

---

# JEU : ENSEMBLE DANS LE MÊME BATEAU

---

## Introduction :

Chaque animateur ou animatrice représente un camp. Une période de camp est symbolisée par un groupe de chaises (places disponibles pour les camps à cette période).

Une chaise = un endroit de camp.

Les animateurs vont devoir se répartir sur les différentes périodes de camps, en fonction de la répartition actuelles des (environ) 1 800 camps de la fédération.

**Note :** ceci est avant tout un jeu ludique, pour se rendre compte de la surpression sur certaines périodes. Si les participants n'aboutissent pas à un résultat concret, ce n'est pas grave. Ce n'est pas encore le moment de trouver des solutions, juste de lancer le débat.

**Note :** ce jeu a été librement inspiré du « jeu des chaises », qui permet de se rendre compte des inégalités dans le monde. Si cela t'intéresse : <http://www.iteco.be/revue-antipodes/se-jouer-des-inegalites-cinq-exercices-dont-le-jeu-des-chaises-actualise/article/jeu-des-chaises-actualise#:~:text=Les%20participants%20doivent%20ensuite%20occuper,des%20Africains%20ou%20des%20Asiatiques%20%E2%80%A6>

## Préparation :

Installe 5 zones de jeu dans la pièce. Chaque zone est une période de camp. Pour l'exercice, nous avons défini les dates suivantes :

ZONE 1 = les camps dont la date de départ est le 5 juillet OU AVANT le 5 juillet.

ZONE 2 = les camps dont la date de départ est située entre le 6 et le 13 juillet inclus.

ZONE 3 = les camps dont la date de départ est située entre le 14 et le 20 juillet inclus.

ZONE 4 = les camps dont la date de départ est située entre le 21 et le 25 juillet inclus.

ZONE 5 = les camps dont la date de départ est le 26 juillet OU APRES.

Dans chaque zone, installe 1/5 des chaises du nombre total nécessaire pour le CU.

*Exemple : vous êtes 20 dans le CU ; installe 4 chaises dans chacune des 5 zones de la pièce.*

Installe ensuite un nombre d'animateurs correspondants au pourcentage de camps de notre fédération qui partent à chacun de ces trois moments.

Pour cela, réfère-toi au tableau en fin de document.

# JEU : ENSEMBLE DANS LE MÊME BATEAU

*Exemple : si vous êtes 20 participants, réfère-toi à la ligne « 20 » de la première colonne pour savoir combien de participants mettre dans chaque zone, et ainsi représenter la ventilation (en pourcentage) des 1 800 camps (en moyenne) de la fédération. Au vu de la répartition des camps en Belgique durant l'été, avec 20 participants, cela représente :*

*ZONE 1 : 7 participants (pour 4 chaises).*

*ZONE 2 : 2 participants (pour 4 chaises).*

*ZONE 3 : 6 participants (pour 4 chaises).*

*ZONE 4 : 3 participants (pour 4 chaises).*

*ZONE 5 : 2 participants (pour 4 chaises).*

## Première étape : les constats préalables

A cet instant, vous avez une image du nombre de places de camps disponibles (= le nombre de chaises) et du nombre de camps qui occupent chacune des périodes (= nombre d'animateurs dans les zones).

Vous pouvez déjà tirer les premiers constats et échanger librement.

*Y a-t-il des animateurs qui n'ont pas trouvé de place ?*

*Y a-t-il des chaises vides ?*

...

## Seconde étape : la réforme des rythmes scolaires

Tu annonces ensuite la réforme des rythmes. Le calendrier scolaire étant chamboulé, il y a fermeture de la période 1.

Tu demandes aux animateurs de cette période de sortir de la zone. Les chaises, par contre, y restent : les endroits de camps étant limités, tu ne peux pas rapatrier les chaises ailleurs.

Les animateurs tentent donc de trouver des solutions.

Au fur et à mesure que les solutions sont trouvées, elles sont listées.

Dans ces solutions, tu pourrais avoir :

- Rejoindre des zones où des chaises sont libres (= bouger les camps de périodes en allant dans les périodes moins chargées).
- Tenter de récupérer de nouvelles chaises (= ouvrir des endroits de camps).
- Diviser une zone en deux pour qu'on puisse se succéder, dans une même zone, sur la chaise (= raccourcir les camps).
- Rassembler deux animateurs sur une même chaise (faire deux camps au même endroit).
- Ouvrir une nouvelle zone et gagner quatre chaises (= ouvrir une nouvelle période plus tard dans l'été, autres vacances de l'année, ...).

- ...

---

# JEU : ENSEMBLE DANS LE MÊME BATEAU

---

Si tu veux corser l'exercice, tu peux aussi mettre des contraintes dans chaque zone. Ces contraintes représentent des difficultés relevées auprès des différents intervenants de camps. Voici une liste d'exemples :

Période 2 :

- Les propriétaires des chaises 1 et 2 refusent les précamps, pour mettre plus de camps sur l'été.
- Modification des gardes alternées dans les familles recomposées. 4 familles dans l'unité sont concernées (une par section) : les enfants n'arriveront que pour la période 4.

Période 3 :

- Plus de tentes à Nannine.
- Dans chaque staff, un-e animateur-trice ou intendant-e a besoin de travailler pour son job d'été et ne peut pas venir au camp.
- Surpopulation : les bourgmestres imposent des quotas de camps. Enlève une chaise.

Période 4 :

- Le risque de météo foireuse (sécheresse donc pas de feu, ou pluie et inondations) est de 60 %
- Surpopulation : les bourgmestres imposent des quotas de camps. Enlève une chaise.
- Une unité voisine ne peut partir qu'à cette période sinon il n'y a pas assez de scouts disponibles.

Période 5 :

- Le staff d'unité n'est pas dispo pour passer.
- Dans quatre familles de l'unité, les parents n'ont pas le choix des congés. Ils partent à cette période là.

Au bout de quelques minutes de discussion, tu invites chaque animateur à s'asseoir sur une chaise s'il a une place, ou à se mettre au centre de la pièce s'il n'en n'a pas.

Tu invites ensuite au moins un animateur dans chaque zone + 1 animateur au centre à partager son ressenti.

Et tu termines par un message positif leur disant que ce CU est justement là pour trouver des solutions autre que « premier arrivé – premier servi ».

# JEU : ENSEMBLE DANS LE MÊME BATEAU

	Départ jusqu'au 5 juillet	Départ entre le 6 et le 13 juillet	Départ entre le 14 et le 20 juillet	Départ entre le 21 et le 25 juillet	Départ le 26 juillet ou après	
<b>Nombre de camps fédérés LES SCOUTS</b>	<b>672</b>	<b>202</b>	<b>496</b>	<b>275</b>	<b>180</b>	<b>1825</b>
<b>En pourcentage</b>	<b>36,82%</b>	<b>11,07%</b>	<b>27,18%</b>	<b>15,07%</b>	<b>9,86%</b>	<b>100,00%</b>
	« Nombre d'animateurs au départ pour 1/5 des chaises du CU »	« Nombre d'animateurs au départ pour 1/5 des chaises du CU »	« Nombre d'animateurs au départ pour 1/5 des chaises du CU »	« Nombre d'animateurs au départ pour 1/5 des chaises du CU »	« Nombre d'animateurs au départ pour 1/5 des chaises du CU »	
<b>Nombre de participants dans le CU</b>						<b>TOTAL</b>
<b>10</b>	4	1	3	1	1	<b>10</b>
<b>11</b>	4	1	3	2	1	<b>11</b>
<b>12</b>	4	1	4	2	1	<b>12</b>
<b>13</b>	5	1	4	2	1	<b>13</b>
<b>14</b>	5	2	4	2	1	<b>14</b>
<b>15</b>	6	2	4	2	1	<b>15</b>
<b>16</b>	6	2	4	2	2	<b>16</b>
<b>17</b>	6	2	5	2	2	<b>17</b>
<b>18</b>	6	2	5	3	2	<b>18</b>
<b>19</b>	7	2	5	3	2	<b>19</b>
<b>20</b>	7	2	6	3	2	<b>20</b>
<b>21</b>	8	2	6	3	2	<b>21</b>
<b>22</b>	8	3	6	3	2	<b>22</b>
<b>23</b>	8	3	6	4	2	<b>23</b>
<b>24</b>	9	3	6	4	2	<b>24</b>
<b>25</b>	9	3	7	4	2	<b>25</b>
<b>26</b>	9	3	7	4	3	<b>26</b>
<b>27</b>	10	3	7	4	3	<b>27</b>
<b>28</b>	10	3	8	4	3	<b>28</b>
<b>29</b>	11	3	8	4	3	<b>29</b>
<b>30</b>	11	3	8	5	3	<b>30</b>
<b>31</b>	11	3	9	5	3	<b>31</b>
<b>32</b>	12	3	9	5	3	<b>32</b>

# JEU : ENSEMBLE DANS LE MÊME BATEAU

<b>33</b>	12	4	9	5	3	<b>33</b>
<b>34</b>	13	4	9	5	3	<b>34</b>
<b>35</b>	13	4	10	5	3	<b>35</b>
<b>36</b>	14	4	10	5	3	<b>36</b>
<b>37</b>	14	4	10	5	4	<b>37</b>
<b>38</b>	14	4	10	6	4	<b>38</b>
<b>39</b>	14	4	11	6	4	<b>39</b>
<b>40</b>	15	4	11	6	4	<b>40</b>
<b>41</b>	15	5	11	6	4	<b>41</b>
<b>42</b>	16	5	11	6	4	<b>42</b>
<b>43</b>	16	5	12	6	4	<b>43</b>
<b>44</b>	16	5	12	7	4	<b>44</b>
<b>45</b>	17	5	12	7	4	<b>45</b>
<b>46</b>	17	5	12	7	5	<b>46</b>
<b>47</b>	17	5	13	7	5	<b>47</b>
<b>48</b>	18	5	13	7	5	<b>48</b>
<b>49</b>	18	5	13	8	5	<b>49</b>
<b>50</b>	18	5	14	8	5	<b>50</b>