



L'AZIMUT

SUR LE CAMP
& A L'ANNEE



CEREMONIE AZIMUT

Moment solennel sur le camp ou à l'année (matinée ou après-midi, ne pas faire la cérémonie en même temps que la veillée promesse, généralement moment trop long et un peu chiant)

Avant la cérémonie :

Il faut se réunir par GL pour faire un point sur avec tous les enfants du GL, et pour parler à ceux à qui on ne remettra pas l'azimut. En effet, il ne faut pas les donner à tout le monde :

- Si l'enfant vient d'arriver aux eeif
- Si l'enfant n'en avait rien à faire de son défi et de son projet à l'année
- Si l'enfant n'a pas encore réalisé deux défis, son projet d'équipe pendant l'année.

Vérifier qui à quoi avant de lancer la cérémonie : en effet, il est important de savoir si l'enfant va avoir son 1^{er}, 2^{èa>B} ou 3^{ème} azimut sur le camp.

Remise des azimuts

On fait un rassemblement par équipe de l'année où la maîtrise lit les lois de la boussole et explique à tous les éclais qu'ils sont fiers de remettre l'azimut de part leur investissement enfin bref tout un discours que tu seras mieux faire que moi au moment venu.

On appelle tous les 1^{er} azimutés puis les 2^{ème} azimutés et enfin les 3 azimutés = maguen

Construction azimuth en lien avec la cérémonie

Ce qui est sympa, c'est de se servir d'une construction lors de la cérémonie pour créer une symbolique plus forte lors de la remise des azimuths.

Par exemple : faire une maguen david géante sur le où dans chaque branche du maguen, l'équipe dépose une feuille avec écrit la liste des défis des éclais de l'équipe et les projets de l'année, tout ça scellé par de la cire (c'est pas trop beau... à ce moment là, il y a les trois quarts du camp qui se mettent à pleurer !)

Chanson de la cérémonie azimuth (ci-joint dans ton dossier), chanson de la BM.
et cri de la BM

DEFIS PERSOS

Voici une première liste de défis persos à proposer aux éclais de ton camp.

Maintenant cette liste est encore peu développée et doit être améliorée par votre équipe d'animation. De plus, il faut vous soucier du matériel nécessaire à la fabrication et à la construction des défis. Le responsable azimuth ou fil rouge devra remettre une liste de matos au responsable matos pédago.

Voici quatre exemples de mots déclinés en défis persos et abordables sur le camp :

L'ART

Loi de la boussole : tu construis ton identité et développes tes compétences physiques et morales

Phrase : tu développes ta créativité et ton sens artistique

Défis possibles :

- ◆ Origami
- ◆ Peinture du sous-camp, peinture d'un personnage de la fiction
- Sculpture (pâte à sel, pâte à modeler)
 - Ex : bougeoirs pour shabbat et ses bougies (mèches + cires) >
 - Constructions en allumettes >*◆ Apprendre à coudre (pour les écussons) Trombinoscope du camp

RENCONTRE

loi de la boussole : tu respectes ton prochain et apprends à le comprendre

Phrase : tu prends conscience de l'existence des autres et de tes devoirs envers eux.

Défis possibles :

- ◆ Questionnaire sur toutes les personnes du camp
- ◆ One man show sur différents tabous de la vie en société (drogue, sexualité...)

- ◆ Apprendre le vocabulaire soutenu de la langue française (pour substituer aux mots vulgaires)
- ◆ Réaliser un jeu de société

NATURE

Loi de la boussole : tu découvres et protèges le monde qui t'entoure en apprenant à vivre en harmonie avec la nature

Phrase : tu développes tes capacités à t'adapter au milieu, ton cadre de vie (constructions, etc.)

Défis possibles :

- ◆ Faire un herbier avec les différentes plantes aux environs du camp
- ◆ Maquette de la ville idéale
- ◆ Connaître plus de 50 cris d'animaux
- ◆ Connaître le nom des bébés animaux

HEBREU

Loi de la boussole : Tu découvres et transmets le judaïsme, l'histoire et les réalités du peuple juif en diaspora et en Israël.

Phrase : tu te familiarises avec l'hébreu (alphabet, vocabulaire, concept...)

Défis possibles :

- ◆ Réaliser un abécédaire
- ◆ Sondage + bilan sur la judaïcité de chacun
- ◆ Tricoter une kippa
- ◆ Faire une P J (office, shabbat)
- ◆ Préparer un oneg shabbat sur un thème imposé par un animateur
- ◆ Apprendre 5 danses (israéliennes, ou autres)
- ◆ Faire une B.D sur une histoire juive
- ◆ Réaliser un guide de conversation en hébreu
- ◆ Une carte d'Israël
- ◆ Faire trois plats typiques (yiddish, séfarades)

IDEES D'ACTIVITES

Je te donne trois exemples d'activités pour te permettre de faire ton activité azimut. Ces trois activités sont totalement différentes :

1. une activité avec une fiction inventée
2. une activité avec une fiction autour de la méthode (avec Léa et Michael)
3. une activité sans fiction

ACTIVITE N°1

Camp Yona-Strasbourg fleg-Colmar

Suite à nos longs débats concernant la méthode, nous avons constaté que le problème était son coté formel. C'est pourquoi nous avons monté toute une fiction autour de la réalisation des défis.

Lancement : 1^{er} temps défi

Un vieux nain sort de la foret d'Azimutland (nom à changer si quelqu'un trouve mieux !) et apporte un message à chaque sous camp. Ce message invite les éclais à se surpasser, à réaliser des choses qu'ils auraient toujours aimé faire ou apprendre mais qu'ils n'ont jamais tenté d'essayer. En d'autre terme, s'ils veulent réaliser leur défi perso, ils doivent suivre le chemin orienté sur la feuille. Il y aura alors un jeu de boussole. Mais ce sera des boussoles particulières car les repères ne seront plus Est, Ouest, Nord, Sud mais les objectifs de la boussole azimut. Au bout de ce jeu de piste se trouvera un petit nain de jardin. Sur chaque nain sera inscrit l'un des objectifs de la boussole azimut. De retour sur le terrain le vieux nain leurs expliquera en clair ce qu'est un défi perso (et non je fais le birkat ou je chante une chanson au milieu du repas...) et donnera quelques exemples. Il expliquera aussi que grâce à la détermination d'un bon défi perso un nain en porcelaine se transformera en humain (genre pinnochio) et que grâce à sa réalisation ce nain de jardin pourra rester humain jusqu'à la fin de sa vie. Les éclais écriront leur défi sur du papier enroulé qu'ils glisseront dans le nain de jardin en porcelaine dont l'objectif azimut se rapproche le plus de leur défi. Une fois tous les défis inscrits, le vieux nain récupère les nains de jardin, les met en ligne, lance de la poudre magique (farine) et les animateurs en nains de jardin sortiront de la foret et iront chercher les nains en porcelaine. Ils les rangeront dans les cases de la boussole azimut construite en pré camp.

Lors des temps défis du reste du camp, les nains humains sortiront de la forêt et les aideront à réaliser leur défi.

La chanson de l'azimut sera apprise lors de l'un des premiers temps azimuts si nous avons le temps, lors d'un temps goûter (dans les journées sans azimut).

Conclusion, à la fin du dernier temps défi perso :

Le vieux nain et les nains humains apparaîtront de la forêt. Ils se mettront en ligne comme le premier jour. Chaque nain humain sous l'ordre du vieux nain brisera le petit nain en porcelaine et récupérera les défis.

Le dernier chabbat après midi, il y aura un temps réservé pour que les animateurs de chaque GL parlent avec leurs éclais sur leur évolution, la réalisation de leur défi, leur équipe... Le soir se déroulera la cérémonie qui commencera par l'évaporation du vieux nain. Tout le monde sera en rassemblement et avec son uniforme car malgré la fiction que nous avons instaurée autour de l'azimut, la cérémonie devra rester solennelle. Les animateurs de chaque GL auront préparé la distribution des azimuts (le 1^{er}, le 2^{eme} ou le 3^{eme}) et appelleront les éclais par degré d'azimut et leur remettront.

ATTENTION : L'azimut sur le camp ou à Tannée ne doit pas être présent qu'en temps défi perso mais tout au long du camp ou de l'année. N'oubliez pas que chaque activité doit répondre à un objectif de la boussole azimut. N'hésitez pas à m'appeler en cas de questions. Le responsable azimut, fera des fiches que les éclais inséreront dans leur classeur pour chaque activité.

Activité n°3

camp La Victoire, Golda et Vauquelin

Jeu de piste

Recherche des 6 lettres AZIMUT (une lettre par sous camp)

Chaque lettre représente une loi de là boussole. A la fin du jeu, chaque sous-camp replace les lettres sur la construction AZIMUT que l'on aura construit au pré-camp.

Puis les enfants partent par sous-camp pour connaître chacun des 6 thèmes, représentés par un binôme d'animateurs. Ensuite, aidés par les animateurs, ils choisissent une loi qui leur correspond. Ils se répartissent donc par loi et discutent avec leurs animateurs des différents défis perso. Une fois qu'ils ont trouvé un défi, chaque éclai va planter un clou en dessous de la lettre qui y correspond (Houltsa, foulard) pour symboliser le choix du défi. On définit une couleur de clou pour chaque loi. Au fur et à mesure que les défis sont réalisés par groupe de loi, on enlève un clou et à la fin du camp, pendant la cérémonie azimut on remet les maguen à ceux qui ont réalisé leurs défis et projets.

Projet d'Équipe

DATE DU CHOIX DU PROJET D'ÉQUIPE	
DÉTAILS DES CONDITIONS DE CHOIX DU PROJET	
NOM DE L'ANIMATEUR RESPONSABLE OFFICIEUSEMENT DU SUIVI DE CE PROJET	
DESCRIPTION DU PROJET EN DÉTAILS	
ATTRIBUTION DES DIFFÉRENTES RESPONSABILITÉS LIÉES À CE PROJET	
COORDINATION DU PROJET PAR LE ZADECK	j
ÉTAPES DANS LA RÉALISATION DE CE PROJET	-
DATE PRÉVISIONNELLE DE RÉALISATION DU PROJET	
FAIRE UN POINT AVEC LE ZADECK ET L'ÉQUIPE À CHAQUE ACTIVITÉ OU RÉUNION ZADECK SUR L'AVANCEMENT DU PROJET	
DATE DE RÉALISATION DU PROJET	