

AVENTURE TOI!

JAMBOREE



21-24 Juillet 2004

Scouts de France - Guides de France

RASSEMBLEMENT REGIONAL SCOUTS ET GUIDES DE FRANCE

21-24 JUILLET 2004



Le mot de l'informateur

Enfin...

Enfin te voici arrivé, enfin nous voici réunis sur cette terre promise : le jamboree « Aventure-toi » !

Depuis presque un an les Grands Aventuriers et leurs équipes techniques préparent ta venue. De tous les coins de la région Rhône-Alpes, vous avez répondu à notre appel : aujourd'hui et pour 4 jours, nous sommes plus de 1500. Et le défi est loin d'être terminé : devant toi s'ouvre une terre à découvrir, une terre faite de 5 villages aux couleurs différentes et aux compétences complémentaires mais aussi une terre faite de 1500 visages eux aussi différents et complémentaires.

Moi, l'Informateur, je continuerai à te guider, pendant toute la durée du jamboree pour qu'ensemble nous trouvions la clé de l'énigme de la Terre Promise. Mais pour ça, j'ai encore besoin de toi...

N'hésite plus, aventure-toi !

Aventure-toi dans le sport, la nature, les sciences et techniques, l'art et la solidarité.

Aventure-toi dans la découverte des Grands Aventuriers qui t'ont précédé ici et en particulier, Aventure-toi sur les chemins de Paul, ce marcheur insatiable.

Et surtout, aventure-toi dans la rencontre, aventure-toi vers l'autre... nous sommes si nombreux, il suffit d'oser !

Tu as entre les mains ton « carnet d'aventurier ». Prends-en soin, il est précieux. Il doit t'accompagner tout au long du jamboree. Il te dit jour après jour ce que nous allons vivre ensemble.

Bienvenue sur la terre promise pour ce 1^{er} jamboree régional Rhône-Alpes Scouts et Guides de France ! Aventure-toi !

L'informateur

Sommaire

Présentation générale de la terre promise	p. 4
Le village artistique	p. 6
Le village nature	p. 7
Le village sciences et techniques	p. 8
Le village sportif	p. 9
Le village solidarité	p. 10
Emploi du temps	p. 11 à 14
Les règles de vie	p. 15
Le parc aventure artistique	p. 16
Le parc aventure nature	p. 17
Le parc aventure sciences et technique	p. 18
Le parc aventure sportif	p. 19
Le parc aventure solidarité	p. 20
Sponsors	p. 21
Aventure-toi dans les terrains de Dieu	p. 22 à 27
Les chants	p. 28 à 37
Le rapprochement Scout et Guide	p. 38
Le chant Jamboree	p. 39
Plan Jamboree	p. 40

La terre promise

*C'est pour tous les cœurs, qu'on a tant marché,
Nous les voyageurs, nous les vas-nu pieds
La terre promise, on l'a bien méritée...
Et elle s'offre enfin à nous !*

La voici donc, cette terre promise, avec ses 5 villages et leurs habitants. Découvre-les dans les pages qui suivent, découvre leurs us et coutumes, leurs couleurs, leurs slogans... découvre surtout l'esprit qui les anime, leur Grand Aventurier de référence ! Tout au long du jamboree, tu seras amené à voyager, à rencontrer les habitants des autres villages en explorant leur « parc aventure », où ils t'enseigneront leurs techniques. Mais la terre promise recèle bien d'autres trésors : la tente de Paul, l'espace Missions de l'Equipe, le Cœur de l'Aventure... autant de lieux qui te sont ouverts et que tu pourras explorer, seul ou en équipe, pendant tes temps libres.

Comment découvrir la terre promise ?

1^{ère} étape : découvrir ton village d'accueil.
Ses habitants vont t'initier jeudi matin aux techniques du village. Et dès que tu auras acquis leurs compétences, ils te remettront, en équipe, un passeport.

Le passeport, c'est le document officiel indispensable pour aller d'un village à l'autre, pour découvrir les autres parcs-aventure. En équipe, vous choisirez les parcs que vous voulez explorer : votre passeport sera tamponné d'un visa pour une date précise. Après, c'est vous les aventuriers, responsables de votre voyage et libres de vos découvertes... dans le respect des règles du jeu, bien sûr !

A la dernière étape, au terme du voyage, tu auras acquis beaucoup de nouvelles compétences mais surtout, tu auras tissé des fils d'un village à l'autre et d'une personne à l'autre... Alors, qui sait, les Grands Aventuriers accepteront peut-être de sortir de leur retraite et de revenir avec nous dans le monde réel...



Autre espace, autre temps...

Attention, pendant toute la durée du jamboree, nous vivons à l'heure bleue : dès le mercredi après-midi, tu vas reculer ta montre d'une heure. Ca nous permettra de vivre plus de temps ensemble et de profiter de la nuit pour les veillées...

Mais n'oublie pas : à la fin du jamboree, il faut remettre les pendules à l'heure !

Le village artistique



« Chante, danse et mets tes baskets,
aventure-toi sur l'artistique planète ! »

Bienvenue chez les artistes

*Approchez Mesdames et Messieurs
Dans un instant le spectacle va commencer
Installez vous confortablement et écoutez
Depuis longtemps déjà ils se sont préparés
Les artistes vous allez rencontrer
Avec eux vous voyagerez
Dans le monde artistique...
Attention c'est de la dynamite !!!*



Le village nature



« Explore le monde qui t'entoure,
aventure-toi dans la nature ! »



Le village

sciences et techniques



« Vis des expériences, aventure-toi
dans le monde de la science ! »



Le village sportif



« Bouge ton corps, aventure-toi
dans le sport ! »



Le village solidarité



« Deviens solidaire, aventure-toi avec
les peuples de la terre ! »



Mercredi

21 juillet

- 14H15** Rassemblement en unité
- 14H30** Rassemblement en village
- 15H00** Accueil en village
- 15H30** Passage à l'heure bleue... On recule les montres d'1 heure !
- 14H30** On a changé nos montres! Départ des villages pour le « Cœur de l'aventure », le point de rassemblement central
- 15H00** Cérémonie d'ouverture du Jamboree « Aventure-toi ! »
- 15H45** Retour au village
- 16H00** Cérémonie d'accueil dans les villages + Goûter
- 17H00** Conseil d'équipe et choix des parcs souhaités
- 17H15** Conseil d'expédition + début des douches
- 18H00** Remise par les équipes des choix de parcs
- 18H15** Préparation du repas en unité
- 18H30** Fin de la remise par les équipes des choix de parcs sur la place centrale du village
- 19H00** Repas en unité + vaisselle
- 20H30** Journal télévisé du jamboree « 20h30 pétantes »
- 21H15** Veillée en village
- 22H30** Fin de veillée
- 23H00** Tous les scouts et les guides au lit !

Jeudi

22 juillet

- 7H00** Lever de l'équipe préparation du petit déjeuner
- 7H15** Lever du reste de l'unité
- 7H30** Petit déjeuner en unité + vaisselle + toilette
- 8H45** Rassemblement en unité sur la place du village
- 9H00** Lancement de la journée sur la place du village
- 9H15** Découverte du Parc aventure de ton village
- 11H30** Remise des passeports des équipes
- 12H00** Repos + Douche
- 12H30** Déjeuner en unité
- 13H00** Repos + Douche
- 13H30** Rassemblement en unité sur la place du village
- 14H00** Découverte du Parc aventure N°2
- 16H30** Retour à la place centrale du village
- 16H45** Goûter + Conseil d'équipe
- 17H15** Conseil d'expédition + début des douches
- 18H15** Préparation repas
- 19H00** Repas + vaisselle
- 20H30** Journal télévisé du jamboree « 20h30 pétante » au « Cœur de l'aventure »
- 21h15** Veillée inter unités
- 22H30** Fin de la veillée
- 23H00** Tous les scouts et les guides au lit !

Vendredi

23 juillet

- 7H00** Lever de l'équipe préparation du petit déjeuner
- 7H15** Lever du reste de l'unité
- 7H30** Petit déjeuner en unité + vaisselle + toilette
- 8H45** Rassemblement en unité sur la place du village
- 9H15** Découverte du Parc aventure N°3
- 12H00** Repos + Douche
- 12H30** Déjeuner en unité
- 13H00** Repos + Douche
- 13H30** Rassemblement en unité
- 13H45** Temps d'animation en village
- 14H00** Découverte du Parc aventure N°4
- 16H30** Retour à la place centrale du village
- 16H45** Goûter + Conseil
- 17H00** Conseil
- 17H15** Rassemblement en village pour la célébration + célébration-relecture sur les traces de St-Paul
- 19H00** Début préparation repas + début des douches
- 19H45** Repas + vaisselle
- 20H45** Rassemblement en unité
- 21H00** Rassemblement en village et départ pour la veillée finale
- 21H30** Veillée finale
- 22H30** Fin de veillée + Passage à l'heure locale...
On avance les montres d'1 heure
- 23H30** On a changé nos montres !
- 0H00** Tous les scouts et les guides au lit !

Samedi

24 juillet

- 7H00** Lever de l'équipe préparation du petit déjeuner
- 7H15** Lever du reste de l'unité
- 7H30** Petit déjeuner en unité + vaisselle + toilette
- 8H45** Rassemblement en unité sur la place centrale du village
- 9H30** Rangement des camps
- 11H15** Bilan en unité
- 12H30** Repas + vaisselle + fin de rangement
- 13H30** Début de transfert sur le Cœur de l'aventure avec tout le matériel et les sacs
- 14H15** Début de l'envoi...
- 17H00** Fin de l'envoi... au revoir et à bientôt !

Règles de vie

pendant le Jamboree



*Nous sommes 1500 à vivre ensemble pendant 4 jours.
Pour que tout se passe bien, il y a quelques règles
élémentaires à suivre...*

Tu dois porter en permanence ta chemise scoute et guide ainsi que ton foulard d'appartenance au village

En venant au jamboree, tu t'engages à :

- respecter les horaires et les appels au rassemblement
- respecter les balisages et consignes de sécurité
- respecter chaque adulte
- respecter l'environnement : nous vivons dans la nature, chaque lieu doit être laissé propre et les déchets seront triés et compactés.
- respecter ta santé (pas de cigarettes)
- respecter la vie collective (pas de portable ni autre objet informatique)
- respecter la vie de troupe ou de compagnie : les temps de service, temps de conseil sont indispensables !
- prévenir quand je vais à la tente de Paul et me déplacer en équipe dans le Jamboree
- respecter le choix de parc aventure

Tu es venu ici avec ta troupe ou ta compagnie, si tu as le moindre souci, parles-en à tes chefs en premier. Mais tous les adultes présents sur le jamboree sont également responsables.

Je m'engage à respecter tous ces points pendant les 4 jours de vie sur le Jamboree.

Signature :

Le parc

aventure artistique



Artistes vous deviendrez...

Dans un coin reculé de la terre promise se sont réfugiés les derniers artistes. Dans un cadre enchanteur, ils laissent libre cours à leur créativité.

Viens découvrir leurs arts ancestraux !

Une compagnie de cirque, une troupe de théâtre, un centre d'art contemporain et un groupe de musiciens et de danseurs t'emmèneront dans leurs élans artistiques.

Que tu sois graine de star ou fan inconditionnel, que tu sois artiste accompli ou casserole chantante, voici l'occasion inespérée de découvrir de nouvelles formes d'art et de rencontrer de nouvelles compétences. Es-tu prêt pour l'aventure ?



Le parc aventure nature



Sac au dos, boussole à la main, nez au vent, tu es de ceux qui n'y résistent pas, à l'appel de la nature... File vers le parc Nature, occasion inespérée de te perdre pour quelques heures dans un univers tout vert.

Et si tu es prêt à mettre la main à la pâte, tu goûteras certainement le sel de la vie ou, au moins, le pain de ton voisin ! Aventurier, tu trouveras dans ce sac les activités et le matériel dont tu as besoin dans le Parc aventure Nature...



Le parc

aventure sciences et techniques



*Dans ta tête, ça connecte,
De tes doigts, tu fais n'importe quoi
Les sciences, les techniques, tu pratiques
... ou tu paniques !
Le village science et technique t'ouvre les portes
d'un savoir très... pratico-pratique !
Les habitants de ce village high tech t'enseigneront
mille façons de devenir en un rien de temps un petit
génie touche-à-tout. Depuis le décollage d'une
fusée, jusqu'à la fabrication du savon en passant par
les réseaux informatiques, viens t'aventurer dans
leurs jeux de plateaux !*



Le parc

aventure sportif

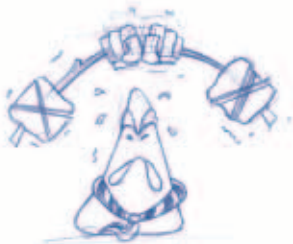


Une folle énergie à dépenser, une furieuse envie de bouger, de jouer, de te dépasser... le parc sportif te lance son défi : participer, en une demi-journée, à pas moins de 4 tournois. Des tournois pour faire travailler les muscles bien sûr mais

aussi pour faire travailler les méninges : babyfoot géant, jeu d'échec, scout ball et curling.

Viens tester tes capacités ou tout simplement découvrir de nouveaux défis. Ici, ce n'est pas la performance qui compte mais le jeu d'équipe !

Alors que tu sois gringalet ou championne olympique, bouge ton corps, aventure-toi dans le monde du sport !



ACTIVATION



Le parc aventure sportif