



Les ateliers tout un programme

Des outils pour découvrir une de nos actions

MA FARDE D'ANIMATEUR SCOUT

Ce cahier s'insère dans la "Farde de l'animateur scout". Il fait partie de la collection « Recettes de chez nous ».

Au générique de ce cahier, un scénario concocté par Marc, avec en seconds rôles quelques textes issus du 5^{ème} et d'autres revues scout, doublé par quelques idées de livres et revues (voir bibliographie en fin de cahier), mis en image et mixé par Catherine.

Janvier 2001



Dépôt légal D/2001/1239/3-RN05

*© Les Scouts ASBL
Fédération Catholique des Scouts Baden-Powell
de Belgique*

Rue de Dublin 21 -1050 Bruxelles

Tél : 02.508.12.00

Fax : 02.508.12.01.

Mel : lesscouts@lesscouts.be

Web : www.lesscouts.be

Visite d'un atelier

Que faire ? Mario ne sait plus. Ses Louveteaux ne sont pas vraiment doués pour le bricolage. Pour n'importe quoi d'ailleurs, dès que ça touche à l'art ou à la créativité.

C'est aussi l'avis d'Estelle. Apparemment, son atelier d'expression corporelle n'a pas marché des masses non plus !

Y a plus qu'à faire du foot, des grands jeux et des petits jeux, toujours des petits jeux.

C'est vrai quoi, plutôt bouger et se défouler que de voir Stéphanie baillant aux corneilles parce qu'elle ne sait pas quoi faire de son tas inerte de terre à modeler. Avec elle, pas de chance que ça bouge. Aucune imagination, cette fille. Oh, mais quand ils en ont, c'est pas mieux. Patrick, lui, s'est fort énervé. Il avait envie de construire un beau bateau, mais rien ne tenait : ni la cheminée, ni le gouvernail, ni le drapeau. Pas moyen d'attacher le tout d'une manière convenable. Alors ça a fini par un gros coup de poing. Comme un marteau. Et sa terre est redevenue aussi inerte que celle de Stéphanie. Et c'est là, monsieur le commissaire, que les boulettes ont commencé à voler...

Psst ! Hey psst Mario ! T'es-tu seulement demandé comment vous en êtes arrivés là ? Et si on refaisait un peu le tour de la préparation de l'activité ? La visite de l'atelier quoi !

Entre dans un atelier, quel qu'il soit : menuisier, mécanique, électricité, architecte, garage, sculpture... Qu'y vois-tu ? De la place ; des endroits pour travailler ; des étagères, des tiroirs ; des outils traditionnels mais aussi des spécifiques ; des plans, des dessins gribouillés, corrigés, annotés ; de la matière première ; des ébauches aussi, parfois ratées, des essais qui traînent dans les coins, preuves de la vie

de l'atelier mais aussi que tout ne marche pas du premier coup.

Pour que Pinocchio devienne un bout de bois vivant, il a fallu que Gepetto essaye, comprenne, analyse, assemble des idées et puis enfin crée. Quel artiste peut prétendre réussir dans un premier coup de poignet son premier chef d'œuvre ? Et toi, serais-tu capable de jouer du Gershwin la première fois où tu auras un piano sous les doigts ? Et ton petit Louveteau peut-il décemment réaliser quelque chose avec son bout de terre à modeler s'il ne sait pas la manipuler ?

Les quelques pages qui suivent ont pour objectif de t'aider à mettre sur pied une animation ateliers qui ne tourne pas, ni pour toi, ni pour tes scouts, au scénario catastrophe. Comme le menuisier ou le violoniste, pour apprendre une technique, il y a des marches à suivre, des outils, des astuces.

Mais regarder son rabot ou son archer en se demandant par quel bout les prendre ne les a jamais aidés... Tout comme laisser ton Louveteau mijoter devant son paquet de terre à modeler ne va pas le transformer, comme par magie, en Rodin ou en Michel-Ange.

Allez, ouvre ce coffre à outils. Dès que tu entends le bruit du rabot, tourne la page...

Qu'est-ce qu'il y a dans ce cahier ? Comment je m'y retrouve ?

Un atelier, c'est quoi au juste ?

page 6

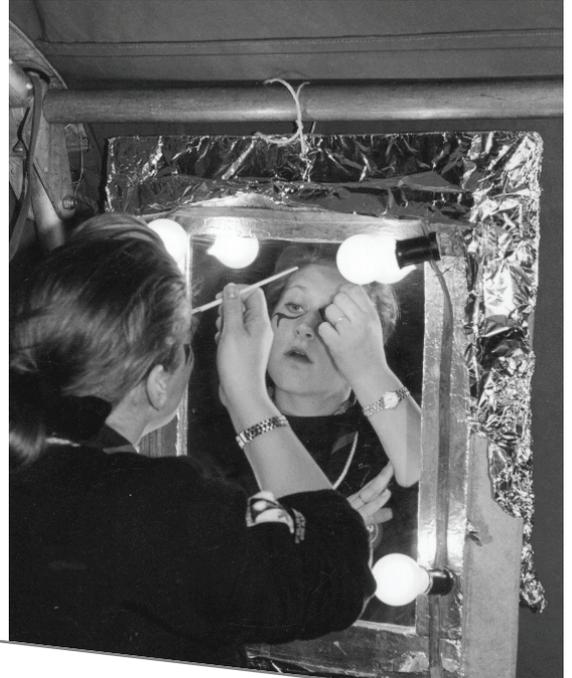
Un atelier, c'est un endroit où l'on essaie d'apprendre quelque chose, c'est un moment où l'on part à la découverte d'une technique.

À ne pas confondre avec un bricolage !

Un atelier, oui mais pourquoi ?

page 8

Un atelier peut être gratuit, nécessaire, utile ou encore à propos; les occasions d'en proposer à tes scouts sont multiples. Les ateliers te permettent aussi de leur offrir des apprentissages variés.



Un atelier, oui mais comment ?

page 10

Un mot d'ordre : un programme. Ses trois étapes ? Découvrir, reproduire et créer. Tu permets ainsi au scout de s'approprier vraiment la technique avant de se lancer dans la réalisation et de faire exploser sa créativité.

Trois autres balises : l'autonomie, l'aboutissement et l'originalité.

Mon truc en plus

page 14

Quelques astuces supplémentaires pour que ton atelier marche comme sur des roulettes.

D'abord, comment ouvrir l'imagination, la créativité des jeunes ? Doit-on leur proposer un modèle ? Les trois étapes du programme ont-elles la même longueur ? Combien de temps dure un atelier ? Répéter un atelier, intéressant ? Les scouts choisissent ce qu'ils veulent faire, réaliste ? Et quelle ambiance créer ?

Un atelier, c'est merveilleux

page 18

Cette animation permet aux scouts et aux animateurs de vivre de très chouettes moments en petits groupes, où des relations enrichissantes se développent et où des tas de découvertes peuvent être réalisées. Et toi, animateur, quel est ton rôle ?

D'une branche à l'autre

page 20

Quels types d'ateliers puis-je proposer à mes Louveteaux. Et à mes Éclaireurs ? Les Baladins, trop petits, et les Pionniers, trop grands ? Y-a-t-il un moyen d'organiser tout ça en unité ?

Quelques idées d'ateliers

page 22

Un peut de tout, en vrac mais non exhaustif. Agilité, expression verbale, corporelle, audio-visuelle, bricolage, techniques scouts, de travail, scientifiques, nature, cuisine...

Quelques idées de bricolages autour d'un thème.



Du matos de récup' à bon prix

page 33

Du carton, du maquillage, des verres à graver... Où trouver du matériel pas cher pour les ateliers ?

Un travail sans tache

page 34

Comment enlever les taches de colle sur le nouveau short en velours côtelé d'Antoine ? Comment nettoyer le local après une bagarre de peinture ? Et le tablier de maman, après les expériences culinaires ?

Des bouquins pour t'aider

page 36

Quelques exemples de bouquins qui peuvent t'aider à trouver des idées d'ateliers et à en construire le programme.

Un atelier, c'est quoi au juste ?

Découvrir une technique

Un atelier, en animation, c'est avant tout un endroit, un moment où l'on essaie d'apprendre quelque chose de précis, une technique : bricolage, expression verbale (théâtre, mimes) ou corporelle (danses, tours de magie, jonglerie), une technique de travail (peindre son local, construire un coin de patrouille...), préparer un badge (secourisme, cuisine, électricité...), des techniques scouts (brelages, carto...), des techniques scientifiques (astronomie, physique).

Mais pas n'importe comment : en s'amusant, en prenant du plaisir à le faire. Si ce n'est pas gai, si le scout ne se rend pas compte qu'il arrive à faire des choses, l'atelier ne sera pas très intéressant.

Ce que l'on va apprendre – les techniques – ce ne sont pas spécialement des trucs hyper

compliqués ou très poussés. Apprendre à jongler avec des foulards ou faire de la pâte à crêpe, c'est aussi intéressant que de construire une horloge-boussole-micro-ondes pour le local ou de faire de la plongée sous-marine dans les chutes du Niagara.

Simple ne veut pas dire bête et ringard. Simple ne veut pas dire qu'il n'est pas nécessaire d'utiliser une méthode pour approcher la technique.

Une autre perspective intéressante de l'atelier, c'est aussi de donner au jeune l'envie de le refaire chez lui, tout seul ou avec des copains, pour le montrer à sa petite sœur ou pour d'autres occasions toujours très bonnes (repeindre la cuisine de maman, réparer le bureau de papa...). Alors là, tu comprends qu'il faut absolument lui donner tous les outils possibles pour y arriver.

Technique ou bricolage ?

Atelier ne rime pas nécessairement avec construction d'un objet. Faire une animation « atelier » avec tes scouts, c'est leur proposer d'apprendre, en tout cas d'approcher et peut-être de maîtriser, une technique. Quelle qu'elle soit :

sport, électricité, cuisine, menuiserie...

Bien sûr, certaines techniques mènent à la réalisation d'un objet (faire des figurines en pâte à modeler, des marionnettes en fil de fer, des pizzas, une lampe pour le local...), mais ce n'est pas le cas pour toutes (jongler, mimer, chanter...)

Il ne faut donc pas confondre « atelier » et « bricolage ». Apprendre les rudiments de l'électricité, ce n'est pas la même chose que de réaliser une lampe de chevet. L'atelier cible d'abord la technique; c'est un moment où l'on s'arrête pour approcher cette technique. Une fois que le scout maîtrise cette technique, il peut passer à la réalisation d'un objet.

Ceci est valable pour toutes les techniques : par exemple, avant de faire un spectacle de



Un atelier, c'est découvrir une technique, quelque'elle soit. Pas uniquement un bricolage.





clowns jongleurs, il faudra approcher les techniques de jonglerie, de maquillage, de gestuelle... Avant de jouer une symphonie, il faut d'abord apprivoiser le piano...

Tu devras donc être conscient et faire comprendre à tes scouts que vous devez avoir préparé les « outils » avant de réaliser vos bricolages ou de monter vos spectacles. C'est une **étape préliminaire** qui prend la forme de l'atelier.



Ce n'est pas la première fois que ton scout touchera une guitare qu'il jouera comme Santana. Il lui faudra un peu de temps pour approcher la guitare.

Des techniques

Faire une lampe, c'est de l'électricité, de la menuiserie ou de la poterie pour la structure de la lampe, du collage pour assembler les morceaux... Mais pour faire l'abat-jour, tu pourras découper du papier, tisser, coudre ou encore faire un collage avec des morceaux de papier journal.

La réalisation d'un objet peut donc faire appel à plusieurs techniques. Ou, pour réaliser un objet, tu as parfois le choix entre plusieurs techniques. Et une même technique peut te permettre de réaliser différents types d'objets. Un autre exemple pour essayer d'y voir plus clair :

La sérigraphie peut être utile pour imprimer des rideaux, des décors, des costumes... Décorer un tee-shirt peut se faire grâce à de multiples techniques, comme la sérigraphie, les tampons (en caoutchouc ou en pommes de terre), la décalcomanie, les feutres, les perles...

Chef ! Chef ! Il est beau mon tee-shirt ?

Un des dangers que tu risques de rencontrer en proposant des ateliers, c'est le problème dit du « beau tee-shirt ». Voici une expérience « malheureuse » de ce syndrome, vécue en formation. Une expérience surtout malheureuse pour les formateurs de ce T1 !

Pour la plage ateliers, nous voulions faire découvrir aux animateurs des techniques nouvelles, sortant un peu des sentiers battus. Exit la pâte à sel, la pâte à modeler et autre plasticine. Parmi la dizaine de techniques proposées, une fait l'unanimité des animateurs : la sérigraphie. Cette technique permet d'imprimer le même motif sur du tissu et donc de réaliser des costumes, rideaux, décors, frises pour les murs... Plutôt que de réaliser

cette technique sur un vulgaire morceau de tissu, nous proposons de travailler sur un tee-shirt. En plus, ça leur fait un souvenir de la formation !

Oui, ça leur a fait un beau souvenir, mais pas à nous. Leur objectif en venant dans cet atelier était de « faire un beau tee-shirt », peu importe la manière. La sérigraphie, difficile à maîtriser du premier coup, a été vite abandonnée ; certain ne l'ont même pas essayé. Comme peintures et marqueurs étaient disponibles, ils ont « simplement » dessiné sur leur tee-shirt.

Un courageux animateur a quand même tenté l'expérience et a décidé d'écrire un mot sur son tee-shirt. Une fois l'opération terminée, il s'est rendu compte que le mot était à l'envers, ce qui est normal avec la technique de sérigraphie

(inversion du motif). Son commentaire : « J'ai raté mon tee-shirt. » Résultat : négatif. Alors que dans le cadre d'un atelier normal, cela aurait pu être un bon essai où l'on comprend mieux la technique, cela a été vécu comme un échec.

Animateurs et formateurs n'avaient pas le même objectif. Nous aurions dû mieux leur expliquer le but de l'atelier et aussi ne pas leur proposer – même involontairement – de passer directement à la réalisation d'un objet sans en maîtriser la technique.

En résumé : quel est l'objectif de l'atelier ? Approcher une technique en vue de la maîtriser avant de passer à des réalisations concrètes. Il faut que tous, animateurs et scouts, en soient conscients.

Un atelier, oui mais pourquoi ?

Des occasions multiples

Tu peux proposer à tes scouts un atelier dans plusieurs cas de figure. L'atelier peut être :

- ▶ **gratuit** : l'animateur propose un ou plusieurs ateliers où l'on apprend des techniques « pour le plaisir » (sans tomber dans le travers de la « technique pour la technique » qui passionne peu de monde);
- ▶ **nécessaire** : on va faire un spectacle et, pour les décors, on a besoin de savoir faire des sculptures en papier mâché ; ou bien, la troupe envisage



Pour préparer un projet « 4 heures cuistax », tu peux proposer : un atelier mécanique-réparation, un atelier conduite, un atelier « cuisine sucre lents », etc.



Un atelier permet aux jeunes Éclaireurs de se familiariser avec la carto. Avant d'être lâchés, « pour de bon », sur le terrain.

de faire des constructions compliquées au camp, quelques ateliers brelages et nœuds peuvent aider les plus jeunes ou inexpérimentés à se préparer ; ou bien, on a envie de retaper le local et on doit refaire l'électricité...

- ▶ **utile** : l'animateur propose un atelier parce qu'il sait que les animés en auront besoin après, lors d'un jeu par exemple ;

- ▶ **à propos** : c'est, par exemple, quand, lors d'un jeu, les Baladins arrivent dans un cirque déserté par ses clowns et acrobates qu'ils décident d'apprendre des techniques de jonglerie pour assurer le spectacle du soir, etc.

▶ ...

Une animation « atelier » s'utilise donc dans des tas de moments, d'animations, de lieux différents.

Des apprentissages variés

Les ateliers permettent aussi de faire appel à **des apprentissages, des types d'expression, des domaines très différents**, ce qui n'est pas négligeable si l'on veut offrir à chacun le moyen de s'exprimer, d'apprendre, de s'amuser, de découvrir des horizons insoupçonnés... Autant varier ! Des ateliers, il en existe dans une foule de domaines différents. Voici quelques exemples; cette liste n'est pas exhaustive.

- ▶ **agilité** : sports classiques (volley, basket, cross-golf), plus modernes (gymkhana en vélo, rollers, patinage sur glace, escalade), jonglerie (jongler avec des foulards, assiettes chinoises, houla-hop), acrobaties...
- ▶ **expression verbale (écrite ou orale)** : écrire une histoire, de la poésie, réaliser des affiches, une BD ; faire du théâtre, de





l'improvisation, chanter, conter...

- ▶ **expression corporelle :** mime, danses modernes, folkloriques, ethniques, tours de magie...
- ▶ **expression graphique :** dessin, peinture (aquarelle, gouache, fusain), gravure, graffitis, sérigraphie...
- ▶ **expression audiovisuelle :** photos, vidéo, diapositives, cinéma, radio...
- ▶ **techniques de « bricolage » :** collage, pliage, découpage, poterie, moulage, marionnettes, papier mâché, origami (pliage en papier)...
- ▶ **techniques de travail :** par exemple, pour retaper son local, construire un coin de patrouille (peinture, électricité, tapissage, menuiserie, couture...)

- ▶ **techniques scouts :** pour les constructions (nœuds, brelage, assemblages tenons-mortaises, monter une tente...), pour l'orientation (lire une carte, utiliser une boussole, utiliser les étoiles, utiliser la nature...), pour l'organisation (préparer sa valise, écrire une carte, éplucher des patates, cuire un rôti...), dans le cadre de la nature (herbier, chant des oi-

seaux, nourrir les animaux en hiver, les observer...)

- ▶ **techniques scientifiques :** mesurer le temps (qu'il fait) et le temps (qui court), mesurer la pollution, le filtre à eau, faire de l'électricité, le téléphone dans les tentes...
- ▶ etc.

D'autres idées te sont proposées pages 22 à 33.



Les ombres chinoises pour développer sa créativité, sa gestuelle, pour oublier sa timidité.

Découvrir son corps et sa créativité

Pour un projet, il faut parfois faire appel à plusieurs de ces domaines. Par exemple, pour raconter une histoire, on touche à l'expression (mime, diction, dessiner, bruitages...), à la mise en scène (masques, déguisements, diapositives, ombres chinoises, marionnettes, création des décors par ombres projetées, en frigolite...), etc.

La **dimension physique**, une des cinq dimensions qui articule l'être humain (avec les dimensions intellectuelle, affective, sociale et spirituelle) est au tout premier plan de l'animation « atelier ». Découvrir et accepter son corps, y être

attentif, développer ses cinq sens, ses réflexes, sa force, son agilité, sa souplesse, son habileté, son équilibre... Savoir maîtriser des outils et des techniques, créer en utilisant ses mains... Tout cela, tu peux le proposer à tes scouts dans le cadre d'ateliers. Par exemples : un bricolage qui nécessite du découpage, de l'assemblage ou du collage pour l'habileté manuelle ; la jonglerie pour l'agilité, la psychomotricité ; ou encore, du mime, de la course à pied, des jeux d'ombres avec les mains, du dessin... Bien sûr, les autres dimensions interviennent dans ces animations.

Grâce aux ateliers, tu peux aussi faire appel et développer la **créativité** de tes scouts, leur imagination, leur imaginaire, leur réflexion.

Assez ambitieux, non ? Il ne faut pas perdre de vue que les scouts sont là avant tout pour s'amuser. **Un atelier réussi, c'est avant tout un atelier qui plaît aux scouts.** Il faut qu'ils soient motivés : l'atelier doit les attirer, ne pas les lasser, ne pas les décourager en cours de route (attention aux projets trop longs ou dont on ne peut pas vivre la fin)... Alors, comment fait-on, en pratique ?

Un atelier, oui mais comment ?

On l'a déjà dit, on le répète et on le redotera encore : ce n'est pas la première fois qu'on touche un violon qu'on joue comme Vanessa Mae, ce n'est pas la première fois qu'on entre dans une voiture qu'on conduit comme Schumacher et ce n'est pas la première fois qu'on tient un pinceau entre les doigts qu'on peint comme Picasso.

Avant de maîtriser une technique, il faut l'apprendre, l'approcher, l'apprivoiser.

Lorsque tu construis une animation « atelier », garde à l'esprit que l'enfant doit devenir **propriétaire de son apprentissage**. Ne lui demande pas de maîtriser immédiatement la technique, laisse-lui le temps d'apprendre. Laisse-lui aussi apprendre ce qu'il a envie... Mais ça, c'est une autre histoire (pour en savoir un peu plus, avance de quelques pages : dans « Mon truc en plus », lis notamment le paragraphe « Les enfants choisissent »).

Un programme en 3 étapes

Afin de nous faciliter la tâche, rendons **l'apprentissage progressif**. C'est intéressant que le jeune commence par découvrir la technique que tu lui proposes. Il pourra ensuite reproduire pour vérifier qu'il a bien acquis tous les automatismes nécessaires. La porte lui sera alors ouverte, le moment sera venu de créer.

Découvrir : le jeune découvre peu à peu le domaine et s'approprie les outils et les

opérations de base. C'est un moment où l'on prend conscience des techniques utilisées pour arriver à des réalisations concrètes. Il s'agit de décomposer la technique en fragments, la réalisation en étapes et de permettre aux scouts de faire des essais, de tester les différents outils. Cette phase a donc un aspect morcelé ; on n'y réalise pas quelque chose, on teste.

Exemple : en terre à modeler, on peut réaliser des boudins qu'on coupera ensuite pour

obtenir des cylindres ; les détails dans une figure pourront être dessinés à l'aide d'un cure-dent, etc. Il est important que durant cette étape le jeune ait l'occasion de voir, essayer, comprendre. C'est donc bien le moment où chacun fait des petits essais "pour du beurre", on teste, on s'amuse et ce

n'est pas grave si ça rate ! Des petits exercices ou jeux permettent au scout de comprendre les techniques ou les moyens d'effectuer correctement les ateliers : c'est un peu comme un échauffement !

Reproduire : et si maintenant on associe les différentes opérations qu'on a découvertes pour en faire un tout ? Il faudra donc analyser, préparer puis assembler le tout afin d'obtenir une réalisation finale. Celle-ci peut être simplement la copie de ce que toi animateur tu auras proposé ou une adaptation. En tout cas quelque chose qui nécessite l'utilisation des différents apprentissages découverts.

Créer : place à l'imagination ! Maintenant que chacun dispose d'outils intéressants, on peut créer, réaliser les choses rêvées ou désirées. Une fois que la technique est comprise, qu'on peut la manipuler, on peut enfin créer quelque chose sans trop de risques de ne pas y arriver.



Découvrir la technique de la pâte à modeler, c'est par exemple se rendre compte qu'on peut réaliser des boudins, coupés en cylindre, pour former les parties des objets et personnages à réaliser.

Quelques exemples de découpage d'un atelier en 3 étapes

Voici quelques exemples d'animation « ateliers » réalisées avec des scouts et des animateurs. L'objectif n'est pas que tu les reproduises tels quels, mais de te donner quelques idées sur la manière de procéder, **d'établir ton programme**.

Jongleur de papillon

Il s'agit d'un atelier vécu lors du Balaboum Circus (rassemblement fédéral baladins, 1998), ainsi que lors de formations d'animateurs. En suivant les exercices de la fiche (voir l'illustrations ci-dessous), on passe par les trois étapes.

- ▶ d'abord découvrir : quelques petits essais de lancer de foulards ; il faut les prendre au milieu, avec un geste de la main particulier.
- ▶ ensuite reproduire : des exercices avec un foulard, puis deux, avec une difficulté croissante.
- ▶ pour finir par créer : ce n'est pas prévu dans la fiche, mais c'est arrivé

régulièrement lors des présentations de cet atelier ; les participants improvisent de nouvelles figures de lancer, que ce soit avec un, deux ou trois foulards, seul ou à deux, voire même en groupe. Une autre application de l'étape « créer » peut être la préparation d'un petit spectacle ou d'une démonstration.

Raconte-moi une histoire

Il s'agit d'ateliers vécus lors d'une animation régionale avec des Louveteaux. Le principe de l'animation proposée l'après-midi était de raconter des histoires. Pour cela, les Louveteaux pouvaient, avant de créer par groupe une histoire, passer par différents ateliers d'approche et d'entraînement.

Trois thèmes : l'expression (comment raconter), la mise en scène (déguisements, masques...) et les décors. Quelques exemples d'ateliers proposés :

Mise en scène – masques

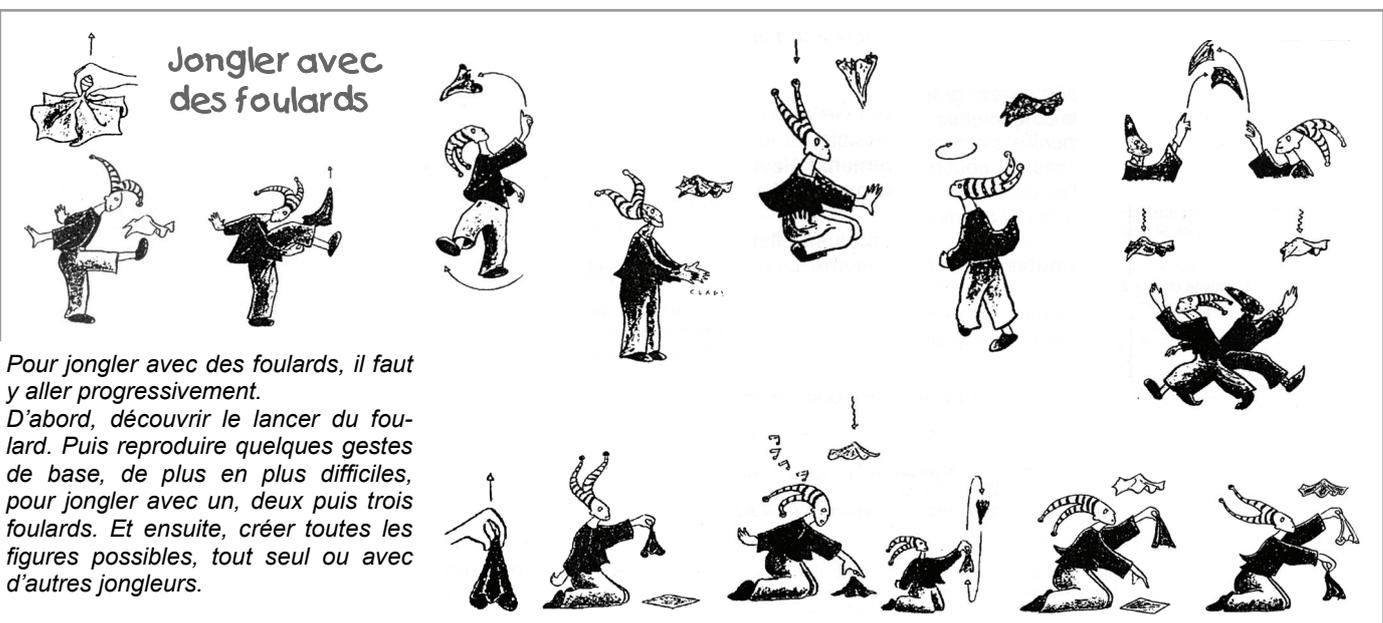
- ▶ découvrir les techniques de construction : pliage, agrafage, découpage pour postformer...
- ▶ reproduire : au départ d'exemples dans des livres, faire des masques (animaux...)
- ▶ créer : choisir les masques à réaliser pour ses personnages.

Mise en scène – dessiner des dias

- ▶ découvrir : avec des dias existantes, montrer et comprendre qu'on doit dessiner petit, faire des essais d'écriture aussi.
- ▶ reproduire : là on peut soit se donner une petite histoire et la faire sur dias, soit déjà travailler sur une histoire du groupe.
- ▶ créer : on finalise l'histoire, c'est une étape de toute fin d'atelier !

Mise en scène – ombres chinoises

- ▶ découvrir la technique : l'aspect lumière-forme-écran. Qu'est-ce qui se



passe si je suis loin ou près ?

- ▶ reproduire : essayer des formes (un lapin, un oiseau, un loup) et les faire deviner aux autres !
- ▶ créer : choisir des personnages, monter l'histoire. Des liaisons sont possibles entre les ateliers : après les ombres chinoises, les Louveteaux pouvaient compléter la découverte en passant dans l'atelier décors en frigolite.

Décors – avec des ombres

- ▶ découvrir. L'idée est de faire des décors en projetant des ombres sur un carton. Comprendre l'interaction de la lumière avec l'éloignement du sujet par rapport au décor, la netteté obtenue. Comment tracer sur le carton puis le colorier (différentes teintes de gris).
- ▶ reproduire l'image des différents personnages

intervenues dans la journée et d'un Louveteau, de manière à ce qu'on distingue bien les différences.

- ▶ créer : imaginer et faire le décor de l'histoire.

Voici encore **deux exemples** d'ateliers découpés en trois étapes, préparés à l'intention de Baladins.

Parole

- ▶ découvrir : articuler des chansons ou des comptines (exemples : Buvons un coup ma serpette est perdue ou AOIE).
- ▶ reproduire : répéter des phrases compliquées.
- ▶ créer : trouver une phrase compliquée, l'inventer et la faire répéter aux autres.

Grimace

- ▶ découvrir : que sait-on déformer dans le visage (yeux, bouche...) et comment peut-on les déformer ?

- ▶ reproduire : refaire les grimaces de l'animateur.
- ▶ créer : la plus belle grimace !

Deux autres exemples...

Escalade

- ▶ découvrir le matériel, la façon de s'en servir, quelques gestes de base pour grimper (et redescendre !)
- ▶ reproduire en suivant une « voie » indiquée par l'instructeur
- ▶ créer en trouvant sa voie face à une paroi.

Photographie

- ▶ découvrir le matériel, le fonctionnement de l'appareil, faire des tests sur la luminosité, le cadrage...
- ▶ reproduire des exercices imposés (portrait, paysage...)
- ▶ créer en cherchant ses propres sujets.

Etc.

Trois balises en plus

Chaque atelier est donc un tout, construit avec un vrai **programme** en trois étapes. Voici trois autres éléments qui peuvent t'aider lors de la préparation d'une animation « atelier ».

L'autonomie

Un des objectifs du programme de l'atelier, c'est de permettre aux scouts de devenir autonomes : en sortant de l'atelier, le jeune doit pouvoir fabriquer, utiliser ou inventer des choses lui-même. Évalue ton animation, ton programme en te posant la question : saura-t-il réutiliser

cette technique sans moi ?

Si l'objectif de l'atelier que tu proposes est de construire des beaux décors pour la fête d'unité ou de réaliser un beau pot de fleurs pour la fête des mères, autant que tu le fasses toi-même... Par contre, si ton objectif est que ton scout approche une technique et devienne autonome, tu le laisseras faire, tu l'accompagneras et tu accepteras que le décor ou le pot ne soient pas parfaits. Ça aussi, le scout doit en être conscient.

C'est sans doute plus motivant pour lui de mettre la main à la pâte plutôt que de te regarder montrer tout l'éclat de ton art et ta dextérité...

L'aboutissement

La technique pour la technique, ça passionne vraiment peu de monde. Apprendre, passer du temps, suer, essayer, réessayer, d'accord, mais c'est bien s'il y a quelque chose au bout : un bricolage, un spectacle, un local tout neuf, une balade en vélo, un échange... Voilà, on y est arrivé !

L'idée est que le scout comprenne qu'il doit passer par un apprentissage avant de réaliser quelque chose. S'il veut passer tout de suite à l'action ou que tu ne lui laisses pas le temps de faire ses armes, cela risque de tourner comme l'atelier de Mario, en bataille rangée de boulettes





de pâte à modeler.

Bien sûr, parfois, tu as un artiste en herbe qui te réaliseras un chef-d'œuvre dès que tu lui auras mis le matériel en main, mais il s'agit donc d'un enfant qui maîtrise déjà la technique. Qu'aura-t-il appris de neuf ?

Dans le même ordre d'idées, si tu réalises, par exemple, les décors de la fête d'unité avec tes scouts, il est dommage que ce soit ceux qui savent déjà peindre qui peignent tout... Qu'apprennent-ils ? Autant en profiter pour que d'autres approchent des techniques inconnues. Tant pis si les décors sont un peu moins beaux !

L'idée, c'est que les gosses apprennent quelque chose (en s'amusant bien sûr), pas qu'ils étalent leur confiture (« de toute façon, c'est toujours Michaël qui gagne le concours artiste ; normal, son père est peintre, »)

Oui, mais...

Bien sûr, bien sûr, tout cela est probablement plus facile à dire qu'à faire... mais ça vaut vraiment la peine d'essayer. Et, en procédant avec un minimum de méthode, tu donnes une chance à chacun d'y arriver et pas seulement au gars doué et à l'imagination fertile. Tout n'est pas dit. Il reste encore à organiser l'atelier dans le temps, à parler de sa durée, de sa répétitivité, du choix des enfants... En attendant la suite, tâche de préparer ton atelier en passant par les trois étapes. Pose-toi les questions qui te permettent d'y arriver : est-ce qu'ils vont découvrir les techniques ? Auront-ils chacun l'occasion d'essayer ? Mon exemple leur permet-il de mettre les techniques en pratique ?

alors... »)

L'originalité

La pâte à sel, une fois sur le camp, ça suffit. Le rouleau de papier toilette transformé en porte-crayon, déjà vu à la fête des pères... Propose des ateliers qui sortent des sentiers battus; tes scouts auront encore plus de plaisir à découvrir de nouveaux horizons. Pas de panique, il existe des tas de bouquins qui peuvent t'aider à trouver des idées. N'hésite pas à fouiller librairies et bibliothèques pour trouver les meilleurs livres techniques. C'est un domaine où le meilleur côtoie le pire (surtout le plus banal), mais tu auras vite l'œil pour découvrir les perles rares.



Tu trouveras dans ce cahier une série d'idées, pris comme exemple dans le texte mais aussi dans la partie Quelques exemples d'idées (pages 22-33). La partie Bouquins te propose quelques livres de notre bibliothèque ainsi que quelques conseils avant d'acheter un ouvrage (pages 36-39).

Ça roule pour Mario

Quelques semaines plus tard...

Ça y est, Mario s'est décidé à pousser à nouveau la porte de l'atelier. Il est entré dans l'antre magique des créateurs. Faut dire qu'Estelle l'y a un peu forcé. Quelques Louveteaux demandaient depuis un petit temps pour faire du patin à roulettes ou du roller-skate pendant une réunion... et Mario, c'est un spécialiste ! Alors de là à animer l'atelier avec Estelle, y avait plus qu'un pas. Mais cette fois-ci, ils ont préparé autrement.

D'abord, Mario avait amené une cassette avec des images sur le championnat du monde, puis des photos de son club. De même, il avait pu dénicher des protections et des patins pour que chacun puisse essayer. Ensuite, il a tout montré. Oui, mais petit à petit. D'abord comment on met les patins, les protections. Ils se sont bien amusés, on aurait vraiment dit des extraterrestres. Après cela, ils ont fait des petits exercices tout simples, pour l'équilibre, les gestes de base, qui sauvent parfois de la chute ou qui

aident à tomber mieux. Quand tout le monde était un peu plus à l'aise, ils ont dû faire le même parcours que Mario. C'était chouette aussi de voir qu'Estelle n'était pas très à l'aise non plus. Ça permettait au moins de dédramatiser certaines situations. Pour cette fois, ils en sont restés là.

Le samedi suivant, après un petit échauffement – rappel où chacun avait l'occasion de se remettre en mémoire les découvertes de la première fois -, ils ont effectué, toujours sous la conduite de Mario, des circuits et des exercices plus difficiles. C'était gai de voir que chacun, à son rythme, maîtrisait un peu plus que la dernière fois. Et puis ça a été au tour d'une sizaine d'imaginer des parcours que les autres devaient faire. L'après-midi a vraiment été chouette. Qu'est-ce que ça a passé vite. Mario s'est vraiment bien amusé aussi. Le voilà réconcilié avec les ateliers. Emballé, il imagine déjà un grand jeu en patins. Il a déjà le titre : retour vers le futur.

Mon truc en plus

Allez, encore quelques astuces pour que l'atelier tourne comme sur des roulettes, et aussi bien que Mario !

J'ai pas d'idée, chef !

Bien sûr, qu'on peut imaginer avant ! Mais pour créer, j'aurai besoin d'outils et il faudra bien passer par l'apprentissage (découvrir et reproduire). Et puis tout cela dépend de chacun. Certains ont l'imagination fertile, d'autres ont besoin d'un petit coup de pouce...

télé » ! Les laisser poireauter tous seuls pendant des heures à chercher des idées ne les aidera pas non plus. Tu peux leur proposer quelques **outils et jeux pour se mettre l'imagination en éveil**. Tu n'obtiendras sans doute pas de projet « clé sur porté »

Ce qui ne gâche rien, c'est que la plupart de ces techniques sont amusantes en elles-mêmes. Il s'agit cependant de bien expliquer aux scouts l'objectif de cette mise en jambes. Cette préparation ne doit pas non plus être tirée en longueur.



Quels personnages pourrait-on bien réaliser avec des éléments de la nature ? Il faut donner un petit coup de pouce à tes scouts : leur proposer l'une ou l'autre technique qui déroutent leur imagination, qui réveillent leur créativité.

Un exemple simple, c'est le jeu du « pays-ville-village ». On tire au sort une lettre de l'alphabet, par exemple « D » ; les scouts doivent trouver le plus d'objets qui commencent par D, le plus de personnages, le plus d'activités... Ainsi de suite avec quelques lettres de l'alphabet. Tu peux varier les questions à l'infini. Ce jeu est amusant, spontané et on obtient souvent des trouvailles surprenantes.

Multiplier les supports, les outils, les matériaux, c'est se donner plus de chance d'avoir des idées qui plaisent aux scouts et qui sortent de l'ordinaire. Tes scouts ont de l'imagination.

Une fois la technique découverte et les échauffements accomplis, tes scouts n'auront peut-être pas d'idées pour leurs réalisations. C'est sûr que si tu leur demandes : « Que voulez-vous faire ? » ; tu t'exposes (en exagérant un peu) à ce qu'ils te répondent : « Jouer au foot ou regarder la

mais tes scouts se seront déroutés l'esprit et ouvert l'imagination. Les idées les plus folles et originales risquent de fuser ; à toi d'aider tes scouts à choisir un projet réalisable. Mais qui sortira à coup sûr des sentiers battus... Et hop, un petit conseil pour décider de la suite des opérations.

Et comme on le dit : « Il y a plus dans deux têtes que dans une », si vous vous mettez tous ensemble, animateurs et scouts, à délirer sur des idées, vous en trouverez plus que si tu te creuses la tête tout seul dans ta chambre. **En plus, les scouts te glisseront des propositions qui traduisent leurs envies.**

Des techniques pour éveiller sa créativité

Voici quelques techniques qui peuvent aider tes scouts à trouver des idées de réalisation lors de l'étape créer.

Elles valent essentiellement pour des ateliers bricolages ou pour des ateliers d'expression corporelle, verbale ou audiovisuelle : quels personnages représenter, quelle histoire inventer... ? Elles s'appliquent plus difficilement à un atelier basket où il faudra trouver de nouvelles tactiques ou à un

atelier bosses et bobos où il s'agit de prodiguer tel type de soin (ou alors on imagine un grand concours de momie ?)

Certaines (en adaptant les questions) peuvent être utilisées pour choisir un type d'ateliers (pour cet aspect, on te conseille plutôt des techniques liées au choix d'un projet ; voir le cahier « Techniques d'animation au projet »).

Ces techniques peuvent aider les scouts à répondre aux questions du style « quels types d'objets, de personnages voulez-vous réaliser », « quelle histoire imaginez-vous »... Soit en répondant directement aux questions grâce aux techniques proposées, soit parce qu'elles dégourdissent suffisamment l'esprit pour trouver ensuite plein d'idées d'objets, de personnages...

Imagination en chaîne : on donne à chaque groupe une liste de 15 à 20 mots. Les scouts choisissent 5 mots, composent sur cette base une phrase. A partir de cette phrase, ils constituent une idée d'histoire. Chaque groupe la mime ensuite. Les spectateurs doivent noter ce qu'ils comprennent sur des fiches (situations, personnages...). Les fiches sont récoltées et l'on dispose maintenant d'une liste de mots plus importante qu'au départ...

Course-poursuite : un scout ou un animateur résistant à la course est le lièvre. Des papiers sont accrochés à ses vêtements ; sur ceux-ci sont inscrits des propositions d'activités, des mots, des phrases... Le lièvre court ; il s'agit de le poursuivre. Celui qui le rattrape et le touche peut prendre un papier. Après la poursuite, on se retrouve en petits groupes. On rassemble les papiers recueillis. On essaie de les combiner, d'associer les idées entre elles. On raconte une histoire à partir de tous les éléments recueillis de façon à aboutir à des propositions réalisables.

Balade : lors d'une promenade (retour d'un jeu, exploration...), chacun récolte des objets divers, insolites ou non. A la fin de la balade, on met les objets en commun. Chacun dit ce à quoi ils lui font penser, raconte une histoire où interviennent ces objets...

Cadavre exquis : un scout écrit une phrase sur une bande de papier, puis la replie de manière à ne laisser que le dernier mot visible. Il passe la feuille à son voisin. Le suivant écrit lui aussi une phrase, mais cette fois en tenant compte du dernier mot du scout précédent, qui apparaît encore sur la feuille, etc. A la fin, on lit les histoires complètes.

Déconographe : les murs sont recouverts de papiers. Dans une ambiance de « défoulement » collectif (choisir une musique d'ambiance remuante, faire un petit jeu qui réveille juste avant...), chacun écrit, dessine... sur le papier.

Coffre au trésor : dans un vieux coffre, on a rassemblé des objets très divers (magazines, déguisements, outils, ustensiles...). Chacun choisit dans le coffre un objet, un déguisement... A quelques-uns, on invente un mime ou une histoire qui tient compte des divers objets, personnages...

Overdose : sur un immense panneau, on rassemble des tas de photos évocatrices, des titres d'articles de magazines... Les scouts observent le panneau. Ils peuvent bien sûr piquer une idée sur le panneau, mais il y a gros à parier qu'il leur en viendra d'autres

Combinaison : douze mots numérotés de 1 à 12 (par exemple : italien, rose, lourd, ovale, beau, long...). On lance un dé, puis deux, pour obtenir deux mots. A partir de là, on cherche des choses qui possèdent ces deux propriétés. Par exemple : italien et long donnent spaghetti, fleuve Pô, pot d'échappement d'une mobylette...; ovale et lourd donnent ballon de rugby, hippopotame, monospace...

Dans le sac : mettre dans un sac un certain nombre d'objets de toutes sortes. On tire chacun un objet au hasard et on cite des thèmes, objets, personnages auxquels cet objet fait penser. Par exemple : une boîte de spaghetti peut faire penser (par associations successives) à l'Italie, la sauce tomate, le hachis, le bœuf, la tour de Pise, les gondoles, le football...

Un modèle ?

Dois-tu présenter un modèle aux scouts ? Bien sûr, cela les aide à mieux **comprendre** ce qu'ils doivent réaliser, mais cela ne risque-t-il pas **d'enfermer leur imagination** ?

Une solution est de présenter plusieurs modèles illustrant une technique, pourquoi pas aussi des modèles de **ratés** (réalisés par exemple lorsque tu as expérimenté toi-même la

technique). Cela te permettra notamment d'illustrer toutes les difficultés d'une technique, ses pièges mais aussi ses astuces.

Avec la division de l'atelier en trois étapes, on peut imaginer de présenter des modèles

comme exemples lors de l'étape découvrir ou reproduire. Pour l'étape créer, place à l'imagination ! Rien n'empêche que les scouts aient leurs « tests » à portée de main.

C'est également valable pour ce qui n'est pas bricolage.

Les tiers temps sont-ils toujours égaux ?

Difficile de rester concentrer pendant des heures sur un atelier. C'est surtout le cas pour les plus jeunes, mais tous, grands et petits, apprécieront que tu leur offres un moment de défoulement.

Il vaut mieux consacrer quatre fois une heure à un atelier, plutôt que de « traîner » les scouts pendant quatre heures d'affilée.

Le temps réparti entre les trois étapes de ton programme est variable. Parfois, découvrir va vite, une autre fois l'étape reproduire sera succincte.

La durée des étapes peut aussi être modulée en fonction des jeunes. Chacun est différent. Laissons donc chaque enfant expérimenter à son rythme les étapes de l'atelier. Ainsi, Stéphanie mettra peut-être du temps à entrer dans l'atelier (pour comprendre comment ça marche par exemple) mais une fois que le « franc sera tombé », elle ira très vite pour analyser et reproduire. Tandis que Patrick, lui, passera beaucoup plus de temps à l'assemblage.

Ce sera à toi d'observer et à être disponible au bon moment pour chacun. Chez Steph quand elle ne comprend pas, puis chez Pat pour l'aider à assembler. Ça, ce sont des moments chouettes d'animation, surtout en terme de relation !



La durée

C'est fort variable (une belle réponse de normand ça, non ?). D'abord en fonction de l'âge. Avec des Baladins, il est probablement très difficile de les tenir deux heures assis en pleine concentration pour effectuer une tâche minutieuse. Par contre avec des plus grands,

on imagine plus facilement une telle situation.

Malgré tout, n'oublie pas de proposer un **défoulement** de temps en temps. C'est une manière d'évacuer le stress, ou la nervosité due à une trop grande concentration.

Ça dépend du type d'atelier aussi. Apprendre à patiner (comme l'a fait Mario) peut prendre plus de temps dans

l'après-midi que l'atelier terre à modeler. Parfois, il vaudra mieux aussi l'organiser en **plusieurs séances**.

Plutôt que de passer quatre heures sur un atelier, on le découpe en quatre parties d'une heure ; cela permet à l'enfant ou l'adolescent de digérer son apprentissage. Cela lui donne aussi l'occasion de réessayer sans se lasser.

La répétition

Comme on est plusieurs animateurs dans un staff, une manière de faire intéressante, c'est de proposer **plusieurs ateliers** différents aux enfants. Ils ont alors l'occasion de tourner dans les différents ateliers.

Et c'est encore beaucoup plus chouette si **les ateliers sont totalement différents**, s'ils font appel à des apprentissages qui ne se ressemblent pas.

Là, c'est selon : on tourne le même jour dans tous les ateliers ou on les étale sur plusieurs réunions.

Les enfants choisissent

On a alors l'occasion de **répéter** parfois le même atelier. Parce que c'est gai de se rendre compte qu'on sait faire quelque chose.

Mais attention, veille dans ces cas-là à ce que l'atelier ne devienne pas ennuyant parce qu'il est la simple répétition du précédent. Apportes-y des **idées nouvelles, des perfectionnements, des créations en groupes**, etc.

Et dans le cas d'une répétition d'ateliers, c'est parfois un bon point de départ pour que les enfants puissent choisir, lors d'un petit conseil, quels ateliers ils ont envie de refaire. Ils deviennent alors un peu plus **acteurs de leur animation**...

Laisser le choix aux enfants, c'est l'occasion pour eux de trouver quelque chose qui les botte qui ouvre leur créativité, qui leur donne envie...



Veille à ce que chaque enfant soit bien installé, qu'il ait suffisamment de place, que le matériel soit à portée de main... Protège meubles et vêtements. Prévois aussi un moyen de se laver.

Certains enfants sont complètement bloqués une fois leurs mains salies...

L'ambiance

Tu peux utiliser un fond musical pour créer une ambiance agréable, pour que chacun soit bien, en tous cas le mieux possible.

Veille à ce que chacun soit bien installé, ait assez de place, du matériel en suffisance et pas à l'autre bout de la pièce. Il faut aussi que les scouts puissent se laver les mains, protéger leurs vêtements... Par exemple avec une vieille chemise mise à

l'envers (fais des stocks à l'avance). Certains enfants sont paralysés s'ils ont les mains sales ; prévois un moyen de s'essuyer ou de se laver les mains.

N'oublie pas **d'expliquer clairement le but** de l'atelier. Laisse du temps à chacun pour découvrir, reproduire, créer... et réaliser complètement son objet ou aller au bout de l'animation.

Un atelier, c'est vraiment merveilleux

La découverte

Les occasions de découverte sont multiples chez les scouts. Elles peuvent être **imprévues**. Tu peux en proposer à tes scouts **en fonction de leurs envies ou de leurs besoins**.

L'atelier, c'est un des nombreux moyens d'offrir des possibilités de découvertes à tes scouts. Raison de plus pour bien réfléchir à l'animation que tu vas leur proposer : une technique, un bricolage ou une réalisation, qui sorte un peu de l'ordinaire, qui les attire, qui leur apprend vraiment quelque chose de neuf, d'amusant, d'intéressant...

Tu choisiras un atelier en fonction de leurs besoins (par

exemple, pour les jeunes Éclaireurs, une préparation pour le camp : les nœuds utiles, comment faire du feu pour cuisiner...) ou selon leurs envies (par exemple, pour un projet de course de cuistax, les scouts pourront s'entraîner à le conduire, à le réparer, à se préparer physiquement...).

Le bivouac aide à **prendre conscience de ses découvertes**. Tes scouts auront des bivouacs bien chargés après des ateliers, surtout les plus jeunes qui se rendront plus facilement compte (pas plus que les ados, mais, pour eux, plus que d'habitude) des découvertes concrètes réalisées.

Le petit groupe

Ce type d'activités, c'est vraiment un lieu confortable pour te permettre de **développer des relations enrichissantes avec chacun** au sein d'un petit groupe.

Fonctionner en petit groupe lors d'une animation ateliers, ça paraît évident : les jeunes se sentent plus en confiance pour tester, tâtonner ; tu es plus à l'aise pour leur expliquer la marche à suivre, tu es plus disponible pour les aider, les encourager, les conseiller...

C'est agréable pour les jeunes et c'est aussi très gai pour toi. Rien de tel pour créer des relations cools et détendues.

La relation entre l'animateur et le petit groupe

Quelle est l'attitude de l'animateur pendant un atelier ? Que fait-il ?

Et bien, tu es là pour aider le scout à approcher la technique, à avoir confiance, susciter son imagination... Il s'agit de voir ce dont chacun a besoin (aussi bien le matériel, que les conseils, le petit coup de pouce, lui remonter le moral quand ça ne marche pas du premier coup...).

Lors des étapes découvrir et reproduire, tu seras très présent : tu leur montreras la technique, tu les guideras dans leur premier tâtonnement, tout en les laissant quand même expérimenter un

peu à leur guise. Lors de l'étape créer, si les deux premières se sont bien déroulées, tu seras sans doute plus un soutien qu'un acteur principal.

Laisse-lui le marteau, dirait l'autre. C'est comme ça : ce n'est pas l'animateur qui fait tout ! Retour à l'exemple des décors de la fête d'unité : tu laisses tes scouts les réaliser et tu acceptes qu'ils ne soient pas aussi beaux, aussi parfaits, aussi fonctionnels que si tu avais apposé ta patte d'artiste. Évidemment, rien ne t'empêche de mettre la main à la pâte : remonter la technique, donner un petit coup de main délicate, ou simplement participer à la réalisation avec tes scouts.

Tu peux aussi intervenir si l'atelier a pour objectif impératif la réalisation d'un objet : par exemple, pour un cadeau de la fête des mères, tu dois faire en sorte que chaque enfant reparte avec quelque chose. Si par contre, l'objectif de l'atelier est la maîtrise d'une technique, ton rôle est de faire en sorte que l'enfant y arrive.

Quelques conseils :

- ▶ tu dois avoir essayé la technique avant de proposer l'atelier. On ne te demande pas de la maîtriser mais de pouvoir accompagner tes scouts (pouvoir expliquer la technique, ses difficultés, le pourquoi des ratés...)
- ▶ tu dois oser toi-même dé-





Le rôle de l'animateur : proposer des outils et laisser agir.
Rends-moi la poêle !



couvrir de nouvelles techniques, même celles où tu ne te sens pas fort. Tu peux même proposer des trucs que tu as du mal à faire. Y'a aucune honte à dire à tes scouts « je ne sais pas bien faire ça » ; ben oui, toi aussi tu es un être humain, il ne faut pas être un surhomme pour être animateur. Si tu expliques bien la méthode, tes scouts pourront s'y essayer sans problème, peut-être même que certains y arriveront mieux que toi...

- ▶ tu participes à l'atelier, tu aides tes scouts, tu les encourages. Ce n'est pas facile de tenter des expériences, de faire des choses pour la première fois ; la tentation, c'est de fuir, de ne pas essayer. Ton message à tes scouts : « Allez, essayez, je suis à côté de vous pour vous aider. » N'hésite pas à dire que toi aussi tu as eu difficile au départ ; tes « ratés » en sont de bonnes preuves (garde bien tes pots de fleurs pas étanches, tes lampes clignotantes, ta statue en papier mâché complètement ramollie...).

- ▶ ça paraît évident : tu es disponible (pour expliquer, réexpliquer, donner un coup de main, encourager, etc.). Réexpliquer, ce n'est pas seulement répéter la même explication ; c'est dire la même chose mais avec d'autres mots.
- ▶ tu es motivé : l'atelier, ce n'est pas une activité bouche-trou. Tu ne plantes pas les gosses devant leur bout de terre à modeler en disant : « Allez, qu'est-ce vous attendez pour devenir sculpteur ! »
- ▶ tu n'as pas peur de laisser la parole aux scouts. Un petit gars peut aussi découvrir un autre moyen d'expliquer une technique, une autre manière d'assembler deux pièces... que celle que tu as proposé. Impeccable ! Permits-lui de l'expliquer aux autres. Même si ce n'est du tout la même idée que toi. Même si elle marche mieux que la tienne !

Et puis surtout pas de stress, il y en a qui resteront « clinches » toute leur vie, qui auront toujours deux bras gauches... Il y en a qui sont plus doués que d'autres, tu ne sais rien y faire. Sauf si tu varies le types d'ateliers pour offrir le plus de choix possible : il en faut pour tous les goûts, toutes les aptitudes, toutes les envies. Et peut-être que la petite Nadia Comaneci de la meute ne saura pas dans quelle main tenir son pinceau, alors que le Picasso de la troupe ne saura pas mettre un roller devant l'autre.

Si un scout bloque devant une technique, ne le stresse pas ; ça ne sert à rien de le bloquer encore plus. Il faut parfois prendre son temps, surtout que tout le monde va à une vitesse différente. On est bien d'acc' avec toi, dans ce cas-là et même si tu es dans un petit groupe, ce n'est pas toujours facile de gérer l'atelier. Mais si tu encourages tes scouts, si tu as confiance en eux, si tu les soutiens, y'a pas de problème, ils y arriveront un peu mieux.

D'une branche à l'autre

La continuité ?

Ça fait douze ans que je macrame !

Ferme les yeux un instant et imagine... Cette après-midi, pendant la réunion, les staffs ont prévu d'organiser des ateliers. Alors les Baladins se sont penchés sur un moteur deux-temps pour comprendre comment ça marche, tandis que les Pios, eux, apprennent à réaliser des plâtres pour garnir les tables.



Coordonner les ateliers dans l'unité ? Par exemple sur le thème du vélo, en proposant aux Baladins de faire des exercices d'équilibre, aux Louveteaux de découvrir le code de la route, aux Éclaireurs d'approcher des techniques plus pointues et aux Pionniers de monter un atelier de réparation.

Quoi ? J'exagère ? Ah, tu trouves aussi ! C'est vrai que c'est un peu « tiré par les cheveux ». L'objectif était de dire : « Ok, les ateliers, on a douze ans pour en faire, alors ce serait peut-être bien de **se coordonner en unité** pour que les choses se passent bien ! »

Dans notre méthode, nous avons des pointes éducatives propres à chaque section (chez les Baladins, je prends confiance ; chez les Louveteaux, vivre pleinement avec les autres ; avec les Éclaireurs, construire ensemble ; et au poste, s'engager). Ce serait chouette de coordonner l'unité pour que les ateliers prévus dans chaque tranche d'âge soient **un choix consciemment adapté à la pointe éducative**.

Comment faire ? Lors d'un conseil d'unité, vous listez ensemble une série d'ateliers réalisables. Place à l'imagination (hey, on vient de te donner des techniques en page 15). Ensuite, en petits groupes, vous répondez à la question : comment faire pour retrouver telle pointe éducative dans tel atelier, par exemple, le moteur deux-temps à la branche Baladins = je prend confiance ? Évidemment, pour certains vous ne trouverez pas grand-chose, par contre pour d'autres ce sera l'avalanche. Mise en commun.

Puis chaque staff de section choisit, en fonction des propositions, les ateliers à privilégier

avec ses gars et la pointe éducative. Le tour est presque joué. Et tu verras que pour une même idée d'atelier, on peut faire des tas de choses différentes, mais surtout adaptées à leurs âges.

Allez, referme les yeux un instant et imagine... Cette après-midi, pendant la réunion, les staffs ont prévu d'organiser des ateliers.

Alors les Baladins apprennent à rouler en vélo ou à faire du patin, du roller ou du skate au moyen d'exercices d'équilibre, de petits gymkhanas fastoches...

Les Louveteaux, eux, jouent en découvrant le code de la route et plus précisément, les règles applicables aux cyclistes. Après cela, ils apprendront les premières réparations élémentaires : un pneu, régler la selle, les freins.

Les Éclaireurs sont un peu plus loin et dans la technique aussi. Aujourd'hui ils se penchent sur les dérailleurs et d'autres techniques plus pointues. Ils sont motivés parce qu'ils savent que le hike, cette année, se fera en vélo.

Dans le fond de la cour, les Pionniers travaillent d'arrachepied. C'est qu'ils ont comme projet de retaper une série de vélos récupérés à gauche et à droite afin de réaliser une balade (et peut-être plus) avec les jeunes ados d'un centre pour réfugiés...

Quelles techniques les branchent ?

Mais qu'est-ce que je pourrais bien proposer à mes Louveteaux ? Et mes Éclaireurs, depuis le temps qu'ils sont aux scouts, qu'est-ce qu'ils n'ont pas encore réalisé ? Les Baladins, il y a vraiment moyen de faire des ateliers avec eux ? Et les Pios, ça les intéresse encore tout ça ?

Et bien oui, **il y a moyen de proposer des ateliers intéressants à chaque tranche d'âge**. Et ce dans tous les domaines différents, pour toutes les techniques, avec quelques adaptations bien sûr (on vient de te proposer une idée autour du vélo). Peut-être que les Baladins ne te suivront pas trop dans un rallye-rafting-rappel-pont de singe-marche aux azimuts, ni que les Pionniers adoreront picoter... Sans exagérer...

Un petit tour des branches pour éclairer ta lanterne :

- ▶ imaginer, créer, s'exprimer chez les Baladins, c'est super, on n'est pas trop nombreux ; rien de tel pour **prendre confiance et apprendre à s'exprimer**. Bricoler, colorier, peindre... ils adorent. Parfum de petite enfance et rêve de réalisations fabuleuses ! Les ateliers d'expression corporelle et verbale seront très appréciés : on imite des animaux, leurs gestes, leurs cris ; on apprend à chanter (ensemble) grâce aux chansons à gestes... On a aussi l'occasion de prendre confiance en son corps en exerçant son agilité.
- ▶ les ateliers pour les Louveteaux, ça c'est leur truc ! Leur habileté techni-

que s'affine, ils peuvent se concentrer de plus en plus longtemps, des tas de domaines les intéressent... Un lieu idéal pour mille découvertes. **Chacun apprend aussi à aider l'autre, à travailler en tenant compte du groupe** ; des ateliers de théâtre, de cinéma, d'expression corporelle (où il faut tenir compte de ses partenaires) peuvent y aider.

- ▶ pas d'atelier « bouche-trou » avec les Éclaireurs ; il faut que ça serve ! Les ateliers proposés doivent déboucher sur des **applications concrètes dans les activités vécues par les scouts**, que ce soit pour un projet, pour le camp, pour le local... ou pour le fun.
- ▶ on oublie les grands classiques avec les Pionniers. Il s'agit **d'explorer de nouveaux domaines**,



Des ateliers sur le thème du cirque permettent aux plus jeunes de découvrir, de développer et d'exercer leur agilité et leur créativité.

même hors des grands standards scouts, pour leur permettre de découvrir le monde qui les entoure, mais aussi qui ils sont et ce qu'ils aiment. Vive l'informatique, internet, les montages vidéos, les langues étrangères, l'artisanat d'art, le sport...



Les aînés apprécient d'explorer de nouveaux domaines comme celui des médias et de la communication. Un atelier internet, pourquoi pas ?

Quelques idées d'ateliers

Les types de classement peuvent être multiples : par type d'apprentissages, par thèmes, par étapes...

Nous avons choisi celui qui nous semblait le plus pratique, à savoir :

- les domaines généraux proposés en pages 8 et 9 ;
- un thème précis ou général, voire un projet ;
- les techniques qui peuvent y être mises en œuvre ;
- les réalisations concrètes qui peuvent être obtenues.

Certains projets touchent à plusieurs domaines ; nous les avons liés à celui qui est prédominant. Cette liste n'est évidemment pas exhaustive.

Va jeter un œil sur la bibliographie en fin de cahier.

Agilité

Course de cistax, 24h vélos, rallye mobylette, trottinette

- ▶ apprendre à rouler
- ▶ apprendre à conduire pour une course ou pour l'endurance
- ▶ se préparer (physique, vêtements...)
- ▶ apprendre à entretenir et réparer le matériel (chaîne qui déraille, pneu crevé, remplacer le pot d'échappement...)
- ▶ orientation et carto
- ▶ sécurité routière
- ▶ construire ses engins

Rollers

- ▶ rouler (exercices d'équilibre, obstacles...)
- ▶ protections
- ▶ match de hockey sur tarmac



Sports nautiques

- ▶ natation
- ▶ kayak (à mouler soi-même en polyester)
- ▶ voile
- ▶ planche à voile
- ▶ barque et rameur
- ▶ radeau (à construire soi-même)

Expression verbale

Histoires

- ▶ raconter des histoires (rechercher des contes populaires, apprendre à conter...)
- ▶ inventer des histoires
- ▶ mise en scène, décors et costumes
- ▶ créer des bandes dessinées
- ▶ créer un film qui raconte une histoire, un film d'animation, un montage diapos, un roman photos
- ▶ bruyé une histoire

Musique

- ▶ construire des instruments de musique
- ▶ apprendre à jouer de différents instruments
- ▶ constituer un orchestre
- ▶ créer des musiques

- ▶ chanter
- ▶ constituer une chorale
- ▶ créer des chansons



Rires

- ▶ créer et raconter des blagues
- ▶ créer des rébus
- ▶ monter un spectacle comique

Jeux de rôles

- ▶ apprendre à jouer
- ▶ créer des jeux de rôles

Sports de balle

- ▶ base-ball
- ▶ football
- ▶ basket
- ▶ corf-ball
- ▶ volley
- ▶ handball
- ▶ en créer de nouveaux

Sports divers

- ▶ escalade
- ▶ spéléologie
- ▶ hébertisme
- ▶ ski
- ▶ parachutisme
- ▶ équitation

Expression corporelle

Spectacle de clowns, cirque

- ▶ mimes
- ▶ gestuelle
- ▶ jonglerie (balles, foulards...)
- ▶ équilibre (équilibriste, trapèze, etc.)
- ▶ maquillage
- ▶ costumes
- ▶ techniques de clownerie
- ▶ grimaces
- ▶ présentation (pour Monsieur Loyal par exemple)
- ▶ mise en scène
- ▶ décors
- ▶ régie (son, éclairage)
- ▶ pop-corn et autres en-cas



Spectacle

- ▶ réaliser des spectacles
- ▶ créer des spectacles
- ▶ apprendre à les présenter
- ▶ apprendre à faire participer un public
- ▶ apprendre des techniques de représentation différentes comme le mime, le théâtre d'ombre, l'improvisation, le théâtre, le music-hall, le one-man-show, etc.
- ▶ maquillage, grimages
- ▶ costumes (vêtements, chapeaux et accessoires : fabrication, recherche de documentation, etc.)
- ▶ masques (plâtre, latex, etc.)
- ▶ décors (fond, mobilier, rideaux, accessoires, etc.)

- ▶ lumières et sons, régie, bruitages, trucages
- ▶ souffleur

Danses

- ▶ folkloriques
- ▶ modern jazz
- ▶ classique
- ▶ ethniques
- ▶ rechercher de la documentation ou des témoignages sur des danses traditionnelles
- ▶ apprendre des danses
- ▶ créer des danses
- ▶ réaliser les costumes

Marionnettes

- ▶ créer et réaliser des spectacles
- ▶ créer et réaliser les marionnettes suivant différentes techniques (fil, tige, etc.)



Expression graphique et audio-visuelle (communication, multimédias)

Photos

- ▶ faire des photos (quel appareil, quel film, comment cadrer, éclairage...)
- ▶ développer des photos
- ▶ construire un appareil photo
- ▶ faire un montage, le sonoriser, le présenter
- ▶ idem avec des diapos, cinéma ou vidéo

Dessin

- ▶ apprendre à dessiner
- ▶ illustrer une histoire, un conte
- ▶ réaliser des diapos ou des décors
- ▶ créer des bandes dessinées
- ▶ réaliser des fresques (par ombres projetées, techniques du graffiti et du tag, etc.)

Communiquer

- ▶ langue des signes
- ▶ morse
- ▶ sémaphore

- ▶ signes de piste et codes
- ▶ talkie-walkie
- ▶ téléphone de campagne
- ▶ réaliser un journal (écriture, illustration, mise en page, etc.)
- ▶ créer et animer une radio
- ▶ créer et animer une TV
- ▶ créer des pubs, une campagne d'affichage, de promotion pour l'unité, une fête, un spectacle, une activité, etc.

Ordinateur

- ▶ internet (visiter, créer un site, l'alimenter, etc.)
- ▶ approcher des programmes et les utiliser (pour réaliser des convocations, des programmes de fête, des livres, des bases de données de totems, de jeux, d'endroits de camp, etc.)
- ▶ créer un réseau
- ▶ jeux vidéos
- ▶ mail

Techniques de bricolage

Papier

- ▶ origami (avion, invitation, enveloppe, cadre, etc.)
- ▶ fabriquer du papier (couleurs, textures différentes)
- ▶ impression sur papier (pomme de terre, tampon en caoutchouc, etc.)
- ▶ réaliser des affiches, des cartes postales, des posters...
- ▶ papier mâché
- ▶ papier marbré
- ▶ collage
- ▶ découpage (pour réaliser des vitraux, etc.)

Impression

(sur papier, tissu, mur...)

- ▶ sérigraphie
- ▶ frise
- ▶ tampon (pommes de terre, caoutchouc, etc.)
- ▶ fresque avec projection dias
- ▶ pochoirs

Tissus

- ▶ tisser
- ▶ tapisserie
- ▶ broderie
- ▶ teinture
- ▶ couture
- ▶ impression

D'autres techniques comme :

Bougies

Plâtre (bandes plâtrées, plâtre sur frigolite, etc.)

Pâte (à modeler, à sel, etc.)

Sténopé

Pastillage

Pâte fimo

Mosaïque

Céramique

Gravure (sur bois, sur métal)

Peinture, coloriage, dessin (différentes techniques, différents matériaux, etc.)

Inclusion (résine de polyester), etc.

Techniques scouts (pour le camp, la vie quotidienne, dans la nature...)



Faire à manger au camp

- ▶ diététique (repas et menus équilibrés)
- ▶ économie (gestion des comptes, des achats, des stocks)
- ▶ faire du feu et cuire dessus
- ▶ matériel nécessaire et son entretien

Préparer le camp sous tentes

- ▶ choisir l'endroit de camp
- ▶ monter, installer (trouver le meilleur endroit) et démonter les tentes
- ▶ faire du feu (comment, avec quel bois, dans quel endroit ? Trucs et astuces)
- ▶ nœuds utiles
- ▶ carto et orientation de base
- ▶ préparer le coffre à outils, savoir utiliser et entretenir les outils
- ▶ construction (types de bois, assemblages, modèles...)
- ▶ se protéger des intempéries (de la drache nationale au soleil de plomb)
- ▶ confort et gadgets (hamac, sèche-vaisselle, etc.)
- ▶ moulin, barrage sur la rivière, radeaux, etc.

Bosses et bobos

- ▶ constituer une trousse de secours
- ▶ premiers soins

Techniques de travail

(pour son local, découverte d'un métier artisanal...)

Retaper le local

- ▶ peinture (murs, fenêtres, meubles, frises, etc.)
- ▶ menuiserie (meubles, portes, fenêtres, cloisons, etc.)
- ▶ maçonnerie (murs, cloisons, etc.)
- ▶ électricité (lampes, courant, installation sono)
- ▶ couture (rideaux, stores, séparations, recouvrement meubles, etc.)

Forge

Maréchal ferrant

Agriculture

Horticulture

Boulangerie

Ébénisterie

Jardinage

Plomberie

etc.



Nature (découvertes, jouer dehors...)

Balade de nuit

- ▶ établir le parcours
- ▶ se préparer (vêtements...)
- ▶ préparer quelques infos sur les lieux visités, sur les animaux qu'on risque de rencontrer
- ▶ se préparer à l'affût

Jardinage

- ▶ créer un jardin et une mare à côté du local ou dans le village
- ▶ entretenir des plantes pour le local
- ▶ jardiner pour la commune, la paroisse, des amis, nos hôtes au camp...
- ▶ faire un potager, puis cuisiner les légumes obtenus

Cabanes

- ▶ réaliser des cabanes de style différents (hutte, abri, cabanon, etc.), avec des matériaux et des techniques différentes (branches de noisetier, de sapin, rondins, paille, torchis, etc.)

Déchets

- ▶ gestion des déchets (les reconnaître, les trier)
- ▶ recycler
- ▶ faire du compost
- ▶ créer des poubelles de tri
- ▶ organiser une collecte et un tri dans au local, dans la paroisse, dans l'endroit de camp...
- ▶ utiliser des déchets pour bricoler des instruments de musique, des objets usuels...

Découverte

- ▶ trappeur
- ▶ moulage d'empreintes
- ▶ affût
- ▶ observer des animaux (oiseaux, insectes, mammifères), leur construire un refuge, un abri, les nourrir

- ▶ reconnaître les traces d'animaux, les chants d'oiseaux
- ▶ découverte de la faune et de la flore qu'il y a autour du local, dans la commune, dans l'endroit de camp...
- ▶ imiter les gestes et cris des animaux
- ▶ réaliser des instruments de musique avec des éléments de la nature; en jouer; faire un orchestre
- ▶ utiliser des plantes en cuisine, pour se soigner
- ▶ construire un traîneau, un skippy, un tape-cul, ou tout autre objet de glisse

Jouer dehors

Voici quelques jeux qu'on peut fabriquer soi-même pour apprendre ensuite à les utiliser, ainsi que quelques petits jeux classiques pour les temps libres

- ▶ cerf-volant
- ▶ échasses
- ▶ kawoun
- ▶ Balançoires (trapèze, corde...)



- ▶ hébertisme
- ▶ champignons, fruits sauvages...

Neige

- ▶ suivre une piste dans la neige
- ▶ luge, ski, pépète-ski
- ▶ construire un igloo
- ▶ faire des bonhommes de neige
- ▶ faire des boules de neige, une bataille
- ▶ réaliser un parcours hébert dans la neige
- ▶ patiner
- ▶ sculpter la neige
- ▶ construire des raquettes, puis les utiliser en promenade
- ▶ bilboquet
- ▶ parcours pour billes
- ▶ parachute
- ▶ appareil à bulles de savon géantes
- ▶ jeux de stratégie
- ▶ boomerang
- ▶ corde à sauter
- ▶ marelle
- ▶ élastique
- ▶ assiettes chinoises
- ▶ jeux de raquettes et de ballon en tous genres
- ▶ pétanque
- ▶ diabolo
- ▶ frisbee
- ▶ etc.

Techniques scientifiques

Météo et ciel

- ▶ construire une station météo : baromètre, pluviomètre, etc.
- ▶ observer les étoiles
- ▶ construire sa carte du ciel

Expériences et inventions scientifiques

- ▶ filtrer l'eau
- ▶ découvrir les propriétés (chimiques, physiques, etc.) de différents éléments (eau, air, huile, essence, etc.)
- ▶ découvrir les aimants et les champs magnétiques
- ▶ réaliser des potions magiques (encre magique, etc.)
- ▶ construire un planeur, un hélicoptère, une montgolfière, etc.; découvrir les propriétés de l'air et comment un engin peut voler
- ▶ idem avec l'eau et les engins flottants
- ▶ construire une chambre noire, faire des photos et les développer
- ▶ construire un engin roulant
- ▶ construire une lampe
- ▶ démonter et reconstruire un moteur
- ▶ construire une radio
- ▶ construire un zootrope
- ▶ construire un cadran solaire



Des idées d'ateliers

Autres ou mixtes

(Ce qui n'est pas ailleurs; quelques idées de thèmes)

Repas de fête

Pour une fête d'unité, une veillée de fin de camp, des totémisations, une fête d'accueil et de départ, un anniversaire, ou simplement par plaisir...

- ▶ établir les menus (diététique, budget, âge et goûts des invités, thème, etc.)
- ▶ apprendre les goûts
- ▶ préparation des plats
- ▶ décoration de la table et du local (dresser la table, nappes et serviettes, réalisation de sets, etc.)
- ▶ ambiance (musique, lumière, etc.)

Voir aussi pages 30 et 31.

Plats ou ingrédients

à cuisiner

- ▶ bonbons
- ▶ biscuits
- ▶ massepain
- ▶ chocolat
- ▶ pain
- ▶ pâtisseries et desserts
- ▶ glaces, glaçons et sorbets
- ▶ pizzas
- ▶ pâte à chou, à brioche, brisée, feuilletée, génoises, cake, etc.
- ▶ quiches
- ▶ thé

- ▶ café
- ▶ cocktails
- ▶ bière
- ▶ limonade
- ▶ cuisine créative

Préhistoire

- ▶ tailler des silex
- ▶ faire du feu
- ▶ construire et utiliser un propulseur
- ▶ peinture dans les cavernes
- ▶ costumes (fausses peaux de bête, os pour chiens, impression tâche de sang)
- ▶ fabriquer des cabanes et des abris

Il existe au moins deux préhistosites en Belgique où tu pourras trouver pas mal d'infos et d'idées. (Ramioul et Aubechies).

Jeux de société

- ▶ apprendre à jouer à différents jeux
- ▶ les fabriquer
- ▶ en créer

Magie, prestidigitation

- ▶ apprendre des tours
- ▶ en inventer
- ▶ préparer un spectacle

Spectacle de cirque

- ▶ monter les tentes, construire des bancs
- ▶ faire la pub du spectacle par des affiches, une parade (sans oublier le char !)
- ▶ jongleries différentes (balles, foulards, etc.)
- ▶ équilibrisme (trapèze, marcher sur un fil, monocycle, marcher sur une balle géante, etc.)
- ▶ maquillage, costumes
- ▶ fabriquer pop-corn, chocos...
- ▶ régie
- ▶ animaux : à défaut d'en dresser, les imiter (démarche, cri, tours, costumes, etc.)
- ▶ différents clowns (triste...)
- ▶ M. Loyal (présenter le spectacle, motiver le public)

Quelques idées en images (bricolages et techniques autour de thèmes plus ou moins classiques)



Passes-boules

Une cible pour l'intérieur ou l'extérieur à fabriquer avec un grand morceau de carton, de la gouache et quelques restes de papier crépon. Les trous ont deux à trois fois le diamètre des balles. Différents décors sont possibles : les trous peuvent devenir yeux, bouche et nez d'un monstre, d'un animal, d'un clown, etc.



Croquet

Des gabarits aux formes d'animaux, de personnages rigolos. Les « arceaux » sont découpés dans du contreplaqué puis décorés avec de la peinture acrylique.



Tangram

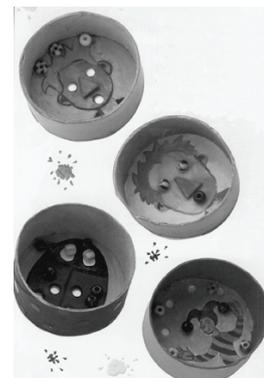
Mini pour jouer sur le coin d'une table ou maxi pour jouer dans la cour. En carton de couleur ou en contreplaqué à peindre.

Jeux et jouets

Une chouette malle à friandises pour le local, à emmener également au camp pour s'éclater pendant les temps libres et les moments creux ? Pourquoi pas !

Un mot d'ordre : rassembler tous les petits jeux classiques ou moins que l'on a sous la main ou que l'on peut déguster à prix sacrifiés dans les solderies.

Autre astuce : créer ses jeux et jouets soi-même. Et hop : deux ateliers sont sur pied. Un pour construire et créer ses jeux; un deuxième pour apprendre à en jouer. L'étape « création » fait même souvent appel à plusieurs techniques qui donnent lieu à tout autant d'ateliers.



Mini-perles

Des petites boîtes à réaliser avec des tubes en carton (papier wc), décorées selon le principe du passe-boules. Le jeu consiste à placer les perles (5 mm de diamètre) dans tous les trous à la fois.



Domino

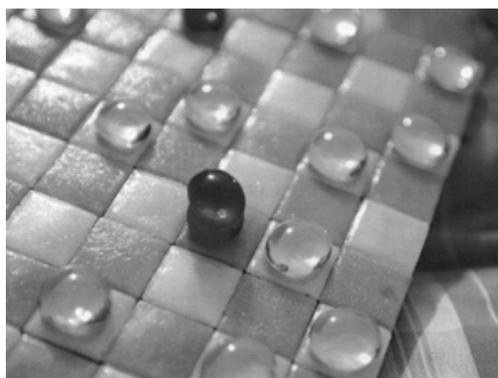
Comme le tangram, il peut être de poche ou géant. Carton ou contreplaqué. La décoration peut être dessinée et peinte. Plus comique pour la version mini : utiliser des boutons, graines diverses, etc. Dans la version gourmande, on utilise des biscuits ou des craquottes parsemées de smarties et de chocolat.

Quilles

Version light avec des balles de ping-pong et des petites bouteilles de plastique décorées à la peinture acrylique.

Version plus solide avec des grandes bouteilles de plastique remplies d'un tiers de sable. La décoration est réalisée avec du papier mâché peint.





Dames

Une mosaïque avec un carreau de faïence de 20 cm sur 20, 50 carreaux de pâte de verre d'une couleur et 50 d'une autre (2 cm sur 2), deux sacs de billes plates (deux couleurs assorties aux petits carreaux).



L'île aux animaux

Le principe de ce jeu ressemble à celui du jeu de l'oie : les joueurs (max. 5) avancent à l'aide d'un dé sur un parcours vers une île, parsemé de pièges (îles intermédiaires où il faut s'arrêter pour explorer, vagues, barrières de corail, bancs d'algues qui freinent la route, etc.).

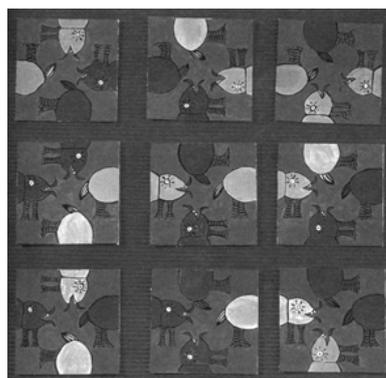
A réaliser sur un grand morceau de carton décoré de papiers colorés. Personnages décoratifs et pions sont réalisés en pâte à sel.

Différents ateliers sont possibles : pâte à sel, peinture, découpage de papier, création d'histoires pour trouver un nouveau contexte au jeu (adapté au thème du camp), etc.



Pictodominos

56 rectangles de 8 cm sur 4 à découper dans du carton d'emballage épais (carton alvéolé de 0,5 cm d'épaisseur), deux rectangles collés l'un sur l'autre pour obtenir 26 dominos. Peins 4 dominos dans chacune des 7 couleurs (peinture acrylique). Invente des pictogrammes à tracer au feutre blanc.

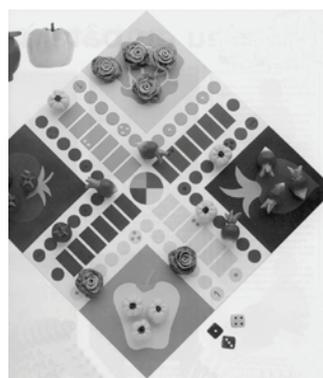
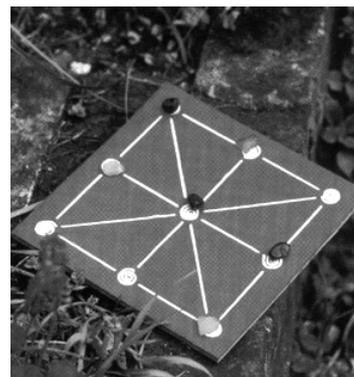


Puzzle casse-tête

Les 9 pièces sont réalisées à l'aide de carton blanc (éventuellement alvéolé). Le personnage à trois couleurs différentes. Les pièces peuvent être vernies pour prolonger leur utilisation.

Morpion

Un carré de carton épais (20 cm sur 20) et six petits cailloux ou boutons de deux couleurs différentes. Le but du jeu est de réussir à aligner ses trois pions tout en empêchant l'adversaire d'en faire autant.



Les petits légumes

Sur le principe du jeu des petits chevaux.

A réaliser avec du carton, du papier de couleur, de la pâte fimo ou de la pâte à sel pour les pions.

Jeu de mémoire

Deux rectangles de carton épais de 30,5 cm sur 39,5. Découpe 48 carrés de 4 cm de côté dans du papier blanc; dessine 24 paires de motifs identiques. Découpe une grille de carrés de 4 cm de côté dans un des deux rectangles. Colle les dessins sur une face des carrés de carton, un petit bout de carton sur l'autre face. Le but du jeu est de retrouver le plus possible de paires. Soulève deux carrés à la fois, et, s'ils ne sont pas gagnants, recache-les jusqu'à ce que toutes les paires soient découvertes.





Piñata surprise

Elle est réalisée à l'aide d'un ballon de baudruche recouvert de papier mâché, peinte et décorée. Fraise mais aussi tomate, tête de clown, poule, poisson, planète... Elle est remplie de bonbons; la briser, les yeux bandés, pour récolter son trésor. Pour une fête d'unité ?

Atelier : papier mâché, peinture, décoration mais pourquoi pas aussi un atelier pour cuisiner les bonbons.



New York s'effondre

Le principe du jeu de massacre, mais à la place des classiques boîtes de conserve, des boîtes en cartons de tailles différentes. A décorer selon de multiples techniques. Des points peuvent être attribués aux éléments des buildings en fonction de leur

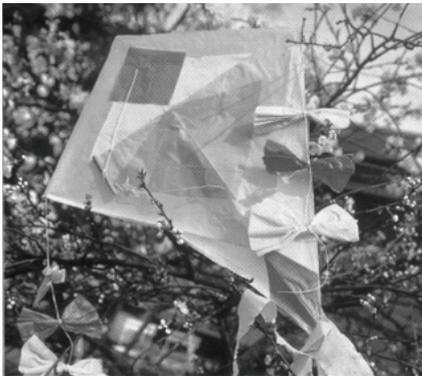
Pêche aux canards

Pour les plus jeunes. Une petite piscine en plastique ou une grande bassine, des cannes en bambous ou des baguettes, et des canards. Ceux-ci peuvent être des jouets en plastique de bain (entourés d'un fil de fer terminé par une boucle sur le dessus) ou être réalisés dans du polystyrène (un carré ou un rectangle pour la base; une étoile, un poisson collé sur la base et muni du crochet).



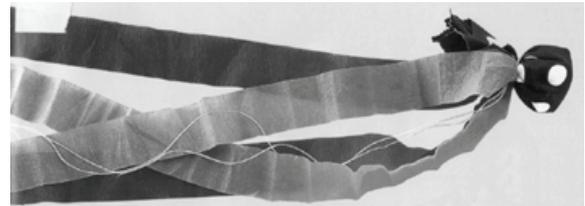
Manche à air

Une grande enveloppe de papier kraft, du papier crépon, de la peinture, un mètre de fil de fer moyen, de la ficelle... Voilà les éléments de base pour réaliser une manche à air. Les décorations possibles sont multiples et peuvent prendre la forme d'un poisson, d'un chat, d'un serpent... ouvrant tout grand leur bouche !



Cerf-volant

Pour ce modèle de base, tu as besoin de papier de soie, de papier crépon, d'un bambou de 60 cm et d'un de 50, et bien sûr de ficelle. Des modèles plus compliqués et plus perfectionnés existent.



Étoile filante

Un carré de tissu de 25 cm sur 25 dans lequel tu déposes un verre de sable ou de riz. Noue le tissu avec une ficelle de 60 cm. Fixe des bandes de papier crépon avec de la ficelle de cuisine.

Pour lancer la fusée, tiens-la par la ficelle et fais-la tourner au-dessus de ta tête 4 ou 5 tours puis lâche-la. Attention aux fenêtres ! Une cible ou un goal est imaginable.



Parachute

Il te faut une chute de tissu de 30 cm sur 30, de la cordelette et un petit personnage.

Autres idées

Une foule de jeux de table et de société peuvent être réalisés par les scouts (Stratégo, Echecs, Jeu de l'oie, Puissance 4, Qui est-ce ?, 7 familles, etc.). Imagine un jeu d'échec sur le thème de l'Égypte, un jeu de l'oie sur la préhistoire, les petits chevaux au temps des chevaliers, etc.

Tous ces jeux peuvent aussi presque tous être transformés en version mini pour jouer sur le coin de la table ou en version maxi pour jouer dans la cour du local ou sur la pelouse autour du gîte.

Va jeter un coup d'œil au cahier *Se marrer dehors*. Il contient un chapitre consacré aux jeux d'extérieur que l'on peut fabriquer soi-même.



Sets de table

Du film rhodoïd (60 cm sur 45 par set), scotch transparent. Découpe deux rectangles de 30 cm sur 45 dans le film, enlève le film protecteur et répartis graines, lavande, cailloux, pigments, sable, papier découpé, etc. Referme et colle soigneusement le set. Autre option : colle des feuilles, du blé, du papier coloré sur un morceau de carton rigide.

Une autre idée pour la fête d'unité : un set de tables avec des publicités (qui sera sans doute plus vite et mieux lu qu'un programme). Ateliers possibles : graphisme, publicité, dessin, calligraphie, informatique, etc.



Lampions

Du papier de couleurs, du papier vitrail, de la colle et de la ficelle pour des lampions qui prennent toutes les formes d'animaux.

Du papier de soie, du fil de fer et des boîtes à fromage pour des lampions ronds ou carrés.

Des bougies chauffe-plats pour illuminer le tout.



Repas de fête

Fête d'unité, souper-dias, repas de fin de camp, de week-end, goûter de Noël, dîner d'accueil ou d'au-revoir, les occasions de préparer un repas de fête sont multiples. Complicé de mettre les petits plats dans les grands ? Inaccessible aux scouts ? Pas vraiment. Tu peux leur proposer une foule d'ateliers, qu'il s'agisse de cuisiner pour ce grand jour ou de préparer une décoration d'enfer.



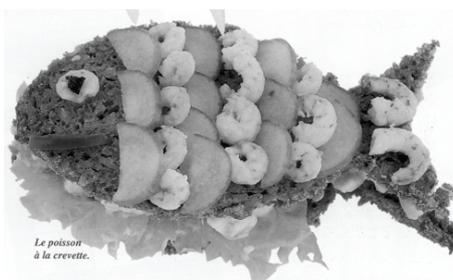
Anneaux de serviette

Peu de matériel pour ce bricolage : de la pâte à sel et de la peinture acrylique. Des anneaux en forme de poire, de pomme, de fraise mais aussi de tomate, de citrouille (pour Halloween), de tête d'animal, etc. Tu peux réaliser des anneaux en suivant plein d'autres techniques, même les plus imaginatives (en fonction d'un thème : du blé pour un buffet campagnard, de la guirlande pour Noël, etc.)

Cuisine créative

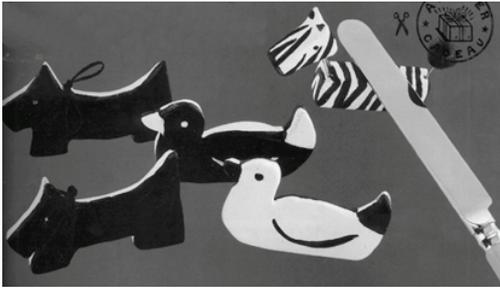
Un repas de fête, c'est l'occasion de 1001 ateliers cuisine. De l'apéro au dessert, en passant par les entrées, potages et plats de résistance. Même les simples repas-sandwiches peuvent prendre des couleurs.

Par exemple le petit pain rond aux oreilles en concombre, le fishburger aux écailles crevettes ou le Maya l'abeille aux ailes d'Edam et aux yeux tomates-cerise...



Vaisselle décorée

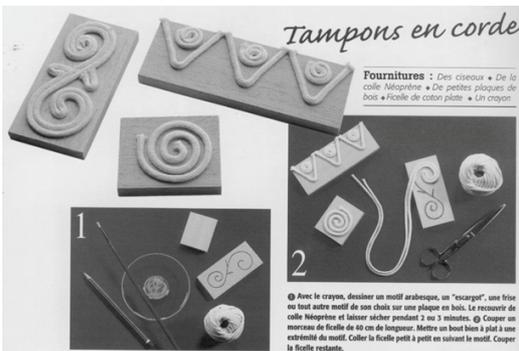
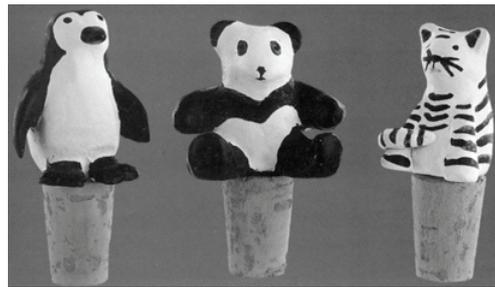
Vous avez un stock d'assiettes blanches ou unies dans le local ? Des formes différentes ? Une razzia dans une brocante ? Personnalise les assiettes pour une occasion spéciale ou aux couleurs de ton unité en les décorant de motifs peints. Veille à utiliser de la peinture céramique, ou en tout cas de la peinture qui ne part pas au lavage. De toute manière, elle ne doit pas être toxique.



Porte-couteaux et bouchons

A réaliser en pâte à modeler durcissant à l'air ou en pâte à sel (à vernir) et à décorer avec de la peinture acrylique. Tu as également besoin de fil de fer pour l'assemblage, ainsi que de bouchons de liège et de colle.

Cela peut être un chouette petit cadeau que les invités au repas de fête peuvent reprendre chez eux. Ou, éventuellement, à leur vendre pour se faire un peu d'argent de poche.



Papier recyclé

Les scouts peuvent réaliser eux-mêmes du papier qui leur servira pour les invitations, menus, programmes, sets de tables, etc. Ils peuvent être décorés, par exemple à l'aide de tampons qu'ils auront fabriqués eux-mêmes (ici, avec des petits blocs de bois et de la grosse ficelle). Rayon papier, l'origami, technique de pliage, peut servir pour les enveloppes, invitations, menus, porte-noms, etc.



Carte de vœux

Originale la carte de vœux qu'on envoie aux parents et aux amis de l'unité : chacun met sa tête dans un trou dans un grand décor qu'on aura fabriqué et on prend une photo du groupe.

Autre manière sympa de souhaiter ses bons vœux : la cassette sur laquelle les scouts auront enregistré chants, histoires et petits mots. Ateliers possibles : chants, contes, etc.



Verre décoré

Les verres peuvent aussi recevoir leur lot de décoration, qu'ils servent de vases, bougeoirs et évidemment de verres. Ils peuvent être agrémentés de perles, papier de soie coloré, peinture, etc. Et un tour en brocante pour se constituer un stock de verres qu'on gravera selon les occasions et au nom de l'unité !



Nominettes

Très simples à réaliser les petits papiers en carton qui porteront le nom des invités. Ici, en forme de sapin pour la Noël. À l'intérieur, un petit mot personnel peut être inscrit pour chaque convive.



Toutes ces réalisations peuvent se décliner en fonction de thèmes (campagnard pour le repas de fin de camp, Noël, Halloween, Pâques, anniversaire, en fonction du thème du camp, etc.)

Comme les bouchons et porte-couteaux, certains objets peuvent être offerts aux invités en fin de repas ou vendus.

D'autres ateliers sont possibles, comme de l'art floral (avec fleurs naturelles ou à réaliser en papier crépon), du pliage de serviettes, etc.



Coussin ou chaise personnalisée

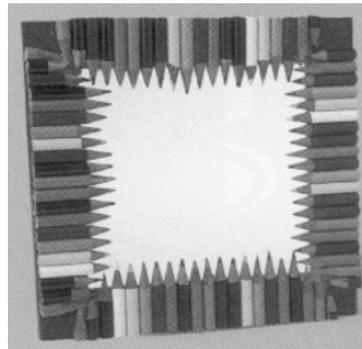
Au revoir ami Baladin, voici un coussin décoré spécialement pour toi avec notre ami Cheeseburger. A garder en souvenir de notre coin lecture. Ateliers couture, découpage, etc.

Bienvenue chez nous ! Et comme on sait que tu aimes les dauphins, on t'a préparé une chaise toute bleue et décorée de ton animal-fétiche. Ateliers possibles : réparer, poncer, peindre la chaise, dessiner, etc.



Cadre

Un cadre avec la photo du groupe comme souvenir du dernier camp, un cliché de la fête des passages, etc.



Le cadre peut être décoré avec des éléments de la nature, ou, comme ici, avec des crayons de couleur (pour un artiste !).

Un cadre-tableau peut également être confectionné avec du papier découpé, ou avec des éléments de la nature (par exemple, du sable et des fougères de la plage pour réaliser un souvenir du dernier camp à la mer).

Accueil ou départ

Dire bonjour ou au-revoir, ça ne s'improvise pas. Ça se prépare, ça se travaille, ça se signole. Le point culminant de ces démarches, c'est souvent l'occasion d'une petite fête. Et qui dit fête dit cadeau. Voici quelques exemples de petits cadeaux qui peuvent faire plaisir et qui peuvent être personnalisés en fonction du « petit nouveau » ou de « l'ancien mais néanmoins ami ». Tu en trouveras davantage et avec plus d'explications dans le cahier *Cadeaux sympas*.



Cahier

A personnaliser en fonction du destinataire ou en fonction d'un thème.

Ateliers possibles : fabriquer son papier recyclé, reliure, découpage, collage, coloriage



Tissus

Foulards peints selon diverses techniques (ici, à la couleur Sétacolor à laisser imprimer au soleil).

Confection de sacs à broder ou à décorer par la technique du transfert.



Souvenirs utiles

Un réveil bon marché entouré de pâte à modeler en forme de soleil et peint à l'acrylique. Pour les retardataires ou les lève-tard ?



Un miroir soutenu par un ours en papier mâché. Pour les coquets ?

Ces cadeaux utilitaires peuvent revêtir toutes les formes, personnages, animaux, en fonction des destinataires.



Dumatos de récup' à bon prix

La malle bricolages

Avant tout, il s'agit de bien gérer sa malle bricolages. **Est-ce qu'on investit à court, moyen ou long terme ?** C'est vrai que cela dépend du type de matériel : cela vaut peut-être la peine de faire un petit stock de papier collant, tubes de colle... mais pas d'un matériel pour un bricolage très spécifique (qu'on risque de ne pas refaire ou réutiliser très vite) ou d'un matériel périssable ou qui s'altère avec le temps

(comme la terre à modeler).

Cela dépend aussi des **conditions de conservation** : pas de terre à modeler dans un local très sec, pas de réserve de papier dans un local humide... Cornélienne aussi la question pour certains objets courants : les ciseaux, on achète des bons qu'on risque de perdre ou des bons marchés qui risquent de casser dès la deuxième utilisation ? Sans doute faut-il trou-

ver un juste milieu. Les staffs peuvent aussi se poser la question d'une malle commune, d'achats groupés...



Un mot d'ordre : ré-cu-pé-rer

Quelques bonnes adresses et astuces récup' :

- ▶ les **solderies** (diverses, décoration, tissus...) : il est intéressant de faire régulièrement le tour des solderies pour emmagasiner des stocks de papier collant (cinq rouleaux pour 20 francs), de feutres (30 marqueurs couleurs pour 80 francs), de pinceaux, des ciseaux, de la colle...
- ▶ pour les **tissus**, des magasins spécialisés offrent des coupons à prix très bas (surtout quand la couleur ou la matière ne nous importe pas).
- ▶ les magasins de **seconde main** (vêtements pour déguisements ou pour se protéger...).
- ▶ les produits de maquillage peuvent être récupérés dans les **parfumeries**, **drogueries** (tubes de rouge à lèvres cassés, ma-

tériels de démonstration entamés). Voir s'ils n'ont pas de produits tels peintures et vernis à moindre prix (étiquettes abîmées par exemple).

- ▶ pour les **boîtes en carton**, sillonner les magasins de chaussures, d'électroménager, de cuisines ; pour les grands rouleaux en carton, les magasins qui vendent de la moquette ou du vynil.
- ▶ les **bricos** pour les palettes en bois, voir les sacs (plâtre, ciment, sable) déchirés.
- ▶ les **brocantes** pour des verres (à graver), de la vaisselle (à peindre), des petits meubles (à peindre pour le local, comme décors d'un spectacle)...
- ▶ éviter les grandes boutiques de papeterie et de bricolage, souvent très chères. Préférer les magasins

de **matériel d'étalage** : ils vendent toute sorte de matériel pour décorer vitrine et magasin, du matériel horeca jetable, des fournitures de bureau. Souvent réservés aux professionnels, il suffit que quelqu'un vous « prête » son numéro de TVA pour établir la facture.

En règle générale pour le matériel de récupération, il est difficile de débarquer à l'improviste et d'obtenir le matériel désiré, qui plus est en grande quantité. **L'idéal est de connaître** un peu le gérant et/ou vendeur (soit comme client, soit en se présentant à l'avance). Rien n'empêche de se risquer tout de même. Il est souvent impossible de demander à ces magasins de garder du matériel pour nous, mais ils font parfois des stocks avant d'évacuer (vive le tri sélectif des déchets !). Sautons sur l'occasion.

Un travail sans tache...

Prévenir les bêtises

Comment éviter les « catastrophes » lors des ateliers ? Ou en tout cas, en limiter les dégâts ?

L'espace prévu pour ces ateliers doit être propre, dégagé, rangé et suffisant pour contenir scouts et matériel. Par exemple, pas de fils électriques qui traînent par terre et dans lesquels on trébuche facilement. Les tables ne doivent pas être trop hautes pour les Baladins et Louveteaux; les bancs et chaises ne sont pas bancals; le matos est à disposition dans la pièce (à proximité et en suffisance), etc.



Si le petit groupe est idéal pour faire des découvertes dans les ateliers, il est aussi pratique pour la gestion du matériel et de la place. L'animateur a le temps d'expliquer à Alex, d'aider Benoît, de passer le pot de colle à Carole et de mettre son doigt sur le nœud que Denis est en train de faire...

Protège tables et meubles avec du papier journal. Pour les scouts, tu peux prévoir un stock de vieilles chemises qu'ils enfilent à l'envers en guise de tablier. Tu peux également en fabriquer dans de la bâche plastique.

Ci-contre, un exemple de pots à eau anti-catastrophe faciles à réaliser : une bouteille en plastique dont on coupe le tiers supérieur et qu'on scotche à l'envers (les pinceaux tombent bien dedans et si le pot se renverse, pas de gigantesque flaque d'eau...).

Réparer les catastrophes

Voici quelques trucs de grand-mère pour réparer les catastrophes, pêchés dans un magazine féminin.

On ne les a pas testés, donc on ne vous garantit pas que la tache de « super-glu colle tout en deux dixièmes de seconde » que Nicolas vient de faire partira bien du joli bermuda en flanelle que sa marraine lui avait payé pour sa communion... Ou que notre truc ne laissera pas un belle tache décolorée à la place de la tache de colle, voire un trou... Nous déclinons toute responsabilité en quelque sorte.

Les conseils qui suivent concernent principalement les taches occasionnées par des ateliers bricolage ou cuisine.

Conseils généraux

- ▶ un seul mot d'ordre pour les taches : s'y attaquer immédiatement. Attendre, c'est se condamner à frotter... pour peut-être ne rien enlever.
- ▶ la plupart du temps, les $\frac{3}{4}$ de la tache peuvent être épongés, essuyés, aspirés ou grattés (si la surface à traiter le permet).
- ▶ être sûr de l'origine de la tache avant de la passer sous l'eau ou d'y appliquer un produit chimique.
- ▶ faire d'abord un essai sur une petite partie moins visible.
- ▶ travailler dehors ou dans une pièce aérée. Les produits utilisés peuvent être toxiques (brûlures, inhalation...)
- ▶ un bon conseiller ? Il se trouve peut-être dans une « toute vieille » droguerie ; il n'y en a plus beaucoup, mais en général, leurs vendeurs connaissent toutes les astuces.

Les trucs proposés ici sont limités à ceux auxquels tu peux recourir facilement. En gros, ceux qui ne nécessitent pas (trop) de produits difficiles à trouver ou de manipulations compliquées.





Produit par produit

Autocollant : traiter avec de l'essence ou du trichloréthylène (! danger ; de plus, ce produit ne convient pas pour les fibres synthétiques ni l'acétate). Pour enlever du papier adhésif collé sur une vitre, le frotter avec de l'huile d'olive.

Bougie ou cire. *Sur du tissu* : placer la partie tachée entre deux feuilles d'essuie-tout et repasser au fer chaud. Si nécessaire, terminer avec un peu d'alcool. *Sur le bois poli* : à l'aide d'un chiffon imbibé d'huile. Tu peux aussi ramollir la tache au sèche-cheveux et l'essuyer avec de l'essuie-tout ; éventuellement, gratter la tache avec une lame de couteau chauffée dans l'eau bouillante.

Cambouis : avec de la glycérine ou de la térébenthine (mais prudemment), suivie d'une eau savonneuse. Si nécessaire, avec un peu d'alcool dénaturé. Plus artisanale : enduire les deux faces du tissu avec du beurre, puis tamponner à la benzine, savonner et rincer.

Chocolat. *Sur le coton et le lin* : tremper dans l'eau froide et lessiver. *Sur tissus blancs uniquement* : d'abord rincer avec de l'eau additionnée de chlore (20%), puis rincer à l'eau claire. *Sur les tissus synthétiques* : comme pour le coton blanc mais l'eau doit être ammoniacuée (20%). *Sur la laine et la soie* : tamponner l'eau ammoniacuée.

Ciment : frotter au vinaigre chaud puis rincer.

Colle : cela va évidemment dépendre du type de colle (jeter un coup d'œil à l'étiquette) ! Essayer l'alcool puis rincer à l'eau chaude. L'acétone donne aussi de bons résultats mais ne

convient pas à tous les tissus. *Colle à bois* : un peu d'eau additionnée d'ammoniaque. *Colle à chaud* : ramollir à l'eau vinaigrée puis gratter ; sur du bois, ramollir à l'huile de cuisine. *Colle d'étiquette ou de sparadrap* : au tampon d'ouate imbibée d'éther.

Encre de stylo. *Sur tous tissus* : au lait. Pour le coton et le lin, le lait peut être bouillant, mais froid pour les tissus synthétiques et la laine ; rincer ensuite.

Encre de stylo à bille. *Sur tissus* : rincer à l'eau froide, puis tamponner avec un chiffon imbibé d'alcool dénaturé. Si possible, faire bouillir.

Fruits. *Sur tissus* : au coton imbibé de vinaigre.

Graisses (huile, beurre, pétrole...). *Sur le coton* : éponger les traces fraîches, puis tamponner avec un chiffon imbibé d'eau tiède et d'alcool à 90°. Si nécessaire, utiliser du trichloréthylène. Eau savonneuse et rinçage. *Sur la laine* : solution d'eau tiède et alcool à 90° (50/50), sans frotter. *Sur le synthétique* : tamponner au chiffon imbibé de white-spirit du bord vers le centre de la tache ; eau savonneuse et rinçage.

Herbe : mouiller le tissu, étendre du sucre sur la tache ; laisser reposer une heure puis lessiver. Sur un vêtement : imbibé de trichloréthylène, puis laver simplement.

Épinards : frotter une pomme de terre cuite sur la tache avant de la laver dans une lessive tiède.

Jaune d'œuf : tremper dans l'eau froide (surtout pas chaude), savonner et rincer.

Lait. Taches fraîches : rincer à

l'eau tiède et au savon. Vieilles taches : nettoyer à l'eau chaude ou avec un mélange d'ammoniaque (un volume), d'alcool (5 volumes) et d'eau (5 volumes).

Peinture. Cela dépend aussi du type de peinture. *Sur vitre ou miroir* : poser une lame de rasoir (ou à défaut, une pièce de monnaie) à plat sur la vitre et frotter. *Sur tissu synthétique* : utiliser le solvant conseillé par le fabricant de la peinture (sur le pot) ; laver ensuite à l'eau savonneuse.

Plâtre : traiter immédiatement à l'eau vinaigrée. Si le plâtre est sec, gratter le plus possible avant de traiter.

Sucre et produits sucrés (lorsqu'on gratte, la tache devient blanche). *Sur les vêtements* : laver à l'eau froide si la tache est récente, sinon à l'eau chaude si le tissu le permet.

Tomate. Fraîche : eau savonneuse. Vieille tache : eau savonneuse additionnée d'un peu d'eau oxygénée à 30% ; laisser tremper puis rincer.

Vernis : essence ou térébenthine pour les taches fraîches ; lessiver ensuite.

On espère que tu n'auras pas de problème, mais au cas où, voici le numéro de centre anti-poison : 070.245.245.

Lis bien l'étiquette et les recommandations du fabricant avant d'utiliser un produit. Vérifie qu'il n'y a pas de date de péremption. Elle n'est évidemment plus valable une fois que le pot est ouvert. Attention aux produits dangereux à l'inhalation (aérer correctement les pièces), aux produits inflammables, aux produits toxiques (ne pas avaler du lait pour faire vomir !). Bon amusement, quand même...

Des bouquins pour t'aider

Quelques propositions de livres

Dans les pages qui suivent, tu trouveras une liste de livres intéressants si tu décides de t'attaquer à une animation « ateliers ».

Ce sont tous ces livres qui nous ont aidé lors de la réalisation de ce cahier.

Il ne s'agit pas de la bibliothèque « top perfect » que tout animateur se doit d'avoir, mais d'une sélection effectuée dans notre bibliothèque : ce choix n'est donc pas une liste exhaustive de chouettes bouquins; elle ne contient pas que des livres excellents; elle n'aborde pas tous les sujets... mais, grâce aux commentaires ajoutés à chaque proposition, nous espérons que cet exemple de bibliothèque t'aidera à faire le bon choix lors de l'achat ou de l'emprunt de livres.

Cette liste couvre essentiellement le domaine des techniques de bricolages.

Se constituer une bibliothèque

La bibliothèque présentée ici a été constituée au fil des années et a été essentiellement alimentée par des bonnes affaires faites par hasard. On te conseille de suivre la même démarche si tu veux te constituer un petit rayon techniques et bricolages.

Il n'est parfois pas facile de trouver, dans la semaine, « le » livre sur une technique que l'on choisit sans avoir de référence.



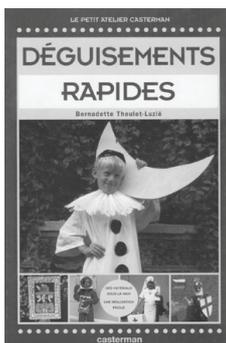
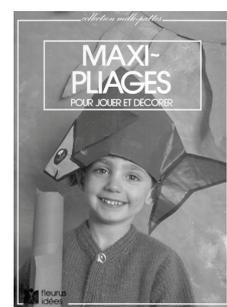
Le grand livre des 3-6 ans, Ursula Barff, France-Loisirs, 1993.

Bricolages, jeux, déguisements, recettes et chansons au fil des saisons et des fêtes. Livre d'un club édité aussi chez Casterman. Il existe d'ailleurs toute une collection déclinée selon l'âge des enfants (dommage que beaucoup se recoupent et contiennent les mêmes idées). Ce livre-ci est assez chouette (le fil conducteur); il contient beaucoup d'idées, certaines intéressantes, d'autres moins.

Maxi-pliages, pour jouer et décorer, collection mille-pattes, éd. Fleurus idées, Paris, 1990.

20 idées en 50 pages pour ce petit bouquin dont les explications sont très claires (nombreux croquis qui détaillent les étapes).

Cette collection est, paraît-il, très intéressante. Le catalogue en fin d'ouvrage propose notamment plus de 30 livres rien qu'autour du papier !



Déguisements rapides, collection Le petit atelier, éd. Casterman.

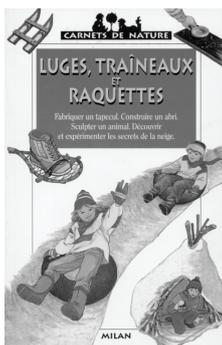
Une vingtaine de titres existe dans cette collection. Certains sont plus intéressants que d'autres (on vous conseille *Bricolage recyclage* par exemple). Les illustrations sont jolies et les explications claires.

A vous de voir, mais il s'agit d'un livre format A4 qui contient une cinquantaine de pages pour un prix raisonnable (environ 400 FB).

Maquillages pour enfants, Petits pratiques Hachette, décoration, Paris, 1999.

Petit livre assez bien fait qui détaille bien toutes les étapes d'un maquillage. Le prix est moyen mais les livres sur le maquillage sont en général assez chers et décevants. Celui-ci convient bien pour une première approche avant un achat plus conséquent.

A côté de la collection « décoration », il y a aussi une collection « cuisine » et une « jardin ». Sans doute pas mal d'idées en perspective.



Luges, traîneaux et raquettes, collection Carnets de nature, éd. Milan.

Tout petit bouquin, peu de pages, mais presque que des bonnes idées : à vous de construire luge, traîneaux ou tapecul pour dévaler les pentes. Avec aussi, comment construire un igloo et découvrir la neige, etc. Il existe toute une collection, où tu trouveras d'autres idées d'ateliers pour tes scouts (sur les engins flottants, les instruments et jouets à construire avec des objets de la nature, etc.)



Copains des champs, éd. Milan

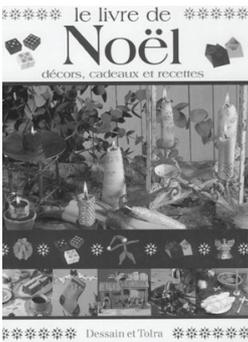
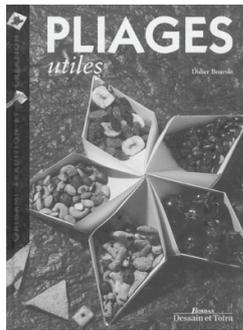
Le grand classique qu'on ne présente plus, avec ses potes « des bois », « des villes » et tous les autres.

Deux à trois cents pages qui abordent un milieu et dans lesquelles on peut pêcher quelques idées d'ateliers. Mais ces activités ne sont pas « clé-en-main » ; il est sans doute utile de compléter sa documentation par des livres plus précis.

Pliages utiles. Origami, traditions et créations, Didier Boursin, Dessain et Tolra, Bordas, Paris 1995.

Pour ceux qui trouvent que l'origami, c'est bien joli, mais ça ne sert à rien. Comment réaliser enveloppes, boîtes et cadre photo en pliant des petits papiers.

De chez Dessain et Tolra, dont on est rarement déçu.



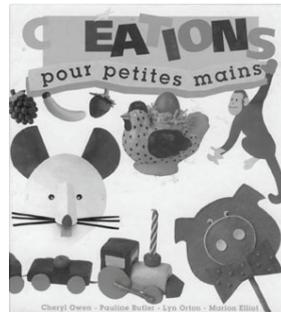
Le livre de Noël. Décors, cadeaux et recettes, Dessain et Tolra, Larousse-Bordas, 1998.

144 pages pour solutionner quelques problèmes existentiels de Noël : pour la veillée avec les parents, comment va-t-on décorer le local de manière originale, que va-t-on cuisiner, quel cadeau original offrir ?

Le livre offre une série d'idées autour d'un même thème, mais les techniques peuvent être utilisées à d'autres occasions.

Créations pour petites mains, France Loisirs, 1995 (Casterman, 1994)

Encore un livre d'un club à prix intéressant. Des quatre parties - créations en papier mâché, en pâte à modeler, en papier et en feutrine - seules les deux premières sont intéressantes (mais vu le coût du livre, l'investissement vaut la peine). Bon rappel des techniques pour la pâte à modeler et quelques chouettes idées pour le papier mâché.

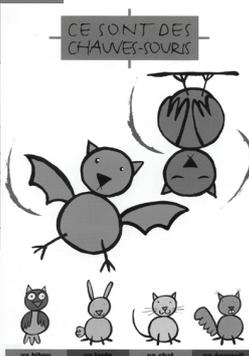


Dessine avec des ronds, Godeline de Rosamel, Casterman, 2000

Idéal pour mettre sur pied un atelier dessin avec les Baladins, et même avec des Louveteaux. On le conseille également aux animateurs peu doués en dessin...

Très simple, très abordable et de jolies couleurs.

Il existe d'autres livres sur le même principe, notamment *Dessine avec des mains*, qui montrent comment utiliser la forme des mains pour ébaucher des têtes d'animaux.



Où trouver des livres ?

Dans les librairies bien sûr, souvent à prix plus élevé. Mais ce n'est pas vrai dans tous les cas; on te conseille de comparer et te faire une « étude de marché ».

Il y a plein d'autres lieux où tu peux te procurer des livres :

- ▶ *dans les grandes chaînes (musique, informatique, littérature et le matériel qui va avec). Attention aux prix soi-disant avantageux (ils le sont pour certains produits et pas du tout pour d'autres)*
- ▶ *dans les chaînes de bouquinerie ou club (avec carte d'abonnement). Ces magasins proposent souvent de très bons livres de décoration et de bricolage. Tu trouveras même des livres édités dans de grandes collections, réédité au nom de ces chaînes à prix plus bas (seuls changent la couverture et parfois le format). D'autres séries ne se trouvent que chez eux. A aller fouiller, notamment pendant les soldes*
- ▶ *il existe quelques solderies de livres. Intéressant pour le prix mais ça ne vaut pas toujours le coup. Ayez l'œil !*
- ▶ *librairies pour enfants pour le bricolage, la nature, les contes, les sciences, les sports, etc.*
- ▶ *magasins spécialisés : droguerie, papeterie et matériel artistique, bricos, etc.*
- ▶ *brocantes, braderies, bouquineries de charité (comme celle de la Croix-Rouge)*

Sans oublier les bibliothèques ! Celles pour adultes pour le rayon artisanat par exemple, mais aussi les bibliothèques pour enfants et ados. Ces dernières leur sont souvent réservées, ainsi qu'aux instituteurs, mais en te présentant comme animateur de mouvement de jeunesse, tu pourras peut-être aussi emprunter.

Quelques conseils pour choisir un livre

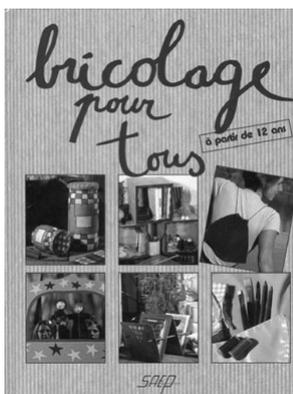
Les livres sur les techniques et les bricolages sont nombreux. Et les lieux où tu peux trouver des bouquins sont également multiples. Comment faire le bon choix parmi ces centaines de bouquins ?

Ce n'est pas le prix qui compte. Il y a beaucoup de chouettes livres à moins de 25 €, voire de 10 €. Tu choisiras un livre où il n'y a qu'une ou deux idées qui te plaisent parce que **ce livre n'est pas cher**. Tu choisiras un livre un peu plus cher mais qui est de **très bonne qualité** (nombreuses idées, explications claires, etc.) parce que c'est un bon investissement à long terme.

Tu choisiras un livre parce qu'il te propose **beaucoup d'applications d'une technique simple**. Tu choisiras un livre qui contient plus ou moins d'idées, mais dont la plupart **peuvent être réalisées par tes scouts** (attention aux ateliers où l'animateur réalise les $\frac{3}{4}$ du bricolage...).

Tu choisiras un livre dont la **mise en page est claire et agréable**. Mais si elle ne gâche rien, la mise en page n'est pas tout. Il s'agit de bien regarder, de bien feuilleter le livre car parfois les techniques ne sont vraiment pas bien expliquées (on a une réalisation mais pas beaucoup d'éléments pour la marche à suivre). Une belle mise en page ne veut pas dire que le livre soit intéressant; un livre peu avenant regorge peut-être de bonnes idées. **Photos et dessins aident quand même toujours.**

Attention aux coups de cœur du premier regard. Mais n'hésite pas à t'arrêter devant toutes les collections de petits bouquins : parfois l'un ou l'autre vaut vraiment la peine (mais rarement tous...). Au bout de quelques expériences (heureuses ou malheureuses), tu attraperas le coup d'œil pour trouver la collection, l'éditeur, le livre qui valent le détour, qui te plaisent.

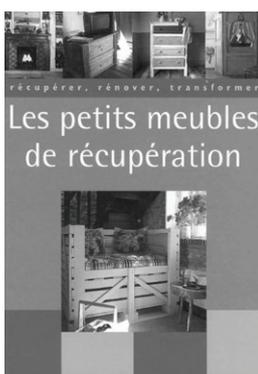
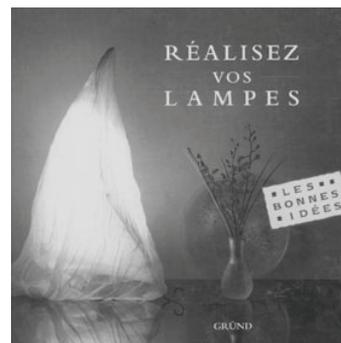


Bricolage pour tous, SAEP, 1997.

Un petit coup de cœur pour ce livre trouvé dans un grand magasin, surtout à cause de son prix intéressant (moins de 25 € pour 250 pages). Il est joli et bien mis en page, ce qui ne gâche rien. Maintenant, il ne casse pas la baraque mais le rapport idées-prix est très intéressant. Il donne des idées de décorations, de cadeaux et de jeux, tout en rappelant des notions de base sur le matériel et les techniques.

Réalisez vos lampes, Les bonnes idées, éd. Gründ, Paris, 1997

96 pages d'idées originales avec des explications techniques claires et complètes. Ce livre fait partie d'une collection très intéressante, notamment pour des ateliers « décoration » ou « réfection du local ». Ces livres sont presque donnés : 8 à 15 € par ouvrage !

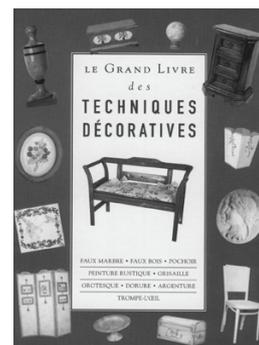


Les petits meubles de récupération, France Loisirs, Paris, 1997.

Encore une chouette petit bouquin sur la décoration qui pourra être utile si l'on veut retaper et embellir son local. La collection « récupérer, rénover, transformer » propose d'autres titres, sur le même principe : embellir un objet de récupération pour en faire un meuble fonctionnel. Existe dans une autre édition.

Le grand livre des techniques décoratives, France Loisirs, 1997.

Sans doute pas le genre de livre qu'on achète, mais qu'on peut emprunter dans la bibliothèque des parents. Pour apprendre à dérocher, polir, poncer, peindre un meuble. Par exemple, la chaise personnalisée qu'on va offrir aux nouveaux Éclaireurs. Ce livre rappelle les techniques de base (par exemple, trois pages sur l'emploi des couleurs). Bon, tu n'es pas obligé de faire du faux-marbre, mais pourquoi pas un trompe-l'œil dans le local ?



La météo, Le petit chercheur, Bordas Jeunesse.

30 pages seulement mais que des bonnes idées pour proposer des ateliers « météo ». Les expériences sont originales et cependant assez accessibles. Le livre est très clair, bien expliqué et bien illustré. Le genre de bouquin qu'on peut s'offrir pour une animation spécifique. Avec Bordas comme gage de qualité.



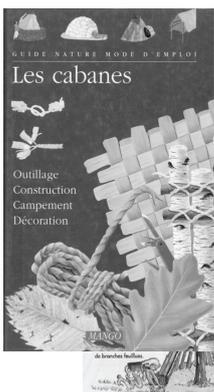
Jouets sonores, Amb Lo Cabreton, Osta del libre, 1996.

Un petit bijou ! Tous ceux qui ont eu ce livre en main ont voulu le photocopier. Pour cause, il s'agit d'un livre en occitan (et en français) acheté dans le sud de la France ! Bonheur, ce livre est aussi disponible en Belgique (on l'a trouvé chez un libraire pour enfants). 80 instruments à fabriquer pour imiter animaux et bruits de la nature. Original, clair et très joli. Il existe aussi une version sur les jouets anciens.

Je réalise des inventions, coll. L'atelier des enfants, Larousse, 1996.

Format A4, 28 pages pour moins de 3 € ! Cela vaut la peine : la présentation est excellente et très visuelle.

Il existe au moins huit volumes dans la collection, mais leur qualité est très inégale. En plus de ce livre-ci, on vous conseille : *Je fais de la cuisine*, *Je fais des gâteaux* et *Je réalise des expériences*.



Les cabanes, Guide nature mode d'emploi, éd. Mango, 1995.

Un must si vous voulez construire des cabanes : des petites, des grandes, des rondes, des carrées, des provisoires, des très solides, en bambou, en noisetier, en branches, en feuilles, en paille... Bref, les cabanes sous toutes les coutures. S'il fallait n'en acheter un, ce serait celui-là.

Jeux d'intérieur et de plein air. Jeux d'adresse, jeux d'attention, jeux de hasard, jeux sportifs, jeux d'esprit et de réflexion, Marabout, 2000.

Encore un petit bouquin trouvé par hasard dans une grande surface. Plein d'idées, pas toutes géniales, mais presque 500 pages pour moins de 15 €, ça vaut la peine. Notamment pour le rappel des règles d'une série de sports classiques. On passera le chapitre consacré aux jeux scouts, un peu trop stéréotypés...



Sans oublier d'ajouter à cette liste les cahiers de la farde de l'animateur. Notamment tous ceux de la collection « Mon coffre à outils ». Citons : *Cabanes*, *Feux*, *Cuisine créative*, *Parcours Hébert*, *Marionnettes*, *Fabriquer des instruments de musique*, *Reportages audiovisuels*, *Les fous du labos*, etc.

Revue et magazines

Ils peuvent être source de pas mal d'idées. D'ailleurs, la plupart des réalisations proposées en pages 27 à 33 ont été tirées de ces revues.

Ces magazines sont en général très chers; on te déconseille de t'abonner ou de les acheter dès leur sortie. Par contre, certaines grandes surfaces les soldent à prix sacrifiés quelques mois plus tard (par exemple, 60 francs au lieu de 240). On trouve des magazines pour enfants, mais aussi des revues de décoration, de bricolage et de cuisine.

Ces revues sont présentées à titre d'exemple.



