



COMMENT ORGANISER UN VILLAGE MONDIAL DU DEVELOPPEMENT





COMMENT ORGANISER UN VILLAGE MONDIAL DU DEVELOPPEMENT

UN GUIDE DE PREPARATION REPRENANT LES ACQUIS
DU 18^{ÈME} JAMBOREE MONDIAL AUX PAYS-BAS

Le présent ouvrage a été publié conjointement par Scouting Nederland et le Bureau Mondial du Scoutisme, grâce au financement de la Fondation du 18ème Jamboree Mondial.

Les textes et tableaux de la présente publication ont été préparés par Scouting Nederland, en concertation avec le Bureau Mondial du Scoutisme. Les illustrations sont tirées de «Jamboree», le manuel du Village Mondial du Développement.

Les Associations scouts nationales membres de l'Organisation Mondiale du Mouvement Scout peuvent traduire et reproduire ce document. Elles sont tenues d'en indiquer la source. Les autres doivent demander une autorisation.
© 1997, Bureau Mondial du Scoutisme et Scouting Nederland.

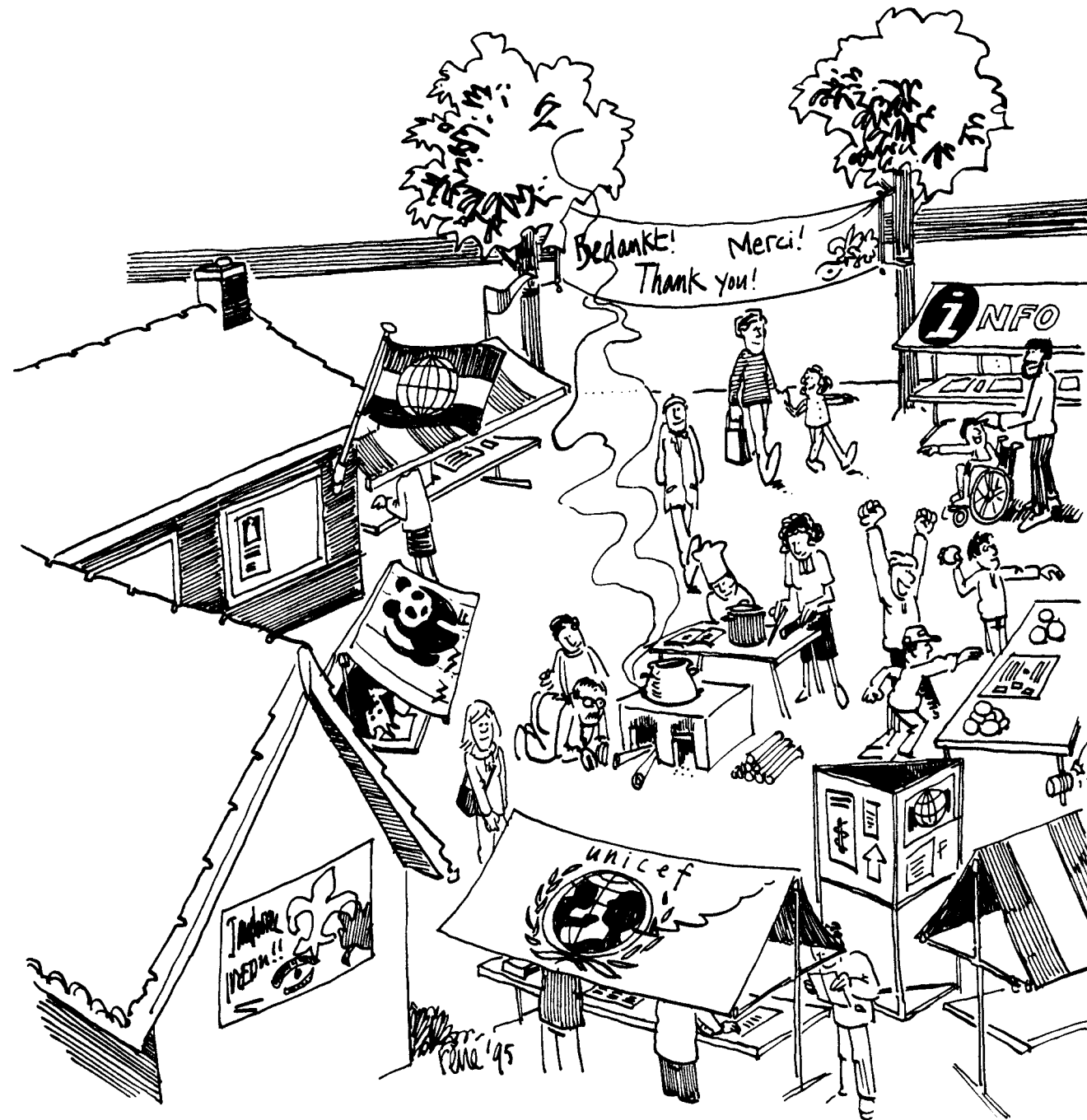


TABLE DES MATIERES

AVANT-PROPOS.....	5	1.6	ANALYSER VOTRE PROPRE SITUATION	13	2.4	PARTICIPATION DES JEUNES.....	21
INTRODUCTION	6	1.7	DEFINIR VOS PROPRES OBJECTIFS.....	13	3.	ACTIVITES D’UN VILLAGE MONDIAL DU DEVELOPPEMENT	22
1. MODELE DE BASE POUR L’ELABORATION D’UN VILLAGE MONDIAL DU DEVELOPPEMENT	8	1.8	DEFINIR VOTRE GROUPE CIBLE	14	3.1	ATELIERS.....	22
1.1 ELEMENTS DU PROGRAMME SCOUT	8	1.9	TYPE DE MANIFESTATION	15	3.2	ACTIVITES DE PASSAGE	23
1.2 QU’EST-CE QU’UN VILLAGE MONDIAL DU DEVELOPPEMENT?.....	8	1.10	LISTE DE CRITERES APPLICABLES AUX ACTIVITES.....	15	3.3	EXPOSITIONS ET PRESENTATIONS AUDIOVISUELLES.....	24
1.3 RESSOURCES.....	9	2.	DEVISE, THEMES ET DOMAINES D’ACTIVITES	18	3.4	QUALITE DU PROGRAMME.	24
1.4 OBJECTIFS D’UN VILLAGE MONDIAL DU DEVELOPPEMENT	10	2.1	DEVISE.....	18	3.5	RESSOURCES.....	25
1.5 VALEUR EDUCATIVE D’UN VILLAGE MONDIAL DU DEVELOPPEMENT	11	2.2	DOMAINES D’ACTIVITES.....	19	4.	PREPARATIFS D’UN VILLAGE MONDIAL DU DEVELOPPEMENT	27
		2.3	THEMES	19	4.1	STRUCTURE ORGANISATIONNELLE	27

4.2	COLLABORATEURS.....	29	5.7	SECTEURS THEMATIQUES	36	8.1	FLUX D'INFORMATIONS INTERNES.....	46	ANNEXES
4.3	FORMATION.....	31	5.8	UTILISATION DU MATERIEL	37	8.2	INFORMATIONS DESTINEES AUX PARTICIPANTS	47	ANNEXE 1. LECTURES RECOMMANDEES
4.4	SUPERVISION.....	32	6.	REPARTITION DES PARTICIPANTS.....	39	8.3	PUBLICITE EXTERNE	49	ANNEXE 2. PLAN DU VMD ET LISTE DES SUJETS
5.	L'AMENAGEMENT DU SITE.....	34	6.1	SYSTEME DE TICKETS.....	40	9.	EVALUATION	50	ANNEXE 3. FORMULAIRE-TYPES POUR ATELIERS ET ACTIVITES DE PASSAGE
5.1	CHOIX DU SITE	34	6.2	BADGE DE L'AMITIE DU JAMBOREE.....	40				ANNEXE 4. LISTE DES PROJETS ETRANGERS.....
5.2	EQUIPEMENT TECHNIQUE	35	6.3	LANGUES	41				ANNEXE 5. LISTE DES ORGANISATIONS EXTERNES PARTICIPANT AU VMD
5.3	ATMOSPHERE DE VILLAGE	35	7.	PARTENARIAT	43				ANNEXE 6. FORMULAIRE D'EVALUATION DES PARTICIPANTS...
5.4	PLACE DU VILLAGE.....	35	7.1	COLLABORATION AVEC DES PARTENAIRES	44				
5.5	DECORATION.....	36	7.2	ORGANISATIONS EXTERNES	44				
5.6	SECTEURS DE PROGRAMME	36	8.	COMMUNICATION INTERNE ET EXTERNE.....	46				

AVANT-PROPOS

Le monde est devenu un village. Que ce soit au Nord, au Sud, à l'Est ou à l'Ouest, ce qui se passe à un endroit de la planète concerne ceux qui vivent à l'opposé.

Depuis ses origines, le Scoutisme s'est donné comme but de contribuer à la formation de "citoyens du monde", conscients et engagés. Cette mission est toujours d'actualité. Promouvoir la paix, la compréhension et la coopération, participer au développement de la société dans le respect de la dignité de l'homme et de l'intégrité de la nature, voilà certains des principes qui fondent l'action éducative du Scoutisme.

Et quelle plus belle occasion que celle du Jamboree Scout Mondial pour faire passer un tel message?

C'est cette conviction qui nous animait quand nous avons lancé pour la première fois l'idée du Village Mondial du Développement lors du 17ème Jamboree Mondial en Corée en 1991.

Bien qu'encore limitée dans sa taille et son ambition, cette "première" avait trouvé un écho très positif auprès des jeunes. C'est bien normal après tout car qu'y a-t-il de plus motivant pour un jeune, que de se sentir co-responsable du monde et capable de l'améliorer, ne serait-ce qu'un peu? Pour le 18ème Jamboree Mondial organisé aux Pays-Bas en 1995, les responsables néerlandais ont repris à leur compte l'idée du Village Mondial du Développement. Ils ont décidé d'en faire l'une des activités principales de

leur programme. Ils ont mobilisé des moyens considérables pour en faire une réussite. Et le succès fut à la hauteur des moyens mobilisés.

Pour les participants et leurs responsables, ce fut l'un des temps forts du Jamboree. Le grand public et les médias ont été impressionnés par un aspect du Scoutisme que beaucoup découvraient à cette occasion. Tous ceux qui, à l'extérieur du Scoutisme -Organisations spécialisées nationales et internationales, Agences des Nations Unies, etc. -, ont soutenu ce projet n'ont pas regretté leur investissement, bien au contraire. Ils ont sans conteste contribué à renforcer la qualité des activités proposées.

Le Village Mondial du Développement est devenu désormais une activité incontournable pour tous les Jamboree mondiaux à venir.

Aujourd'hui, nos amis néer-

landais nous présentent dans ce "guide" une synthèse de leur expérience. D'autres pourront ainsi s'en inspirer pour développer à leur tour un Village Mondial du Développement fut-ce au sein de leur propre Association scout ou dans le cadre d'un Jamboree régional.

En effet, une telle activité n'est pas l'apanage du seul Jamboree Mondial. Au contraire, elle devrait trouver sa place au coeur de tout rassemblement scout international, national, ou même local. Aujourd'hui plus que jamais notre monde a besoin de femmes et d'hommes capables d'agir pour une société plus juste et plus solidaire. Puisse le Scoutisme contribuer à relever ce défi.

**Jacques Moreillon,
Secrétaire Général
du Scoutisme mondial**

INTRODUCTION

Le Scoutisme est un mouvement éducatif offrant aux jeunes, dès le plus jeune âge, la possibilité de se développer dans un monde conjuguant l'aventure, l'expérience pratique et l'éducation, d'y grandir et de s'y forger une personnalité. Le Scoutisme encourage les jeunes à se dépasser tout en découvrant leurs propres limites.

Les jeunes cherchent leur place dans la société et aspirent à être reconnus par les autres. Parmi les attitudes déterminantes à cet égard figure la volonté d'œuvrer de concert et de s'engager pour les autres. Voilà pourquoi la coopération et l'engagement communautaire occupent une place centrale dans le Scoutisme.

Le Scoutisme est un mouvement mondial, qui compte des jeunes membres aux quatre coins du monde. La communauté dans laquelle vit un

scout dépasse le cadre de son quartier, de son village ou de son pays: elle est à la fois proche et lointaine. Il est tout à fait possible, sans s'éloigner de chez soi, de faire quelque chose pour les autres, même s'ils vivent très loin, et notre environnement immédiat peut très bien être influencé par un événement lointain.

Les manifestations internationales comme le Jamboree Mondial permettent aux scouts de se rencontrer et d'apprendre qu'en respectant leurs différences mutuelles, ils peuvent être tous égaux.

Le Village Mondial du Développement (VMD), qui rassemble nombre d'éléments du Programme scout, est un concept né lors du Jamboree Mondial de Corée, peaufiné en 1995, au Jamboree Mondial de Dronten, aux Pays-Bas. Un Village Mondial du Développement est beaucoup plus

qu'une activité destinée à une manifestation mondiale; c'est aussi une expérience permettant à chacun de fonder et d'animer son propre Village Mondial du Développement.

Le présent Manuel de planification est tout sauf un mode d'emploi exhaustif. Son but est de vous aider à concevoir, avec votre propre équipe, un village reflétant vos besoins, où vous pourrez travailler et vivre ensemble. Ce manuel vous propose simplement quelques briques et peut-être un exemple particulier de construction. Mais ce sont surtout vos propres matériaux de construction et vos propres idées qui serviront à construire votre village, dont vous serez non seulement l'architecte mais aussi l'habitant.

Un Village Mondial du Développement n'est pas simplement une activité. C'est une méthode éducative permettant

aux jeunes de faire une expérience intéressante et dynamique de participation communautaire. Qui plus est, de par sa nature même, notre Mouvement ne se contente pas de démontrer mais invite et motive les gens à participer.

COMMENT UTILISER CE MANUEL?

Le présent manuel est le fruit de l'expérience acquise en organisant le Village Mondial du Développement de Dronten. Il s'agit d'un fil conducteur qui devrait vous aider à mettre sur pied une structure similaire au sein de votre propre organisation. Toutes les facettes de l'organisation vous sont dévoilées pas à pas. Vous y découvrirez non seulement:

- comment, dans le cadre du VMD de Dronten, plusieurs points ont été réglés et quels problèmes se sont posés dans l'organisation, mais

également,

- quels sont les objectifs et le contenu du programme d'un Village Mondial du Développement,
- les conditions pratiques liées à son organisation et
- des questions (résumées à la fin de chaque chapitre sous forme de liste de contrôle) susceptibles de vous aider à créer votre propre VMD.

A QUI S'ADRESSE CE MANUEL?

Le modèle d'organisation présenté dans ce manuel convient tout particulièrement à un Village Mondial du Développement de bonne taille, organisé par exemple lors d'une manifestation internationale ou nationale.

Pour organiser un VMD de moindre envergure, par exemple lors d'une manifestation régionale ou même locale, vous serez appelés à adapter certaines directives, notamment

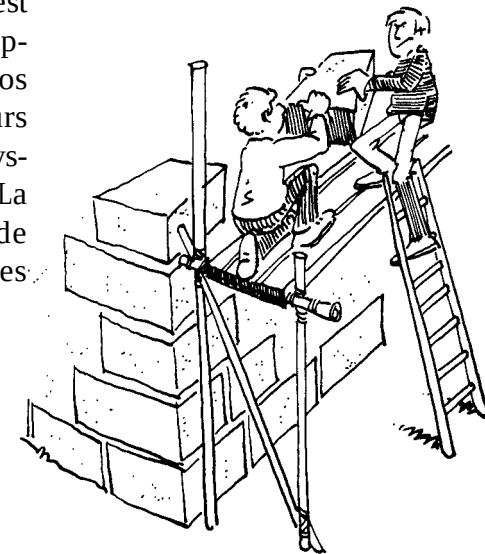
en matière d'organisation. Mais, quelle que soit sa taille, un Village Mondial du Développement se fait toujours dans le même esprit. Le présent manuel inspirera peut-être des groupes locaux à entreprendre un projet de cet ordre.

En tant qu'organisateur du VMD du 18ème Jamboree Mondial de Dronten, nous sommes bien placés pour vous dire que la réalisation d'un tel projet fut un véritable défi. S'il a été couronné de succès, c'est grâce à l'engagement exceptionnel et à la créativité de nos innombrables collaborateurs venus non seulement des Pays-Bas mais du monde entier. La participation enthousiaste de milliers de scouts de tous les

pays où notre Mouvement est actif fut pour nous une source de satisfaction extraordinaire. Le VMD a contribué à raviver la valeur éducative du Scoutisme aux Pays-Bas et a inspiré plusieurs projets de développement communautaire dans le sillage du Jamboree Mondial.

L'équipe du VMD

**18ème Jamboree Mondial
Dronten, Pays-Bas**

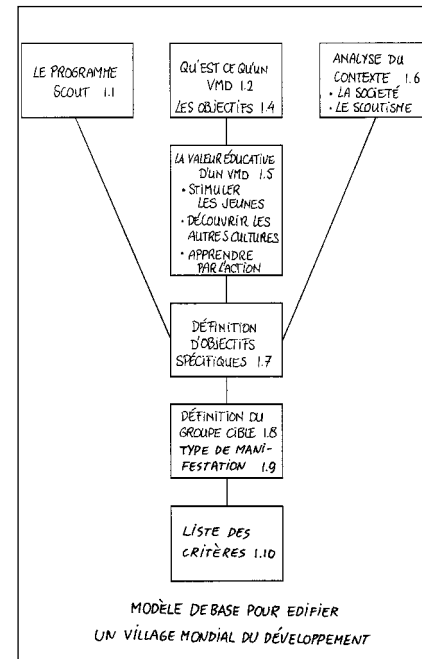


1. MODELE DE BASE POUR L'ELABORATION D'UN VILLAGE MONDIAL DU DEVELOPPEMENT

Ce chapitre présente un modèle de base de Village Mondial du Développement, que le schéma ci-contre vous aidera à visualiser. Vous y apprendrez comment, à partir des éléments de base du Scoutisme, ainsi que des objectifs et de la valeur éducative d'un VMD, vous pouvez mettre en oeuvre et réaliser votre propre Village Mondial du Développement. Toutes les étapes sont décrites par ordre chronologique.

1.1 ELEMENTS DU PROGRAMME SCOUT

Un Village Mondial du Développement se fonde sur des éléments essentiels du Programme scout. Le Scoutisme offre aux jeunes la possibilité d'entreprendre un projet ensemble et d'en assumer la responsabilité commune. Le fait d'endosser des tâches sociales donne aux jeunes



1.2 QU'EST-CE QU'UN VILLAGE MONDIAL DU DEVELOPPEMENT?

Pour comprendre le concept de Village Mondial du Développement, il suffit de reprendre chacun de ses termes: Village, Mondial et Développement.

Village

Un VMD est une communauté vivante qui dégage l'atmosphère d'un véritable village. C'est la représentation d'un monde idéal où les jeunes travaillent ensemble à la recherche de solutions, apportant ainsi leur contribution à un avenir meilleur. On retrouve, au niveau d'un tel village, nombre de questions brûlantes qui se posent à l'échelle planétaire. Le village agit comme un miroir du monde dont il met en relief les interactions.

Mondial

L'atmosphère inhérente aux divers pays et cultures devient



visible, presque palpable. Des jeunes de cultures différentes y joignent leurs efforts. Les activités qui leur sont proposées reposent sur une collaboration interculturelle reproduisant leur environnement familial ou les relations Nord-

Sud et Est-Ouest. Les moyens de communication mis à disposition rapprochent les gens et font des jeunes scouts des citoyens du monde qui se consacrent à l'avènement d'un monde meilleur.

Développement

Le développement est un processus dirigé par l'homme et qui vise à améliorer les conditions de vie dans le monde. Les jeunes scouts contribuent, dans la mesure de leurs moyens, au développement de leur propre communauté. La communauté locale est le contexte idéal pour traduire le développement en action. La participation des intéressés constitue la clé du succès de nombreux projets de développement communautaire. Cet engagement actif des jeunes ne fait pas que contribuer au développement de la communauté, il comporte aussi une valeur éducative pour les jeunes.

1.3 RESSOURCES

Durant la phase initiale, attachez-vous à recueillir un maximum d'idées pour le village, sans essayer de faire un tri. Vous prendrez vos déci-

sions plus tard, en agissant étape par étape.

REMUE-MENINGES

Le processus de «remue-méninges» porte généralement ses fruits. Donnez libre cours à votre imagination: pensez à ce que vous souhaitez, à ce qui vous semblerait intéressant ou à ce dont vous rêvez. A un stade plus avancé, vous trancherez entre ce qui restera du domaine de l'imagination et ce qui deviendra réalité. A ce stade également, réfléchissez aux points forts que présente votre organisation pour la mise sur pied d'un VMD. Existe-t-il déjà des activités pour les jeunes ou les animateurs dans lesquelles un VMD trouverait sa place ou qu'un VMD pourrait compléter?

Le remue-méninges vous fournira donc, non pas un objectif et un groupe cible, mais toute une gamme d'idées qui

aboutiront, en fin de compte, à la réalisation de votre village.

RECHERCHE D'INFORMATIONS

Avant d'aller plus loin, il convient de rassembler autant d'informations que possible ayant, directement ou indirectement, trait à l'organisation d'un Village Mondial du Développement.

Il existe de nombreux moyens d'obtenir des informations sur le contenu d'un Village Mondial du Développement, surtout si vous y consacrez le temps nécessaire. Vos efforts seront récompensés car vous allez ainsi enrichir vos connaissances en matière d'engagement communautaire.

Ne limitez pas vos recherches à votre organisation scout mais élargissez-les à d'autres organisations. Cette documentation vous sera précieuse non seulement durant la phase ini-

tiale mais aussi quand vos préparatifs seront plus avancés.

Pour le Village Mondial du Développement de Dronten, les premiers contacts ont été pris dès 1993, avec des partenaires relevant de l'OMMS, tels que le HCR, l'UNICEF, le WWF, le PNUE, l'OMS, l'UICN et la Croix-Rouge Internationale. Aux Pays-Bas, de nombreuses organisations spécialisées ont également été contactées en vue d'une coopération éventuelle au Jamboree Mondial.

Le symposium sur le partenariat intitulé «Jeunesse sans frontières», organisé au Maroc en novembre 1994, fut pour les organisateurs néerlandais une excellente occasion de découvrir de nombreux projets du monde entier.

Quel type d'information utiliser?

- Matériel pédagogique de votre propre organisation scout.
- Matériel pédagogique d'organisations scoutées d'autres pays.
- Matériel pédagogique de l'OMMS ou de l'AMGE.
- Matériel pédagogique d'organisations spécialisées dans votre propre pays.
- Matériel pédagogique d'autres organisations et d'institutions spécialisées des Nations Unies, par exemple le WWF et l'UNICEF.
- Programme des ateliers et des activités de passage des VMD du 17ème Jamboree Mondial (Corée) et du 18ème Jamboree Mondial (Pays-Bas).

Vous trouverez une liste de références bibliographiques à l'Annexe 1.

1.4 OBJECTIFS D'UN VILLAGE MONDIAL DU DEVELOPPEMENT

Avec cette étape commence la procédure systématique d'organisation de votre VMD. De nombreuses situations se prêtent à l'organisation d'un VMD. Le contenu et la forme d'un VMD sont largement tributaires du contexte local mais les objectifs demeurent, dans leurs grandes lignes, identiques.

Un objectif formulé clairement vous permettra de comparer les détails de votre programme à vos idées initiales tout au long de la préparation.

L'objectif d'un Village Mondial du Développement se situe dans le prolongement du Programme scout.

Une manifestation de l'envergure d'un Village Mondial du Développement comporte un objectif principal et plusieurs objectifs secondaires.

OBJECTIF PRINCIPAL
éducation

Sensibiliser les jeunes aux responsabilités qu'ils portent vis-à-vis de leur propre avenir et de celui d'autrui, et les inciter à oeuvrer de concert dans cet esprit.

OBJECTIFS COMPLEMENTAIRES
information

Faire connaître à nos membres l'engagement social du Mouvement scout à travers le monde.

savoir-faire et techniques

Enseigner aux jeunes des techniques et un savoir-faire leur permettant de mener des activités sociales dans leur propre milieu.

communication et relations
extérieures

Présenter le Scoutisme comme une organisation moderne, orientée vers la société.
Etablir des liens de partenariat avec des organisations sociales dans le but de réaliser des projets conjoints.

1.5 VALEUR EDUCATIVE D'UN
VILLAGE MONDIAL DU
DEVELOPPEMENT

Un VMD est en fait une méthode éducative proposant aux jeunes de véritables instruments pour devenir des citoyens responsables, en leur offrant la possibilité d'échanger leurs expériences. L'interaction avec les organisateurs encourage les jeunes participants, une fois de retour chez eux, à partager ce qu'ils ont appris et à lancer de nouvelles initiatives.

STIMULER LES JEUNES

Un VMD constitue donc non pas une expérience isolée, mais une phase d'un cycle logique. Un VMD offre la possibilité d'aller de l'avant. Des scouts présentent les projets auxquels ils travaillent, ce qui motive les autres participants à lancer leurs propres projets ou à utiliser ce qu'ils ont appris pour donner une nouvelle orientation à des activi-

tés déjà en cours. Et quand vient le VMD suivant, ces nouveaux projets forment, à leur tour, la base d'une nouvelle génération de projets, faisant du VMD une source d'inspiration intarissable.

APPRENDRE DES AUTRES CULTURES

Etant une organisation internationale, le Scoutisme offre aux jeunes d'innombrables

possibilités de collaboration internationale et interculturelle. Les scouts ne sont pas obligés de quitter leur pays pour rencontrer des jeunes d'autres cultures. Dans le monde entier, les sociétés locales deviennent de plus en plus multiculturelles. Nous remarquons aussi que beaucoup d'événements locaux se déroulent dans un contexte



mondial et qu'il n'est pas rare qu'un problème local nécessite une solution régionale, nationale, voire mondiale. Et inversement, des événements locaux peuvent très bien avoir des répercussions aux antipodes. C'est pourquoi il est essentiel que toutes les activités du Village Mondial du Développement soient envisagées dans une perspective mondiale. Certaines questions vous forcent en effet à réévaluer vos positions personnelles. L'activité que vous avez lancée et qui a été couronnée de succès dans votre propre contexte présente-t-elle réellement un intérêt pour les participants des autres pays ou continents? Les problèmes que vous abordez et les solutions que vous proposez ont-ils véritablement une dimension universelle? Les gens à qui il suffit d'ouvrir un robinet pour avoir de l'eau potable comprennent-ils vraiment les pro-

blèmes des habitants d'autres régions du monde qui n'ont pas cette chance? Cela ne signifie pas que vous deviez éviter de tels sujets, bien au contraire, mais envisagez-les sous différents angles.

A Dronten, durant l'organisation du VMD, nous avons dû ajuster notre programme à plusieurs reprises, surtout en raison des exigences que nous nous étions fixées pour que cet événement ait une application multiculturelle et soit aussi accessible que possible. Des séances ont été organisées par des spécialistes de l'extérieur pour apprendre à travailler dans un environnement interculturel. L'effort accompli a non seulement contribué à la bonne conduite du VMD mais aussi au perfectionnement de l'ensemble des collaborateurs. D'où la valeur considérable que nous avons accordée à la contribution et à l'expérience de nos collaborateurs venus de différents pays.

EDUCATION PAR L'ACTION

Les jeunes ne sont pas intéressés par des théories exhaustives qui aident à prendre conscience d'un problème mais pas à le résoudre. Les moyens de communication et d'information modernes inondent déjà les jeunes dans un flot d'informations sur toutes sortes de problèmes qui se passent ailleurs dans le monde. Cela, ajouté aux problèmes qu'ils rencontrent déjà dans leurs propres pays ou existence, tend à les rendre quelque peu insensibles. «Nous savons bien que c'est dramatique/tragique/triste mais que pouvons-nous y faire?», telle est souvent leur réaction. Mais quel enthousiasme lorsqu'on leur montre comment, avec des moyens simples, ils peuvent apporter une solution pratique à un problème! Et cela correspond à un volet important du Programme scout: «l'éducation par l'action».

La curiosité est l'une des caractéristiques de la jeunesse. Les jeunes adorent les expériences. En organisant des activités qui aiguïssent cette curiosité, vous augmentez vos chances de succès. De plus, les jeunes, surtout les adolescents, cherchent à être reconnus. Ils veulent obtenir des résultats, c'est-à-dire qu'ils sont prêts à terminer ce qu'ils entreprennent, pour pouvoir le montrer et recevoir la considération qu'ils attendent. Il est donc important que les activités que nous leur proposons leur permettent d'acquérir du crédit. Bien entendu, on ne peut attendre des jeunes scouts qu'ils résolvent un problème mondial de A à Z. Ils ne peuvent que très modestement ébaucher une solution. Mais la valeur considérable de leurs efforts réside dans le fait que chaque ébauche peut devenir quelque chose d'important.

De plus, chacun a ainsi la possibilité d'empêcher un problème de s'aggraver.

1.6 ANALYSER VOTRE PROPRE SITUATION

Si vous êtes sur le point de décider d'organiser un VMD, il importe que vous définissiez votre contexte local. Cette analyse porte sur la position que vous occupez au sein tant de votre propre collectivité que de votre Organisation scout. C'est un moyen de vous aider à déterminer vos propres objectifs ainsi que le programme de votre VMD. La réalité sociale, les problèmes auxquels les jeunes sont confrontés et la place qu'occupe le Scoutisme dans la société diffèrent d'un pays et d'une culture à l'autre. Voilà pourquoi ce manuel ne vous propose pas un VMD «clés en main». Votre propre contexte géographique est un facteur déterminant pour le type d'ac-

tivités que vous allez entreprendre. Un VMD reflétant fidèlement votre situation ne peut qu'être cautionné par vos participants.

Lors du VMD organisé à l'occasion du 18ème Jamboree Mondial, un certain nombre de points avaient été fixés à l'avance. L'Organisation Mondiale du Mouvement Scout (OMMS) avait défini le cadre général. L'idée d'un Village Mondial du Développement devait être élaborée plus avant à partir de l'expérience du Jamboree Mondial de Corée, où ce type d'activités avait été organisé pour la première fois. De plus, le village devait refléter l'engagement du Scoutisme vis-à-vis du Développement communautaire mondial. Le groupe cible était formé de jeunes de 14 à 18 ans, venus du monde entier et issus de cultures diverses, le principe étant que tous les participants au Jamboree Mondial prendraient part aux manifestations liées au VMD.

1.7 DEFINIR VOS PROPRES OBJECTIFS

Avec toutes ces informations, vous devriez maintenant être en mesure de définir les objectifs de votre VMD! Si vous souhaitez encourager de jeunes scouts à s'engager dans de nouveaux projets, il faut leur fournir un maximum d'informations et d'idées pratiques. Si vous désirez vous atteler à de nouveaux projets en collaboration avec des organisations externes, il est essentiel que, dans vos préparatifs, vous accordiez une place centrale à la recherche de formules de collaboration.

Le Village Mondial du Développement de Dronten combinait ces divers objectifs. Toutefois, compte tenu de l'âge du groupe cible (14 à 18 ans), nous avons privilégié les activités pratiques. Ce fut même une condition sine qua non des ateliers proposés. A cela s'ajoutaient de nombreuses

présentations de projets du monde entier. Des scouts venus d'Allemagne racontèrent comment ils pénétraient dans de vieux quartiers urbains avec leurs caravanes de cirque. Des jeunes scouts du Bangladesh expliquèrent comment, avec des moyens simples, on peut contribuer à l'amélioration de la santé publique. Ce type de présentation était l'occasion, soit simplement de regarder et d'apprendre, soit de participer ou même d'essayer. L'intérêt qu'a suscité le village est largement dû à la variété et à la richesse des activités proposées, mais aussi à la possibilité de participer à toutes sortes de manifestations. Cette formule très appréciée présente l'avantage de ne pas nuire à l'intensité de l'information. Les gens dont l'intérêt a été éveillé de cette façon souhaitent généralement obtenir des compléments d'information et, parfois, demandent de pouvoir revenir plus tard discuter plus au calme. Pour toutes ces

raisons, il est important de concevoir l'espace d'un Jamboree ou d'un camp de manière à ce que les participants puissent d'abord jeter un coup d'oeil à toutes les activités proposées avant de fixer leur choix.

1.8 DEFINIR VOTRE GROUPE CIBLE

L'une des premières choses à définir lorsqu'on organise un VMD est «à qui il s'adresse». Votre village est-il destiné:

- aux jeunes scouts,
- aux responsables scouts,
- aux deux,
- à des gens extérieurs au Scoutisme,
- à toutes ces catégories?

Vous devez absolument vous poser cette question pour définir votre groupe cible. Chaque groupe cible a ses propres caractéristiques - âge, nationalité, langue, intérêts, expériences, etc. - qui sont non seulement déterminantes pour défi-

nir les enjeux, le niveau des activités et le contenu du programme que vous allez proposer aux participants, mais qui servent aussi à identifier le type de contribution que vous pouvez escompter.

Le groupe cible détermine largement ce que le VMD devra proposer. Si le village s'adresse avant tout à des jeunes, ceux-ci devront pouvoir se mettre tout de suite à l'ouvrage. Si, au contraire, il s'adresse à des animateurs, la forme que revêtiront les activités et les moyens de transmission des connaissances seront alors beaucoup plus importants. Ce que veulent avant tout les animateurs, c'est apprendre les moyens de transmettre leurs connaissances et de développer les aptitudes et les comportements des jeunes par des activités. Mieux vous connaîtrez votre groupe cible, mieux vous saurez ajuster votre programme à leurs besoins et plus votre

Village Mondial du Développement aura de chances de succès.

Le groupe cible du VMD organisé lors du 18ème Jamboree Mondial fut assez facile à définir:

- 14 à 18 ans
- filles et garçons
- scouts
- monde entier
- origines culturelles variées
- langues maternelles très diverses
- intérêt pour les événements internationaux.

Le principe de base était que tous les participants au Jamboree Mondial contribueraient activement aux activités du VMD.

Le VMD proposait, non seulement des programmes pour les jeunes mais aussi, dans une moindre mesure, des ateliers destinés aux responsables scouts. De plus, il était ouvert au public.

Le Village Mondial du Développement de Dronten a révélé que les visiteurs extérieurs créaient de l'animation dans le village. Nous avons toutefois réfléchi à l'avance aux espaces qui seraient ouverts au public; dans un souci de discrétion, nous avons décidé que les ateliers sur la prévention du sida et la toxicomanie seraient fermés au public.

Si vous souhaitez ouvrir des activités au public, vous pouvez parfaitement prévoir des heures d'ouverture limitées, et organiser certains ateliers dans les tranches d'heure fermées au public. Vous pouvez également faire en sorte de drainer le public vers des manifestations spéciales, dans une zone précise du village, de façon à ne pas perturber les activités menées ailleurs.

L'un des enseignements tirés de Dronten est que les visiteurs du Village Mondial du Développement

ont eu du Scoutisme une image très positive, voire nouvelle, comme en témoignent les lettres envoyées par la suite aux organisateurs. Pour les journalistes aussi, l'impression semble avoir été très positive. Cet événement fut en tout cas un moyen de sensibiliser le public au Scoutisme et à son contenu.



1.9 TYPE DE MANIFESTATION

Le groupe cible étant défini et les objectifs clairement formulés, vous pouvez maintenant réfléchir à la manifestation qui sera l'occasion d'organiser un VMD, pour autant que cela n'ait pas été décidé dès le départ. Selon votre groupe cible, les possibilités sont multiples.

A quelle occasion peut-on organiser un VMD?

- Jamboree Mondial
- Moot Mondial
- Jamborees nationaux et internationaux
- Camps nationaux et régionaux
- Camps de Développement Communautaire
- Week-ends nationaux ou régionaux pour responsables
- Journées régionales d'activités
- Journée Internationale de la Paix.

Si votre VMD entre dans le cadre d'une activité plus large, vous devez déterminer la place qu'il occupera et répondre à de nouvelles questions:

- Combien de temps les participants consacreront-ils au VMD?
- Comment seront-ils encouragés à se joindre aux activités du VMD?

Lors du Jamboree Européen qui servit de préparation au Jamboree Mondial de Dronten, tous les participants passèrent une demi-journée au VMD. Au Jamboree Mondial, le programme du VMD passa à une journée, afin de donner aux participants l'occasion non seulement de se familiariser avec une multitude de sujets mais aussi d'approfondir un sujet particulier.

Le programme du VMD dura sept jours. Durant la journée libre prévue pour les participants, les portes du VMD s'ouvrirent au public (exclusivement).

1.10 LISTE DE CRITERES

APPLICABLES AUX ACTIVITES

Bien que la nature des activités soit souvent, dans une large mesure, établie au niveau régional ou national et qu'elle dépende largement des résultats escomptés, il est possible de formuler des critères applicables aux activités d'un VMD. L'idéal consiste à traduire ces critères en une liste de contrôle limitée à 10 points ou mots-clés, à laquelle toute personne préparant un atelier, un exposé ou d'autres activités pourra se référer.

Liste utilisée pour le Jamboree Mondial des Pays-Bas:

L'activité est-elle:

- digne du Scoutisme?
- socialement pertinente?
- applicable dans diverses cultures?
- largement accessible?
- directement applicable?
- à but clairement défini?

- propre à éveiller la curiosité?
- gratifiante?

L'activité exige-t-elle:

- une contribution personnelle importante de la part des participants?

L'activité propose-t-elle:

- d'atteindre des résultats en cours d'atelier?

L'activité est-elle:

- à la portée de chacun?

Les activités proposées doivent être explicites. Les membres du Mouvement scout, qui sont généralement des gens pratiques, préfèrent les activités dont ils peuvent espérer tirer profit une fois de retour chez eux.

Les activités proposées doivent avoir un caractère participatif: les scouts n'aiment pas être laissés à l'écart, dans un simple rôle de spectateurs; ce qu'ils veulent, c'est pouvoir participer activement. C'est en s'investissant personnellement qu'on assimile le mieux ce qu'on a appris.

Donnez-leur donc la possibilité de «mettre la main à la pâte»! Une activité doit être intéressante. C'est d'ordinaire l'âge du groupe qui déterminera son intérêt pour une activité. Nous vous conseillons par conséquent d'orienter votre programme vers les membres les plus âgés d'un groupe donné; les plus jeunes se mettront à leur niveau. Pour les plus âgés, il est souvent moins facile de «faire un pas en arrière».

Pour qu'une activité soit attrayante, il ne faut surtout pas qu'elle semble trop facile mais, au contraire, qu'elle représente un défi.

Une activité doit susciter l'intérêt, piquer la curiosité. N'hésitez pas à lancer un défi aux participants. Plus ils pourront s'identifier à un sujet, plus ils s'y intéresseront. Nous vous conseillons donc de préciser aux participants la façon dont ils pourront développer cette activité une fois de retour chez eux.

Les activités proposées ne doivent, évidemment, pas être en contradiction avec les valeurs défendues par le Scoutisme. Par exemple, le Mouvement scout étant un ardent défenseur de la cause de l'environnement, il serait malvenu que vous organisiez des ateliers produisant des montagnes de déchets!

Tous les ateliers ont été conçus en privilégiant l'aspect pratique. Par exemple, lorsqu'un jeu était proposé, les participants pouvaient ensuite l'emporter chez eux sous une forme directement applicable, notamment pour sensibiliser et intéresser des jeunes, des enfants ou des camarades du même âge à une problématique, même abstraite.

L'expérience de Dronten nous a révélé que la liste de contrôle est utile non seulement pour mettre en place les ateliers mais aussi pour contrôler la qualité, car elle permet à chacun de vérifier régulièrement dans quelle

mesure les objectifs initiaux sont respectés.

Cela ne signifie par pour autant que la «Liste de Dronten» soit applicable telle quelle dans tous les contextes. Si vous travaillez avec un autre groupe cible, par exemple des adultes, la liste différera probablement sur certains points. Il importe que vous gardiez bien présent à l'esprit les objectifs visés, les résultats concrets escomptés et les personnes que vous voulez atteindre. Ensuite, il vous suffira de traduire cela en une brève liste de contrôle.

**LISTE DE CONTROLE
DU CHAPITRE 1**

- Qui va participer à la séance de «remue-méninges» sur le VMD?
- Quelles sont les informations nécessaires et comment les obtenir?
- Quelle est la réalité sociale dans notre propre société?
- Comment donner un sens à l'engagement communautaire au sein de notre organisation?
- Pourquoi voulons-nous organiser un VMD?
- Que recherchons-nous à travers le VMD?
- Pour qui organisons-nous un VMD?
- Quelles sont les caractéristiques de notre/nos groupe/s cible/s?
- Quelles sont les activités internationales, nationales ou régionales qui pourraient servir de point de départ pour l'organisation de notre VMD?
- Quelles sont les modalités qui ont déjà été fixées dans notre contexte?
- Combien de participants escomptons-nous?
- Quelle est la durée prévue pour cette manifestation?
- S'agira-t-il d'un événement d'une journée ou d'un week-end, ou alors d'un camp?
- Quelles conditions les activités du VMD doivent-elles remplir?

2. DEVISE, THEMES ET DOMAINES D'ACTIVITES

L'engagement communautaire et le développement mondial sont des thèmes aussi vastes que notre planète. Cela signifie qu'en théorie, il n'y a pratiquement rien qui ne saurait faire partie d'un Village Mondial du Développement. Cette possibilité de choix illimité peut sembler attrayante mais, dans la pratique, on se rend compte que la réalisation d'un village est loin d'être facile. En proposant un trop large éventail d'activités, on risque de passer à côté du but visé. Le village perd ainsi son identité propre et son unité, et l'idée même du VMD perd toute valeur. En outre, il est plus difficile d'assimiler tout ce qu'on apprend lorsque le choix d'activités est trop vaste, d'autant plus que certaines informations risquent ainsi de devenir contradictoires.

Compte tenu des possibilités illimitées qu'offre le thème de l'engagement communautaire,

vous devez définir un cadre aussi précis que possible lorsque vous organisez votre VMD. Il vous sera plus facile de sortir de ce cadre par la suite, que d'essayer de rassembler tous les morceaux à mi-parcours.

2.1 DEVISE

Le développement du programme d'un VMD se fait pas à pas. La première étape consiste à établir la devise, qui peut éventuellement se matérialiser sous la forme d'un slogan.

En admettant que le VMD représente une activité internationale (mondiale) dans le domaine du développement, votre devise devra englober:

- la collaboration internationale,
- le développement durable,
- la mobilisation sociale.

La devise du Jamboree de Dronten, qui fut aussi le fil conducteur du

Village Mondial du Développement, était: «L'Avenir est déjà là». Leitmotiv proposé: comment vous, les jeunes, pouvez-vous aider concrètement à modeler notre avenir à tous?

Le choix du thème central de votre VMD dépend en partie du cadre choisi. Si vous organisez votre village comme une activité indépendante, vous pouvez choisir les thèmes que vous voulez. Si votre village fait partie d'une manifestation plus vaste, vous devez adapter vos sujets à la nature ou à la devise de cet événement. Si votre Association scout nationale a un thème annuel, pourquoi ne pas essayer de l'adopter comme leitmotiv pour votre VMD? Sinon, vous pouvez aussi vous inspirer du thème annuel d'une organisation comme les Nations Unies. L'avantage, si vous choisissez votre devise de cette façon, est que vous aurez non seulement

un thème mais aussi des partenaires potentiels.

2.2 DOMAINES D'ACTIVITES

La deuxième étape consiste à rechercher des domaines d'intérêt ainsi que des organisations partenaires potentielles en rapport avec la devise que vous avez adoptée. Définissez, le plus tôt possible dans la procédure d'organisation, vos champs d'intérêt (également appelés «domaines d'activités» dans ce manuel). Le simple fait de fixer ce choix apporte déjà une certaine forme d'ordonnement à votre village. Vous disposez ainsi d'une ébauche pour le reste de l'organisation et vous pouvez, dès lors, rechercher des organisations externes ou des projets scouts en rapport avec les thèmes choisis.

Le Jamboree Mondial de 1995 comportait les thèmes suivants:

- Santé
- Droits de l'homme
- Education
- Nature et environnement
- Echanges culturels et communication.

Cette répartition avait pour avantage de permettre aux participants de choisir plus rapidement les activités qui les intéressaient. Du point de vue de l'organisation, elle a largement contribué à orienter la sélection des collaborateurs et des activités. Les organisateurs ont eu l'impression qu'avec l'éventail de thèmes retenus, ils avaient su proposer un programme relativement représentatif du Scoutisme et de l'Engagement communautaire dans le monde.

Il est essentiel que les thèmes ou les domaines d'activités choisis correspondent réellement à la devise «centrale» de votre VMD, car ils constitueront le fondement d'activités à la fois variées et structu-

rées. Vous devez aussi décider si vous voulez proposer quelques thèmes qui seront traités en profondeur ou présenter, de façon plus générale, des sujets plus nombreux. Vous pouvez très bien articuler votre Village Mondial du Développement autour d'un seul thème, la santé par exemple.

2.3 THEMES

L'étape suivante consiste à sélectionner un certain nombre de thèmes pour chaque domaine d'activité, afin de pouvoir déterminer le contenu de votre programme. Prenez tout le temps nécessaire car ces choix détermineront le contenu final de votre VMD. De nombreux points de repère permettent de sélectionner les thèmes. Utilisez les sources d'information disponibles au sein du Mouvement scout mais aussi d'organisations externes. La

liste ci-dessous devrait vous orienter dans cette démarche.

QUELS PEUVENT ETRE LES THEMES D'UN VMD?

Des thèmes d'actualité de votre propre Organisation scout

- Projets réalisés par des groupes scouts tels que partenariats, aide aux réfugiés, prévention du SIDA et activités liées à l'environnement.
- Programmes nationaux établis pour les groupes scouts.
- Sujets inscrits dans la politique à long terme et les plans opérationnels de votre organisation.

Des thèmes d'actualité d'Organisations scoutées d'autres pays et de l'Organisation Mondiale du Mouvement Scout

- Projets menés avec des pays partenaires, tels que reboisement ou gestion d'un centre de formation.
- Programmes et projets d'organisations d'autres pays.

- Fers de lance de l'Organisation Mondiale du Mouvement Scout, tels que participation des jeunes, partenariat ou éducation.

Des sujets d'actualité dans le monde et dans votre propre communauté

- De quoi parle-t-on aux informations? Quels sujets font la une des journaux?
- Quels sont les thèmes à l'ordre du jour dans le monde? Les grandes conférences sont souvent annoncées des années à l'avance, comme par exemple la Conférence de Beijing sur les femmes ou la Conférence de Rio sur l'environnement et le développement.

Des sujets d'actualité intéressant les jeunes

- Faites participer les jeunes au choix des thèmes. Demandez-leur de découper cinq titres ou articles de journaux qu'ils trouvent intéressants.

Faites-leur préciser en quoi ces thèmes les concernent.

Des thèmes d'actualité intéressant des organisations externes

- Cherchez à savoir, parmi les thèmes constituant le fer de lance de ces organisations, lesquels intéressent le Scoutisme. Cela pourrait constituer un excellent point de départ pour une collaboration dans laquelle l'organisation concernée ferait office d'expert et de source d'information. Parmi ces thèmes figurent, par exemple, le travail des enfants, les programmes locaux dans le cadre de l'Agenda 21 (Conférence de Rio), ou la lutte contre le racisme.

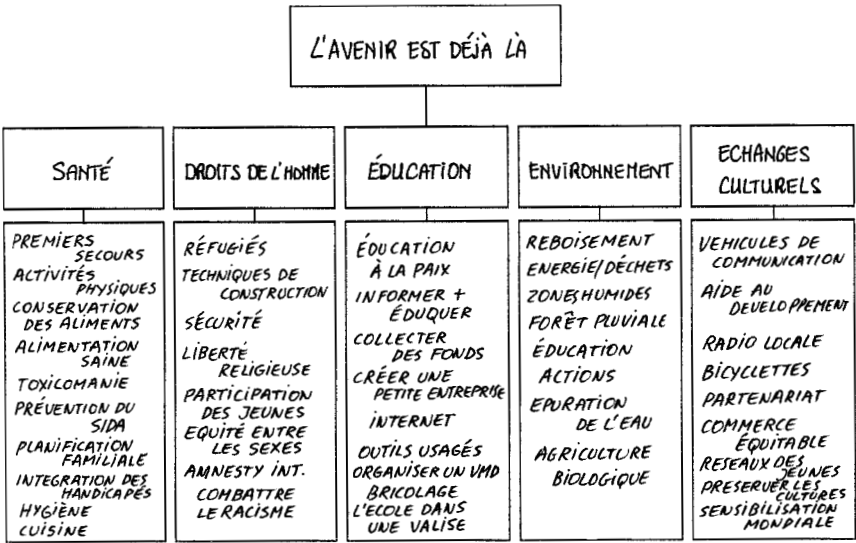
Au moment de choisir les sujets, posez-vous toujours les questions suivantes:

- Ce sujet se prête-t-il à la coopération sur un pied d'égalité?

- Ce sujet est-il à la portée des scouts dans son application pratique?
- Ce sujet représente-t-il la réalité du monde d'aujourd'hui?

Prévoyez, dans votre programmation d'ensemble, une place pour les «idées de dernière minute», de façon à tous

jours pouvoir réagir à l'actualité. Toutefois, il est conseillé d'envisager ces activités comme des sujets sur-numéraires, afin de ne pas vous retrouver avec des trous dans votre programme au cas où vous ne pourriez pas les traduire en activités concrètes.



DEVISES, LES THÈMES DE PROGRAMMES ET LES SUJETS

Le schéma ci-contre présente la devise, les domaines d'activités et les thèmes du VMD de Dronten. Le programme définitif comportait 55 sujets. Vous trouverez une liste des thèmes à l'Annexe 2. Tous les sujets choisis ont fait l'objet:

- d'un atelier de 2h30 (une demi-journée)
- de 3 à 4 activités de passage de 5 à 45 minutes
- de présentations visuelles et audio-visuelles.

2.4 PARTICIPATION DES JEUNES

Un bon moyen de vous assurer que votre programme intéressera les jeunes est de les faire participer, d'une manière ou d'une autre, à la préparation de votre Village Mondial du Développement. Vous pouvez prévoir avec eux une séance de «remue-méninges» tout au début. Nous vous conseillons de choisir comme collaborateurs

des responsables qui sont en contact direct avec le groupe cible.

De nombreux collaborateurs du VMD de Dronten avaient entre 18 et 25 ans et étaient des membres actifs de groupes scouts locaux. Ils étaient ainsi proches du groupe cible du Jamboree Mondial, des jeunes de 14 à 18 ans. Le programme du VMD organisé lors du Jamboree Européen fut soumis à l'appréciation d'un groupe de jeunes qui avait participé au Jamboree Mondial en Corée.

Vous pouvez aussi faire participer les jeunes aux préparatifs de votre VMD:

- en créant un groupe de jeunes qui fera office de conseil consultatif pour les coordonnateurs du VMD durant toutes les phases préparatoires;
- en attribuant aux jeunes un

rôle dans les équipes chargées de préparer les sujets et en les engageant totalement dans la préparation;

- en laissant les jeunes préparer eux-mêmes des sujets à partir de leur expérience dans certains projets.

LISTE DE CONTROLE DU CHAPITRE 2

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> - Quelle est la devise de votre VMD? - Quels sont les domaines d'activités de votre VMD? - Quel est le rapport entre la devise et les domaines d'activités de votre VMD? - La politique de l'Association scout nationale ou de l'Organisation mondiale est-elle explicite dans les thèmes choisis? | <ul style="list-style-type: none"> - Les domaines d'activités choisis correspondent-ils bien à l'actualité de votre région, de votre pays, de votre continent ou du monde? - Comment allez-vous procéder pour choisir vos sujets? - Comment pouvez-vous engager les jeunes dans la préparation, la réalisation et l'évaluation du VMD? |
|---|---|

3. ACTIVITES D'UN VILLAGE MONDIAL DU DEVELOPPEMENT

Jusqu'à présent, nous n'avons traité que du cadre général de l'organisation d'un VMD. Vous devez maintenant connaître les grandes lignes de ce que vous allez proposer. La question qui se pose ensuite est de savoir quelle forme revêtiront les domaines d'activités et les thèmes du VMD, en ayant votre groupe cible bien présent à l'esprit. Que vos participants soient âgés de 11 à 14 ans ou qu'ils aient entre 15 et 18 ans a son influence. Le groupe le plus jeune ne pourra pas se concentrer trop longtemps sur un même sujet. Le groupe le plus âgé sera nettement plus apte à le faire et souhaitera consacrer suffisamment de temps à chaque thème. Donnez-lui la possibilité de le faire.

C'est la raison pour laquelle, lors du Jamboree Mondial de Dronten, nous avons retenu la formule d'ateliers de 2 heures et demie. Les jeunes

participants pouvaient ainsi apprendre des choses qu'ils avaient ensuite le temps de mettre en pratique de leur côté. Autre avantage: ils pouvaient aborder un sujet sous divers angles.

Le Village Mondial du Développement de Dronten proposait quatre types d'activités, à savoir:

- ateliers,
 - activités de passage,
 - expositions et présentations audio-visuelles,
 - représentations et exposés de participants (voir Chapitre 5).
- Tous les participants au Jamboree Mondial ont participé toute une journée aux activités du VMD. Leur programme s'articulait comme suit:*
- matin ou après-midi: participation à un atelier,
 - matin ou après-midi: activités de passage, expositions et présentations audio-visuelles,
 - pause déjeuner: représentations et exposés de participants.

3.1 ATELIERS

Le programme des ateliers vise à apprendre aux participants des matières qu'ils peuvent ensuite mettre en pratique. Cela implique qu'il doit absolument leur plaire.

Pour que les participants soient incités à passer à l'action sur un thème précis, il est important qu'ils puissent choisir l'atelier auquel ils veulent participer.

Types d'ateliers

Même si cela n'était pas spécifiquement prévu, il était possible, au VMD de Dronten, de choisir entre trois types d'ateliers dans chaque domaine d'activité.

- Ateliers pratiques, présentant des techniques telles que fabrication d'un brûleur économe en énergie ou réparation d'une bicyclette.
- Ateliers de communication, portant par exemple sur les moyens de diffuser l'information ou de se servir de la publicité et proposant,

pour certains sujets, un jeu sur les moyens de faire passer des informations complexes, pouvant aussi servir d'outil de communication entre des personnes de cultures différentes.

- *Ateliers de sensibilisation, privilégiant la discussion et les échanges d'idées et expliquant comment planifier ses propres projets.*

3.2 ACTIVITES DE PASSAGE

Avec des ateliers de 2 heures et demie, les participants ne peuvent choisir plus de deux sujets par jour, ce qui est peu de chose, compte tenu de ce qui leur est proposé, d'autant plus qu'il est impossible de leur garantir qu'une fois de retour chez eux, ils pourront utiliser toute la matière apprise durant les ateliers. Nous vous conseillons donc d'organiser, parallèlement à ces ateliers, des activités exigeant moins de temps.

Au Jamboree de Dronten, les activités de passage ont rempli cette fonction, avec pour avantage de permettre aux participants d'entrer et de sortir à leur gré.

L'idéal serait que vous puissiez coordonner les ateliers, les activités de passage et les présentations. Les activités de courte durée permettent aux participants de se familiariser avec les ateliers et, lorsqu'ils en savent assez long sur un aspect d'un projet présenté à un atelier, ils peuvent obtenir des compléments d'information grâce aux activités de passage et aux présentations diverses.

Cela revient à dire que les participants à un Village Mondial du Développement sont bombardés d'informations, ce qui est très fatigant. L'expérience de Dronten a révélé une baisse d'enthousiasme l'après-midi. Les participants

avaient été si actifs le matin que leur point de saturation était atteint l'après-midi. Il conviendrait, par conséquent, d'alléger le programme de l'après-midi, en offrant surtout la possibilité d'acquérir des informations plus superficielles.

Le VMD de Dronten offrait toute une gamme d'activités de passage. Outre le programme de l'atelier, chaque thème comportait en moyenne 3 activités de passage. Avec 55 thèmes de départ, cela aboutit à quelque 165 activités de passage, qui duraient entre 5 minutes et trois quarts d'heure, ce qui laissait le temps aux participants d'assister à une courte démonstration, de mettre brièvement la main à la pâte et de se faire une idée du sujet.

Bien que les activités de passage offrent moins de possibilités qu'un atelier de traiter un sujet en profondeur, elles sont souhaitables, voire indis-

pensables dans un Village Mondial du Développement.

Pourquoi prévoir des activités de passage dans un VMD?

- Elles aident les participants à sélectionner les ateliers qui les intéressent.
- Elles permettent d'éprouver un maximum d'impressions.
- Elles permettent d'observer ici, de goûter là, et de s'essayer un peu plus loin.
- Elles attirent les jeunes enfants et les visiteurs.
- Elles apportent de la vie au village et sont une source d'activité durant la pause du déjeuner, lorsque les ateliers sont fermés.
- En attirant des visiteurs individuels, elles procurent, dans les autres parties du village, le calme dont ont besoin les participants aux ateliers pour se concentrer.
- Elles exigent moins de préparation et de collaboration extérieure que les ateliers.

- Elles peuvent venir compléter les programmes d'ateliers, en montrant par exemple comment un projet peut être réalisé dans plusieurs régions ou pays.

3.3 EXPOSITIONS ET PRÉSENTATIONS AUDIO-VISUELLES

Les expositions et présentations audio-visuelles constituent un excellent moyen de transmettre rapidement aux participants et aux visiteurs des informations générales. Une exposition et une présentation audio-visuelle ne se limitent pas à montrer et faire entendre. Vous pouvez très bien les associer à un programme interactif pour permettre aux participants et visiteurs de développer ce qu'ils viennent d'apprendre. Les travaux pratiques sont une excellente façon d'aborder une exposition, surtout pour les jeunes enfants.



Pour le Jamboree Mondial, une zone d'exposition avait été prévue dans chaque domaine d'activité, chaque thème apportant sa contribution à l'exposition. Les espaces réservés aux ateliers et les activités de passage comportaient également des présentations visuelles. Les présentations en rapport avec les ateliers se sont révélées plus fonctionnelles que les expositions générales sur les domaines d'activités, proposées dans les espaces réservés.

La conclusion générale qui s'impose est que les expositions n'ont de sens que si elles sont en rapport avec les activités.

Outre ces expositions, une grande exposition avait lieu au centre du village, le «Centre Scout Mondial». Des organisations telles que l'UNICEF, l'UICN, le PNUD, le HCR, l'UNESCO, l'OMS, la Croix-Rouge internationale et l'Organisation pour l'éradication de la lèpre (AHM) étaient

présentes. Des activités en rapport avec cette exposition étaient également proposées aux visiteurs.

3.4 QUALITÉ DU PROGRAMME

Que vous proposiez des ateliers, des activités de passage ou des présentations (audio)-visuelles, la qualité demeure la meilleure façon de promouvoir le Scoutisme et votre Village Mondial du Développement. Cette qualité est déterminée par les exigences que vous vous serez fixées et que vous vous efforcerez de satisfaire. Vous devez donc établir une méthode de contrôle de la qualité, en particulier pour la préparation des ateliers et des activités de passage. En outre, il est recommandé de tester dans la pratique les activités mises au point.

Durant les préparatifs du VMD de Dronten, nous avons consacré

énormément de temps à préparer en détail chaque sujet. Les idées d'ateliers et d'activités de passage étaient si nombreuses qu'il s'est révélé difficile de structurer des ateliers de 2 heures et demie. Des formulaires-type nous ont aidés à préparer en détail le programme définitif.

Il avait été prévu, dans la planification du VMD de Dronten, de tester les programmes d'atelier avec des jeunes de 14 à 18 ans, et de les adapter, si nécessaire, en fonction de leurs réactions et de leurs idées. Malheureusement, ce projet ne put être réalisé faute de temps. La phase d'expérimentation des programmes constitue aussi un moyen de faire participer les jeunes à la préparation d'un VMD.

3.5 RESSOURCES

Vous trouverez à l'Annexe 3 des formulaires-type qui pourront vous aider à préparer, en détail, le programme définitif des ateliers et des activités de passage.

Formulaires pour ateliers

Titre des ateliers

Chaque atelier est l'objet d'une brève description.

La description commence toujours par un verbe:

«Créer une petite entreprise»

«Inventer des appareils de cuisine économes en énergie»

«Lancer un partenariat».

Des titres courts et accrocheurs aident à promouvoir un VMD.

Contexte de l'atelier

Le choix du sujet est expliqué, ainsi que son rapport avec le Scoutisme et le Développement communautaire.

But de l'atelier

L'aspect pratique est au centre de tous les ateliers.

La description de l'objectif commence comme suit:

«A l'issue de cet atelier, les participants seront en mesure de....»

Articulation / Planification / Méthode

Un emploi du temps est établi sur la base d'un créneau

de 2 heures et demie.

La méthodologie est décrite point par point.

Parachèvement

Description des «fruits» de l'atelier que les participants pourront emporter chez eux.

Préparation / Action / Matériel

Description des travaux préparatoires nécessaires à la réalisation de l'atelier.

Activités de passage

Titres des activités de passage en rapport avec le thème de l'atelier.

Matériel de présentation

Présentations en rapport avec le thème de l'atelier.





Formulaires pour activités de passage - Titre de l'activité

Brève description de l'activité.

Objectif

Brève description d'un résultat facile à obtenir.

Articulation / Planification / Méthode

Brève description des diverses étapes de l'activité.

Que doit faire le participant? De cette façon, certaines activités simples peuvent se faire sans supervision.

Préparation / Action / Matériel

Description des travaux préparatoires nécessaires à la réalisation de l'activité de passage.

**LISTE DE CONTROLE
DU CHAPITRE 3**

- Quels types d'activités souhaitez-vous proposer dans votre VMD?
- De combien de temps les participants disposent-ils pour ces activités?
- Quel est le plan d'activités prévues pour les participants?
- Combien de sujets voulez-vous proposer?
- Comment pouvez-vous donner à chaque sujet une structure explicite?
- Comment pouvez-vous vérifier la qualité des ateliers et des activités de passage?
- Comment pouvez-vous garantir des formes de présentation suffisamment variées?
- Quelles sont vos idées pour la conception et l'aménagement des expositions?

4. PREPARATIFS D'UN VILLAGE MONDIAL DU DEVELOPPEMENT

Décider de créer un Village Mondial du Développement est une chose mais il s'agit ensuite de se mettre à la tâche. La durée des préparatifs dépendra de l'ampleur de votre projet.

Pour Dronten, les préparatifs ont commencé dès juin 1993. Ils n'étaient pas uniquement destinés au Jamboree Mondial de 1995. En 1994 déjà devait se tenir un Jamboree Européen qui servirait en quelque sorte de répétition générale et comportait un Village Mondial du Développement. Même si le Jamboree Européen s'adressait à un groupe d'âge différent (10 à 14 ans) et exclusivement à des participants européens, cette expérience aboutit à des modifications nombreuses tant du programme que de l'organisation du Village Mondial du Développement rattaché au Jamboree Mondial.

Effort, créativité et engagement sont les clés du succès,

sans oublier une structure d'organisation claire et adaptée. Qui s'adresse à qui? Qui prend les décisions finales? Des dispositions précises doivent donc être prises concernant:

1. la définition et la répartition des tâches,
2. les responsabilités,
3. la prise de décision,
4. la communication,
5. le contrôle de la qualité,
6. la planification.

Nous avons tiré de notre expérience du VMD de Dronten l'enseignement suivant: plus l'organisation est vaste, plus la structure doit être formelle.

La dimension informelle est non moins importante. Les intéressés doivent tous suivre la même ligne; ils doivent pouvoir s'identifier aux objectifs des activités ainsi qu'aux décisions prises à leur sujet.

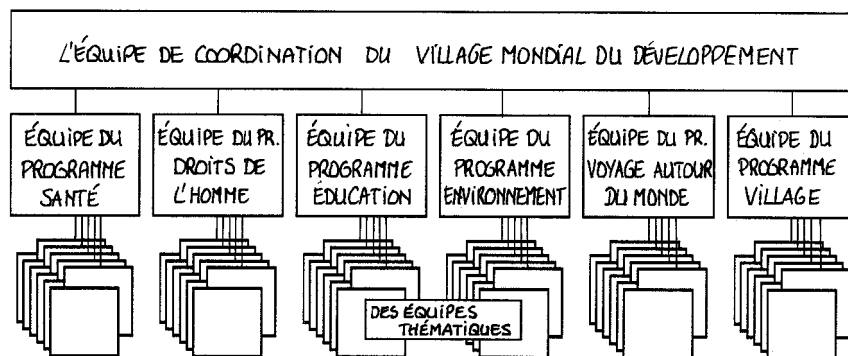
Etant donné que les organisateurs néerlandais n'avaient aucune expé-

rience en matière de VMD, surtout pour ce qui est du contenu, ils durent reformuler certains objectifs. Cela se traduisit par une surcharge de travail pour les collaborateurs qui n'eurent d'autre choix que de revoir leur programme une fois de plus. Grâce à l'esprit d'équipe, au dévouement et à l'enthousiasme de tous les intéressés, cette entreprise fut néanmoins couronnée de succès.

4.1 STRUCTURE ORGANISATIONNELLE

Au moment de structurer l'organisation, il faut non seulement prendre en considération l'ampleur du projet, mais également le type de spécialistes nécessaires. Vous trouverez ci-après, à titre d'exemple, la structure organisationnelle mise en place pour le Village Mondial du Développement de Dronten.

STRUCTURE ORGANISATIONNELLE



Explication de la structure organisationnelle

La structure organisationnelle comporte trois niveaux, à savoir, de bas en haut:

Les équipes thématiques

- responsables de l'élaboration et de la réalisation d'un sujet
- au nombre de 55
- composées de 4 collaborateurs durant les phases préparatoires, secondés par trois membres du staff international de service pendant le Jamboree, spé-

cialistes des différents sujets traités,

- comportant chacune un coordonnateur thématique. Les équipes thématiques sont rattachées aux suivantes:

Les équipes de programme

- responsables chacune d'élaborer et de mettre en oeuvre un domaine d'activité
- au nombre de 5
- comprenant chacune 11 coordonnateurs thématiques
- disposant chacune d'un chef, d'un chef adjoint,

d'un contrôleur des finances et d'un coordonnateur du matériel.

Une équipe indépendante (Programme VMD) ayant la même structure organisationnelle était responsable des infrastructures et activités générales du VMD, telles que Centre Scout Mondial, programme d'animation du village, café «Chez Max», estrade pour spectacles, cinéma et bureau de réception.

Les équipes de programme sont supervisées par:

L'équipe de coordination

- responsable de la coordination du VMD dans son ensemble
- comportant le responsable et les responsables adjoints de l'équipe de coordination, les responsables et les responsables adjoints des équipes de programme,

un responsable du personnel, des membres du personnel chargés de la promotion, le coordonnateur du matériel, le contrôleur des finances, le coordonnateur de programme, le coordonnateur de terrain, le responsable des projets étrangers.

Comme vous pouvez le constater, il s'agit-là d'une équipe de taille imposante, que vous mettrez probablement du temps à constituer. Une question importante se pose à cet égard: quel poste faut-il pourvoir à quel stade des préparatifs? Démarrer avec un petit groupe comporte des avantages mais il ne faut pas que vos effectifs soient trop restreints. Pour déterminer la taille de l'équipe, il faut commencer par prévoir l'évolution des

programmes à long terme. Plus l'organisation est avancée, plus il est difficile de réorganiser les postes ou de déléguer des tâches. Ainsi, si vous souhaitez organiser un VMD comportant des projets internationaux, il est avisé de désigner une personne de contact pour ces projets dès le début, et ce pour deux raisons: d'une part, ce type de contact exige énormément de temps et, d'autre part, les gens de l'extérieur apprécient d'avoir, au sein de l'équipe d'organisation, une personne spécifiquement là pour les renseigner. Un autre poste important à pourvoir durant la phase préparatoire est le responsable du personnel. Pour un VMD à grande échelle, il importe de disposer de suffisamment de collaborateurs mais aussi de personnes possédant les qualités requises. De plus, des personnes, qui au départ ne se connaissaient pas, doivent

pouvoir collaborer au sein d'une équipe. Cela veut dire que des aptitudes telles que le recrutement, le développement des compétences, la constitution d'équipes, mais aussi la capacité de rédiger des descriptions de postes et de faire passer des entretiens aux candidats sont déterminantes pour la qualité de votre Village Mondial du Développement. Le coordonnateur de terrain est responsable de l'aménagement du site, du raccordement électrique, des chapiteaux et des contacts avec les autres services généraux de l'organisation au coeur de laquelle le VMD sera édifié.

A Dronten, le coordonnateur de terrain a ponctuellement demandé conseil à un groupe de personnes déjà expérimentées dans la mise en place d'expositions et l'organisation de manifestations publiques d'envergure.

Vu l'ampleur de la tâche, surtout dans les phases de construction et de démontage, le coordonnateur de terrain fut appuyé par un assistant/adjoint, par une petite équipe pour le montage, phase durant laquelle ce coordonnateur devrait souvent se trouver à 36 endroits à la fois.

A ne pas négliger pour un projet de cette envergure: les lignes de communication doivent être aussi courtes que possible.

Voilà pourquoi, à Dronten, le responsable et les chefs adjoints de l'équipe de coordination servirent tour à tour de contact permanent pour un domaine d'activité spécifique et participèrent aux réunions «de chantier» des équipes de programme. Cela permit de tenir directement au courant les services «opérationnels» de tout ce qui se passait au niveau de l'équipe de coordination, tout en permettant à cette dernière de se faire une idée

assez précise de ce qui se passait à la base.

4.2 COLLABORATEURS

Il est impossible de réaliser un projet de l'envergure d'un VMD seul dans son coin. Cela veut dire que le recrutement des collaborateurs fait partie intégrante de la phase préparatoire. Vous pouvez commencer par vous adresser à votre propre réseau. N'oubliez pas que votre propre organisation connaît des personnes susceptibles de correspondre au profil que vous recherchez. Au fur et à mesure que la phase préparatoire avance, vous pouvez déléguer cette tâche à d'autres services ou niveaux de l'organisation. L'étape importante suivante consiste à définir, aussi précisément que possible, les postes au sein de l'organisation. Un descriptif de ce type doit comprendre:



- une description de poste,
- le niveau de formation, l'expérience et les connaissances linguistiques requis,
- les responsabilités et le pouvoir décisionnel,
- la disponibilité (en temps) souhaitable ou requise,
- les frais remboursés.

Indiquez clairement, dans la description de poste, s'il s'agit

d'une fonction d'exécution et d'organisation ou d'une fonction de cadre. Certaines personnes, très efficaces sur le plan pratique, détestent toute forme de réunion. Si vous leur donnez une fonction «politique», elles risquent d'être très déçues et d'abandonner en cours de route. Cela aura pour conséquence non seu-

lement un changement de personnel durant la phase préparatoire mais aussi la perte d'une personne qui se serait révélée très précieuse pour la réalisation effective du projet.

Une question importante à régler est l'estimation de la disponibilité nécessaire en temps. Le Scoutisme est, par essence même, une organisation de bénévoles, ce qui implique que le temps que ces bénévoles consacrent au Scoutisme vient s'ajouter à leur travail régulier ou à leurs études. Voilà pourquoi il faut absolument qu'ils sachent à l'avance combien de temps ils devront consacrer aux préparatifs: une soirée par semaine ou tous les week-ends?

Vous pourrez commencer à recruter des collaborateurs dès que vous aurez arrêté la structure organisationnelle et les descriptions de postes. Les chefs et les chefs adjoints des

équipes de programme ont la priorité. Le niveau de recrutement suivant comprend les coordonnateurs thématiques, dont la tâche consistera à concevoir les activités telles qu'elles se dérouleront. Ils constitueront le noyau d'un domaine d'activité, avec le chef et son adjoint. Les postes de ces deux niveaux doivent être pourvus sans trop attendre, car ils jouent un rôle clé dans la conception et la formulation détaillée du programme.

Le temps presse moins pour le dernier niveau de recrutement: les collaborateurs exécutant des tâches subordonnées. Cela dépendra en fait de leur degré d'engagement dans la conception des activités. Une fois que le programme aura commencé à prendre forme, il vous sera plus facile d'estimer les effectifs nécessaires pour mener à bien les différentes tâches.

Le VMD de Dronten comportait plusieurs catégories de collaborateurs:

- *Les collaborateurs néerlandais de l'équipe de coordination, les équipes de programme et les équipes thématiques, engagés activement dès le début.*
- *Les collaborateurs scouts néerlandais, qui ne sont intervenus qu'au moment de l'exécution sur le terrain.*
- *Les collaborateurs d'organisations externes.*
- *Des membres du staff international de service à qui des tâches ont été confiées dans la réalisation du VMD.*
- *Des membres du staff international de service ayant déjà préparé un atelier ou une présentation de projet dans leur pays, avant le Jamboree Mondial.*

4.3 FORMATION

Divers types de formation sont nécessaires pour un projet de l'envergure du VMD:

- formation axée sur la constitution d'équipes,

- formation axée sur la communication transculturelle,
- formation axée sur les méthodes didactiques,
- formation spécifique liée au contenu du programme.

La constitution des équipes est une activité importante car vous serez appelés à collaborer avec des gens aux origines très variées et n'ayant jamais travaillé ensemble jusque-là. Apprendre à se connaître est donc essentiel dans ces circonstances. La formation axée sur la création d'équipes couvre aussi la définition de buts communs et l'application de méthodes de travail communes. Ce processus est parfois décrit comme suit: «faire en sorte que tout le monde suive la même ligne». Cette formation est indispensable à l'intégration des collaborateurs externes. Si des groupes de collaborateurs commencent à travailler à différents stades de l'organisa-

tion, nous vous conseillons de leur proposer une formation spécifique et une séance d'introduction afin qu'ils se sentent tout de suite à l'aise. En outre, il est important, avant l'ouverture du VMD, que vous preniez le temps de réunir tous vos collaborateurs pour une dernière mise au point.

A Dronten, tous les collaborateurs sont arrivés sur place 5 jours avant l'ouverture du VMD, afin d'avoir le temps de discuter en détail du contenu du programme.

Une procédure introductive spéciale avait été prévue pour les membres du staff international de service, qui ont tous été présentés immédiatement, par le responsable d'équipe, à l'équipe de programme à laquelle ils étaient affectés. Une séance d'introduction générale avait aussi été prévue pour permettre aux membres du staff international de service d'être mis au courant du projet dans son ensemble et de faire un tour du site et des ateliers.

Les membres du staff international de service et les collaborateurs représentant des projets étrangers ont également joué un rôle important dans l'édification du VMD. Cette action collective a été très bénéfique à l'esprit d'équipe.

La communication interculturelle est importante dès lors qu'il s'agit de travailler sur des projets étrangers ou interculturels, ou que le terrain d'action est international. La formation devra surtout insister sur les normes et les valeurs. Dans quelle mesure peut-on imposer ses propres normes et valeurs aux autres? Quelles sont les normes et valeurs universelles? Est-il possible d'accepter les normes et valeurs des autres? On ne peut pas toujours donner une réponse claire et nette à ces questions. Il arrive même qu'une autre culture ait des usages totalement contraires aux valeurs qui vous ont été

inculquées. Dans ce cas, il ne s'agit pas plus d'abandonner vos convictions que de rejeter celles des autres. On peut très bien ne pas être d'accord avec l'autre tout en le respectant.

Une activité est difficilement envisageable sans approche didactique. Quelle est la meilleure façon de faire passer un message? Au sein d'un groupe international, il est particulièrement utile de réfléchir aux différentes méthodes permettant de transmettre une notion ou un point de vue. Cherchez des moyens d'expliquer une chose sans recourir aux mots ou de compléter votre explication verbale par des gestes ou des dessins. Il se peut en effet que vos collaborateurs et les participants n'aient pas tous les mêmes connaissances linguistiques.

Vérifiez également auprès des chefs des équipes de programme si des cours de for-

mation spécifiques sont nécessaires.

Lors du VMD de 1995, par exemple, l'Organisation Mondiale de la Santé a participé à la formation des membres de l'équipe sur la prévention du SIDA et la toxicomanie. Plusieurs membres de l'équipe thématique Nature et Environnement ont suivi une formation complémentaire dans un centre spécialisé dans l'écotechnologie.

4.4 SUPERVISION

Une supervision étroite des équipes est indispensable pour parvenir à déceler les besoins spécifiques en matière de formation. Cette tâche exige une structure claire et une atmosphère de communication.

Au VMD de Dronten, par exemple, des réunions mensuelles étaient organisées entre l'équipe de

coordination et tous les responsables et responsables adjoints des équipes de programme. De plus, chaque équipe de programme pouvait s'adresser à une personne de référence dans l'équipe de coordination et devait assister aux réunions avec les coordonnateurs thématiques. Le niveau décisionnel le plus élevé du VMD pouvait ainsi être approché directement par les niveaux inférieurs et il devenait possible de réagir rapidement aux souhaits et suggestions concernant la formation ou toute autre forme de soutien.

Suivi de l'état des travaux

Superviser signifie aussi suivre les progrès. Il est essentiel de fixer des dates limites et l'obligation de rendre des comptes, surtout durant la phase préalable. C'est le seul moyen de pouvoir intervenir à temps lorsque les choses ne se déroulent pas comme prévu. Définir des normes de qua-

lité et contrôler leur application s'inscrit aussi dans cette tâche.

Pour le VMD de Dronten, les équipes de programme, à pied d'oeuvre depuis novembre 1994, devaient fournir une proposition globale pour les ateliers avant la mi-janvier. L'objectif était alors de prévoir 10 projets d'ateliers par domaine d'activité.

Il s'est révélé qu'une grande partie de ces projets ne remplissait pas les conditions requises. Souvent, une forme trop ludique d'activité avait été retenue qui, de plus, ne convenait pas à la diversité culturelle et encore moins à l'âge du groupe cible.

L'organisation d'un projet de l'envergure d'un VMD ne saurait réussir sans procédures uniformes.

Pour le VMD de Dronten, des formulaires-type avaient été mis au point. L'avantage de l'unifor-

misation est non seulement que chacun dispose des mêmes informations mais aussi que ces formulaires se prêtent facilement à la formulation d'un scénario de VMD.

Cette procédure structurée fonctionna à merveille. Les listes de contrôle figurant sur les formulaires permettaient aux concepteurs de projets de vérifier s'ils n'avaient rien oublié. Cette procédure uniforme d'établissement des rapports facilita aussi grandement l'évaluation des activités.



LISTE DE CONTROLE DU CHAPITRE 4

- | | | |
|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> - Quelle structure organisationnelle choisissez-vous? - Quelles unités organisationnelles la structure choisie comporte-t-elle? - Quelles sont les tâches et attributions de ces unités? | <ul style="list-style-type: none"> - Quelles sont les fonctions prévues dans la structure que vous avez choisie? - Quelles sont les tâches et attributions de vos collaborateurs? - Comment allez-vous recruter vos collaborateurs? - Quelles phases avez-vous retenues pour le recrutement? - Comment se déroule la formation | <ul style="list-style-type: none"> initiale de vos collaborateurs? - Que comporte votre plan de formation? - Quelle procédure avez-vous adoptée pour suivre l'état des travaux? - Quelle procédure avez-vous adoptée pour l'établissement des rapports sur l'état des travaux? |
|--|---|--|

5. AMENAGEMENT DU SITE

Ce n'est pas pour rien qu'un VMD porte le nom de village, mais encore faut-il que le projet respire l'atmosphère d'un village. Une telle ambiance contribue à procurer une impression de confiance et de sécurité, et permet aux participants ainsi qu'aux visiteurs de se retrouver dans la peau de véritables villageois.

5.1 CHOIX DU SITE

Pour organiser un Village Mondial du Développement, il faut disposer d'un terrain.

Lors du Jamboree Mondial, les choses étaient relativement simples. Compte tenu du nombre de participants attendus et d'activités prévues, ainsi que de certains critères inhérents à la tenue d'un Jamboree, le site offrait pas mal de possibilités.

Il n'en ira pas forcément de même lorsque vous déciderez d'organiser un VMD dans

votre pays. Peut-être s'inscrira-t-il dans une manifestation scout de plus grande envergure. Dans ce cas, tout comme pour le Jamboree Mondial, l'organisation cha-peautant le tout précisera certaines conditions ainsi que les possibilités offertes. Même dans ce cas, vous devrez néanmoins élaborer des critères pour votre propre «produit».

Vous pouvez vous référer aux indications suivantes pour déterminer la superficie souhaitée:

Nombre de personnes:

- participants
- collaborateurs
- visiteurs.

Nombre d'activités:

- surface au sol moyenne souhaitée
- emplacements nécessaires pour les chapiteaux et autres structures.

Largeur des rues, des voies d'accès:

- exigences des organisations d'assistance et des services utilitaires.

Accessibilité/possibilité de fermeture du site.

De cette façon, vous parviendrez à déterminer la surface utile minimum nécessaire. Ces considérations s'appliquent par exemple à un terrain de sport, mais il se peut aussi que vous vous trouviez sur un site comportant toutes sortes d'obstacles naturels ou de limitations. Les arbres, par exemple, procurent un cadre agréable mais peuvent aussi vous empêcher de monter certains chapiteaux et ont pour inconvénient de limiter la surface utile d'un terrain. Il vous reste alors à choisir entre réduire le nombre d'activités proposées et demander plus d'espace. Pour vous faire une idée précise de la situation, vous devez absolument visiter le site. Les conditions météoro-

logiques peuvent aussi avoir leur influence. Une fois sur place, envisagez plusieurs scénarios «catastrophe». Toute une journée de soleil brûlant sur un terrain sablonneux ou en terre battue, sans aucune ombre, peut être aussi exaspérante que deux semaines de pluie.

5.2 EQUIPEMENT TECHNIQUE

Une autre question importante est de savoir si le site est ou non alimenté en électricité. Même s'il l'est, de nombreux points restent à régler. Faites l'inventaire, le plus tôt possible, de tous vos besoins en électricité. Il ne s'agit pas seulement de déterminer s'il vous faut 22 ou 23 ampoules. Vous devez absolument savoir si vous utiliserez un équipement consommant beaucoup de courant électrique, comme des chauffages d'appoint, si vous aurez besoin de courant à haute tension, ou si les appa-

reils utilisés pour certains projets étrangers ont des voltages différents. Cette évaluation vous permettra de calculer vos besoins en courant électrique et, ensuite, de vérifier auprès de l'organisation centrale ou de l'administrateur du site, quelles sont les possibilités offertes. Si l'installation électrique du site est insuffisante, vous devrez essayer d'installer un groupe électrogène.

Si le terrain n'est pas alimenté en électricité, le groupe électrogène constituera aussi une solution. Dans ce cas vous pourrez vous poser cette question fondamentale: «l'électricité est-elle absolument nécessaire?». Vous pouvez aussi décider de faire fonctionner votre village sans électricité, ce qui pourra même lui conférer une dimension supplémentaire. Il faudra alors le préciser clairement dans l'information de base remise aux collaborateurs. Certaines activités nécessiteront

de l'eau. Il ne faut pas non plus oublier de vérifier s'il y a des toilettes sur le site.

5.3 ATMOSPHERE DE VILLAGE

Pour créer une atmosphère de village, vous devez commencer par aménager et décorer le site.

Un village possède généralement une place centrale, des petites rues, des coins tranquilles, des jardins publics et, parfois, des quartiers typiques, même si tout le monde à tendance à se mélanger.

Pour créer une atmosphère de village, vous pouvez:

- utiliser des accessoires et des symboles renforçant l'image du village, par exemple en édifiant une école dans le secteur réservé à l'éducation. Inutile que votre village se transforme en décor de théâtre. De petites touches ça et là suffisent amplement;
- monter les chapiteaux de

façon à créer des espaces intérieurs;

- prévoir une tenue vestimentaire particulière pour certains collaborateurs, par exemple habiller en balayeurs de rues les personnes chargées de veiller à la propreté des lieux.

5.4 PLACE DU VILLAGE

La place du village joue toujours un rôle central dans la communauté. C'est là que les gens se rencontrent et que les rues principales se rejoignent. Bref, c'est le coeur du village.

Dans le VMD de Dronten, toutes les infrastructures communes se trouvaient autour de la place centrale: une estrade pour les spectacles, le café «Chez Max», un cinéma, le bureau de réception, un kiosque à musique et la maison communale (bureau de l'équipe de coordination). La place du village se trouvait au centre du terrain, où se situaient aussi le

Centre Scout Mondial et un certain nombre d'activités de passage. Chaque domaine d'activité constituait un quartier. Cet aménagement avait été choisi à dessein pour faciliter la vie des participants.

5.5 DECORATION

Inutile de recourir à une équipe de décorateurs professionnels de Hollywood pour créer une atmosphère de village! On peut faire énormément de choses avec peu de moyens, respectant en cela la tradition scout.

Les facteurs suivants doivent toutefois être pris en considération avant d'établir les plans de construction et d'aménagement du village:

- durée des travaux de construction,
- résistance aux intempéries,
- apparence après une utilisation intensive,
- sécurité et résistance au

feu, accessibilité pour les ambulances et les pompiers.

Afin de faciliter l'ordonnancement du VMD organisé dans le cadre du Jamboree Mondial et d'intégrer les présentations des équipes de programme, chacune d'elles s'était vu attribuer une couleur différente:

- La couleur de l'équipe de programme était surtout visible sur les bannières, le long des voies d'accès et dans le secteur lui-même.
- La même couleur était reprise dans le mobilier, la présentation des différents sujets, les cloisons des salles d'ateliers, la décoration, les panneaux d'affichage et la signalisation.

5.6 SECTEURS DE PROGRAMME

Si vous décidez d'établir une structure de village, vous pouvez envisager des secteurs de programme sous forme de rues et de quartiers. De cette

manière, les participants percevront clairement la distribution synoptique des activités. Cela leur permettra également de gagner les secteurs de leur choix.

A Dronten, chaque secteur de programme proposait 11 sujets ainsi qu'un certain nombre d'infrastructures centrales. Il existait un schéma d'ensemble du village, à l'intérieur duquel chaque secteur veillait à son propre aménagement et dégagait ainsi une atmosphère qui lui était propre.

Equipements généraux pour chaque secteur de programme:

- Un grand chapiteau par thème, destiné aux présentations et aux activités de passage, pouvant également servir d'abri en cas de pluie.
- Un objet attirant l'attention et symbolisant chaque thème.
- Une place centrale où les participants peuvent choisir

leur programme d'ateliers lors d'une séance d'introduction (matin et après-midi).

5.7 SECTEURS THEMATIQUES

Les secteurs thématiques, qui accueillent des ateliers et des activités de passage, sont disposés à l'intérieur des secteurs de programme, comme si c'était des maisons et des hangars dans une rue.

Chaque équipe thématique du VMD de Dronten a structuré son propre secteur d'activité sur la base de l'aménagement d'ensemble du site et de la disposition des chapiteaux.

Conseils pour l'aménagement des secteurs d'activités:

- Dressez un plan de chaque secteur thématique, sur lequel vous indiquerez les installations de base telles que tables, électricité et eau.
- Pensez à l'espace réservé à



- l'atelier et aux activités de passage, aux cloisons et au terrain de jeu.
- Réalisez un schéma de l'aménagement de chaque secteur thématique en indiquant, entre autres, les accessoires et les symboles.
 - Aménagez le secteur d'activités de telle sorte que les participants aux ateliers puissent travailler dans le calme. Tous les ateliers ne doivent pas pour autant être complètement isolés du public. Certains d'entre eux se prêtent parfaitement à un environnement ouvert. Leur visibilité peut même constituer un élément essentiel pour certains ateliers.
- Vous trouverez un plan du VMD de Dronten à l'Annexe 2.

5.8 UTILISATION DU MATERIEL

Les déchets et le matériel usagé constituent un point important. Même en faisant très attention, vous produirez

inévitablement des déchets, ce qui signifie que vous devez prévoir à l'avance ce que vous allez en faire. Envisagez la possibilité de trier les déchets pour les faire recycler. Le matériel usagé constitue un autre sujet de réflexion.

Le VMD de Dronten a été construit sur un terrain «vierge» que nous devons quitter dans le même état. Cela impliquait que nous devions évacuer tout ce que nous avons apporté. Pour le matériel de location, par exemple les chapiteaux, ceci ne posait aucun problème. Pour tous les autres appareils et le matériel que nous avons dû acheter, comme les bâches, nous avons organisé une sorte de vente aux enchères à l'issue du Jamboree Mondial. Ce problème était donc également réglé. Mais il nous restait malgré tout des montagnes de matériel, comme les panneaux d'exposition. Lorsqu'on travaille sur son propre terrain, où ce matériel a des

chances d'être réutilisé, on peut toujours envisager de le ranger quelque part. Mais dans le cas d'une manifestation unique comme le Jamboree Mondial aux Pays-Bas, il n'en va pas de même.

Si vous ne trouvez personne qui puisse utiliser le matériel restant de votre VMD, il ira à la décharge. Pour éviter d'en arriver là, vous pouvez:

- contrôler de près l'achat et la livraison de matériel. Veillez à ce que les gens ne commandent rien sous prétexte «qu'ils pourraient en avoir besoin»; un contrôle efficace des commandes supplémentaires permet d'éviter les excès. Les achats groupés sont non seulement moins chers, mais souvent aussi plus rationnels. Avant la livraison, exigez, si possible, qu'on vienne reprendre le matériel quand vous n'en aurez plus besoin;

- bien avant le VMD, parler autour de vous du matériel que vous pensez devoir laisser sur place après la clôture. Proposez-le gratuitement, à la condition que les bénéficiaires viennent le prendre avant une certaine date. Organisez, si nécessaire, un service de livraison;
- encourager chacun à concevoir son équipement de manière à ce qu'il puisse être réutilisé, éventuellement pour un autre usage.

En fonction de votre propre situation, vous pouvez prendre d'autres dispositions pour éviter le gaspillage. Faites-en une espèce de leitmotiv, que vous rappellerez tout au long des préparatifs. Dans ce domaine en particulier, vous devrez montrer l'exemple et agir conformément aux objectifs d'un VMD.

Utilisation du matériel:

- choisissez des matériaux naturels;
- optez pour des matériaux compatibles avec l'environnement;
- donnez la préférence aux matériaux recyclés ou recyclables;
- empruntez ou louez si possible votre matériel;
- veillez à ce que le matériel puisse être renvoyé au fournisseur;
- utilisez votre matériel aussi efficacement que possible;
- économisez votre matériel.

LISTE DE CONTROLE DU CHAPITRE 5

- Quels critères le site de votre VMD doit-il satisfaire?
- De quels équipements avez-vous besoin (électricité, eau, chapiteaux, etc.)?
- Devez-vous vous charger de ces équipements ou sont-ils prévus par une organisation centrale?
- Dressez un plan global du village.

- Que voulez-vous centraliser et décentraliser dans l'aménagement du site?
- Quelles sont vos directives pour les équipes de programme concernant l'aménagement du terrain?
- Quelles sont les possibilités d'animation dans le village?
- Quelles sont vos directives pour l'utilisation du matériel?



6. REPARTITION DES PARTICIPANTS

Pour permettre aux participants de tirer le meilleur parti possible des activités du Village Mondial du Développement, il faut les répartir aussi rapidement que possible entre les différents ateliers et autres activités de passage.

Au VMD du Jamboree Mondial de 1995, la répartition rapide et efficace des participants entre les diverses activités avait tout d'une gageure. Au départ, nous pensions que les activités de passage pouvaient en quelque sorte servir de vitrine pour les ateliers. Les participants étaient censés y jeter un coup d'oeil et choisir ensuite un thème puis un atelier. Nous n'avons cependant pas tardé à comprendre qu'avec une cinquantaine d'ateliers et près de 165 activités de passage, ce choix allait prendre plus que les 15 à 30 minutes imparties.



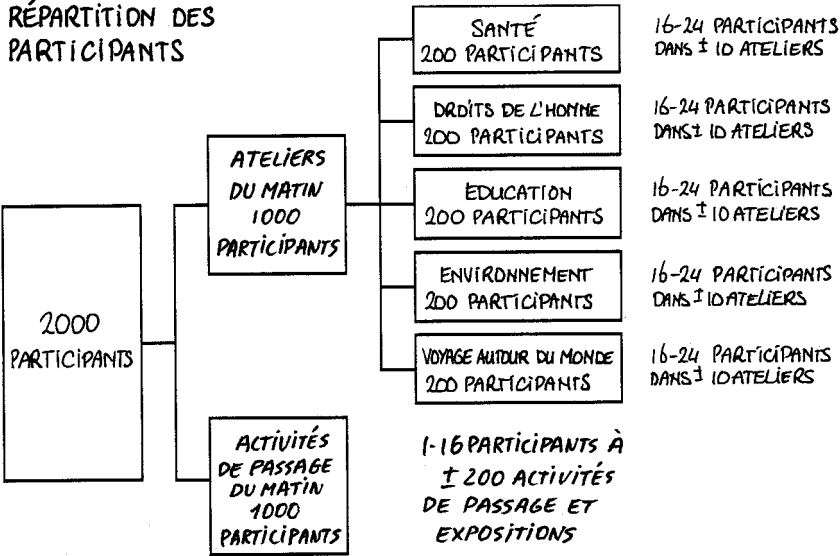
6.1 SYSTEME DE TICKETS

L'idéal est d'imaginer un système permettant de répartir les participants avant même leur arrivée au village. Vous pouvez, par exemple, leur distribuer à l'avance un ticket indiquant le domaine d'activité auquel ils participeront.

Sur les tickets utilisés pour les participants au Jamboree Mondial de Dronten figurait le jour auquel ils iraient au VMD, ainsi que le domaine d'activité et le moment de la journée où se tiendrait l'atelier (matin ou après-midi). Il leur était ainsi loisible de consacrer l'autre demi-journée à des activités de passage ou aux animations du village.

Les participants pouvaient choisir librement leur atelier dans un domaine d'activité donné. Ils pouvaient se faire une idée des différents ateliers au moyen de jeux d'introduction ou de présentations. Vu la diversité des ateliers, les par-

RÉPARTITION DES PARTICIPANTS



ticipants trouvaient toujours un sujet qui les intéressait. S'ils se retrouvaient dans un domaine d'activité avec lequel ils n'avaient aucune affinité, ils avaient la possibilité d'échanger leur ticket. Le nombre de participants par atelier était de 24, et parfois de 16, le choix de ces multiples de 8 étant lié à la taille maximale des patrouilles du Badge de l'Amitié du Jamboree, organisées par le Jamboree Mondial.

Dans les ateliers, les participants travaillaient selon le système des patrouilles du Badge de l'Amitié du Jamboree. Une telle patrouille pouvait compter un maximum de 8 personnes et inclure au moins 4 nationalités. A cet effet, un panneau avait été prévu pour chaque atelier. Chaque panneau comptait autant de crochets qu'il y avait de places. Ces crochets étaient disposés par rangées de 8 (une rangée par patrouille). Le participant s'inscri-

vait à un atelier en accrochant l'étiquette portant son nom à un crochet. Les autres pouvaient ainsi voir s'il restait de la place pour un participant de leur nationalité ou s'ils devaient former une deuxième ou une troisième patrouille.

6.2 BADGE DE L'AMITIE DU JAMBOREE

Bien que les patrouilles du Badge de l'Amitié du Jamboree soient un phénomène typique des Jamborees, ce système se prête aussi très bien à d'autres activités scouts de grande envergure et, tout particulièrement, à un Village Mondial du Développement, où la collaboration, la rencontre et l'échange entre les cultures et les nationalités jouent un rôle clé. L'idée qui sous-tend le Badge de l'Amitié est d'encourager la collaboration au sein des groupes internationaux. Les participants à ce Jamboree Mondial recevaient ce badge quand ils

avaient participé à 7 activités au moins dans une patrouille internationale, laquelle devait compter 8 personnes au maximum et au moins 4 nationalités. Les activités prises en compte pour ce badge devaient permettre aux participants de collaborer, de discuter et d'échanger des idées au sein d'un groupe. Pour optimiser l'efficacité du Village Mondial du Développement, mais aussi pour souligner l'importance que le Scoutisme accorde aux activités de ce type, les jeunes sont obligés de participer au VMD pour obtenir ce badge. L'association des patrouilles du Badge de l'Amitié du Jamboree et des tickets constitue un excellent système de répartition sur le plan quantitatif. Les participants s'organisent, en un rien de temps, en une patrouille internationale. Des problèmes de communication peuvent cepen-



dant survenir par la suite, lorsque les participants n'ont pas de langue commune ou ne la maîtrisent pas tous suffisamment.

6.3 LANGUES

La question des langues n'est pas sans importance dans le choix entre un VMD à participation nationale ou à participation internationale (donc multilingue).

Au VMD de Dronten, nous avons constaté que plus les concepts discutés lors d'un atelier étaient abstraits, plus les connaissances linguistiques requises étaient élevées: les participants doivent en effet maîtriser une langue au point d'être capable de penser dans cette langue et non seulement de s'exprimer, mais aussi de réagir rapidement à ce que disent les autres. Dans les ateliers très pratiques, où l'on apprend des techniques particulières, cette question est moins cruciale. Il suffit de montrer ce qu'il faut faire, en s'aidant éventuellement des mains et des pieds, pour que la majorité des participants puisse suivre.

Pour l'organisation d'un VMD international et multilingue, vous devez donc bien réfléchir aux points suivants:

- Les participants ont-ils une langue en commun?
- Les collaborateurs ont-ils une langue commune?
- Est-il possible de proposer

certaines ateliers dans plusieurs langues ou de former des sous-groupes de différentes langues?

- Dispose-t-on d'interprètes?
- Y a-t-il suffisamment d'ateliers dans lesquels les connaissances linguistiques ne jouent aucun rôle?

S'il existe plusieurs grands groupes linguistiques parmi les participants, vous pouvez envisager de proposer certains ateliers, où la communication orale est très importante, en plusieurs langues. Vous pouvez par exemple organiser un atelier sur l'éducation à la santé en français, en arabe et en anglais.

Nous vous conseillons de prévoir quelques ateliers ne reposant pas sur la communication orale, surtout si vous vous adressez à des participants relativement jeunes. Vous pouvez imaginer des activités où le transfert des connaissances s'opère au

moyen d'exercices. Autres moyens de communication non verbale: le mime, le théâtre de marionnettes, ou les bandes dessinées. Il suffit parfois de traduire certaines instructions, même succinctement; quelques mots-clés font souvent l'affaire.

A Dronten, un membre japonais du staff international de service a aidé l'organisation en traduisant sur place des instructions en japonais. Le matériel de jeu utilisé au Jamboree a également été traduit du français en anglais, ce qui a permis d'élargir la participation.

Tout problème linguistique est surmontable si vous l'abordez comme un défi. C'est peut-être aussi l'un des charmes d'une rencontre internationale et multiculturelle. Quand on veut vraiment se comprendre mutuellement, on finit toujours par y parvenir. Il s'agit

là d'un domaine où la participation de membres du staff international de service peut valoir son pesant d'or.

LISTE DE CONTROLE DU CHAPITRE 6

- | | |
|---|---|
| - Combien de participants attendez-vous à votre VMD? | - Quelles sont les langues communes? |
| - Comment les participants peuvent-ils faire leur choix? | - Dans quelle mesure pouvez-vous faire intervenir la langue dans la répartition des participants entre les différentes activités? |
| - Comment allez-vous répartir les participants entre les différents thèmes? | - Dans combien de langues pouvez-vous proposer le programme? |
| - Comment allez-vous répartir les participants entre les différentes activités? | |
| - Combien de nationalités les participants représentent-ils? | |

7. PARTENARIAT

L'organisation d'un Village Mondial du Développement offre de nombreuses possibilités de partenariat. Le partenariat contribue à la qualité d'un VMD grâce aux connaissances et à l'expérience qu'apportent

les différents partenaires.

Dans le cadre d'un VMD, vous pouvez établir un partenariat sous forme de collaboration équilibrée avec:

- des jeunes et des responsables menant des projets

dans leur propre pays ou à l'étranger;

- des organisations spécialisées externes, de niveau national ou international;
- des institutions publiques ou gouvernementales.



Vous trouverez toujours, au sein du Mouvement scout ou à l'extérieur, des gens possédant une expérience plus étendue ou différente, dans un domaine particulier, susceptibles d'apporter une contribution précieuse à votre VMD. Vous trouverez, aux Annexes 4 et 5, la liste des projets et organisations externes ayant participé au VMD de Dronten.

7.1 COLLABORATION AVEC DES PARTENAIRES

Il existe diverses façons de collaborer avec des partenaires dans le cadre d'un VMD, notamment:

- en donnant à un projet de développement communautaire l'occasion d'être présenté dans le cadre du village;
- en demandant à une organisation externe d'aider des scouts pour une activité donnée ou la présentation d'un projet;

- en envisageant un projet commun où le Scoutisme et une autre organisation joignent leurs compétences;
- en demandant à une organisation externe de participer à la formation de vos collaborateurs;
- en sollicitant une contribution financière à des institutions gouvernementales ou à des organisations externes.

A Dronten, c'est avec les collaborateurs d'organisations externes ayant participé aux préparatifs dès le début que la collaboration s'est révélée la plus fructueuse. L'engagement de ces collaborateurs est en effet plus grand quand ils font partie d'une équipe de programme et apportent leur contribution au programme en exploitant leurs propres compétences.

7.2 ORGANISATIONS EXTERNES

Ce type de collaboration peut être très fructueux pour les

deux parties. Le Scoutisme possède en effet une vaste expérience du travail avec les jeunes et les enfants et, en sa qualité d'organisation internationale, dispose d'un réseau véritablement mondial. Les autres organisations possèdent souvent énormément de compétences très spécifiques, mais connaissent mal ou pas du tout le travail avec les jeunes. Cela fait de vous un partenaire bienvenu. Le Scoutisme offre en effet la possibilité d'accéder directement aux jeunes en les faisant participer à des activités.

Avant de vous adresser à une organisation externe pour lui proposer de collaborer à un VMD, il est bon que vous en ayez une idée précise et sachiez exactement ce que vous attendez d'elle. En effet, toute forme de coopération n'exige pas forcément une présentation commune. Vous pouvez très bien envisager une

collaboration fructueuse à un projet donné avec une organisation dont l'image est si différente de la vôtre qu'il vous est impossible de trouver un dénominateur commun. Imaginez un projet dans lequel des scouts organisent un service d'achat pour des personnes âgées. Dans ce cas, vous chercherez à nouer des contacts avec une association de personnes du troisième âge ou avec des organismes sociaux, qui vous indiqueront exactement le type de services que demandent les personnes âgées et la meilleure façon de les aborder. Ensemble, vous réaliserez certainement un excellent projet mais évitez de vous présenter au public comme une seule et même organisation, vous risqueriez de semer la confusion. Vous pouvez aussi envisager de coopérer avec une organisation externe qui mène des campagnes, une activité que

la politique de notre association ne nous autorise pas. Pour éviter d'être associé à une campagne, vous pouvez simplement demander à l'autre organisation de former vos collaborateurs dans ce domaine. Vous pouvez également lui donner l'occasion de se présenter à titre indépendant durant le VMD et discuter avec elle de la forme que revêtira cette présentation.

Quelques conseils pour la collaboration avec des organisations externes:

- Avant d'entamer cette collaboration, veillez à bien exprimer vos attentes réciproques.
- Concluez un accord-cadre au niveau administratif.
- Sur cette base, établissez un plan d'action pour matérialiser votre collaboration.
- Mettez-vous d'accord sur les aspects professionnels et financiers de cette collaboration.

- Entendez-vous sur les moyens de communication et sur vos responsabilités mutuelles.

Nous avons appris de l'expérience de Dronten que la collaboration avec le Mouvement scout avait été très appréciée par la plupart des organisations externes, dont certaines ont même demandé que cette coopération se poursuive au-delà du Jamboree Mondial, sous la forme de projets concrets.

LISTE DE CONTROLE DU CHAPITRE 7

- Dans quels domaines voulez-vous engager vos partenaires?
- Qu'attendez-vous exactement de cette collaboration?
- Qui, dans votre VMD, sert de contact avec ces partenaires?
- Quels accords allez-vous conclure avec ces partenaires?
- Que vous apportez-vous mutuellement?



8. COMMUNICATION INTERNE ET EXTERNE

Un projet comme le Village Mondial du Développement ne doit pas lésiner sur les moyens de communication, à savoir:

1. La gestion des flux d'informations internes.
2. L'information des participants.
3. Le traitement des flux d'informations externes (partenaires externes, relations publiques et presse).

Au VMD de Dronten, les relations publiques passaient en grande partie par l'organisation du Jamboree, mais toutes les autres formes de communication ont été assurées par nos propres collaborateurs.

8.1 FLUX D'INFORMATIONS INTERNES

Pour canaliser l'information, il faut disposer de structures de consultation permettant d'échanger des informations tant oralement que par écrit.

La communication interne peut, dans un premier temps, emprunter la structure de réunion. Un programme de réunions régulières vous permettra non seulement de vous rencontrer fréquemment, mais aussi d'instaurer une structure dans le temps, sans qu'il soit pour autant nécessaire que tout le monde participe à l'intégralité de chaque réunion.

Au Village Mondial du Développement de Dronten, nous avons créé une sorte de bureau exécutif au sein de l'équipe de coordination, composé d'un responsable et de responsables adjoints, qui tenait une séance mensuelle avec le directeur du Service des programmes du Jamboree Mondial. Une fois par mois, l'équipe de coordination se



réunissait et tenait également une réunion avec les responsables et les responsables adjoints des équipes de programme. A mesure que les préparatifs avançaient, les réunions du bureau exécutif, du coordonnateur de terrain, du contrôleur des finances et du coordonnateur de programme se multipliaient. Outre l'ordre du jour formel, on prévoyait à toutes ces réunions un temps et un espace pour des échanges informels en petits groupes. L'ambiance qui régnait alors n'était pas sans rappeler le bourdonnement d'une ruche. Le Jamboree avait même prévu plusieurs journées spéciales pour de tels échanges.

Méthode de compte rendu

Si vous organisez une manifestation de cette ampleur et de cette complexité, nous vous conseillons d'uniformiser la procédure de compte rendu, non seulement pour que tout soit clair mais aussi pour faciliter le contrôle.

Au VMD de Dronten, nous appliquons une méthode uniforme de compte rendu, ce qui permettait à tous les intéressés d'avoir facilement accès à l'ensemble des informations courantes de l'organisation.

Notre méthode de compte rendu comportait les formulaires suivants:

- programmes des ateliers,
- activités de passage,
- cartes des secteurs de programme et matériel,
- décoration et supports de présentation.

Un tel système de compte rendu présente les avantages suivants:

- Les organisateurs sont tenus de formuler leur information succinctement.
- On évite les piles de programmes, rapports et autres listes de décisions.
- Chacun fournit l'information requise.

- Tous les collaborateurs ne participant pas directement à la préparation du programme peuvent se faire rapidement une idée des activités.

A Dronten, un coup d'oeil aux formulaires suffisait au gestionnaire du matériel pour évaluer les besoins, ce qui lui évitait d'avoir à lire des rapports interminables. Il pouvait ainsi préparer des listes d'achat à un stade relativement précoce et nous donner une idée des dépenses à consentir.

Les formulaires se sont également révélés utiles dans les contacts avec les porte-parole et les informateurs du Jamboree Mondial, lesquels disposaient ainsi d'informations précises sur les activités du VMD et pouvaient informer rapidement les médias sur les perspectives du projet.

Ces formulaires permettaient à tous les membres du staff inter-

national de service de se faire une idée rapide de la structure des ateliers dès leur arrivée, ce qui facilitait grandement leur intégration. C'est la raison pour laquelle ces formulaires, à l'origine réservés aux personnes engagées dans l'organisation aux Pays-Bas, furent traduits en anglais.

8.2 INFORMATIONS DESTINEES AUX PARTICIPANTS

Vous devez, bien entendu, commencer par informer votre propre organisation durant la préparation du VMD, mais pensez aussi à informer les participants. Ceux-ci doivent par exemple disposer d'informations sur la manière dont ils pourront choisir les ateliers. Ils apprécieront en outre de pouvoir emporter chez eux des renseignements sur les ateliers, afin de pouvoir montrer des projets dans leur propre contexte.

Manuel

A Dronten, les participants ont reçu trois types d'informations: un manuel, des brochures sur les ateliers et un plan détaillé du village.

Nous avons commencé à préparer le manuel dès le démarrage du projet de VMD. Cet ouvrage, destiné à tous les participants, a été rédigé en collaboration avec l'UNICEF (le Fonds des Nations Unies pour l'enfance).

Pour chaque thème, nous avons décrit environ trois projets montés par des scouts quelque part dans le monde.

Il vous appartient de déterminer dans quelle mesure un tel manuel est indispensable à votre Village Mondial du Développement. L'un de ses atouts: permettre aux participants de repartir avec quelque chose de tangible qui les aidera à élaborer leur propre



projet. Sachez en revanche que la réalisation d'un tel manuel exige du travail et de l'argent. Vous pouvez envisager un partenariat ou un partenariat avec

une autre organisation pour couvrir vos frais.

Partant de l'idée que le manuel du Jamboree Mondial pourrait être

utilisé comme un outil pédagogique en dehors du Mouvement scout, nous avons recherché un éditeur qui puisse se charger à la fois de la réalisation technique du manuel et de l'édition commerciale pour les pays de langue néerlandaise.

Les versions anglaise et française du manuel du VMD sont disponibles, en nombre limité, auprès du Bureau Mondial du Scoutisme.

Brochures des ateliers

Un objectif important du Village Mondial du Développement est de permettre aux participants de mettre en pratique chez eux ce qu'ils y ont appris. Il faut dès lors leur fournir des documents qu'ils puissent relire par la suite. Les participants à un Village Mondial du Développement apprécient en outre d'avoir une sorte de mode d'emploi de l'atelier de leur choix.

A cet effet, nous avons préparé à Dronten une brochure pour chaque atelier et remis à chaque participant la brochure de l'atelier auquel il avait pris part. Le contenu de ces brochures était déterminé par le programme de l'atelier.

Chacune de ces brochures avait trois usages:

1. Livre d'exercices: dans ce cas précis, il s'agissait d'un manuel «étape par étape» pour l'atelier.

2. Information complémentaire: idées venant compléter ce qui avait été appris durant l'atelier.

3. Information générale.

La préparation, l'édition et la publication de ces brochures ont exigé énormément de travail, d'autant plus que nous avons dû publier une cinquantaine de brochures différentes.

Plan

Il s'agit d'un outil de communication particulier. Vous pouvez également afficher un plan du VMD à l'entrée ou distribuer ce plan sous forme de

dépliant pour permettre aux participants de s'orienter plus facilement.

A Dronten, nous avons opté pour un plan sous forme de dépliant permettant aux participants de trouver leur atelier aussi rapidement que possible. Ce plan devait également servir à informer le public. Grâce à une production très rapide, nous avons pu y faire figurer des informations parfaitement à jour.

8.3 PUBLICITE EXTERNE

Un Village Mondial du Développement poursuit un objectif majeur: permettre à des jeunes et des responsables scouts de développer leurs connaissances, leurs compétences et leurs attitudes dans le sens de l'engagement communautaire. Mais un VMD constitue aussi un excellent moyen de présenter le Scoutisme au monde extérieur. Ce dernier aspect peut être concrétisé de différentes façons.

Vous pouvez vous contenter de présenter l'engagement communautaire comme l'un des visages du Scoutisme. Dans ce cas, inutile de prévoir des activités séparées pour les visiteurs. Il vous suffit de leur ouvrir le village, ne serait-ce qu'à certaines heures, pour leur permettre de voir des scouts à l'oeuvre et de se faire une idée du Scoutisme. Il convient toutefois de prévoir un stand d'information où le public pourra recevoir des renseignements plus détaillés sur le Mouvement scout. Une deuxième option consiste à organiser des activités parallèles pour les visiteurs. Il peut s'agir d'expositions ou de présentations audio-visuelles, ou encore d'activités auxquelles les visiteurs sont invités à participer. L'avantage de ce type d'activités est que les gens retiennent généralement mieux une chose dont ils ont pu être les acteurs et non pas de simples spectateurs.

Dans l'ensemble, le Jamboree Mondial de Dronten a eu un écho considérable dans les différents médias. L'intérêt marqué des journalistes pour cet événement n'a pas manqué de nous surprendre. Plusieurs de nos collaborateurs avaient été désignés pour établir des contacts avec la presse.

Les journalistes néerlandais et étrangers ont été tout particulièrement intéressés par les présentations de projets de développement communautaire étrangers.

LISTE DE CONTROLE DU CHAPITRE 8

- Comment se déroule la communication dans votre équipe d'organisation?
- Comment fonctionne votre système de compte rendu?
- Quelles sont les informations écrites prévues pour les participants?
- Comment envisagez-vous de promouvoir le VMD au sein de votre organisation scout?
- Comment envisagez-vous de faire connaître le VMD aux non-initiés?

9. EVALUATION

Un Village Mondial du Développement ne se termine pas dès que les derniers visiteurs ont quitté les lieux et que tout a été démonté. Un projet d'une telle ampleur ne saurait se passer d'une évaluation, qui doit commencer par vous-même. Le village a-t-il satisfait vos attentes? Avez-vous réalisé les objectifs que vous vous étiez fixés? Si certaines choses se sont mal passées, il ne faut pas en conclure que tout était raté. Les participants, ou alors les conditions atmosphériques, ne correspondaient peut-être pas à ce que vous aviez prévu. Réfléchissez bien aux thèmes qui ont satisfait vos attentes. Quels étaient leurs attraits? Vous découvrirez ainsi les points forts et les points faibles de votre organisation et ne pourrez que faire mieux la prochaine fois.

Les groupes de personnes suivants ont évalué le VMD du Jamboree Mondial de Dronten:

- les participants, au moyen d'un questionnaire qu'ils ont rempli après le programme des ateliers;
- les responsables des différents thèmes, au moyen d'un questionnaire;
- les partenaires (responsables de projets scouts étrangers et organisations externes);
- les équipes de programme et l'équipe de coordination.

Vous trouverez à l'Annexe 6 le formulaire d'évaluation destiné aux participants.

Les équipes de programme et de coordination ont rédigé un rapport d'évaluation à l'intention des partenaires externes et des bailleurs de fonds. Ce rapport a également été utilisé pour le rapport global d'évaluation du Jamboree Mondial. De plus, la collaboration avec les partenaires externes a été évaluée au moyen d'entretiens. Les entretiens sont particulièrement utiles pour faire le point avec les organisations dont c'est la première expérience, mais aussi pour trouver d'éventuels

terrains de collaboration future, que ce soit dans le contexte d'un VMD, de programmes plus vastes ou de projets dans lesquels ces organisations souhaiteraient engager le Mouvement scout.

Il est également important de prévoir une évaluation à l'intention des organismes de subvention et des «sponsors». Envoyez-leur un rapport indiquant comment vous avez rempli leurs critères d'octroi de fonds. Autre point essentiel: leur présenter une vue d'ensemble de vos contacts avec les médias, en joignant des coupures de presse et en précisant le nombre de participants et, éventuellement, de visiteurs. Tant les organismes de subvention que les «sponsors» accordent énormément d'importance à la réussite des projets dans lesquels ils investissent. Si vous leur rendez des comptes, vous aurez plus de chances d'être bien

accueillis lorsque vous reprendrez contact avec eux à d'autres occasions.



ANNEXE 1: LECTURES RECOMMANDÉES

Scoutisme et Développement Communautaire

- TENDANCES. Tendances dans le monde d'aujourd'hui. Leur influence sur les jeunes. Interrogations et enjeux pour le Scoutisme (OMMS)
- Scoutisme et Développement Communautaire (OMMS)
- Scouts dans la Communauté (OMMS)
- Dossier sur l'Engagement Communautaire (Région Européenne, OMMS - Bureau Europe de l'AMGE)
- 15 Jeux d'Education au Développement pour les Scouts (OMMS)
- Guide de préparation: Village Mondial du Développement, 17e Jamboree Mondial, Corée (OMMS)
- Jamboree, Construis ton propre Village Mondial du Développement (UNICEF - Scouting Nederland)
- 50 Workshop programmes, 18th World Jamboree, The Netherlands - n'existe qu'en

anglais - (Scouting Nederland)

Santé

- Savoir pour Sauver - Le défi de la communication (UNI-CEF - UNESCO - OMS - FNUAP - AMGE - OMMS)
- C'est possible, un dossier d'informations sur la santé et le handicap (OMMS)
- Agir avec les jeunes - Manuel de formation sur le SIDA (Ligue des Sociétés de la Croix-Rouge et du Croissant-Rouge - OMMS)
- Guide concernant la Thérapeutique de Réhydratation Orale (TRO) (OMMS - UNICEF)
- Report AIDS prevention project, 18th World Jamboree, The Netherlands - n'existe qu'en anglais - (Scouting Nederland)

Nature et Environnement

- Le Scoutisme et l'Environnement (OMMS)
- Le Scoutisme: agir pour l'environnement (PNUE -OMMS)

- Help to Save the World - n'existe qu'en anglais - (WWF - OMMS)
- The Global Scout, Scouting for Nature and the Environment, Frank Opie - n'existe qu'en anglais - (OMMS)
- Journey to the Heart of Nature, Joseph Cornell and Michael Deranja - n'existe qu'en anglais (OMMS)
- Ne Gaspillez pas l'Avenir - Manuel de la collecte des déchets sur des camps scouts, 18e Jamboree Mondial, les Pays-Bas (Scouting Nederland)

Les Droits de l'Homme

- Scoutisme et Paix (OMMS)
- Education à la Paix et à la Compréhension (OMMS)
- Modules d'Education à la Paix (AMGE)
- Dieu, es-tu encore là-dedans? (The Scout Association, Royaume Uni - Bureau Européen du Scoutisme)

ANNEXE 2: PLAN DU VMD ET LISTE DES SUJETS

- 1

CENTRE DU VILLAGE MONDIAL DU DEVELOPPEMENT:
- 2

Centre d'Information;
- 3

Centre Scout Mondial;
- 4

Chez Max;
- 5

Estrade;
- 6

Cinéma;
- 7

Terrain de jeu;
- 8

Premiers secours;
- 9

Kiosque à musique;
- 10

UNICEF.
- 11

PROGRAMME SUR L'EDUCATION (point de rencontre);
- 12

Faire de la publicité: mener une campagne de publicité;
- 13

Financer des projets: collecter des fonds;
- 14

Occupez-vous de vos affaires: lancer une mini-entreprise;
- 15

Ensemble pour un monde meilleur: concevoir un jeu éducatif pour la paix;
- 16

Projets Internet: lancer des projets via Internet;
- 17

Activités théâtrales: faire passer des messages éducatifs par le théâtre;
- 18

Récupérer des outils usagés: réparer des outils usagés;
- 19

Atelier sur le développement mondial (responsables): monter un atelier sur le développement mondial;
- 20

Le scout à tout faire: créer une équipe de bricolage;
- 21

L'école dans une valise: fabriquer des boîtes pour l'école avec et pour l'UNICEF.
- 22

PROGRAMME POUR L'ENVIRONNEMENT (point de rencontre);
- 23

Maîtriser l'énergie mondiale: organiser un jeu éducatif sur l'utilisation de l'énergie mondiale;
- 24

La valeur des déchets: lancer des activités de recyclage des déchets;
- 25

Sensibiliser à l'environnement: monter un projet d'éducation à l'environnement;
- 26

Lutter pour l'environnement: participer à une action de protection de l'environnement;
- 27

Sauver les zones humides: participer à la conservation des zones humides avec le WWF;
- 28

Les petits ruisseaux font les grandes rivières: appliquer des méthodes d'économie d'eau;
- 29

Le goût de l'eau pure: monter un projet d'épuration pour produire de l'eau potable;
- 30

Savoir cuisiner, économiser l'énergie: fabriquer des appareils de cuisson économes en énergie;
- 31

Projet agricole: soutenir un projet agricole à petite échelle;
- 32

Planter une forêt scout: aider au reboisement;
- 33

La forêt équatoriale a besoin de vous: participer à la conservation de la forêt équatoriale avec le WWF.
- 34

PROGRAMME DE SANTE:
- 35

Les premiers secours sauvent des vies: mener des actions de secourisme;
- 36

Rester en mouvement: organiser des activités physiques;
- 37

Conservser les aliments: promouvoir la cuisine saine et les méthodes de conservation;
- 38

Monopoly sur l'alimentation et la santé: participer à un jeu éducatif;
- 39

Programme de Santé: point de rencontre;
- 40

Lutte contre la toxicomanie: activités de prévention/information en matière de toxicomanie;
- 41

Lutte contre la toxicomanie (responsables): prévenir et traiter la toxicomanie au sein de son propre groupe;
- 42

Campagne de santé publique: diffuser des informations de santé publique;
- 43

Prévention du SIDA: mener des actions de prévention du SIDA;
- 44

Prévention du SIDA (responsables): mener des actions de prévention du SIDA;
- 45

Prendre soin de sa santé: projets de planification sanitaire et familiale pour et par des adolescents;
- 46

Scoutisme pour tous: adapter ses jeux et ses espaces aux handicapés;
- 47

L'eau, source de santé: promouvoir des méthodes d'hygiène pour rendre l'eau potable.
- 48

PROGRAMME DE VOYAGE AUTOUR DU MONDE (point de rencontre)
- 49

La voiture, rêve ou cauchemar: réparer et utiliser une voiture;
- 50

Jeux de sensibilisation mondiale 7-12 (responsables): organiser des jeux de sensibilisation mondiale avec des enfants;
- 51

Radio locale: transmettre des messages par la radio locale;
- 52

La bicyclette: fabriquer, réparer et utiliser un vélo;
- 53

Découvrir les télécommunications: communiquer par divers types d'appareils pour un projet;
- 54

Sensibilisation mondiale 12-18 (responsables): programmes éducatifs pour une sensibilisation mondiale;
- 55

Lancer un partenariat;
- 56

Des prix équitables pour un monde plus juste: programmes éducatifs pour une sensibilisation mondiale;
- 57

Organisations de jeunesse: collaborer avec d'autres organisations de jeunesse;
- 58

Etre fier de ses racines: préserver la culture traditionnelle.
- 59

PROGRAMME POUR LES DROITS DE L'HOMME (point de rencontre);
- 60

La vie des réfugiés: mieux connaître les réfugiés par un jeu de simulation avec le HCR;
- 61

Construire un «banda»: appliquer des techniques de construction;
- 62

Plans de sécurité: établir des plans de sécurité pour ses propres activités;
- 63

Le scoutisme pour des groupes défavorisés (responsables): faire du scoutisme pour des groupes particuliers;
- 64

Droits individuels fondamentaux: découvrir les droits individuels fondamentaux;
- 65

Liberté religieuse: prévoir des moments pour approfondir sa foi;
- 66

Le cirque pour tous: organiser des activités de cirque avec et pour des non-scouts;
- 67

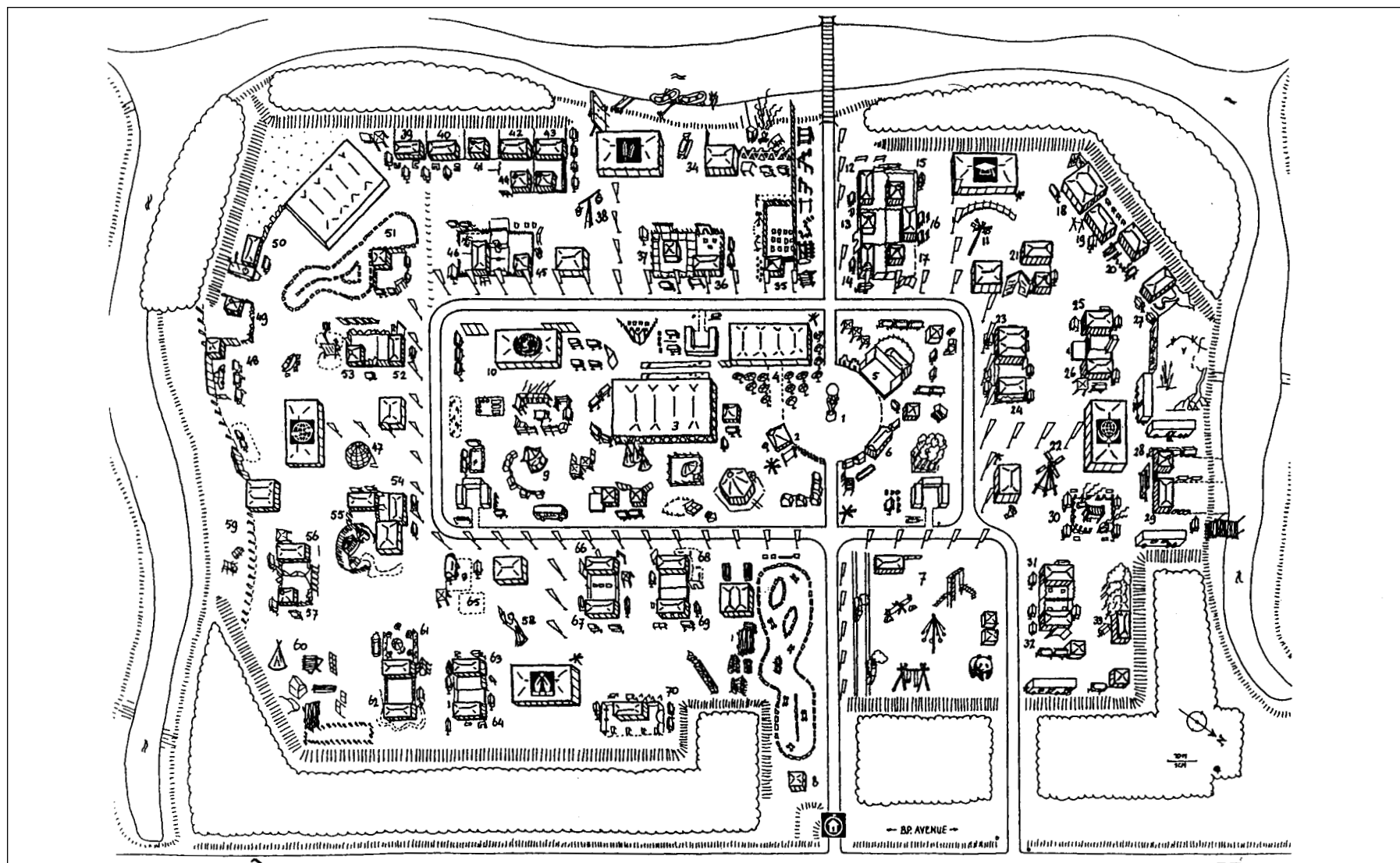
Egalité des droits entre hommes et femmes: obtenir des chances égales pour les hommes et les femmes;
- 68

Ecrire pour le droit: travailler avec et pour Amnesty International;
- 69

User de son influence: participer à la prise de décisions;
- 70

Combattre le racisme: lancer des actions contre le racisme;
- 71

Accueillir les réfugiés: contribuer à l'intégration des réfugiés dans sa propre communauté;



ANNEXE 3:
FORMULAIRES
TYPES POUR
ATELIERS ET
ACTIVITES DE
PASSAGE

Thème	ENVIRONNEMENT: savoir cuisiner: économiser de l'énergie	
Atelier et n° 5	fabriquer des appareils de cuisson économes en énergie	
Contexte	L'utilisation rationnelle des ressources énergétiques mondiales est une nécessité absolue si nous ne voulons pas avoir de gros problèmes d'ici 30 ans. L'utilisation parcimonieuse du combustible et la réduction des émissions de substances nocives sont importantes à cet égard. Plusieurs inventions et techniques ont été proposées à ce Jamboree à des fins d'apprentissage et d'expérimentation. Par exemple: faire un feu de bois avec un minimum de combustible, brûlant le plus longtemps et le plus proprement possible; utiliser/confectionner des marmites norvégiennes, un four solaire, une douche solaire, un four en argile etc. Cet atelier vise à faciliter l'application des principes d'économie d'énergie au sein de son propre groupe et/ou leur diffusion à l'extérieur.	
But de l'atelier	A l'issue de cet atelier, les participants sauront comment confectionner un feu, une marmite norvégienne, un four et une douche solaires, et comment les utiliser efficacement.	
Articulation/ planification/méthode	10' Découverte du thème, introduction sur l'utilisation de l'énergie dans le monde et son augmentation depuis quelques décennies. Explication de l'idée de base de l'atelier. 25' Tour rapide des divers stands. Information sur le fonctionnement des constructions/équipements, matériaux et techniques de construction (info. sur fiches de travail...). Introduction: qu'allons-nous faire? 5' Répartition en groupes. 70' Activités concrètes: 1: construction d'un chauffe-eau 2: comparer les types de feu; découvrir sur quel type de feu 1 litre d'eau arrive le plus rapidement à ébullition et quel feu produit le moins de suie; 3: confectionner une douche solaire et une marmite norvégienne; 4: distiller de l'eau au soleil ou à la chaleur d'un feu. 40' Clôture: tour des différents stands et bref débat sur les résultats et les moyens de les appliquer chez soi.	
Conclusions	A la fin de l'atelier, les participants reçoivent des fiches de travail avec des plans de construction, des instructions pratiques et les résultats des essais.	
Préparation/action/ matériel	exemples de méthodes de cuisson/alimentation de feux économes en énergie exemples d'autres inventions économes en énergie, utilisables par les scouts matériel de travail, équipement et dispositifs de sécurité matériel de cuisson et de chauffage fiches de travail et matériel de présentation sur les inventions, la construction et les modes d'utilisation pratique et essais.	
Activités de passage	1: fabriquer un réchaud en fer blanc 2: fabriquer un four solaire (Scouts suisses) 3: fabriquer des marmites norvégiennes et des fours solaires 4: alimenter différents types de feux fours.	
Matériel de présentation	utilisation de l'énergie à travers le monde techniques et inventions outils et matériel schémas de construction.	

digne du scoutisme?	
socialement pertinente?	
applicable dans diverses cultures?	
largement accessible?	
directement applicable?	
propre à éveiller la curiosité?	
gratifiante?	
vise un objectif clair?	
contribution personnelle?	
résultats en cours d'atelier?	
à la portée de chacun?	

Thème N° de l'atelier 5 Activité de passage 1	ENVIRONNEMENT: savoir cuisiner: économiser de l'énergie fabriquer un réchaud en fer blanc
Contexte/lien avec l'atelier	Les participants apprennent à confectionner un brûleur simple à partir de boîtes de conserve de différentes tailles. Ce brûleur utilise moins de bois qu'un foyer ouvert.
Objectif	Les participants apprennent à fabriquer un appareil de cuisson économe en énergie
Articulation/	1: formation d'un petit groupe de planification/méthode participants; 2: explication à l'aide d'exemples, de matériel et d'illustrations; 3: fabrication du brûleur; 4: une fois le brûleur terminé, on peut y faire bouillir de l'eau et préparer du thé; 5: conclusion: motivation à enseigner et appliquer cette méthode chez soi.
Préparation/action/ matériel	méthode attrayante pour former un petit groupe matériaux, boîtes de conserve, outils, etc. trousse de premiers secours; exemples et illustrations conclusions et discours de motivation "bien ficelés", en anglais et français. durée: env. 45' participants par groupe: 8-12, responsable: 1
Thème N° de l'atelier 5 Activité de passage 2	ENVIRONNEMENT: savoir cuisiner: économiser de l'énergie fabriquer des fours solaires
Contexte/lien avec l'atelier	Les participants confectionnent un carton, dont un côté est couvert de feuille d'aluminium réfléchissant ainsi la lumière du soleil vers le centre. Au centre, on place une casserole noire couverte d'un sac de plastique résistant à la chaleur. Ce dernier crée une isolation thermique - la chaleur qui entre atteint la casserole sans obstacle et la déperdition de chaleur est freinée par l'isolation de l'air.
Objectif	Les participants apprennent à confectionner et à utiliser un appareil de cuisson fonctionnant à l'énergie solaire, ce qui les encourage à utiliser une énergie durable.
Articulation/ planification/méthode	1: formation d'un petit groupe de participants; 2: explication du fonctionnement, de la fabrication et de l'utilisation d'un four solaire (exemple et illustrations); 3: fabrication du four solaire par les participants: 1) monter un modèle déjà plié (300 fournis par Invention Promotion); 2) découper la forme dans du carton (récupéré) et la recouvrir de feuille d'aluminium; 4: brève explication sur la façon de cuisiner sur un four solaire (casserole noire essentielle, isolation au moyen d'un sac plastique) et mesure de la température d'une casserole qui a déjà passé un moment au soleil. Montrer que le four solaire peut aussi être fait dans d'autres matériaux (exemples); 5: conclusion: les participants reçoivent un four solaire. On leur demandera de promouvoir cette technique et de l'enseigner à 10 autres scouts chez eux. Les scouts qui prévoient de le faire inscrivent leurs coordonnées sur un cahier, afin que Barby Pulliam puisse connaître la diffusion de son invention.
Préparation/action/ matériel	méthode attrayante de recrutement affiches didactiques exemple utilisé (+ casserole remplie d'eau) et thermomètre.

Thème N° de l'atelier 5 Activité de passage 4	ENVIRONNEMENT: savoir cuisiner: économiser de l'énergie alimenter différents types de feux/fours
Contexte/lien avec l'atelier	300 modèles déjà pliés carton (récupéré), feuille d'aluminium, matériaux de substitution sacs plastiques résistants à la chaleur et transparents (pour la casserole) casseroles noires exemples (aussi avec des matériaux de substitution: tourbe, boîte de conserve de 5 litres) discours visant à motiver les scouts à promouvoir cette technique auprès de 10 autres personnes cahier pour inscrire les coordonnées + explications inspirantes copies du matériel d'information de Barby Pulliam sous couverture plastifiée. durée: env. 30' participants par groupe: 8-12, responsable: 1
Contexte/lien avec l'atelier	Disposées en cercle, différentes activités sont proposées: 1: assembler des marmites norvégiennes 10' 2: assembler des fours/boîtes solaires 10' 3: mesurer la température des cuisinières solaires + boîtes solaires 5' 4: montrer étape par étape comment faire un four de trappeur réalisé à partir d'une boîte à biscuits 5: moudre du grain dans un mortier en bois 5' 6: chauffer de l'eau à l'aide d'un chauffe-eau, d'un feu, ou 7: d'un réchaud en fer blanc, ou 8: d'une boîte solaire (modèle de démonstration suisse) (vérifier la température 5') 9: pétrir et préparer de la pâte 10' 10: laisser monter la pâte dans une marmite norvégienne 20' + 20' 11: cuire du pain dans un four de trappeur réalisé à partir d'une boîte à biscuits ou 12: reproduire le modèle de four de trappeur, ou 13: four en terre, ou 14: sur un feu de table 15'.
Articulation/ planification/méthode	Les participants ne doivent pas suivre de programme fixe mais peuvent aller et venir à leur gré.
Objectif	Apprendre aux participants à confectionner et utiliser divers appareils de cuisson économes en énergie.
Préparation/action/ matériel	10 x 15m² avec du matériel de cuisson et d'alimentation du feu, extincteur et trousse de premiers secours affiches d'information avec instructions spécimen et matériel de démonstration matériel d'alimentation du feu, de cuisson et de mesure durée: env. 20' participants par groupe: 16 responsable: 1,5

ANNEXE 4: LISTE DES PROJETS ETRANGERS

Afrique du Sud	Promotion de potagers scolaires et communautaires	Egypte	Caravanes pour la santé	Ouganda	Prévention du SIDA
	Education à la paix	Etats-Unis	Des ordinateurs pour économiser les énergies	Portugal	Service aux touristes
Allemagne	Animation d'un cirque dans des quartiers défavorisés	Finlande	Partenariat	Rwanda	Education à la paix
		France	Abus de substances toxiques	Sénégal	Santé reproductive des adolescents
Argentine	Projets en faveur de la santé		Education à l'environnement	Slovénie	Echange culturel
Australie	Présentation de la culture aborigène	Royaume-Uni	Education au développement	Soudan	Prévention du SIDA
	Intégration des minorités et échange culturel		Scoutisme en milieu rural	Suède	Partenariat avec le Zimbabwe
	Communication par la radio	Grèce	Education à la nature et à l'environnement	Suisse	Cuisine dans des fours solaires en carton
Bangladesh	Thérapie de Réhydratation par voie Orale (TRO)	Islande	Equipe de sauvetage	Tchad	Valises pédagogiques sur l'éducation à la nature et l'environnement
		Inde	Lutte contre la lèpre	Uruguay	Education à la paix
Belgique	Programme contre le racisme	Italie	Assistance en cas de catastrophe		Prévention du SIDA
	Education au développement	Japon	Partenariat		
		Yougoslavie	Echange culturel		
Brésil	Projets en faveur de la nature et de l'environnement	Kenya	Techniques de construction au "Mortar Mesh"		
			Partenariat		
Canada	Reboisement	Luxembourg	Comment faire du "Norit"		
Côte d'Ivoire	Santé reproductive des adolescents		Projet de reboisement avec le Népal		

ANNEXE 5: **LISTE DES** **ORGANISATIONS** **EXTERNES** **PARTICIPANT** **AU VMD**

Partenaires internationaux		ECN	Energie Centrum Nederland	SBB	Staats Bos Beheer
AHM	Leprosy Relief Organization - Munich		Esperanto Liga		Stichting Bres
BIT	Bureau International du Travail	FNV	Federatie Nederlandse Vakcentrales		Stichting Colombine
FICR	Fédération Internationale des Sociétés de la Croix-Rouge et du Croissant-Rouge		Het Nederlandse Rode Kruis		Stichting de 12 Ambachten
			Invention Promotion		Stichting Demotech
UICN	Union Mondiale pour la Nature		Jongeren Milieu Actief		Stichting Fair Trade
			Landelijk Samenwerkende Volkssterrenwachten		Stichting Gered Gereedschap
UNESCO	Organisation des Nations Unies pour l'Education, la Science et la Culture		Landelijk Service Centrum Ontwikkelings Educatie	HIVOS	Stichting Greenpeace Nederland
			Landelijke Vereniging Wereldwinkels		Stichting HIVOS
UNHCR	Haut Commissariat des Nations Unies pour les Réfugiés		Nationale Jongerenraad Milieu en Ontwikkeling	SME	Stichting Max Havelaar
UNICEF	Fonds des Nations Unies pour l'Enfance	NJMO	Nederlandse Ontwikkelings Organisatie		SME Milieuadviseurs
UNEP	Programme des Nations Unies pour l'Environnement	SNV	Stichting Vluchteling		Stichting Nederland Schoon
WWF	Fonds International pour la Nature		OXFAM		Stichting Nederlands Comité UNICEF
WHO	Organisation Mondiale de la Santé		Platform Biologische Landbouw en Voeding		Stichting Refugiado Nederlandse Vereniging van Wereldwinkels
Partenaires nationaux			Radio Nederland Wereldomroep	WNF	Stop Shop Groningen
	Amnesty International		Solar Box Cooking International		VEWIN
	Clearwater Nederland				Vluchtelingenwerk Nederland
	CodeName Future				Wereld Natuur Fonds Nederland

ANNEXE 6:
FORMULAIRE
D'EVALUATION
DES
PARTICIPANTS

VILLAGE MONDIAL DU DEVELOPPEMENT
ENQUETE AUPRES DES PARTICIPANTS

Merci de nous faire part de ton opinion sur le Village Mondial du Développement.
Prends 5 minutes pour compléter ce formulaire. Merci de ta coopération.

Ton identité:

- ☐ Tu es un participant / ☐ un membre du staff
- Ton pays:
- L'atelier auquel tu as participé:
- Titre:
- Thème: ☐ Education / ☐ Environnement / ☐ Santé / ☐ Droits humains / ☐ Voyage autour du monde

Ton opinion:	très négative	négative	positive	très positive
- Quelle est ton opinion sur l'atelier auquel tu as participé?	☐	☐	☐	☐
- Quelle est ton opinion sur les activités de passage?	☐	☐	☐	☐
- Les activités offraient-elles une réelle occasion:				
- de découvrir comment les scouts peuvent être engagés dans la communauté?	☐	☐	☐	☐
- d'apprendre des techniques concrètes qui te seront utiles à ton retour dans ta communauté?	☐	☐	☐	☐
- En Inde les scouts s'occupent de programmes de vaccination, aux Pays-Bas ils participent à des jeux. Est-ce important pour les scouts de faire plus que de participer uniquement à des jeux?	☐	☐	☐	☐
- Les activités offraient-elles suffisamment d'occasions de participer activement?	☐	☐	☐	☐
- Quel est votre évaluation générale du Village Mondial du Développement?	☐	☐	☐	☐

Tes commentaires et tes suggestions: