

n°31

**KITS
CU**

**AGIR POUR UN MONDE
PLUS DURABLE**



www.lescouts.be



RÉCAPITULATIF DU KIT CU

Enjeux de la thématique pour le conseil d'unité

- Découvrir ou redécouvrir le concept de développement durable.
- Réfléchir ensemble à l'adaptation de nos pratiques au travers d'une vision à 360°.

Objectifs

Ce dispositif de conseil d'unité aidera l'animateur à s'améliorer dans ces différents savoirs :

SAVOIR

- S'approprier la signification du développement durable dans toutes ses dimensions.

SAVOIR-ÊTRE

- Développer une vue hélicoptère de son projet avec pour points cardinaux, les quatre dimensions du développement durable.

SAVOIR-FAIRE

- Analyser les pratiques actuelles de l'unité et envisager une évolution.
- Déterminer les actions concrètes à mettre en place prioritairement pour faire avancer l'unité en matière de développement durable.

EN OPTION (1)

- Déterminer les points d'attention à mettre en place prioritairement pour faire avancer l'unité en matière de développement durable.
- Développer un outil pour construire une vue panoramique à 360° des activités scouts qui s'organisent au sein de l'unité.

EN OPTION (2)

- Analyser chaque point d'attention en lien avec les différents aspects des activités scouts en vue de déterminer les actions à mettre en œuvre de manière plus consciente.

Attentes du conseil d'unité



L'équipe d'unité retranscrit ci-après les demandes et attentes des animateurs par rapport aux objectifs. Ces attentes seront évaluées en fin de dispositif par le conseil d'unité.

Résumé du dispositif de conseil d'unité

ACCROCHE

10 min

Trois mots-clés pour définir le développement durable.

ÉVEIL

15 min

Envisager le concept de développement durable dans son ensemble via un tour de passe-passe.

Alternative : Via le jeu des tribus

ou 135 min

APPORT

30 min

Découvrir les dimensions du développement durable.

Timing global de l'activité 2h00 à 6h00

PRODUCTION

Identifier une activité scout.

5 min

En option (1) : Construire sa propre boussole du développement durable.

+ 60 min

En option (2) : Analyser les forces et les faiblesses et repérer les progressions possibles.

+ 60 min

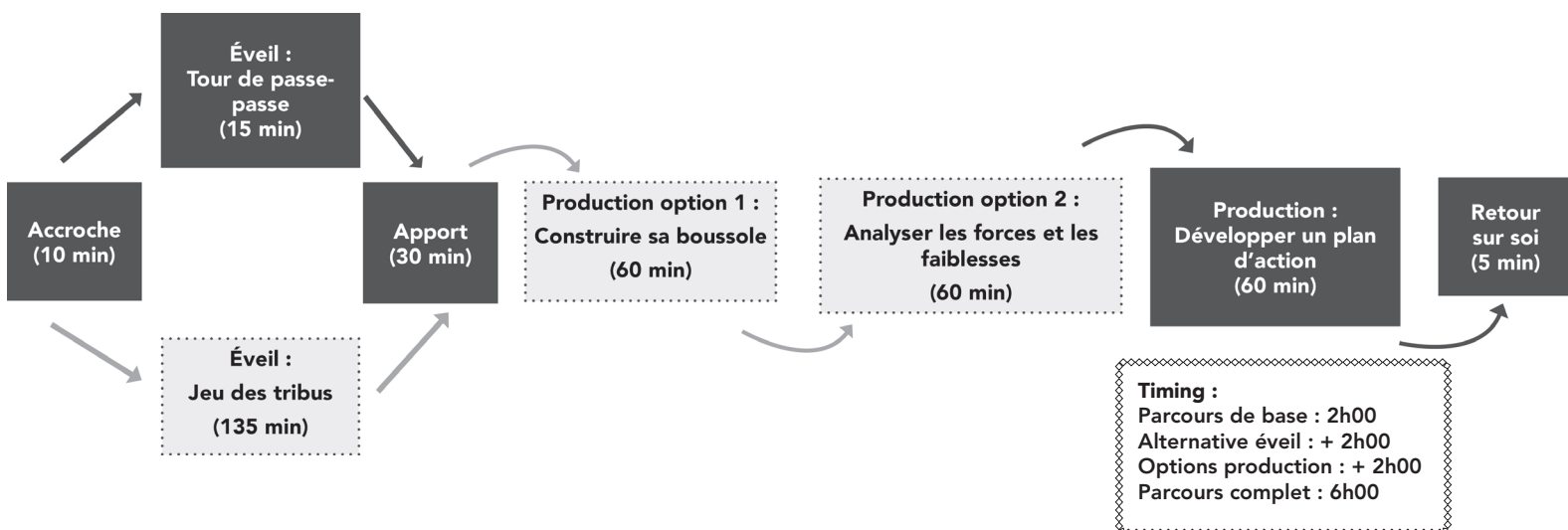
Développer un plan d'actions.

55 min

RETOUR SUR SOI

Réfléchir à une implication personnelle.

5 min



ÉTAPE 1

NOUS FORMER EN CONSEIL D'UNITÉ

Accroche

10 min

Par binôme, les animateurs réfléchissent à trois termes qui qualifient, selon eux, le développement durable. Ils viennent écrire ceux-ci sur une affiche visible par tous les participants. Ils découvrent ainsi l'ensemble des idées. Si cela s'avère nécessaire, une personne peut les lire à haute voix. Les animateurs qui le souhaitent demandent des clarifications sur les mots choisis ou partagent leurs réflexions. Ensuite, amener la définition du développement durable :

« Assurer le bien-être des générations présentes sans compromettre l'avenir des générations futures. »

Au regard de celle-ci, proposer aux animateurs de repérer les noms de l'affiche qui vont dans le même sens. Il est intéressant de relever que la notion de bien-être est un concept fort large. Il comprend de multiples dimensions qui seront abordées lors de ce module. Par ailleurs, il est aussi intéressant de noter que le développement durable est une direction que l'on se donne. Il n'y a donc pas de ligne d'arrivée, l'idée est de tendre vers plus de durabilité.

#DeNotreMieux

MATÉRIEL

- Une affiche

Éveil

15 min

Proposer à quelques animateurs de partager des exemples concrets où une attention particulière a été portée au développement durable dans le cadre scout. Il peut s'agir de quelque chose qu'ils ont mis en place eux-mêmes ou qu'ils ont vu dans une autre unité.

Ensuite, projeter une série de points d'attention en faveur du développement durable (Annexe 1). Rapidement, chaque animateur en choisit un au hasard sans le révéler aux autres. Le formateur demande de faire cela rapidement et cache la liste dès que possible. Ensuite, il annonce qu'il est capable de deviner celui que les animateurs ont choisi et que, pour le prouver, il va à nouveau projeter la liste mais que, cette fois, le point d'attention choisi par l'animateur aura disparu. Il affiche alors la série B (Annexe 2). Alors ? A-t-il bien disparu ? Demander à quelques animateurs de confirmer cela.

L'astuce étant bien sûr qu'aucun point d'attention de la série A ne se trouve dans la série B. Que les animateurs aient compris le petit truc de suite ou pas, le formateur leur demande ce qu'ils peuvent en conclure.

Le message à faire passer étant que, si on se focalise trop sur un élément, on manque d'une vision globale de la situation et on risque de passer à côté de bien d'autres choses. Concernant le développement durable, c'est le même principe, il faut être attentif au développement durable dans son ensemble et pas uniquement à son côté environnemental, par exemple. On peut s'en rendre compte facilement par la diversité des points d'attention proposés.

MATÉRIEL

- De quoi projeter
- Annexe 1 : série de points d'attention A
- Annexe 2 : série de points d'attention B

ÉTAPE 1

NOUS FORMER EN CONSEIL D'UNITÉ

Alternative : Le jeu des tribus

135 min

MISE EN THÈME

Sur une grande île, au large du continent, cinq tribus coexistent mais ne s'aiment pas trop. Leur particularité est qu'elles sont monomaniaques, chacune dans leur domaine d'expertise. Les chefs de chaque tribu veillent sur ce qui prime pour eux :

- pour les « tout Vert », c'est l'environnement ;
- pour les « tout Fric », c'est l'économie ;
- pour les « tout Fun », c'est le divertissement ;
- pour les « tous Égaux », c'est l'égalité entre les individus ;
- pour les « tout Santé », c'est la bonne santé de chacun.

RÊVER UN CAMP

Cette année, chaque tribu organise un camp sur l'île. Les animateurs répartis en cinq groupes, organisent le camp de leur tribu et le décrivent sur une affiche :

- Comment est choisi le camp ?
- Qui peut y aller ?
- Qu'y fait-on ?
- Comment s'organise-t-on au niveau de la logistique ?
- Qu'est-ce qu'on y mange ?

Plus on va loin dans sa monomanie, plus c'est drôle. L'idée est d'être le plus créatif possible, qu'importe que ce soit totalement irréaliste.

DES AMBASSADEURS

Chaque tribu envoie un ambassadeur dans un autre groupe. Celui-ci se voit expliquer le camp imaginé par le groupe dans lequel il se trouve et repère s'il

peut ramener l'une ou l'autre bonne idée dans son équipe. Il peut également exprimer son avis quant au projet de camp de l'autre équipe. Ensuite, l'ambassadeur retourne dans son équipe de départ qui décide d'intégrer éventuellement une ou plusieurs nouvelles idées.

PARTAGE

Chaque groupe présente son camp. Les autres participants évaluent le degré de réussite auquel le projet est arrivé. Pour cela, les animateurs peuvent construire eux-mêmes un outil d'évaluation ou utiliser l'applaudimètre, c'est-à-dire, que c'est l'intensité des applaudissements qui détermine le niveau atteint.

DÉBRIEFING

Les participants sont amenés à partager leur vécu pendant l'activité, la manière dont ils ont perçu les idées des autres équipes et si cela leur semblait facile de les intégrer dans leur propre groupe.

Ce moment mettra sans doute en évidence que c'est un processus qui rend la communication compliquée. De plus, ce n'est qu'en interagissant avec les autres que l'on se rend compte que l'on est à côté de la plaque. Même s'il est clair que, dans la réalité, personne n'est totalement monomaniaque, on a cependant tendance à fonctionner en silos.

Aller vers plus de développement durable, c'est donc ouvrir l'horizon à plusieurs dimensions.

ÉTAPE 1

NOUS FORMER EN CONSEIL D'UNITÉ

Apport

30 min

Découvrir les dimensions du développement durable

Les animateurs sont, idéalement, répartis en quatre équipes de 3 à 5 personnes. En fonction, du nombre d'animateurs, créer davantage d'équipes. Chaque groupe reçoit une affiche et des marqueurs de couleur. Au centre de la pièce, un schéma détaillant les différentes dimensions du développement durable est posé par terre (Annexe 3).

Un défi est lancé aux animateurs. Ils disposent de 10 minutes chrono pour reproduire le schéma en question sur leur affiche. L'objectif est d'être le plus fidèle possible dans la reproduction : le contenu, la mise en page, les couleurs... Par équipe, une seule personne peut se lever à la fois et aller regarder la feuille. Hormis cette règle, ils s'organisent comme ils veulent.

Une fois le temps écoulé, attribuer une dimension du développement durable à chaque équipe. Si nécessaire, attribuer une même dimension à deux équipes. Chaque groupe reçoit un exemplaire du schéma et prend le temps de compléter le contenu de sa dimension. Ensuite, proposer aux animateurs de présenter leur partie de schéma à l'ensemble du groupe. Expliquer en quelques phrases ce que représente cette dimension pour eux. Dans le cas, où une deuxième équipe a travaillé sur la même dimension, lui proposer de compléter les informations si elle le souhaite.

Relier les points d'attention aux différentes dimensions

Projeter les points d'attention de l'annexe 1 (de la phase d'éveil) et proposer aux animateurs de les lier à une dimension du développement durable. Si pour certains points la réponse est évidente, il apparaîtra peut-être qu'un même point peut se placer dans plusieurs dimensions. C'est l'occasion d'observer que ces dernières sont interconnectées.

Par exemple, veiller à une alimentation issue de l'agriculture locale permet à la fois de préserver l'environnement (planète) et de soutenir les producteurs locaux (personnes).

Présenter brièvement les Objectifs de développement durable

L'équipe d'unité termine cet apport en présentant brièvement les Objectifs de développement durable. En 2015, les États membres des Nations unies ont adopté 17 Objectifs de développement durable (ODD). Ces objectifs sont un appel mondial à agir pour mettre fin à la pauvreté, protéger la Planète et faire en sorte que tous les êtres humains vivent égaux dans la paix et la prospérité, en veillant à ne laisser personne de côté. Sur le site des Scouts, se trouvent une multitude de pistes pour faire avancer ces objectifs avec sa section.

MATÉRIEL

- Quatre affiches
- Marqueurs de couleur
- Annexe 3 : Schéma du développement durable (5 exemplaires)

ÉTAPE 1

NOUS FORMER EN CONSEIL D'UNITÉ

Production

60 à 180 min

Identifier l'activité scout pour laquelle le conseil d'unité veut s'engager dans une démarche de développement durable 5 min

Pour choisir l'activité scout sur laquelle va porter la production, l'équipe d'unité précise les différentes possibilités. Par exemple : le temps d'unité, le weekend d'unité, la journée de passage, la fête d'unité ou le camps d'unité. Il est important que cette activité soit l'objet d'une construction collective par le CU. Les animateurs vont classer ces différentes propositions en leur attribuant un nombre de 1 à 4. Quatre représentant l'enthousiasme maximal. Ils écrivent leur classement sur un post-it et le remettent à l'équipe d'unité. La totalité des points obtenus pour chaque proposition révélera l'activité scout qui sera au centre de l'attention.

MATÉRIEL

- Des post-it

EN OPTION (1)

+ 60 min.

Construire sa propre boussole du développement durable.

Répartir les animateurs en quatre groupes et leur attribuer à chacun une dimension du développement durable : planète, personnes, participation, prospérité. Les animateurs échangent autour de leur dimension à l'aide des cartes (Annexe 4).

1. Découvrez les cartes. À quoi êtes-vous déjà attentifs ? Comment faites-vous concrètement ?
2. Repérez les points d'attention qui vous semblent essentiels et que vous n'avez jamais pris le temps de mettre en place avec vos sections.
3. Sur base de vos discussions, choisissez 3 cartes qui vous tiennent à cœur ou complétez une carte vierge selon vos idées.

Tous les membres du groupe se munissent d'un exemplaire des cartes choisies. Pour cela, prévoir l'annexe 4 en autant d'exemplaires que d'animateurs par groupe.

Ensuite, constituer de nouvelles équipes de 4 animateurs, chacun provenant d'un groupe différent, de manière à représenter les 4 dimensions du développement durable. Ils choisissent ensemble 8 points d'attention qu'ils souhaitent retenir pour leur unité. Pour les aider à faire leur choix, ils privilégient les idées de dimensions différentes mais qui vont dans le même sens ou selon leurs centres d'intérêts.

Enfin, en conseil d'unité, procéder à une mise en commun des cartes choisies et discuter ensemble pour arriver à une boussole commune avec 8 points d'attention. Si certains groupes ont des idées différentes, ouvrir le débat et les inviter à trouver un accord.

La boussole obtenue est représentée sur une affiche et est à garder précieusement puisqu'elle reprend toutes les priorités que se fixe l'unité pour avancer en terme de développement durable.

MATÉRIEL

- Annexe 4 : Les cartes
- De gros marqueurs
- Une affiche

ÉTAPE 1

NOUS FORMER EN CONSEIL D'UNITÉ

EN OPTION (2)

+ 60 min

Analyser les éléments satisfaisants ou insatisfaisants et repérer les progressions possibles

Sur une affiche, tracer un tableau à double entrée croisant les 8 points d'attention de la boussole et les 4 à 5 étapes du projet ou les types de tâches à réaliser (comme le matériel, le transport, l'intendance...).

Répartir les animateurs par groupes de 3 à 5 personnes et leur partager les points d'attention. En se basant sur les cases obtenues par le tableau à double entrée, leur demander d'écrire sur des post-it verts et rouges, ce qui leur semble être les éléments satisfaisants et insatisfaisants de l'activité scoutie choisie.

Par exemple, en croisant *Réduction des déchets et consommation des ressources* et *Matériel*, on peut écrire sur un post-it vert : nous récupérons du matériel pour notre animation. Poser ces post-it dans le tableau à double entrée et obtenir une vision globale de la situation. Il n'est pas nécessaire de compléter toutes les cases du tableau.

Profiter de cet aperçu pour échanger en conseil d'unité. Quelles sont vos constatations ? Qu'est-ce qui ferait que vous seriez satisfaits en terme de développement durable ?

Ensuite, ajouter une colonne au tableau à double entrée qui est elle-même divisée en quatre sous-colonnes (Beurk, Bof, Ok, Waw). Proposer à chaque animateur d'évaluer le degré de réussite auquel l'unité pourrait arriver dans chaque point d'attention en plaçant un trait dans la colonne de son choix.

Enfin, en conseil d'unité, croiser les post-it et l'échelle de BBOW (Beurk, Bof, Ok, Waw) pour repérer les progressions possibles. En effet, les lignes constituées majoritairement de post-it verts et de waw révèlent les forces de l'unité. Celles consti-

tuées de post-it rouges avec un maximum de waw indiquent les chantiers prioritaires. Les points d'attention qui récolteraient des post-it rouges et une majorité de beurk signifient qu'il n'est pas opportun d'y prêter attention pour le moment. En résumé, c'est le clivage entre ces données qui met en lumière les progressions possibles. Cette étape a pour objectif de déterminer un plan d'actions avec le plus de conscience possible.

MATÉRIEL

- Une affiche
- Des post-it verts et rouges

ÉTAPE 1

NOUS FORMER EN CONSEIL D'UNITÉ

Développer un plan d'actions 55 min

Prévoir le matériel à l'avance :

- 8 enveloppes avec un point d'attention sur chacune ;
- des petits papiers.

Sur une affiche, tracer un tableau à double entrée croisant les 8 points d'attention de la boussole et les 4 à 5 étapes du projet ou les types de tâches à réaliser (comme le matériel, le transport, l'intendance). Pour ceux qui ont choisi de vivre l'option 2, reprendre le même tableau.

Si le conseil d'unité n'a pas choisi de construire sa propre boussole, présenter celle proposée en annexe (Annexe 5). Préciser qu'il s'agit de 8 points d'attention qui permettent de faire avancer les différentes dimensions et qu'ils peuvent être envisagés selon différents aspects de l'activité scout (comme représenté sur le tableau à double entrée).

Les animateurs sont répartis par groupes de 3 et reçoivent une enveloppe au hasard. Ils imaginent des idées d'actions concrètes à mettre en œuvre pour favoriser ces points d'attention en parcourant chacun des cinq aspects. Il n'est pas nécessaire de proposer une action pour chaque aspect. D'ailleurs, parfois, cela n'est tout simplement pas possible. Ce qui compte, c'est de réfléchir à ce qui semble pertinent pour l'unité. Il peut s'agir d'actions déjà mises en place et que les animateurs souhaitent conserver ou de nouvelles pistes pour progresser. Ils écrivent leurs idées sur des petits papiers qu'ils glissent dans l'enveloppe. Les enveloppes tournent dans les différentes équipes et passent chacune par deux ou trois groupes minimum.

Ensuite, l'équipe d'unité reprend toutes les enveloppes et les répartit parmi les différents groupes. Les animateurs les ouvrent et en analysent le contenu, éliminent les idées qui se répètent, trient les propositions et retiennent les idées qui leur semblent pertinentes. Les groupes écrivent celles-ci dans les

cases correspondantes du tableau à double entrée.

Enfin, en conseil d'unité, observer l'ensemble des actions proposées. Si celles-ci sont trop nombreuses et qu'il y a un risque de ne pas pouvoir tout faire, utiliser un code couleur pour les prioriser. Identifier ce qui sera mis en place dans l'immédiat et ce qui attendra la prochaine activité scout. Terminer en complétant le plan d'action en page 10 de ce kit.

Pour clôturer cette étape, déterminer d'ores et déjà un futur conseil d'unité lors duquel l'avancement des différents points d'attention sera évalué. Cela permettra de faire le point sur les prochaines priorités. L'idée étant d'emmener l'unité vers plus de durabilité, encore et toujours. C'est une route sans fin et c'est ça qui est beau.

MATÉRIEL

- Annexe 5 : Boussole (si l'unité n'a pas créé la sienne)
- Une affiche
- 8 enveloppes
- Des petits papiers
- Des marqueurs

Retour sur soi

5 min

Chaque animateur identifie une action qu'il souhaite mettre en place dans son quotidien pour avancer en terme de développement durable et prévoit un rappel dans son smartphone si cela se justifie.

ÉTAPE 2 : QUELLE MISE EN PRATIQUE POUR NOTRE CONSEIL D'UNITÉ ?


Décisions prises en conseil d'unité

Pour donner une image positive du scoutisme par l'intermédiaire des sections, noter ici les décisions prises en staff :

SECTIONS	DÉCISIONS
BALADINS	
LOUVETEAUX	
ÉCLAIREURS	
PIONNIERS	

Pour donner une image positive de l'unité, noter ici les décisions prises en conseil d'unité :

DÉCISIONS DU CONSEIL D'UNITÉ

A large, empty rectangular box with a thin black border, intended for writing the decisions taken in the unit council.

Plan d'action

Chaque staff établit son plan d'action pour mettre en œuvre les décisions prises et écrites dans la partie précédente. Ici, les décisions prises en staff :

	BALADINS	LOUVETEAUX	ÉCLAIREURS	PIONNIERS
LISTE DES ACTIONS RÉALISÉES				
ÉCHÉANCE				
RESPONSABLE				
LISTE DES ACTIONS À MENER				
RESSOURCES INTERNES / EXTERNES				
OBJECTIFS À ATTEINDRE				



RESSOURCES POUR LE FORMATEUR

- La page [Objectifs de développement durable](#) sur le site Les Scouts
- La page [Les scouts s'engagent pour le climat](#) sur le site Les Scouts
- La page [Zéro déchet](#) sur le site Les Scouts
- La plateforme de l'OMMS [Scouts for SDG's](#)
- Le [Kit Développement Durable](#) de la *Fondation pour les générations futures*

- Liste générale du matériel pour ce dispositif :
 - Des affiches
 - De quoi projeter
 - Marqueurs de couleur
 - Des post-it
 - 8 enveloppes
 - Des petits papiers
 - Des marqueurs
 - Des post-it verts et rouges (Option 2)

- Liste générale des annexes pour ce kit
 - Annexe 1 : *Série de points d'attention A*
 - Annexe 2 : *Série de points d'attention B*
 - Annexe 3 : *Schéma du développement durable*
 - Annexe 4 : *Les cartes* (Option 1)
 - Annexe 5 : *Boussole* (Si l'unité n'a pas créé la sienne)

Éditrice responsable : Christelle Alexandre
Édition : Juin 2020

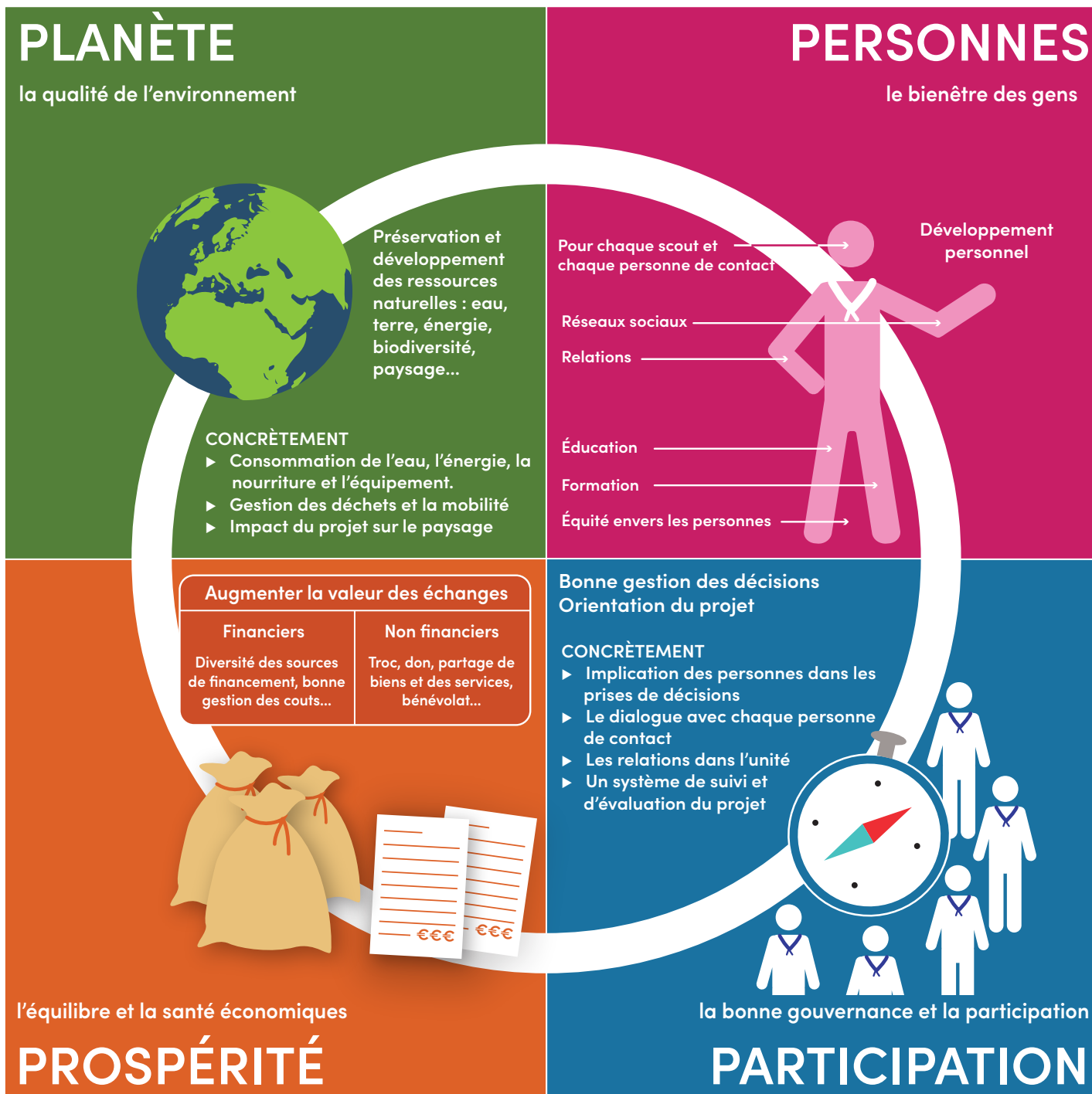
ANNEXE 1 : POINTS D'ATTENTION

Thèmes	Exemples
Communication	Utilisation de moyens adaptés à chacun, diversification.
Mutualisation des ressources	Partage de tentes, locations et emprunts...
Alimentation	Issue de l'agriculture bio ou raisonnée, locale, de saison, alternatives végétariennes.
Santé	Achat de matériel d'animation bons pour la santé, naturels, sans colorants et dissolvants, création de menus équilibrés avec des produits frais et de saison.
Bois	Utilisation de bois certifié, récupération, partage.
Coopération	Utilisation de jeux coopératifs, mise en place de conseils de camp.
Intergénérationnel	Rencontres, ouverture, échanges avec les familles.
Déplacements	Transports en commun, mobilité douce, partage et covoiturage, réduction des déplacements.
Biodiversité	Respect de la biodiversité et des codes forestiers, chantier et activités nature, plantations...
Accessibilité	Financière, aux personnes handicapées...
Éducation et formation	Développement des compétences de chacun, nouvelles connaissances, attention pour valeurs et émotions.
Responsabilité et délégation	Partage des responsabilités, délégation de responsabilités aux jeunes pendant et avant le camp...
Échanges	Trocs, bourses d'échange de matériel, organisation de services non monétaires.
Financement alternatif	Chèques verts, appels à projet, troc.

ANNEXE 2 : POINTS D'ATTENTION

Thèmes	Exemples
Ressources	Chasse aux gaspillages.
Eau	Récupération des eaux, produits d'entretien 100% écologiques, toilettes sèches...
Énergie	Réduction des consommations, utilisation des énergies vertes, fours et marmites solaires, LED ou lumière basse consommation...
Gestion des déchets	Réutilisation, tri et recyclage, compostage, réduction des déchets, utilisation de matériel durable.
Évaluation	Évaluation des activités et de la gestion du camp.
Coopération	Utilisation de jeux coopératifs, mise en place de conseils de camp.
Intégration/diversité/interculturalité	Rencontre avec les habitants, activités d'accueil et de découverte, respect des religions, choix du thème de camp...
Choix de matériaux durables et récupération	Économies à moyen et long termes.
Commerce équitable	Achat de produits respectueux de ceux qui les produisent.
Convivialité	Création de lieux spécifiques, moments de bien-être...
Papier	Diminution de la consommation, utilisation de papier recyclé.
Rapport qualité /prix des achats	Analyse du cout et de la durée de vie du matériel.
Économie locale	Achats chez des producteurs locaux.
Budget	Gestion prévisionnelle et suivi régulier.

ANNEXE 3



ANNEXE 4 : CARTES

**PLANÈTE****BIODIVERSITÉ**

Respect de la biodiversité et des codes forestiers, chantier et activités nature, plantations...

PLANÈTE**ÉNERGIE**

Réduction des consommations, utilisation des énergies vertes, fours et marmites solaires, LED ou lumière basse consommation...

PLANÈTE**DÉPLACEMENTS**

Transports en commun, mobilité douce, partage et covoiturage, réduction des déplacements.

PLANÈTE**GESTION DES DÉCHETS**

Réutilisation, tri et recyclage, compostage, réduction des déchets, utilisation de matériel durable.

PLANÈTE**ALIMENTATION**

Issue de l'agriculture bio ou raisonnée, locale, de saison, alternatives végétariennes.

PLANÈTE**PAPIER**

Diminution de la consommation, utilisation de papier recyclé.

PLANÈTE**BOIS**

Utilisation de bois certifié, récupération, partage.

PLANÈTE**EAU**

Récupération des eaux, produits d'entretien 100% écologiques, toilettes sèches...



PERSONNES

SANTÉ



Achat de matériel d'animation bons pour la santé, naturels, sans colorants et dissolvants, création de menus équilibrés avec des produits frais et de saison.

PERSONNES

INTÉGRATION/ DIVERSITÉ/ INTERCULTURALITÉ



Rencontre avec les habitants, activités d'accueil et de découverte, respect des religions, choix du thème de camp...

PERSONNES

ACCESSIBILITÉ



Financière, aux personnes handicapées...

PERSONNES

COMMERCE ÉQUITABLE



Achat de produits respectueux de ceux qui les produisent.

PERSONNES

INTERGÉNÉRA- TIONNEL



Rencontres, ouverture, échanges avec les familles.

PERSONNES

PATRIMOINE



Découvertes du patrimoine local, respect, participation à la conservation...

PERSONNES

CONVIVIALITÉ



Création de lieux spécifiques, moments de bien-être...

PERSONNES

EDUCATION ET FORMATION



Développement des compétences de chacun, nouvelles connaissances, attention pour valeurs et émotions.



PROSPÉRITÉ

RESSOURCES



Chasse aux gaspillages.

PROSPÉRITÉ

RAPPORT QUALITÉ / PRIX DES ACHATS



Analyse du cout et de la durée de vie du matériel..

PROSPÉRITÉ

CHOIX DE MATÉRIEAUX DURABLES ET RÉCUPÉRATION



Économies à moyen et long termes.

PROSPÉRITÉ

MUTUALISATION DES RESSOURCES



Partage de tentes, locations et emprunts...

PROSPÉRITÉ

BUDGET



Gestion prévisionnelle et suivi régulier.

PROSPÉRITÉ

ÉCHANGES



Trocs, bourses d'échange de matériel, organisation de services non monétaires.

PROSPÉRITÉ

ECONOMIE LOCALE



Achats chez des producteurs locaux.

PROSPÉRITÉ

FINANCEMENT ALTERNATIF



Chèques verts, appels à projet, troc.

PARTICIPATION

COMMUNI- CATION



Utilisation de moyens adaptés à chacun, diversification.

PARTICIPATION

TRANSPARENCE



Communication des budgets et des décisions, mise en place de processus démocratiques, clarification des critères pour choisir un endroit de camp, une activité, un thème, planifier ensemble.

PARTICIPATION

COOPÉRATION



Utilisation de jeux coopératifs, mise en place de conseils de camp.

PARTICIPATION

ÉVALUATION



Évaluation des activités et de la gestion du camp.

PARTICIPATION

RESPONSABILITÉ ET DÉLÉGATION



Partage des responsabilités, délégation de responsabilités aux jeunes pendant et avant le camp...

