chose facile. Comment s'y prendre ? Quel moment choisir ? Quelles activités faire vivre à un groupe d'adultes ou jeunes adultes ? Pourtant, si l'on organise des actions portes ouvertes pour les jeunes, pourquoi ne pas en proposer pour les adultes ?

UN TEMPS D'ACCUEIL SPECIFIQUE

Dans certains groupes, le principal besoin identifié peut être celui de recruter de nouveaux chefs et cheftaines. Selon les situations, cela pourrait permettre de renforcer la qualité ou la quantité des activités du groupe ou bien encore de pouvoir accueillir davantage de jeunes, en créant par exemple une nouvelle unité.

Cependant, en tant qu'adulte ou jeune adulte, il n'est pas forcément évident de débarquer dans une communauté telle que celle du groupe, dans laquelle tout le monde se connaît, souvent depuis longtemps, dans laquelle on va se retrouver à faire de l'animation peut-être pour la première fois. Pas facile non plus de venir découvrir un mouvement par rapport auquel existent de nombreuses représentations, plus ou moins fondées ! Soigner l'accueil de ces personnes est donc essentiel. Cette fiche a pour vocation d'aider le groupe à construire un temps spécifique pour l'accueil de ces nouveaux adultes.

Le principe :

Un temps pour accueillir des adultes extérieurs au mouvement, invités par des chefs et cheftaines ou dont les contacts ont été pris lors d'une action de recrutement ou de visibilité (forum des associations, apériscout, etc.). L'idée est de proposer un espace de première approche pour découvrir le mouvement et rencontrer les adultes du groupe, être accueilli, s'intégrer avant une éventuelle activité avec des jeunes.

Quel moment choisir ?

C'est à anticiper et à inscrire dans le projet du groupe. Un temps de ce type peut par exemple avoir sa place à la rentrée, au moment du lancement des activités du groupe. L'organiser au printemps peut s'inscrire dans une double démarche : compléter les maîtrises pour les camps et anticiper le recrutement de chefs et cheftaines pour la rentrée suivante.

Comment s'organiser ?

Dans cette fiche, il est proposé d'organiser cette action dans le cadre d'un Week-end découverte-Mission aventure. S'inscrire dans cette démarche permet au groupe de profiter de la campagne de communication nationale liée à l'opération, et qui est aussi tournée vers le recrutement de bénévoles.

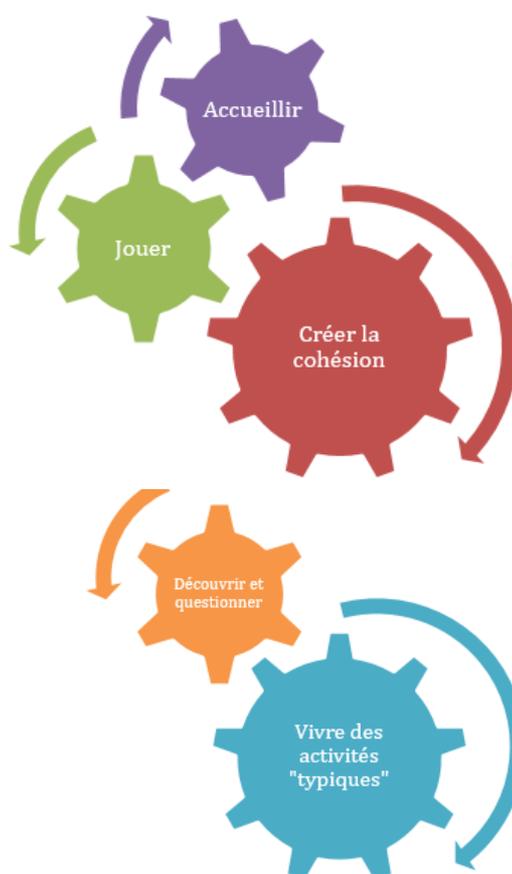
Ce temps peut prendre différentes formes : un week-end entier, une journée, un après-midi/soirée... Il est aussi envisageable de prévoir un week-end en deux parties :

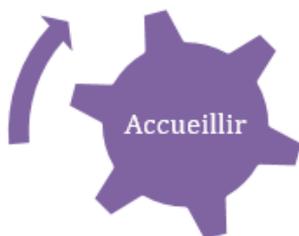
- le samedi avec uniquement les adultes, pour faire connaissance, découvrir le groupe et le mouvement, permettre à chacun de s'intégrer dans l'équipe,
- le dimanche avec l'ensemble du groupe pour vivre des activités avec les jeunes.

Tout ce qui est proposé ici vise à donner des pistes, des idées, et doit être adapté pour s'inscrire dans la démarche du groupe.

5 ESSENTIELS POUR UN WEEK-END DECOUVERTE ADULTES

Les pages qui suivent proposent quelques pistes pour animer un temps d'accueil dans le groupe à destination de nouveaux adultes et jeunes adultes. Ces éléments se déclinent en 5 axes qui constituent des ingrédients essentiels dans lesquels piocher pour construire un contenu adapté au groupe et à son équipe





Cette étape est à préparer avec soin. Elle permet aux participants d'entrer en relations les uns avec les autres, scouts ou non-scouts.

Quelques propositions pour organiser cet accueil :

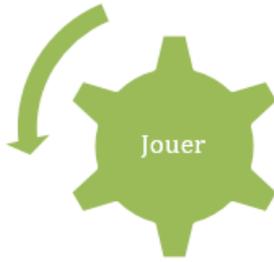
- A l'arrivée des participants, proposer un café, un thé, un jus de fruit, des gâteaux... Chacun se sentira accueilli et c'est aussi un moyen d'aller vers les gens.
- Prévoir un moyen de préparer des badges pour indiquer son prénom.
- Faire visiter le lieu pour que chacun puisse se l'approprier.
- Remettre un symbole d'accueil aux participants non-scouts, par exemple un foulard. Cela peut leur permettre de se sentir comme faisant partie du groupe. Il peut s'agir du foulard du groupe (qui peut être offert ou prêté pour l'occasion), du foulard de l'amitié SGDF, d'un foulard fabriqué pour l'occasion.
- Mettre en place un « parrainage » sur le week-end : un scout parraine un non scout, il l'accompagne, est son repère s'il a des questions, etc. Si la personne est invitée par quelqu'un du groupe, celui ou celle qui l'a invitée peut être son interlocuteur privilégié pour ne pas qu'elle se sente perdue.
- Organiser une activité « brise-glace » pour faire connaissance et se rencontrer.

Quelques idées d'activités « brise-glace »

BINGO : Chaque participant dispose d'une grille. Dans chaque case est inscrite une caractéristique, certaines peuvent être en lien avec le scoutisme, d'autres pas. Chacun doit retrouver une personne qui correspond à chaque caractéristique en allant discuter avec les différentes personnes présentes. Une fois qu'on a pu associer une personne à une caractéristique, on inscrit son prénom dans la case correspondante. A la fin on peut réunir l'ensemble du groupe et pour chaque caractéristique présenter toutes les personnes correspondantes.

Ce jeu est bien adapté pour être réalisé pendant un temps d'accueil informel, autour d'un café par exemple. Il permet de donner une bonne raison d'aller discuter et faire connaissance avec tous les participants, même si l'on ne connaît personne.

LES PAIRES : Chaque participant reçoit une carte sur laquelle apparait un mot ou une image. Chacun doit retrouver celui ou celle dont la carte va s'associer à la sienne. Par exemple : monument/ville, spécialité/pays, chanson/artiste, fruit/arbre, etc. Le contenu peut être adapté au thème du week-end. Une fois les paires réunies, les deux personnes doivent par exemple se trouver 3 points communs. Cela permet de se présenter par un autre prisme que je suis scout/je ne suis pas scout. On peut aussi utiliser cette activité pour mettre en place des binômes de parrainage.



Elément essentiel de la méthode scout, le jeu est un bon moyen de montrer à quoi peuvent ressembler des activités dans le groupe tout en permettant de continuer à faire connaissance et à faire équipe.

Il est tout à fait possible de jouer entre adultes. Attention tout de même à ne pas immerger trop vite des nouveaux venus dans des imaginaires difficiles à suivre. Tout le monde n'a pas forcément l'habitude de jouer en groupe. Il est possible de privilégier des jeux dans lesquels chacun pourra trouver sa place, se sentir à l'aise et s'impliquer à sa mesure.

Voici quelques idées de jeux représentatifs des activités scout (créativité, énigmes, marche à pied, découverte de l'environnement local...), adaptables à tout public. Ces jeux ont l'avantage de ne pas demander beaucoup de préparation et de ne pas forcément créer de distinction animateurs/joueurs, tout le monde pourra ainsi jouer ensemble. Il est en effet souhaitable de ne pas toujours mettre les chefs et cheftaines en situation d'animation et les invités en situation de participants.

Des jeux de société peuvent aussi être utilisés si le groupe n'est pas trop nombreux. Il est aussi possible d'adapter toute sorte de jeu de société en mode « grandeur nature ».

D'autres idées de jeux sont disponibles sur Doc en stock (Activités et jeux > Boîte à jeux).

Geocaching

Principe : en équipes, réaliser un jeu de piste à partir de l'application à télécharger « Geocaching »

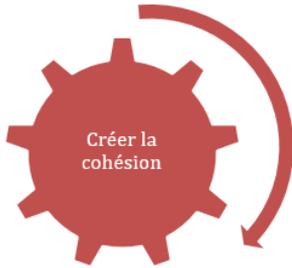
Durée : 2h environ, à adapter en fonction du nombre de caches à explorer.

Matériel : smartphone, application téléchargée.

Préparation en amont : prévoir les différents parcours avec les points à explorer.

Déroulement :

- Constituer plusieurs équipes
- Indiquer les parcours à suivre avec les coordonnées des différents points, un parcours différent pour chaque équipe. L'équipe qui gagne est celle qui découvre les caches le plus rapidement, ou qui en découvre le plus dans le temps imparti.



Pour que tout le monde trouve sa place et se sente intégré à l'équipe, diverses activités peuvent contribuer à renforcer la cohésion, à faire équipe, à coopérer pour mieux se connaître.

Si le planning le permet (et le budget !), et que cela correspond aux attentes de l'équipe, il est possible de prévoir une **activité extérieure**. Celle-ci vise à passer un temps convivial et de détente, auquel tout le monde peut participer pleinement, et dans laquelle la distinction scout/non-scout s'effacera.

Quelques idées d'activités possibles :

- Accrobranche
- Bowling
- Escape Game
- Canoë-kayak
- Balade en forêt
- Randonnée en raquettes
- Activité liée au patrimoine local (visite d'un musée, d'un monument...)

On peut aussi envisager de **réaliser ensemble un service** auprès d'une association locale, d'un partenaire, du lieu qui nous accueille, etc.

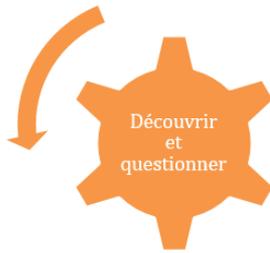
Le temps de préparation des repas peut aussi être l'occasion de créer de la cohésion. **Cuisiner ensemble** est un bon moyen de créer du lien si le menu permet d'impliquer tout le monde. On peut aussi organiser la préparation du repas en mode Top chef ou concours cuisine.

Préparer une activité pour les jeunes

Si le choix est fait d'organiser un week-end en deux temps (samedi chefs/cheftaines uniquement et dimanche avec les jeunes par exemple), on peut envisager un temps pour finaliser la préparation d'une activité qui sera vécue le lendemain avec les jeunes.

Préparer des décors, des costumes, expliquer l'imaginaire, proposer un rôle à chacun... Tout cela peut participer à la cohésion de l'équipe tout en impliquant les invités dans la préparation de la journée avec les jeunes. Chacun pourra ainsi avoir sa place dans l'animation de la journée et ne pas se sentir « de trop ».

Des adultes peuvent aussi être invités pour découvrir le bénévolat dans le groupe sans forcément vouloir faire de l'animation. On peut alors les impliquer dans la gestion logistique de la journée (accueil, inscriptions, intendance, photos, etc.)



Ce temps entre adultes doit aussi être l'occasion pour les invités de mieux connaître le mouvement, d'exprimer leurs questionnements et de trouver quelques réponses.

Le temps d'un thé ou d'un café, ou autour de l'apéro, cela peut être le moment de prendre un temps pour **expliquer concrètement** ce que sont les SGDF et ce que l'on fait lorsqu'on y est bénévole (chef, cheftaine, autre mission dans le groupe), le temps et l'investissement que cela demande, quelles sont les missions qui existent, quelle forme prend cet engagement, etc.

Ce moment doit aussi être l'occasion pour les invités de **s'exprimer**, de poser leurs questions, de faire part de leur inquiétude et/ou de leur enthousiasme. Il est important de permettre aux invités de **partager leurs propres expériences** en dehors du scoutisme, de s'intéresser à ce qu'ils peuvent apporter au groupe même s'ils ne connaissent pas le mouvement, d'identifier **leurs attentes et leurs envies** par rapport à un éventuel engagement dans le mouvement, de montrer que l'on a besoin d'eux.

Dire pourquoi on a besoin d'eux, c'est aussi parler des projets du groupe, de ses objectifs, de ce qui est vécu localement ; c'est parler du rôle que jouent le chef et la cheftaine auprès des jeunes en fonction des tranches d'âges.

Utiliser la vidéo de présentation du mouvement comme support de l'échange

Objectif : découvrir le mouvement, permettre à chacun d'exprimer son ressenti, lancer la discussion.

Matériel : 3 jeux de post-it de couleurs différentes et de quoi visionner la vidéo.

Déroulement : Visionner la vidéo en proposant aux participants de réagir en inscrivant sur les post-it de chaque couleur :

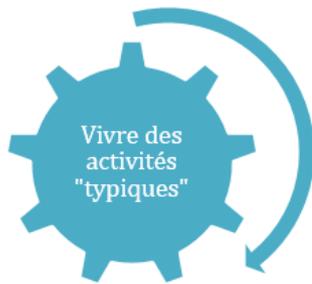
- Ce que j'ai découvert
- Ce qui m'étonne/me questionne
- Ce qui me plaît particulièrement

Partir ensuite de ces réactions pour lancer la discussion.

Il est aussi possible d'utiliser d'autres outils comme la vidéo de recrutement chefs/cheftaines, les vidéos des branches, l'aftermovie des camps... S'il n'est pas possible de visionner une vidéo, on peut utiliser le **livret d'accueil du bénévole « Scout un jour »** qui vise à présenter le mouvement aux nouveaux bénévoles. Les textes et images qui le composent peuvent se prêter à cet échange.

Un intervenant extérieur

Si l'on souhaite élargir le champ de la discussion, on peut inviter une ou deux personnes engagées dans d'autres domaines pour échanger sur l'engagement et le bénévolat (bénévole de la Croix-Rouge, du Secours catholique, pompier volontaire, etc.).



Un week-end de découverte du scoutisme doit aussi offrir la possibilité de vivre des expériences symboliques, « typiques » de la vie scout, de l'esprit scout, et qui existent peut-être dans les représentations de nos invités.

Il y a différents moyens de faire découvrir aux invités des éléments importants du « quotidien », de les faire entrer dans l'« imaginaire » scout. Il faut par contre veiller à ce que cette entrée se fasse de manière progressive et adaptée. Nos habitudes ne sont pas forcément celles de nos invités !

Voici quelques exemples d'activités bien connues dans lesquelles piocher. Il n'est pas forcément nécessaire de les vivre toutes dans le même week-end. Cela est à adapter au lieu, à la saison, au public, à l'organisation du week-end.

- Chanter ensemble autour d'une guitare
- Préparer un repas trappeur
- Vivre une veillée ou un 5^e autour d'un feu de camp
- Dormir sous la tente
- Construire quelques installations en bois (une table pour le repas par exemple)

Camper ou ne pas camper, telle est la question !

Dormir sous la tente est le symbole par excellence de la vie scout. Néanmoins, dans le cadre d'un Week-end découverte avec des adultes, la question mérite d'être posée. Les invités n'ont pas forcément l'habitude de camper et ne sont peut-être pas vraiment équipés pour. Il faut donc être attentif à ce que chacun puisse s'installer et dormir confortablement. Par ailleurs, dormir sous la tente c'est aussi dormir les uns à côté des autres, dans un espace restreint, sans trop d'intimité. Cela est aussi à prendre en considération en fonction du profil des invités.

Si l'on n'est pas sûr de l'équipement de chacun (et de la météo !), opter pour dormir en dur peut être une alternative satisfaisante. On peut aussi proposer les deux alternatives si le lieu le permet.

ET POUR LA SUITE

Il est important de prendre un temps à la fin du week-end ou de la journée (ou le dimanche une fois que les enfants sont partis) pour débriefer un peu avec les invités, leur permettre d'exprimer leur ressenti sur cette expérience. Cela peut se faire en groupe ou de façon informelle.

En fonction de ce ressenti, cela peut être le moment de proposer une autre rencontre, avec les jeunes cette fois s'ils n'étaient pas présents. Là aussi, il est conseillé de prendre le temps d'impliquer ces nouveaux bénévoles dans la préparation de l'activité future pour qu'ils y trouvent bien leur place et qu'ils s'intègrent à l'équipe d'animation.

Si ce n'est pas déjà le cas, il faut bien sûr prendre les coordonnées des invités pour pouvoir les recontacter sans attendre qu'ils fassent eux-mêmes la démarche.

D'AUTRES IDEES DE JEUX

Chanter en image

Principe : en équipes, réaliser une série de photos pour illustrer les paroles d'une chanson.

Durée : 2h environ, avec possibilité de découpage de l'activité sur différents moments de la journée.

Matériel : appareils photos ou téléphones portables, ordinateur, vidéoprojecteur éventuellement, de quoi faire écouter les chansons à l'ensemble du groupe.

Préparation en amont : prévoir le matériel et choisir les chansons.

Déroulement :

- Constituer plusieurs équipes (en fonction du nombre de participants)
- Faire écouter une chanson à l'ensemble du groupe (2 fois)
- A l'issue des deux écoutes, chaque équipe part de son côté et dispose d'un temps défini (15 à 20 min par exemple) pour réaliser une série de photos (5 par exemple, en fonction du nombre d'équipes) permettant d'illustrer la chanson. On peut mettre à disposition des déguisements si on le souhaite.

- On peut renouveler l'opération pour 3 chansons par exemple, à la suite ou à différents moments de la journée.
- A l'issue de chaque temps, une personne récupère les photos de chaque équipe et réalise un diaporama pour chacune des chansons avec les photos correspondantes de chacune des équipes.
- Un dernier temps (en veillée par exemple), est consacré au visionnage des diaporamas associant la chanson et les photos correspondantes. On peut aussi opter pour chanter les chansons ensemble en regardant les diaporamas.
- Si on le souhaite, on peut organiser un vote pour déterminer pour chaque chanson l'équipe qui a réalisé la meilleure illustration, ou constituer un jury.

Rallye-photo

Principe : rallye/jeu de piste en équipes sans préparation en amont.

Durée : variable en fonction des parcours proposés, possibilité de vivre chaque phase à différents moments de la journée ou du week-end.

Matériel : appareils photos ou téléphones portables, ordinateur ou vidéoprojecteur éventuellement, carte du secteur si nécessaire.

Préparation en amont : prévoir le matériel, identifier 2 parcours (minimum) à réaliser à pied dans les alentours.

Déroulement :

- Introduction
 - ✓ Constituer deux équipes (ou plus selon le nombre de participants et les possibilités de parcours offertes par le lieu)
- Phase 1 :
 - ✓ Attribuer un parcours à chaque équipe (fournir un plan ou une carte si besoin)
 - ✓ Chaque équipe suit le chemin indiqué en repérant quelques éléments remarquables (5 par exemple) qu'elle prend en photo.
 - ✓ Pour chaque élément pris en photo, elle invente une énigme permettant de retrouver cet élément sur le chemin.
- Phase 2 :
 - ✓ A leur retour, les deux équipes échangent leurs parcours. Chaque équipe fournit à l'autre les énigmes qu'elle a rédigées.
 - ✓ Chaque équipe doit alors suivre son nouveau parcours en recherchant les éléments remarquables correspondants aux énigmes fournies par l'autre

équipe. Quand les participants pensent avoir repéré un élément correspondant à une énigme, ils le prennent en photo.

- Phase 3 :
 - ✓ Au retour des deux équipes, on récupère les photos de chaque équipe de la première phase et de la deuxième phase.
 - ✓ On compare ensuite, pour chacune des énigmes, les photos prises par l'équipe qui a proposé les énigmes et l'équipe qui a résolu les énigmes pour voir si les bons éléments remarquables ont été retrouvés. (Selon le matériel disponible et la taille du groupe, on peut soit imprimer les photos, soit les projeter sur vidéoprojecteur ou écran d'ordinateur ou tablette. Si l'on ne dispose pas de ce type de matériel, on peut comparer directement sur l'écran de l'appareil photo ou du téléphone portable.)

- Variantes possibles :
 - ✓ On peut aussi proposer de retrouver les éléments remarquables à partir des photos prises par l'autre équipe, sans réaliser d'énigmes. A l'issue de la première phase, chaque équipe fournit à l'autre les photos prises sur son parcours (il faut dans ce cas imprimer les photos ou les envoyer par téléphone aux participants de l'autre équipe). La deuxième équipe doit retrouver les éléments remarquables à partir des photos prises par la première équipe.
 - ✓ Au cours de la phase 1, on peut aussi demander à chacune des équipes de flécher son parcours à la manière d'un jeu de piste. Dans la phase 2, l'autre équipe n'aura donc pas de plan mais devra suivre le parcours indiqué par la première équipe.
 - ✓ Pour faciliter la résolution des énigmes, on peut utiliser également les signes de piste pour indiquer sur le parcours les lieux où se trouvent chaque élément remarquable pour donner une indication du périmètre dans lequel se trouve la solution de l'énigme.
 - ✓ Au lieu de donner l'ensemble des énigmes au début de la phase 2, chaque équipe peut, au cours de la phase 1, cacher les énigmes au fil du parcours. Il est alors nécessaire d'indiquer le lieu où se trouve une énigme cachée à l'aide de signes de pistes. On sait alors que l'élément remarquable à trouver grâce à l'énigme se trouve sur le chemin, avant la prochaine énigme cachée.