



ÉCLAIREUSES + ÉCLAIREURS  
DE FRANCE

# GUIDE DE L'ÉVÉNEMENT

LES ÉCLAIREUSES ÉCLAIREURS DE FRANCE VOUS INVITENT À VIVRE :

**ALTER-ÉGAUX**  
UNE AVENTURE SOLIDAIRE & CITOYENNE

**JOURNÉE**  
**DE**  
**LA**  
**CURIOSITÉ**

**Scouts et laïques**  
[www.eedf.fr](http://www.eedf.fr)



# ALTER-ÉGAUX

UNE AVENTURE SOLIDAIRE & CITOYENNE

« Des enfants et des jeunes s'engagent par équipe dans une aventure à la rencontre des mondes pour agir et contribuer à l'atteinte des Objectifs de Développement Durable. Par petites équipes, ils s'inscrivent dans une aventure solidaire et citoyenne pour entreprendre des projets. Ils vont devoir organiser des actions variées avec des partenaires et les partager lors d'événements pour exposer et valoriser leurs projets au niveau local, national et international. Confronté à la réalité des actions, ils prennent conscience des enjeux, des facilités et doivent apprendre à s'adapter en développant des compétences avec l'aide d'adultes. Leurs expériences invitent à se questionner sur les valeurs qu'ils portent et la manière de les faire vivre au quotidien pour devenir acteur d'un monde meilleur ».

## Les objectifs sont :

**S'engager dans la communauté, s'ouvrir par la rencontre et accueillir**

L'univers de cette aventure et les outils associés

- Une histoire co-construite, support de l'aventure et de l'imaginaire
- Le scoutisme comme méthode éducative – 8 éléments au service du projet
- 10 thématiques en lien avec les objectifs de développement durable pour vivre des projets
- Des partenaires nationaux et internationaux sur chaque thématique
- Des événements à vivre et partager
- Des supports pédagogiques pour faciliter et accompagner la mise en place des projets et des événements
- Une interface virtuelle contribuant à l'éducation au numérique et facilitant la mutualisation et valorisation
- Des équipes ressources pour alimenter les productions et faire vivre les événements

**ALTER-ÉGAUX** est une aventure solidaire et citoyenne pour aller à la rencontre de l'autre et de soi.

Une aventure pour apprendre à se découvrir et s'adapter, par-delà les frontières, proches ou lointaines, environnementales ou sociales.

Ce projet vise à contribuer à l'éducation des enfants et jeunes par le développement de leur responsabilisation et de leur autonomie pour construire un réseau social, multiculturel, ancré dans le réel.

C'est une démarche construite en 4 étapes qui permet une découverte progressive des thèmes proposés et des événements à vivre en fonction de l'âge, de l'intérêt, de l'autonomie de l'équipe ou du groupe.

**Se sensibiliser** à une thématique

**Découvrir** une ou des réalités

**Agir** dans la communauté

**Valoriser** ses actions

Pour rythmer l'année, 4 événements sont proposés :

**Nuit de la belle étoile** en mai  
**Journée trappeur** en juillet  
**Journée de la curiosité** en Aout  
**Journée de rentrée** en septembre

# LA JOURNÉE DE LA CURIOSITÉ

La Journée de la curiosité est un événement organisé en août sur une journée ou une demi-journée. Il s'inscrit principalement dans une approche thématique:

-  **Interculturel et rencontre de l'autre**
-  **pauvreté et exclusion**
-  **égalité des genres**
-  **construction de la paix**

C'est un événement qui se veut festif, estival et original, avec une proposition d'animation inspirée des cabinets des curiosités. Cela ouvre des pistes variées. Nous sommes invités à aller à la rencontre des habitants qui nous entourent en leur proposant de déposer leurs « curiosités » (objet ancien, original...). Des activités sont organisées pour se rencontrer et déconstruire ses préjugés. Les jeunes sont invités également à se présenter et montrer leurs talents sous la forme d'un cabaret où l'expression et la créativité prennent toute leur place.

Sont invités à cette journée d'autres enfants, jeunes et adultes de la ville ou du village, les personnes de la maison de retraite, les enfants et parents des centres de loisirs ou d'autres camps, les élus... Ils pourront assister aux représentations, nous rencontrer, partager leurs curiosités et découvrir l'association.



« A quoi pourrait ressembler une journée sous le soleil d'août qui s'appellerait « Journée de la Curiosité » ? Les cabinets de curiosité apparus à l'époque de la Renaissance exposaient des objets rares, uniques et extraordinaires. Et si nous nous considérons nous aussi comme rare, unique et extraordinaire ? Comment exposer notre singularité au monde qui nous entoure ? Cette journée de **rencontre** permettra aux enfants, aux jeunes et adultes d'apprendre à se connaître et à se présenter aux autres en faisant preuve de **créativité** : de manière unique et extraordinaire ! Cette journée sera placée sous le signe de la **convivialité** : la famille, les ami.e.s et pourquoi pas d'autres groupes ou collectivités, tout le monde sera bienvenu. En déambulant dans les ateliers, nous rencontrerons toutes ces personnes riches de leurs différences, nous gagnerons en confiance en soi et en respect de l'autre. »

**Conception et réalisation :**  
Maud AUGER,  
Fabienne FERERRONS,  
Laurence GRANDJEAN,  
Henrick GRINE,  
Aymeric LAMBERT,  
Pierrick LE VRAUX,  
Matthieu MARCUCCI,  
Pascal PERON

**Conception graphique :**  
Grégoire THEULLIER,  
Cindy VILLAR

## Comment décrire cette journée en 3 mots ?

→--- **LA RENCONTRE**,   
LA CRÉATIVITÉ,   
 ET LA CONVIVIALITÉ. ---

La Journée de la curiosité est le deuxième temps fort estival qui s'inscrit dans les événements à vivre de notre aventure solidaire et citoyenne « ALTER-ÉGAUX ». Une aventure que nous voulons concrète pour changer le monde avec une première ambition d'éducation des enfants, des jeunes, des adultes pour les accompagner à faire leur propre choix dans la construction d'un monde meilleur. La Journée de la Curiosité constitue une opportunité pour apprendre à se connaître et à se présenter, découvrir l'autre de manière originale en laissant de côté ses préjugés.

## Organiser la journée de la curiosité :

### Qui ?

Une unité, un groupe local, un séjour vacances... en fonction de ce qui semble le plus pertinent.

### Quand ?

Pendant le mois d'août. L'événement peut se vivre une journée entière, ou une demi-journée. Tout dépend de l'ambition, des objectifs, du nombre de personnes présentes...

### Où ?

La Journée de la curiosité peut se vivre en partie ou complètement à l'extérieur. Il faut être vigilent quant à la météo, surtout si on veut installer une scène extérieure.

### Quels objectifs ?

Rencontrer et découvrir l'autre, notamment de personnes extérieures aux EEDF. Plus nous invitons largement autour de nous, plus cette journée sera réussie (allons à la rencontre des habitants et habitantes du coin !).

### Quoi ?

Attirer l'attention des habitants du coin et échanger avec eux grâce à notre **cabane des curiosités**. Nous rencontrer et apprendre à nous connaître par le biais **d'activités sur la thématique de l'interculturel et la rencontre de l'autre**.

Se dépasser et vivre tous ensemble un moment festif et convivial avec un **spectacle cabaret** !

## La journée de la Curiosité c'est :

- **Apprendre** à se connaître
- **Apprendre** à se dépasser et se présenter aux autres de manière originale
- **Découvrir** l'autre dans ses ressemblances et ses différences
- **Déconstruire** nos stéréotypes respectifs
- **Repartir** avec un regard neuf sur soi et sur l'autre

Dans les pages suivantes, vous trouverez idées, astuces, outils de communication... afin de vous accompagner au mieux dans cette aventure.

# LE CADRE SYMBOLIQUE

La Journée de la curiosité est le deuxième événement estival de l'aventure Alter-Egaux. C'est le support du troisième épisode des aventures d'une équipe de jeunes. Cet épisode est à retrouver dans L'Équipée n°247 (revue de l'association) ou à retrouver sur la page Facebook AlterÉgaux.

C'est l'été et Eugénie, Idriss et Nino vont se rencontrer et de nouveau interagir avec le Nynomkombo.

## Pour ce troisième épisode :

Pendant l'été, Eugénie est seule et s'ennuie. Mais grâce au dodécaèdre\*, elle va rencontrer un nouvel ami : Idriss, ainsi que son frère Nino. Ensemble, ils vont partir à la recherche de « curiosités » et créer un spectacle autour du lien entre les Hommes et leur environnement.

Bien entendu, vous pouvez vous approprier l'objet et créer des énigmes en rapport avec les activités et thématiques que vous voulez développer durant votre événement.



*\*un dodécaèdre, polygone à 12 faces, qui va servir de support tout au long de la dynamique alter-égaux pour accompagner les participants de nos activités. Cet objet servira d'outil de progression collective et personnelle de la rencontre des jeunes avec les ODD. Le principe : 1 face par ODD + 2 faces à personnaliser collectivement ou individuellement. Nous retrouverons cet objet tout le long de la dynamique Alter-Egaux.*

# ARRIVÉE SUR LE CAMP / SÉJOUR

## QUELQUES JOURS EN AMONT :

- Inviter enfants, jeunes, adultes et partenaires
- Se répartir les rôles pour la bonne organisation de notre évènement (accueil, logistique, artistique, restauration, animation...)
- Préparer les décors, la signalisation, le menu...

## PENDANT :

- Bien accueillir tous les participants
- Recueillir leurs coordonnées et leur transmettre des informations sur l'activité de l'association
- Vivre ensemble des activités pour se rencontrer et apprendre à se connaître
- Echanger autour des curiosités laissées dans la cabane des curiosités
- Animer un spectacle cabaret festif et convivial

## PROGRAMMATION DE LA DATE & DÉROULÉ DE LA JOURNÉE DE LA (UR)COSITÉ

- Qui on invite et comment ?
- Contacter la presse

## PLUSIEURS JOURS EN AMONT (SI POSSIBLE DEUX SEMAINES)

- Construire une cabane des curiosités dans un endroit passant
- Organiser des animations pour présenter cette cabane aux curiosités aux habitants
- Avoir une présence régulière près de cette cabane pour inviter les habitants à notre évènement
- Préparer des activités pour avant le cabaret
- Préparer les numéros de notre spectacle cabaret

## APRÈS :

- Remercier les participants
- Inviter les participants à continuer à vivre des activités avec les EEDF
- Transformer notre cabane des curiosités en hôtel à insectes

# PRÉPARATION EN AMONT

## La cabane des curiosités

- Demander l'autorisation à la mairie d'installer une cabane à curiosités provisoire qui sera ensuite transformée en hôtel à insectes dans un lieu approprié
  - Construire une ou plusieurs cabanes des curiosités et la placer dans un endroit passant (p10).
  - Organiser des animations pour présenter cette cabane aux curiosités aux habitants / vacanciers et les inviter à déposer leurs curiosités (souvenir, objet insolite, vieil objet, jolie production...) tout en les invitant à notre événement

## Le programme

Organiser le programme en fonction de vos envies et vos capacités :

- Des espaces différents : stand EEDF, coin ateliers, cabaret avec une scène
  - Des activités pour se rencontrer (fiche technique « activités en lien avec les ODD »)
  - Un spectacle cabaret, scène ouverte, son imaginaire, ses numéros, ses décors en lien avec les curiosités déposées (fiche technique « spectacle cabaret : pense bête pratique » (p12)

## Communiquer et Inviter

- Cibler les invités : enfants, jeunes, vacanciers, commerçants, associations...
  - S'organiser pour les inviter (p14)
  - Organisation de l'accueil le jour J (« accueillir sur un événement » p15)

## Signalisation / signalétique

- baliser le chemin pour que le lieu soit facilement identifiable
  - Installer une signalétique pour se repérer dans les différents espaces (accueil, émargement, stand EEDF, W-C...).
  - Porter le foulard / tee shirt / chemise pour être identifiable
  - Sur place l'ambiance doit être chaleureuse, conviviale (des posters des Eclés affichés, des endroits pour s'asseoir, de la musique...).

## Organisation

Penser à créer des équipes thématiques pour l'organisation en amont et le jour J de manière à ce que tout le monde soit actif et connaisse sa mission, par exemple :

- Logistique
  - Accueil des invités
  - Accueil et accompagnement « presse »
  - Animation : pour animer les ateliers en amont du spectacle cabaret, pour dynamiser la soirée et présenter les numéros

# DÉROULÉ TYPE

## Objectifs

- Crée une ambiance conviviale et inviter un maximum de personnes
- Présenter l'association et ses activités
- Sensibiliser sur la thématique choisie
- Partager un projet commun en utilisant les compétences et savoir-faire des uns et des autres
- Favoriser la création collective, se détendre et s'amuser, valoriser les talents et savoir-faire de chacun

## Accueillir et faire connaissance

- Accueillir les participants : les premiers instants de l'accueil sont cruciaux pour réussir la rencontre
- Établir une liste d'émargement des participants (coordonnées des familles : adresse, mail et téléphone)
- Donner un livret d'accueil (planning de la journée, etc...), des documents de présentation de l'association (notamment sur l'activité locale tout au long de l'année)
- Proposer une petite collation (café, jus, gâteaux...)
- Installer un stand d'information EEDF pour présenter l'association, nos activités, répondre aux questions... (avec des documents de présentation de l'association, des activités locales, des posters, des autocollants, des calendriers, un moyen de s'inscrire aux prochaines activités, expliqué comment faire des dons à l'association...)
- On peut lancer un jeu de présentation permettant à tous de s'identifier et de mieux se connaître

## Des activités pour apprendre à se rencontrer les uns les autres

En fonction du déroulé prévu pour la journée, possibilité d'organiser des activités par petites équipes en amont du cabaret. Tu trouveras en annexe des propositions de jeux en lien avec la thématique « Interculturel et rencontre de l'autre » à faire par tranches d'âges ou pas.

### Moi aussi ! et le jeu de l'oeuf

6 à 8 ans

LUTINES & LUTINS

### Estimer, évaluer et juger et le Cultionary

12 à 15 ans

ÉCLAIREURS & ÉCLAIREUSES

### Est-ce que tu vois ce que je vois ? Est-ce que je vois ce que tu vois ? et Contes et légendes du monde

8 à 12 ans

LOUVETEAUX & LOUVETTES

### Mon histoire et le jeu des Zoolalas

15 à 18 ans

AÎNÉES & AÎNÉS

## Le spectacle cabaret – scène ouverte

Il s'agit d'une succession de numéros seuls ou à plusieurs sur scène. Les numéros présentés permettent de valoriser les talents de chacun. On peut s'inspirer des curiosités déposées dans la cabane des curiosités et également évoquer les questions d'interculturel et de rencontre de l'autre. Pour cela, il faut permettre aux groupes de se constituer et de préparer, répéter les numéros : les nôtres, mais également ceux des participants volontaires. Il faut aussi organiser les passages sur scène de sorte à respecter une certaine dynamique. C'est le moment fort de l'évènement. Ne pas hésiter à mettre en place un imaginaire et une histoire à vivre lors de ce spectacle cabaret.

# SUITE À DONNER

## VALORISATION DE L'ÉVÈNEMENT ( INTERNE ET EXTERNE )

### Les suites

Après votre évènement, pourquoi ne pas organiser une activité pour transformer notre cabane des curiosités en hôtel à insecte (voir fiche technique « transformer notre cabane des curiosités en hôtel à insecte » p11).

### Valoriser et communiquer sur notre journée

Conscient que notre projet éducatif répond aux enjeux de notre société d'une manière pertinente et originale : faisons le connaître !

Nous avons tous un rôle à jouer pour gagner en visibilité et promouvoir notre image : celle d'un mouvement jeune et engagés, scouts et laïques.

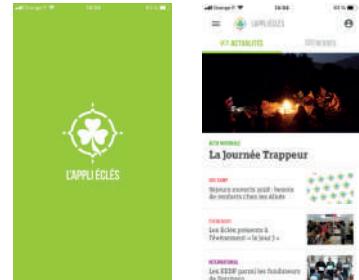
Tous ensemble, aidons de nouvelles personnes à mieux nous découvrir et nous rejoindre.

### Technique et mode de valorisation

- Les réseaux sociaux



- L'appli EEDF



- Les revues interne : Un article et/ou témoignage accompagné d'une photo
- Un article dans la presse
- Un montage photo / vidéo
- Un Livre d'Or
- Annonce radio

### Pense bête pour le jour J

Pensez à désigner « un reporter » de l'évènement pour prendre des photos / vidéos qui seront utiles pour valoriser votre projet et remercier les participants suite à l'événement.

Pensez à remettre un objet / photo souvenir symbolique de la journée aux participants.

# CONSTRUIRE SA CABANE DES CURIOSITÉS

## Matériel

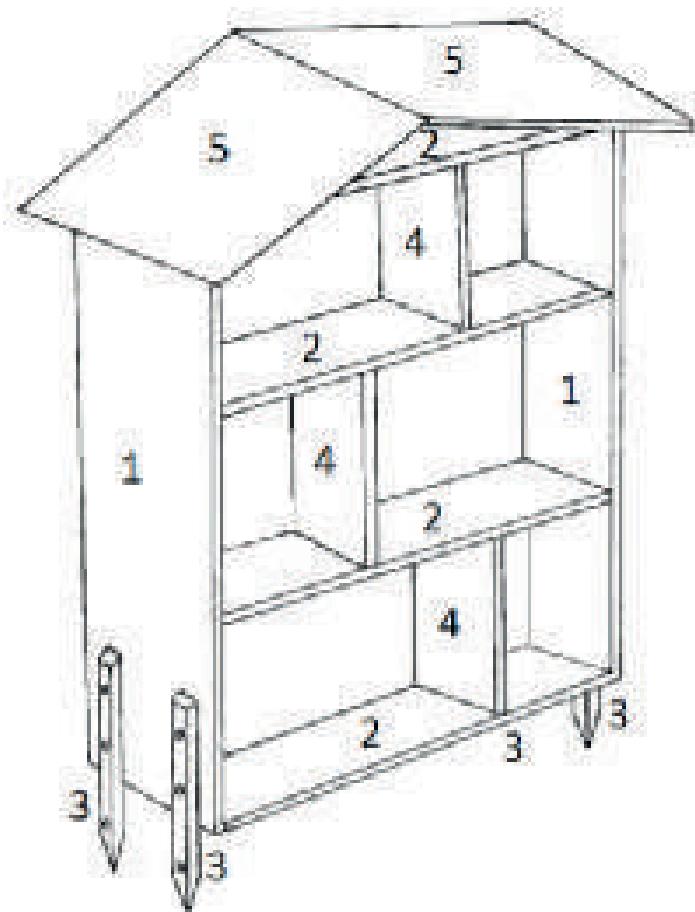
Choisissez de préférence des planches d'une essence de bois durable : mélèze, douglas ou châtaignier. Vous aurez besoin de 10,22 mètres de longueur totale de planches de 22 cm de large sur 2,3 cm d'épaisseur :

- 2 x 120 cm pour les montants verticaux (1).
- 4 x 100 cm pour les montants horizontaux (2).
- 4 pieux solides 7 x 7 x 90 cm (3).
- 3 x 37 cm pour les parois des casiers (4).
- 2 x 80 cm pour le toit (5).
- Six boulons à tête ronde, écrous et rondelles pour les pieux.
- Du carton bitumé pour le toit.

## Montage

Vissez d'abord le cadre, c'est-à-dire les deux montants, la planche du haut et celle du bas. Puis l'étage intermédiaire avec son casier, ainsi que le suivant, également avec son casier. Boulonnez les pieux sur les deux montants. Vissez le toit et agrafez la toile goudronnée.

Il ne reste plus qu'à créer une pancarte « cabane des curiosités » en expliquant notre démarche.



# TRANSFORMER NOTRE CABANE DES CURIOSITÉS EN HÔTEL À INSECTES

## Choix de l'emplacement

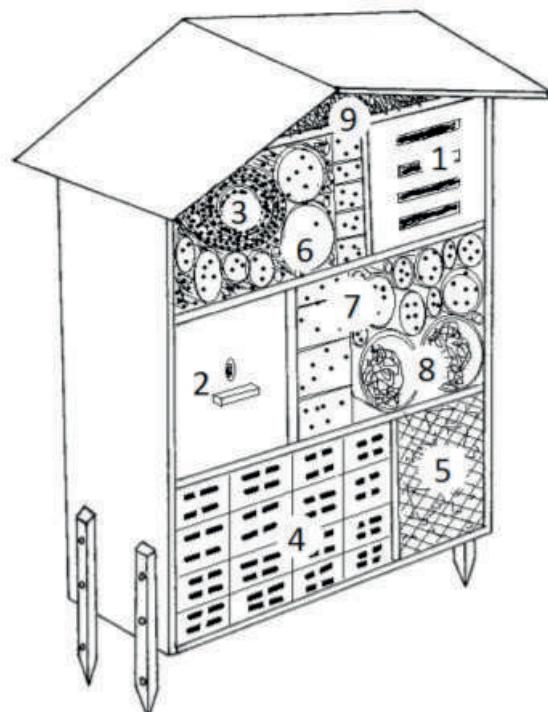
On aura peut-être besoin de déplacer notre cabane des curiosités dans un autre emplacement plus pertinent pour l'hôtel à insecte.

Il doit être orienté au sud ou au sud-est, face au soleil, notamment en début de journée, le dos aux vents dominants, non loin d'un parterre de fleurs sauvages et cultivées (le restaurant de l'hôtel). Il doit être surélevé d'au moins 30 centimètres, et abrité des intempéries.

## Matériel supplémentaire

- Des briques creuses
- Des rondins
- Des nattes de roseaux
- Des tiges creuses
- Etc

1. Pour les chrysopes : boîte remplie de fibres d'emballage, avec quelques ouvertures en fentes.
2. Pour les bourdons : boîte avec un trou de 10 mm de diamètre et une planchette d'envol.
3. Pour certaines abeilles et guêpes solitaires, comme la mégachile : la natte de roseau enroulée.
4. Pour les abeilles solitaires : des briques creuses remplies de paille.
5. Pour divers hyménoptères (pemphredon, guêpe coucou par exemple) : des tiges à moëlle (ronce, rosier, framboisier, sureau, buddleia).
6. Pour les insectes xylophages : des vieux bois empilés.
7. Pour certaines abeilles et guêpes solitaires, comme les osmies : du bois sec avec des trous.
8. Pour les forficules : un pot de fleurs rempli de fibres de bois.
9. Pour les carabes : des morceaux de branches.



# ORGANISER UN SPECTACLE CABARET – PENSE-BÊTE PRATIQUE

## **Trouver un lieu :**

En-dehors des salles traditionnelles type salles de théâtre ou de concerts, on peut facilement organiser des spectacles vivants dans des salles des fêtes ou polyvalentes. Mais on peut également investir dans d'autres lieux à transformer en espace de spectacle avec des tentes ou des chapiteaux.

## **Matériel :**

Prévoir en amont tentures, cartons, nappes, papier crépon, paillettes, éléments de décor, matériel audio et électrique, lumière, costumes...

## **Le décor :**

Préparer des éléments de décor qui seront fixes et délimiteront les espaces. (Les tables des participants, l'espace scénique, l'entrée, la scène...). Prévoir des éléments de décor nécessaire à la réalisation des numéros. Cette préparation peut prendre plusieurs jours.

## **Conseils sécurité :**

Attention à tous les appareils électriques, spots, projecteurs, table de mixage, micro etc. Attention à ne pas obstruer les issues de secours avec le décor. Il peut être utile de prévoir un animateur tampon qui peut gérer tout type de situation ne remettant pas en cause le déroulement du spectacle.

## **La scène :**

Elle doit être située à un endroit qui soit visible depuis toutes les tables situées dans la salle. Elle n'est pas nécessairement surélevée mais en tout cas elle est délimitée et distincte de la salle. Cette limite peut se faire par un jeu de lumière, des rideaux, une bande collée au sol, etc. On peut y accéder sur un ou plusieurs côtés. Il peut être intéressant de pouvoir faire le tour de la scène sans être vu par le public.

## L'éclairage et la sono :

Les branchements doivent être sécurisés. Les fils ne doivent pas traîner. Les projecteurs doivent être correctement accrochés avec une sécurité en cas de chute et suffisamment aérés pour refroidir correctement. Les projecteurs ne doivent pas être placés proches des sources inflammables (tissu, papier crépon, nappe, rideau...). Il faut également veiller au niveau sonore pour ne pas assourdir les artistes et les spectateurs ainsi qu'aux jeux de lumières pour ne pas gêner les prestations sur scène.

## **L'espace spectateurs :**

Nous sommes dans un cabaret. Le principe est de pouvoir y prendre un repas (généralement sur des petites tables rondes) tout en regardant un spectacle et pourquoi pas en y participant. On peut remettre des programmes et des menus aux invités.

## **Soutien financier, humain ou matériel :**

Pour organiser un spectacle cabaret, on peut prendre contact avec des collectivités publiques qui peuvent apporter un soutien logistique, technique ou financier. On peut par exemple demander au Maire l'autorisation d'utiliser un Etablissement Recevant du Public (ERP), ou faire appel à la collectivité pour louer un chapiteau. On peut proposer aux commerçants du coin de participer à la restauration de l'événement, tout en étant visibles. On peut aussi demander une participation financière à l'entrée du spectacle cabaret.

# LES ACTIVITÉS EN RÉSUMÉ

## LUTINES ET LUTINS DE 6 À 8 ANS



### Moi aussi !

#### Objectifs :

- Apprendre à se connaître.
- Lutter contre les préjugés.
- Montrer que nous sommes tous égaux et différents à la fois.
- Dépasser les idées de cultures, de nationalités.

#### Temps nécessaire:

- Entre 30 et 45 min

#### Matériel :

- Avoir une chaise par enfant, ou un carré de tissus si on s'assoit par terre

#### Déroulement :

Les enfants doivent se trouver des caractéristiques qu'ils pensent être uniques dans le groupe, puis trouver des caractéristiques partagées par tous les autres enfants du groupe.

voir déroulement complet page 1: [http://www.eedf.fr/ressources/downloads/ae\\_\\_guide\\_curiosite\\_\\_annexes.pdf](http://www.eedf.fr/ressources/downloads/ae__guide_curiosite__annexes.pdf)



## Jeu de l'oeuf

#### Objectifs :

- Coopérer pour réaliser une construction

#### Temps nécessaire:

- Environ 1h

#### Matériel :

- Un œuf frais pour 4-5 enfants
- Beaucoup de papier
- Des ciseaux pour enfants
- Des vieux magazines
- Du carton
- De la colle
- Un espace d'au moins 4 x 4 mètres pour chaque groupe de 4-5 enfants

#### Déroulement :

Les enfants, en petits groupes, vont devoir travailler ensemble pour réaliser une construction empêchant un œuf de se casser en tombant

voir déroulement complet page 2: [http://www.eedf.fr/ressources/downloads/ae\\_\\_guide\\_curiosite\\_\\_annexes.pdf](http://www.eedf.fr/ressources/downloads/ae__guide_curiosite__annexes.pdf)

# LOUVETEAUX ET LOUVETTES DE 8 À 12 ANS



## Est-ce que tu vois ce que je vois ? Est-ce que je vois ce que tu vois ?

### Objectifs :

- Observer le monde qui nous entoure
- Décrire ce qu'on trouve beau / intéressant
- Voir ce que voient les autres

### Temps nécessaire:

- Au moins 20 min

### Matériel :

- Un lieu permettant aux enfants de se déplacer relativement librement
- Une feuille de papier format A4 et un stylo ou un crayon pour chacun
- Du ruban adhésif

### Déroulement :

Chaque enfant doit trouver une vue ou un objet sur laquelle/lequel coller un cadre, puis inviter les autres à observer leurs tableaux et décrire ce qu'ils voient.

voir déroulement complet page 3 : [http://www.eedf.fr/ressources/downloads/ae\\_\\_guide\\_curiosite\\_\\_annexes.pdf](http://www.eedf.fr/ressources/downloads/ae__guide_curiosite__annexes.pdf)

# Contes et légendes du monde



### Objectifs :

- Éveiller la curiosité des participants à propos des contes d'autres cultures et peuples
- S'attaquer aux stéréotypes et aux préjugés au sujet des valeurs des autres cultures
- Éveiller la curiosité à l'égard des autres peuples, cultures, musiques et langues

### Temps nécessaire:

- Entre 1h et 1h30

### Matériel :

- Plusieurs contes (ou tous) et un exemplaire de la « version A » pour chacun des participants
- Photocopies des contes dans leur intégralité, que vous distribuerez à la fin

### Déroulement :

Lire ou faire lire une série de contes aux enfants, et leur faire deviner leurs origines en échangeant sur les raisons de leurs choix.

voir déroulement complet page 3 : [http://www.eedf.fr/ressources/downloads/ae\\_\\_guide\\_curiosite\\_\\_annexes.pdf](http://www.eedf.fr/ressources/downloads/ae__guide_curiosite__annexes.pdf)

# ECLAIREURS ET ECLAIREUSES DE 12 À 15 ANS



## Estimer, évaluer et juger

### Objectifs :

- Prendre conscience de la relation entre mes estimations, mes jugements et la réalité.
- Constater et analyser ce que l'on ressent lorsque l'on est observé, jugé.
- Faire sauter les préjugés (ce qu'on peut nous renvoyer ne correspond pas forcément).
- S'intéresser et apprendre à connaître l'autre.

### Temps nécessaire:

- Entre 30 et 45 min

### Matériel :

- Feuilles de papier et stylos

### Déroulement :

Chaque jeune doit estimer plusieurs caractéristiques chez son partenaire. Le jeune décrit répond par oui et non aux affirmations le concernant, en donnant plus d'informations s'il le juge utile.

voir déroulement complet page 9 : [http://www.eedf.fr/ressources/downloads/ae\\_\\_guide\\_curiosite\\_\\_annexes.pdf](http://www.eedf.fr/ressources/downloads/ae__guide_curiosite__annexes.pdf)

## Cultionary

### Objectifs :

- Travailler sur nos stéréotypes et nos préjugés à propos des autres, afin de les analyser.
- Travailler sur les images que nous avons des groupes minoritaires.
- Comprendre comment fonctionnent les stéréotypes.



### Temps nécessaire:

- 45 min à 2h

### Matériel :

- Une liste de mots à illustrer
- Un tableau de papier et un marqueur pour noter les scores
- Des feuilles de papier (format A4) et des stylos pour les dessins du groupe
- Un support, du scotch ou des punaises pour afficher les dessins

### Déroulement :

Des groupes de jeunes doivent traduire en dessin un certain nombre de mots autour de la notion d'interculturalité. Les autres doivent deviner le mot en discutant des différentes interprétations et images associées.

voir déroulement complet page 10 : [http://www.eedf.fr/ressources/downloads/ae\\_\\_guide\\_curiosite\\_\\_annexes.pdf](http://www.eedf.fr/ressources/downloads/ae__guide_curiosite__annexes.pdf)

# AÎNÉES ET AÎNÉS DE 15 À 18 ANS



## Mon histoire

### Objectifs :

- Susciter la curiosité et l'empathie à l'égard des autres, mieux se connaître
- Favoriser une approche critique de notre propre histoire.
- Prendre conscience de la diversité de nos histoires

### Temps nécessaire:

- 45 min

### Matériel :

- Un calendrier sur un tableau ou une grande feuille de papier. Sur ce calendrier devront figurer les années, depuis l'année de naissance du plus âgé des jeunes jusqu'à aujourd'hui.
- Feutre indélébile

### Déroulement :

Chaque jeune réfléchit à 3 événements publics qui ont marqué sa vie. Les jeunes échangent sur les raisons de leurs choix et pourquoi ils attachent plus d'importance à certains événements qu'à d'autres.

voir déroulement complet page 11 : [http://www.eedf.fr/ressources/downloads/ae\\_\\_guide\\_curiosite\\_\\_annexes.pdf](http://www.eedf.fr/ressources/downloads/ae__guide_curiosite__annexes.pdf)

## Le jeu des Zoolalas

### Objectifs :

- Comprendre les inégalités qui existent entre les différents habitants de la planète et la nécessité d'une solidarité locale et internationale

### Temps nécessaire:

- 30 min à 1h

### Matériel :

- 1 fiche d'identité par personne (70 sont proposées en tout)
- Des feuilles A4 numérotées pour faire le quadrillage
- Des billets de 1, 10 et 100 Žoolalas
- Prévoir un grand espace



### Déroulement :

Les jeunes jouent le rôle d'une personne fictive dans un pays fictif, dont les caractéristiques sont résumées sur une carte d'identité et évoluent sur un quadrillage en fonction de situations données, leur but étant d'améliorer au maximum leurs conditions de vie. A la fin du jeu, les écarts se sont creusés entre les pays et à l'intérieur des pays. Les jeunes sont invités à échanger leurs impressions, si le jeu leur a fait penser à des situations concrètes, aux différentes causes d'inégalités rencontrées et aux facteurs de développement.

voir déroulement complet page 12 : [http://www.eedf.fr/ressources/downloads/ae\\_\\_guide\\_curiosite\\_\\_annexes.pdf](http://www.eedf.fr/ressources/downloads/ae__guide_curiosite__annexes.pdf)

# QUI INVITE QUI ?

*Nous ne devons pas mener seuls cette action. Nous ne devons pas la mener que pour nous. Nous devons nous entourer de personnes et de partenaires qui nous soutiendront, nous rendront **plus visibles et plus forts**. Nous devons également inviter d'autres enfants et jeunes, nos copains et copines, car nous pouvons leur offrir la chance de participer à notre action, et puis pourquoi pas leur proposer de rejoindre notre unité pour continuer l'aventure avec nous !*

.....

## **Mobiliser des enfants et des jeunes**

- Lister des lieux à proximité où on peut trouver des enfants et des jeunes : centre social, MJC, quartier, missions locales, club de sport...
- Cibler les lieux vers lesquels il serait intéressant d'aller et se les répartir par petites équipes
- Réfléchir à une manière originale de présenter et d'inviter à notre événement (distribution de flyers, pièce de théâtre, jeu de la patate...)
- Réfléchir à la manière d'accueillir et d'intégrer les enfants et jeunes tout au long de l'événement ? (voir page « Accueillir sur un événement »)
- Prévoir un moyen de les inviter à d'autres activités des EEDF du coin

## **Mobiliser des partenaires**

- Quels sont nos besoins pour notre projet (humain, matériel, financier...) ?
- Lister les potentiels partenaires autour de nous (commerçant, artisans, mairie, associations...)
- Cibler les partenaires qui pourraient répondre à nos besoins
- Quelle place peut avoir le partenaire durant l'événement ?
- Comment je l'invite ?
- Comment je l'accueille et l'intègre tout au long de l'événement ?
- Comment je le remercie ?
- Comment peut-on continuer à travailler ensemble suite à cet événement ?

## **Comment mobiliser ?**

- Envoyer un courrier d'invitation formel : pour les partenaires, la municipalité, les directeurs d'établissements scolaires...
- Intervenir dans un établissement pour rencontrer tout un groupe d'enfants ou de jeunes d'un coup, et pourquoi pas créer un partenariat avec la structure. Il faut une bonne préparation pour être dynamique et donner l'envie de venir découvrir notre événement (par exemple : une mini pièce de théâtre)
- Intervenir dans un lieu de vie (le marché, une rue passante...) pour inviter des enfants, des jeunes ou des partenaires potentiels (en binôme, c'est plus rassurant !). Il faut se préparer à aborder de manière cordiale et originale les passants (par exemple : échanger des patates contre des objets insolites, ou une inscription à l'événement)
- Bien penser à laisser une trace écrite avec toutes les infos utiles : distribuer des flyers, coller des affiches...

# ACCUEILLIR SUR UN ÉVÉNEMENT

Afin de penser correctement l'accueil de personnes extérieures sur un évènement, il est important de repérer les objectifs : pourquoi j'accueille sur cet évènement, quels sont nos besoins.

## Objectifs possibles :

- **Faire connaître** et présenter la structure et ses activités,
  - **S'amuser** et créer du lien entre les adhérents,
  - **Valoriser** les actions et pratiques de l'association,
  - **Dynamiser** la vie de la structure ou de la région,
  - **Développer** des partenariats,
  - **Appeler** au mécénat ou aux dons,
  - Autres...

Dès que les objectifs de votre accueil sont identifiés, vous pouvez commencer à penser à votre stratégie de réception.

## Quelles sont les étapes importantes ?

- **La communication** : document explicatif de l'évènement sur des supports adaptés, signalétiques, définir la chronologie de la communication externe et interne...
  - **Création de l'équipe d'organisation et de l'échéancier** : Les rôles et fonctions doivent être clairs et explicites.
  - **L'accueil** : Il doit être rassurant, précis et entreprenant : il n'y a rien de pire que de se sentir perdu ou pas à sa place.
  - **La visibilité de l'association et de l'action** : N'hésitez pas à aménager un coin aux couleurs des EEDF : stand, brochures, documentation, documents d'inscription, feuilles de dons, etc...).
  - **De l'action !** Pas de grands discours mais une immersion active au sein du projet
  - **Valorisation et remerciement** : Cela doit être fait durant l'évènement mais également après. N'hésitez pas à prendre les coordonnées (s'ils le veulent bien) afin de les contacter au plus vite après l'évènement.

LES ÉCLAIREUSES ÉCLAIREURS DE FRANCE VOUS INVITENT À VIVRE :



**Objet :** Demande d'invitation à participer à notre projet de

Madame, Monsieur,

Je suis actuellement le-la Responsable de l'Unité / du Groupe / Coordinateur·trice du Clan / Coordinateur·trice de l'Equipage de des Eclaireuses Eclaireurs de France.

Cette année, nous nous mobilisons autour des objectifs de développement durable de l'ONU, dans le cadre d'une dynamique s'intitulant « Alter-Egaux ».

ALTER-ÉGAUX est une aventure solidaire et citoyenne pour aller à la rencontre de l'autre et de soi. Une aventure pour apprendre à se découvrir et s'adapter, par-delà les frontières, proches ou lointaines, environnementales ou sociales.

Ce projet vise à contribuer à l'éducation des enfants et jeunes par le développement de leur responsabilisation et de leur autonomie pour construire un réseau social, multiculturel, ancré dans le réel.

Dans ce cadre, nous avons pour projet de mener une action de

dans le but de

Pour cela, nous souhaiterions pouvoir vous inviter à

Ce projet se déroulera le

Pendant cette journée, vous aurez la possibilité de prendre la parole / d'intervenir / d'être acteur / de présenter / donner votre avis sur

Votre présence nous permettra de

Dans l'attente de votre réponse et en vous remerciant d'avance, veuillez agréer, Madame, Monsieur, l'expression de mes sentiments distingués.

Le-la Responsable de l'Unité / du Groupe / Coordinateur·trice du Clan / Coordinateur·trice de l'Equipage de des Eclaireuses Eclaireurs de France



**Scouts et laïques**

[www.eedf.fr](http://www.eedf.fr)

# RÉDIGER UN COMMUNIQUÉ PRESSE

# À quoi ça sert ?

Un communiqué de presse permet d'annoncer aux journalistes un événement, comme par exemple la tenue de votre camp d'été. Cette information pourra ainsi être reprise par les journalistes et diffusée dans les médias. Au sein de l'Association, il est important d'utiliser cet outil de communication pour nous faire connaître davantage et développer ainsi les EEDF.

## Quelques conseils de rédaction

Généralement, les journalistes reproduiront une partie de votre communiqué, il est donc nécessaire de bien le concevoir afin d'éviter les contresens. Les journalistes recherchent de l'information, pas de l'autopromotion. Vous devez donc mettre en avant un contenu et présenter l'intérêt que votre projet ou votre action aura pour les lecteurs de l'article.

- N'oubliez pas de répondre aux cinq questions qui servent de base à tout journaliste : Qui ? Quoi ? Quand ? Où ? Comment ?
  - Indiquer un contact presse. Cette personne doit être en mesure de renseigner les journalistes sur l'événement.
  - **Limitez votre document à une page.** Des milliers de communiqués de presse passent par les bureaux des rédacteurs chaque mois, alors soyez clair, précis et concis.
  - **Pensez à reprendre la charte graphique des EEDF (logo, bandeau)** afin d'être identifiés rapidement par vos lecteurs.
  - **Soignez votre Titre et la première phrase.** C'est elle qui va décider si le journaliste poursuivra sa lecture ou pas ! L'important est « d'appâter », c'est-à-dire donner envie d'en savoir plus.

## **Le suivi du communiqué**

Le seul envoi d'un communiqué de presse ne suffit pas !

Voici en résumé la démarche :

## **Jour J - 10** jour de l'événement : envoi du communiqué de presse

**Jour J – 8** jours de l'événement : phoning pour être bien sûr que tous les destinataires ont bien reçu votre communiqué.

**Jour J - 2** jours de l'événement : phoning pour voir si vous aurez la chance d'avoir un journaliste, un photographe sur votre événement.

**Jour J + 2** jours de l'événement : mailing pour remercier les journalistes pour la qualité de leur article (au cas où ?).

Pour vous faciliter la tâche, vous trouverez, ci-après un modèle de communiqué de presse à compléter.

LES ÉCLAIREUSES ÉCLAIREURS DE FRANCE VOUS INVITENT À VIVRE :



# ALTER-ÉGAUX

UNE AVENTURE SOLIDAIRE & CITOYENNE

## UNE AVENTURE SOLIDAIRE & CITOYENNE

## Communiqué de presse du

## **Participer à la journée de la curiosité !**

**Les Éclaireuses Éclaireurs de France, association de scoutisme laïque, vous invite à vivre la journée de la curiosité.**

## Le groupe de

à partir de

**vous attend le**

à

, pour partager un moment de découverte de la journée et de

◀ PREVIOUS PAGE

Cet événement, ouvert à tous, se déroulera simultanément aux quatre coins de la France dans les différentes structures de l'association. C'est l'occasion pour les Éclaireuses Éclaireurs de France de convier le grand public à vivre un événement scout, de partages et de découvertes, que l'on soit en ville, à la campagne, en forêt ou à la mer.

Les Eclaireuses Eclaireurs de France (EEDF) comptent plus de 30 000 adhérents répartis dans près de 200 implantations locales présentes partout en France. Ouverts à toutes et tous sans distinction d'origine ni de croyance les EEDF ne dépendant d'aucun parti ni d'aucune église. L'association complémentaire de l'école publique est basée sur le volontariat. Sa mission : contribuer à construire un monde meilleur en formant des citoyens engagés, conscients des problèmes de leur société et attaché à les résoudre.

## Contact Presse :

Tel:



## Scouts et laïques

[www.eedf.fr](http://www.eedf.fr)

VIENS VIVRE LA  
JOURNÉE DE LA CURIOSITÉ !

LIEU :

RENDEZ-VOUS LE :

CONTACT :

TÉLÉPHONE :

VIENS VIVRE LA  
JOURNÉE DE LA CURIOSITÉ !

LIEU :

RENDEZ-VOUS LE :

CONTACT :

TÉLÉPHONE :

VIENS VIVRE LA  
JOURNÉE DE LA CURIOSITÉ !

LIEU :

RENDEZ-VOUS LE :

CONTACT :

TÉLÉPHONE :

VIENS VIVRE LA  
JOURNÉE DE LA CURIOSITÉ !

LIEU :

RENDEZ-VOUS LE :

CONTACT :

TÉLÉPHONE :

# CARTES D'INVITATION POUR LA JOURNÉE DE LA CURIOSITÉ

