

Jour 6 : **« BILAN du camp »**

1) Temps en grand groupe : Ancrage, chants, quelques mots pour conclure notre « cheminement » et explication du temps de bilan

2) Bilan du camp

Sous forme d'ateliers tournants par thème :

donner la parole aux jeunes sur ce qui est à conserver -parce que c'était bien et adapté dans l'organisation du séjour - et sur ce qui serait à améliorer pour la suite

Idée de rubriques : rythme de vie, ski, repas, temps de partage, animations, relationnel (entre jeunes et avec l'équipe) - (Éviter de dire ce qu'ils ont préféré pour ne pas induire concurrence et ce n'est pas constructif)

Idées d'Energizer / forum :

« Regroupements anniversaire »

Descriptif : les joueurs se déplacent dans la salle et se regroupent, sans parler, en fonction des critères proposés, visibles ou non : mois de naissance, nombre de frères et sœurs, taille, nombres secrets entre 1 et 5 (sans utiliser les doigts ni parler) ... Objectifs : trouver un moyen de communication non-verbal afin de rentrer en contact autrement que par la parole et trouver des points communs avec d'autres personnes

Météo du jour : comment allez-vous ?

Chacun dit comment il va, les autres ne commentent pas

Météo tête/corps/cœur

S'intéresser aux trois dimensions de son être : tête (réflexions, idées), cœur (émotions, motivations, humeurs) et corps (physique). Puis durant le tour de table, chacun entend et accueille les paroles des autres membres sans jugement. La météo est courte et concise et non un espace d'épanchement émotionnel ni de régulation.

Objectif : Prendre contact avec ses collègues avant que la réunion s'enclenche

Durée : 2 minutes de réflexion individuelle et 2 minutes d'expression par participant

Machine à café

Complicité et rires assurés ! Demandez à une personne de piocher au hasard une question dans un mug et d'y répondre de façon concise. Après avoir répondu, la personne peut si elle le souhaite demander à une autre personne de s'exprimer. Puis, on passe au participant suivant et au tirage d'une autre question et ainsi de suite jusqu'au temps maximum défini.

Exemples de questions à poser :

- Si tu avais la possibilité de modifier quelque chose à ton caractère, tu changerais : 1. quelques détails 2. un gros défaut 3. Tout ou presque 4. rien
- Quels sujets, événements ou situations peuvent le plus te mettre en colère ?
- De quoi, tu as le plus peur dans la vie ?
- L'heure de la journée que tu préfères ?
- Qu'est ce qui te rend le plus joyeux ?

- Envie de me former à ... ?
- Le matin, au réveil, je suis 1 ? 1. de bonne humeur 2. un peu mou, le temps d'émerger 3. à prendre avec des pincettes
- Mon livre de chevet du moment ...
-

Dessine-moi une chose précieuse

Objectif : Apprendre à mieux se connaître sur le plan personnel et émotionnel

Durée : 1 minute pour une question/une réponse

Matériel : un gobelet en plastique ou une tasse et des bouts de papier sur lesquels sont imprimés les questions

La consigne est énoncée : « dessiner les yeux fermés un objet important pour vous en moins d'une minute. » Après cette expression artistique, chacun ouvre les yeux et passe à son voisin de gauche son « œuvre ». A tour de rôle, chacun des participants devra décrire et deviner l'objet dessiné par son collègue. Si nécessaire, le dessinateur pourra compléter les propos.

Objectif : Apprendre à se connaître sur le plan personnel

Constellation

L'animateur place un objet (par exemple une chaise) au centre de la pièce.

L'animateur énonce alors des phrases (par exemple "j'adore le chocolat").

Les participants doivent alors se positionner près de la chaise s'il est en accord avec l'affirmation ou éloigné s'il n'est pas d'accord.

Marais

Echange/débat avec positionnement physique

Donner l'occasion aux participants de se positionner sur un sujet qui fait débat en sachant argumenter son choix, tout en restant à l'écoute des autres arguments et avis. Oser dire qu'on n'a pas de positionnement sur la question et pourquoi pas se laisser convaincre par telle ou telle intervention qui nous a marquée.

le jeu du nœud humain : s'emmêler et se démmêler

Sous forme de Petits jeux coopératifs

« Course des mots »

Descriptif : des colonnes de personnes (nombre égal) sont formées. L'animateur communique le même mot à la dernière personne de chaque colonne. Celle-ci dessine une lettre de ce mot (ou plusieurs) dans le dos de la personne située devant elle et ainsi de suite jusqu'à la personne en-tête de colonne. Ainsi se profile le mot. La première colonne qui a reconstitué le mot sans erreur a gagné.

Variante avec des nombres : remplacer les mots par des nombres en disant que des tapes sur l'épaule gauche signifient les dizaines et celles sur l'épaule droite les unités.

Objectifs : - être à l'écoute de l'autre

- apprendre à donner un message clair

- apprivoiser un mode de communication non-verbal

« Balles de couleurs »

Descriptif : l'animateur envoie une balle imaginaire d'une couleur à quelqu'un en précisant de quelle

couleur est la balle. La personne qui la reçoit l'envoie à quelqu'un d'autre, toujours en précisant sa couleur. Plus tard, l'animateur introduit une ou deux balles de couleurs différentes qui s'ajoutent aux précédentes. Puis l'animateur demande à récupérer les balles pour les « ranger ».

Objectif : développer l'écoute et l'attention au sein du groupe

« Petit moteur »

Descriptif : Chaque personne prend une planchette de Kapla ou autre petit objet (le même pour tout le monde) qu'elle pose sur sa tête. Cet objet représente notre moteur. On se déplace et si l'objet tombe, on ne peut plus se déplacer et on doit attendre qu'une autre personne nous remette l'objet sur la tête. Et ce, pendant quelques minutes.

Objectifs : développer l'écoute et l'attention au sein du groupe et trouver sa place

« Compter le plus loin possible »

Descriptif : les participants se mettent en cercle, ferment les yeux et essaient de compter le plus loin possible. On ne peut pas être plusieurs à dire un nombre en même temps. Si c'est le cas, recommencer à zéro. Et une même personne ne peut pas dire deux nombres d'affilée.

Objectif : développer l'écoute et l'attention au sein du groupe