

Dossier de presse

du grand jeu national des éclaireuses 2025

Organisé par l'Association des
 **Guides et Scouts**
D'EUROPE DE LA FÉDÉRATION DU
SCOUTISME EUROPÉEN



Photo: Apolline de Villemagne

1. Plus de 4 000 jeunes rassemblées au Château de Rambuteau

Du 29 mai au 1er juin 2025
au Château de Rambuteau,
Rambuteau,
71600 Ozolles en Saône et Loire.

3 500 éclaireuses de 12 à 17 ans

550 patrouilles inscrites, venant de toute la France

500 cheftaines de compagnies et assistantes chargées de l'encadrement

150 membres d'équipes de service

100 % de bénévolat

50 bénévoles travaillant sur le projet depuis un an

25 bénévoles chargés de la préparation et la distribution de l'intendance

3 véhicules qui feront 5 heures de trajet par jour pour distribuer les repas et récupérer les déchets

11 points de livraison des repas

+ de 30 000 litres d'eau par jour (cuisine, boisson, vaisselle, feu)

100 hectares de pleine nature pour camper et jouer

20 bivouacs de 180 éclaireuses chacun

1 événement de ce type **tous les 8 ans**

Photo : Apolline de Villemagne



2. 4 jours de camps et d'aventures

Un imaginaire au service d'une pédagogie

Les éclaireuses, membres du réseau d'Anne de la Rochefoucauld, accostent à Terre-Neuve avec la mission de trouver le Royaume de Saguenay, un royaume mythique qui regorge de richesses. Cependant, les espagnols sont déjà présents sur place. Les éclaireuses vont donc devoir défier les troupes de Charles Quint, pour gagner la confiance des Amérindiens et rassembler l'ensemble des éléments nécessaires pour ouvrir le Royaume!

Chacune des participantes est depuis le début d'année prise au jeu et intégrée dans cet imaginaire construit à travers des défis locaux et nationaux. Usant de moult indices reçus dans les revues pédagogiques, le site internet et les rassemblements locaux, chaque patrouille est alerte sur le grand défi qui l'attend, le tout parachevé par une mise en scène via différentes vidéos Youtube :

LE GRAND JEU NATIONAL 2025 EST LANCÉ!
<https://www.youtube.com/watch?v=1fwB5owZ7io>



Voici le programme prévu pour l'ensemble des 4 jours

Jeudi 29 mai:

- 10h-15h :** Arrivées par bus par phases horaires pour les 4 groupes
Installations, déjeuner et services dans les bivouacs
- 17h:** Rassemblement général et messe de l'Ascension
- 19h:** Dîner
- 21h30:** Veillée en bivouac
- 22h30:** Coucher

Vendredi 30 mai:

- 7h:** Lever et rassemblement en bivouac
- 8h30:** Phase 1 du grand jeu
- 11h30:** Déjeuner
- 14h:** Phase 2 du grand jeu
- 16h30:** Services et dîner
- 20h30:** Veillée d'adoration
- 22h:** Coucher

Samedi 31 mai:

- 7h:** Lever et rassemblement en bivouac
- 8h30:** Phase 3 du grand jeu
- 11h30:** Déjeuner
- 13h:** Phase 4 du grand jeu
- 16h30:** Services et dîner
- 20h30:** Veillée spectacle
- 22h30:** Coucher

Dimanche 1^{er} juin:

- 6h30:** Lever, petit-déjeuner et rangement
- 8h30:** Messe commune
- 10h :** Rassemblement général
- 11h - 16h:** Départs échelonnés

Sur 4 jours, le principe éducatif du camp scout s'applique pour l'ensemble des 4 000 participantes. Dans chaque campement, chaque bivouac, la technique dite du **campisme est de mise**. Chaque patrouille prend le temps de s'installer confortablement en **immersion dans la nature** et l'environnement offert, à la scoutie !

Que trouve-t-on dans un bivouac ?

- Des tables à feu sécurisées (1 pour 2 patrouilles)
- Des trépieds fabriqués pendant l'année
- Des étagères de rangement fabriquées pendant l'année
- Des belles aires de veillées
- Des tentes de stockage pour l'intendance
- Un lieu de rassemblement propre
- Un lieu de conseil des chefs propre et défini

Installations communes pour l'ensemble du camp :

- Un beau mât scout mettant en oeuvre la technique du froissartage et du PH (Paraboloïde Hyperbolique)
- Un "Kraal" (lieu de réunion des responsables) général
- Une petite chapelle en permanence, à disposition de chacune

L'intendance

11200 oeufs, 9000 baguettes de pain, **1 300 poivrons, 4500 blancs de poulet**, ces quelques chiffres donnent une idée du défi logistique que représente cet événement.

Un seul objectif : une vraie cuisine, saine et équilibrée, cuisinée sur feu de bois !

Une équipe de 25 bénévoles est aux commandes pour assurer que chacune mange à sa faim en se fournissant auprès d'acteurs locaux et ainsi respecter le principe cher à l'association d'écologie scoute.

Les services

Pendant le camp, les services tourneront dans les bivouacs pour mettre tout le monde en action et renforcer le sens du service, l'un des 5 buts propres au scoutisme.

Quelques exemples :

- Préparation du fil rouge et des numéros pour la veillée de bivouac
- Gestion de la propreté et tri des poubelles
- Installation et désinstallation de l'oratoire de bivouac

Des missions qui rappellent les habitudes des camps d'été, avec une touche de grandeur supplémentaire pour ce rassemblement unique.

La santé

Au sein de chaque unité, appelée compagnie, une assistante sanitaire est formée aux premiers réflexes. Un pôle santé central vient dans un second temps avec du personnel qualifié, grâce à nos bénévoles ainsi qu'au partenariat national avec l'Ordre de Malte France, seront ainsi présents 3 médecins prescripteurs et 3 infirmières et/ou pharmaciennes. Enfin, un lien est établi en amont avec la pharmacie et l'hôpital le plus proche.

INÉDIT: une patrouille de guides en situation de handicap présente au Grand Jeu!

Grâce à la détermination, la volonté, l'engagement sans faille des cheftaines de compagnie qui font découvrir le guidisme à des jeunes filles en situation de handicap, une patrouille constituée de jeunes filles ayant des déficiences sera présente lors du grand jeu et prendra part à cette belle aventure.

Cet exemple met en avant le travail de la **commission handicap** au sein de l'AGSE qui œuvre pour l'accueil des jeunes en situation de handicap, elle est constituée des missions suivantes :

- Conseiller toutes les unités sur la question du handicap
- Discerner sur un accueil possible
- Poser les bonnes questions
- Accompagner et aider les familles qui contactent l'association
- Accompagner des projets innovants qui existent
- Donner quelques pistes concrètes
- Proposer des supports sur le handicap

Objectifs pédagogiques du grand jeu National

- Faire vivre aux guides **l'aventure du scoutisme à grande échelle**
- Permettre par le jeu de vivre toute la **beauté** de notre **guidisme**.
- Déployer un **imaginaire au service d'une progression technique** : utiliser l'ensemble des compétences qu'elles ont acquises durant l'année et/ou qu'elles maîtrisaient déjà en amont
- Montrer par **l'exemple** aux cheftaines la manière dont **on allie jeu et technique** pour faire progresser les guides
- Impliquer les **cheftaines d'unité et l'ensemble des encadrantes** pour en faire un rassemblement porteur pour toute la branche Éclaireuses
- Offrir aux guides de toute la France l'occasion de **se rencontrer et de vivre la fraternité scoute**

3. Le scoutisme: une réponse éducative adaptée aux défis de la jeunesse actuelle

Le scoutisme a été conçu au début du XX^e siècle en Angleterre par Baden Powell à partir d'une longue et patiente observation de la jeunesse, de ses besoins et de ses caractéristiques psychologiques. Il tend à former de jeunes citoyens joyeux, responsables et utiles à leur pays.

Mouvement d'éducation complémentaire de la famille à part entière, le scoutisme s'appuie sur la confiance faite aux jeunes, fondée sur la promesse de l'engagement.

Les mouvements de scoutisme en France ont ensuite bénéficié des enrichissements du Père Sevin, qui l'a formalisée et lui a donné sa dimension catholique.

Suite à la seconde guerre, les jeunes d'Allemagne et de France se sont réunis à Cologne à la Toussaint 1956, voulant unir la jeunesse des pays européens. Ils ont choisi le scoutisme pour cela.

Le mouvement des Guides et Scouts d'Europe est né imprégné de cette vie de foi à laquelle s'est ajoutée la volonté d'une fraternité européenne. Projet qui œuvre au développement équilibré de la personne humaine en aidant les jeunes à épanouir leur **personnalité**, à fortifier leur **santé physique et morale**, à acquérir le **sens du concret**, à se placer au **service** des autres et à approfondir le **sens de Dieu** et ceci à travers l'Europe et la découverte des diversités culturelles et internationales.

Photo: Apolline de Villemagne



4. Les Guides et Scouts d'Europe: un scoutisme authentique et joyeux

L'association des Guides et Scouts d'Europe, reconnue par l'Etat depuis 1958, est :

- une association de jeunesse et d'éducation populaire agréée par le ministère de l'Education Nationale et de la Jeunesse ;
- signataire du Contrat d'Engagement Républicain ;
- reconnue comme mouvement d'éducation par la Conférence des Évêques de France (CEF) ;
- membre de l'Union Internationale des Guides et Scouts d'Europe - Fédération du Scoutisme Européen (UIGSE- FSE), présente dans 27 pays et fédérant 73 000 guides et scouts ;
- reconnue d'un statut consultatif au conseil de l'Europe ;
- reconnue comme association privée de fidèles de droit pontifical par le conseil pontifical pour les laïcs.

Ouverte à tous, l'association est un mouvement d'éducation chrétienne **complémentaire à la famille**, qui désire :

- vivre et faire vivre un scoutisme authentique et joyeux au plus grand nombre de jeunes,
- par une éducation intégrale en pleine nature,
- fondée sur l'engagement citoyen, la confiance et le sens de la parole donnée,
- qui répond aux défis éducatifs actuels et contribue à construire une fraternité européenne.

Une pédagogie différenciée, adaptée à chaque tranche d'âge

Pour répondre aux attentes des jeunes et les accompagner dans un développement harmonieux, les Guides et Scouts d'Europe proposent une méthode éducative moderne fondée sur des fondamentaux simples et efficaces.

La vie scoutie s'effectue au sein de petits groupes autonomes selon trois tranches d'âge :



- De 8 à 12 ans, louveteaux et louvettes se retrouvent autour de jeux et d'activités inspirés de l'univers du Livre de la Jungle (Rudyard Kipling).
- De 12 à 17 ans, éclaireurs et éclaireuses vivent l'aventure en patrouille (6 à 8 jeunes), dans laquelle chacun progresse par la prise de responsabilités.



La loi scout : une règle du jeu favorisant la prise d'autonomie

L'Association des Guides et Scouts d'Europe place l'action au cœur de sa méthode pédagogique.

Le jeune est considéré comme digne de confiance, capable d'agir et de s'engager en toute responsabilité. Il n'est envisageable de confier des responsabilités à des jeunes que s'ils adhèrent pleinement à une même règle : la loi scout. Elle n'interdit rien, mais affirme des valeurs et énonce des propositions positives, elle forme à la liberté.

1. La guide met son honneur à mériter confiance.
2. La guide est loyale à son pays, ses parents, ses chefs et ses subordonnés.
3. La guide est faite pour servir et sauver son prochain.
4. La guide est bonne pour tous et la sœur de tout autre guide.
5. La guide est courtoise et généreuse.
6. La guide voit dans la nature l'œuvre de Dieu : elle aime les plantes et les animaux.
7. La guide obéit sans réplique et ne fait rien à moitié.
8. La guide est maîtresse de soi : elle sourit et chante dans les difficultés.
9. La guide est économe et prend soin du bien d'autrui.
10. La guide est pure dans ses pensées, ses paroles et ses actes.

5. Contacts Presse

Nicolas MAILLARD

Directeur des opérations et responsable communication

06 82 61 48 20

communication@scouts-europe.org

Constance de MARNE

Commissaire nationale de la branche Éclaireuses

06 64 37 54 81

grandjeu-eclaireuses-2025@scouts-europe.org



Les journalistes sont les bienvenus sur place
pour un reportage en immersion dans le Royaume de Saguenay!

Informations et photos officielles sont disponibles sur le site internet :

Le Grand Jeu National 2025 - Association des Guides et Scouts d'Europe

<https://www.scouts-europe.org/nos-evenements/le-grand-jeu-eclaireuses-2025/>

Espace Presse des Guides et Scouts d'Europe

<https://www.scouts-europe.org/espace-presse/>

Merci de prendre contact en amont pour l'organisation et la préparation de l'accueil.

