SOUMIS PAR
Irmgard

ON
31/05/2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Entrepôt : Robinson @ Home



Ce programme est destiné à un camp local. Le thème « Robinson » est intégré aux moments de recueillement, aux moments de silence, aux jeux, aux excursions et aux activités.

Cet article est tiré du magazine « Forum ».

Camp de 5 jours : matin, après-midi, soir

Pourquoi toujours partir loin ? Organiser un camp chez soi peut aussi être très sympa. Pour que ta paroisse ne soit pas simplement en pause estivale, nous te proposons ici un programme qui convient parfaitement aux enfants âgés de 8 à 15 ans environ.

Robinson Crusoé vit de nombreuses aventures avant d'être secouru de son île. L'objectif de cette semaine de camp à la maison est de surmonter ces aventures avec succès. La partie centrale du programme consiste à construire des cabanes, suivie d'une nuit sur place. Le suspense est garanti – jusqu'à la vente aux enchères d'adieu des cabanes. Quel « habitant de l'île » remportera l'enchère pour la plus grande et la plus belle cabane ?

1. Moments de recueillement

Thèmes tirés de la vie de Robinson d'un point de vue biblique :

	(zum Lagerplatz) 12.15 Mittagessen (Schiffs-proviant, Wurzeln.)	18.15 Nachtessen	19.00 Übernachtung Zu
Di	9.00 Einstieg und Stille Zeit **(3)** 10.00 – 12.00 Hüttenbau	13.30 Robinson ist einsam - Freitag taucht auf **(1)** 14.30-16.00 «Pionierbasteln» Interessengruppen 1. Teil: · Töpfern · Korben · Mahlen, backen · Lagerturm verkleiden 18.15 Nachtessen	
Mi	9.00 Einstieg und Stille Zeit **(3)** 10.00-12.00 Hüttenbau Parallel: Interessen-gruppen 2. Teil	14.00 Freitags Geschichte **(1)** 14.30 Festvorbereitungen **(6)** · Hütten fertig / schmücken · Fest vorbereiten 16.15-17.45 Buschspiele ab 17.00 Abkochen, freiw. Singen 18.15 Hütten-Einweihungsfest mit Nachtessen	
Do	6.45 Morgenessen 7.40 Aufbruch zur Erkundungs-reise **(4)** 8.30 Abfahrt Tagesausflug · Gestaltete Wanderung 12.30 Mittagessen abkochen · Stille Zeit unterwegs **(3)**	14.00 Weitermarsch in Gruppen unterwegs Stille Zeit **(3)** und Entdeckerwettbewerb **(4)** 17.30 freiwilliges Singen 18.30 Nachtessen	Übernach-tung in den Hütten

2. Jeu en plein air « Naufrage »

Le groupe est divisé en quatre équipes, chacune dirigée par un animateur. On accroche deux mains en papier à chaque enfant.

Phase 1 (= poste 1) : terrain de jeu avec une côte, la mer et une épave dans la mer

Dans l'épave se trouvent des conserves alimentaires de quatre couleurs différentes, quatre boussoles et quatre extraits de carte, que chaque groupe doit récupérer (1 par parcours).

Problème : des requins (animateurs) dans la mer mordent (arrachent) les mains en papier et volent la nourriture.

Ceux qui n'ont plus de mains en papier ne peuvent plus rien récupérer dans l'épave !

Dès que cette partie est terminée, la phase 2 du jeu commence :

La carte trouvée dans l'épave indique le chemin vers le 2e poste. Là-bas, des questions sur le thème de Robinson ou de la navigation sont posées, avec deux réponses possibles : A ou B. Chaque réponse est accompagnée d'un itinéraire : la bonne réponse mène au poste suivant, la mauvaise à une «impasse», etc. Objectif : arriver au campement, allumer un feu et réchauffer des conserves (raviolis), chercher des fruits sauvages (= cachés) et des carottes, préparer une salade de fruits...

3. Moment de recueillement sur le thème

Prière dans la détresse : Psaume 50,15

Prière d'intercession : 2 Thessaloniciens 3,1-3 / 1 Timothée 2,1-2

La prière quotidienne : Luc 18,1-8 / Luc 11,10-13

Prière d'action de grâce : Éphésiens 5,20 / Romains 8,28

4. Excursion d'une journée : voyage de découverte

En chemin, on trouve divers ingrédients pour le déjeuner : « baobab » (pain), « champ de carottes » (carottes), « cacaoyer » (chocolat), « nids d'oiseaux » (poulets) ...

Concours de découverte :

Chaque groupe reçoit une liste de dix objets. Le groupe qui en trouve le plus et les rapporte à la gare remporte la victoire. (par ex. fossile, feuille de chêne, silex, noix, ...)

5. Parcours d'orientation : jeux d'eau et de vent

Le but de ce parcours est de fabriquer un voilier. Les groupes reçoivent les différents matériaux aux différents postes. Les postes doivent être visités dans l'ordre et les tâches doivent être réalisées sur place. Les groupes partent toutes les cinq minutes.

1 = Chercher du bois dans la forêt

2 = Scier les pièces du bateau

3 = Chercher le mât et les perches dans la forêt

4 = Percer des trous (pour le mât et les perches)

5 = Se procurer des voiles en tissu

6 = Clouer

7 = Tendre la corde (voiles, bord du bateau...)

8 + 9 = Parcours d'obstacles : les enfants doivent aller chercher de l'eau avec des gobelets, franchir le parcours d'obstacles jusqu'à leur bassin et le remplir avec cette eau.

6e fête : Marché Robinson

Stands : stand de maquillage, stand de cirage de chaussures, jeu de lancer d'éponges, jeu de records (fléchettes...), stand de restauration, stand de boissons, jeux d'adresse, roue de la fortune, pop-corn, autres jeux.

Les stands sont imaginés, planifiés, préparés et tenus par les différents groupes eux-mêmes, qui s'occupent également de réunir le matériel nécessaire. Monnaie : les « pierres d'or » (chacun dispose d'un capital de départ). Les groupes peuvent se répartir entre eux les recettes générées par leur stand et les dépenser à nouveau.

7. Exercice de nuit

Robinson (animateur) et ses camarades veulent explorer l'arrière-pays. En chemin, ils tombent sur des traces de pas. La piste mène à un feu autour duquel sont assis quelques cannibales (animateurs). Leur repas est attaché à un arbre : Vendredi (animateur). Dès qu'ils se rendent compte qu'ils sont observés, les cannibales font comprendre à leur victime, à grand renfort de gestes et dans un dialecte étrange, qu'elle va bientôt être mangée. Soudain, profitant d'un moment d'inattention, Vendredi parvient à s'enfuir vers Robinson. Les cannibales le poursuivent et font autant de prisonniers que possible. Est capturé quiconque est touché par un cannibale. Il doit alors le suivre et est attaché à un arbre par celui-ci (attention, ne pas trop se gaver !). Les enfants doivent se libérer eux-mêmes ou être libérés par leurs camarades. Au bout d'environ 30 minutes, Robinson et ses compagnons ne respectent plus les règles, c'est-à-dire qu'ils passent à l'offensive et ligotent les cannibales. Après avoir fait prêter serment aux sauvages de ne plus jamais manger d'êtres humains (par l'intermédiaire d'un traducteur !), ceux-ci sont détachés et Robinson et ses compagnons rentrent chez eux.

Robinson & Home

Robinso_@_Home

Références



- **Contenu et illustration :**Forum Kind, numéro 2/03, pages 15 et 16. Homecamp Robinson. © Copyright www.forum-kind.ch
- **Auteur :** Giancarlo Voellmy, secrétaire de la BESJ, a animé cette semaine Robinson avec son groupe de jeunes. Mirjam Leuenberger a remanié le programme.

Weitere Informationen

Tags
Camp local

Vieux
8 à 12 ans

Nombre de participants
1–20
20–30
30 – 100

Bible
Cette information manque.

Durée
Aucune donnée disponible.

Matériau
Beaucoup de travail

Téléchargement du fichier
Téléchargement de fichiers disponible

KI Generierter Inhalt
Contenu
Tags
Vieux
Nombre de participants
Bible
Durée
Matériau

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/fr/wiki/art/entrepot-robinson-home