



Etablissement d'Utilité Publique sous le haut patronage de S.A.R. le Grand-Duc Jean
Registre de Commerce et des Sociétés G19

Adresse Postale :

b.p. 3082,
L-1030 Luxembourg

Siège social :

Forum Campus Geesseknäppchen
40, bd Pierre Dupong L-1430 Luxembourg
Tél : 2604-2224
e-mail : merite@youth.lu
www.merite.jeunesse.lu

Carnet de Bord

Proud to be

THE DUKE OF EDINBURGH'S
INTERNATIONAL AWARD



In Luxembourg



Généralités

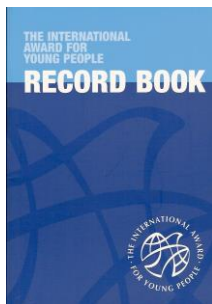
Le Mérite Jeunesse s'adresse aux jeunes de 14 à 24 ans.

Les jeunes peuvent y participer par l'intermédiaire d'organisations ou d'institutions telles qu'écoles, clubs, organisations de jeunes, internats et parfois à titre individuel.

Les participants sont encadrés et guidés par des tuteurs du Mérite Jeunesse de l'école, organisation et/ou institutions où ils se sont inscrits. Dans des cas exceptionnels, le secrétariat du Mérite Jeunesse peut assurer la tâche de tuteur.

Le présent CARNET DE BORD sert d'aide mémoire pour le(la) jeune participant(e) et de pièce à l'appui pour le tuteur du Mérite Jeunesse. La tenue du CARNET DE BORD n'est pas obligatoire. Elle est pourtant fort conseillée pour faciliter la motivation et le suivi du jeune lors de l'accomplissement de son Mérite.

Le carnet personnel appelé « Record Book » (ci-contre) doit obligatoirement être rempli et signé. Il est disponible au secrétariat du Mérite Jeunesse.



Le « Record Book » comprend une page par niveau (Bronze, Argent, Or) pour chacun des domaines (service volontaire, talents et compétences, activités sportives, expédition-exploration et du projet résidentiel au niveau Or). Il est signé par le tuteur ou un adulte responsable.

Chaque participant est responsable de la tenue de son « Record Book ».

Lorsqu'un participant a terminé l'un des trois niveaux, il reçoit son Mérite, reconnu internationalement, sous forme d'un certificat et d'un badge. Au Luxembourg, les insignes du Mérite Jeunesse sont remis une fois par an lors d'une cérémonie en présence de S.A.R. le Grand-Duc Jean et de S.A.R. le Prince Guillaume.

L'inscription d'un participant pour la remise d'un insigne du Mérite Jeunesse se fait (en principe par le tuteur) auprès du secrétariat du Mérite Jeunesse. Elle est basée sur le « Record Book » dûment rempli et signé.

Trois niveaux

- * Le **Mérite de Bronze** peut être obtenu avec une assiduité raisonnable en un an mais doit toutefois se dérouler sur une période minimale de six mois.
- * Le **Mérite d'Argent** peut prendre entre 12 et 18 mois et devrait inciter le participant à maintenir l'effort au-delà de la période demandée
- * Le **Mérite d'Or** s'obtient en général durant une période de 18 à 24 mois et a pour but de transformer le jeune en adulte et citoyen responsable

Quatre domaines

- * **Le bénévolat**: il a pour but de développer l'esprit communautaire. On y trouve des projets de service à la communauté, la protection de l'environnement, ...
- * **L'expédition - exploration**: ce domaine a pour but de cultiver un esprit d'aventure et de découverte, une compréhension de son environnement et l'importance du travail en équipe.
- * **L'activité talents et compétences**: elle vise à développer les compétences culturelles, professionnelles ou manuelles des participants, par exemple la musique, l'agriculture, la peinture, ...
- * **L'activité sportive**: ce domaine vise à améliorer la condition physique et les performances sportives des participants. La plupart des sports d'équipe ou individuels ...
- * **Chaque participant doit s'engager dans les quatre domaines**

Au niveau Or : chaque participant doit en plus réaliser

- * un **projet résidentiel** : développer son expérience en s'intégrant à un groupe poursuivant un objectif précis

Données importantes

Niveau ↴	Bronze	Argent	Or
Section ↲			
<i>Service à autrui</i>	3 mois (1h/semaine min.)	6 mois (1h/semaine min.)	12 mois (1h/sem. min.)
<i>Talents & Compétences</i>	3 mois (1h/sem. min.)	6 mois (1h/sem. min.)	12 mois (1h/sem. min.)
<i>Activité sportive</i>	3 mois (1h/sem. min.)	6 mois (1 h/sem. min.)	12 mois (1h/sem. min.)
Plus : <i>Pour compléter au niveau bronze:</i> <i>Service <u>ou</u></i> <i>Compétences <u>ou</u></i> <i>Sports</i>	+ 3 mois <u>au choix</u> dans une des 3 sections : service, talents & compétences ou sports	+ 6 mois pour ceux qui entrent directement au niveau Argent (non bronze holders), <u>au choix</u> dans une des 3 sections	+ 6 mois pour ceux qui entrent directement au niveau Or (non silver holders), <u>au choix</u> dans une des 3 sections
<i>Expédition et/ou Exploration</i>	2 jours + 1 nuit + préparations	3 jours + 2 nuits + préparations	4 jours + 3 nuits + préparations
<i>Projet Résidentiel</i>			5 jours / 4 nuits

Niveau	Age minimal lors de l'entrée au programme	Période minimale de participation	Age minimal lors de la remise du Mérite
Bronze	14	6 mois	14 ½
Argent	15	12 mois	15 ½ 16 ans pour ceux qui commencent leur Mérite au niveau Argent
Or	16	18 mois	17 17 ½ ans pour ceux qui commencent leur Mérite au niveau Or

Section: Talents et compétences / Skills

Lieu : _____

CLUB – Nom : _____

Adresse : _____

Responsable de l'activité: _____

(prière de copier cette page si vous en avez besoin, Merci !)

Activité	Date	Lieu	Signature du responsable

Section : Activité sportive / Physical recreation

Lieu : _____

CLUB – Nom : _____

Adresse : _____

Responsable: _____

(prière de copier cette page si vous en avez besoin, Merci !)

Activité	Date	Lieu	Signature du responsable

Expédition – Exploration- Adventurous Journey



Préparations à l'expédition

Expédition de préparation - practise adventurous journey

Activité	Date	Lieu	Signature du responsable

Expédition finale - assessed adventurous journey

Activité	Date	Lieu	Signature du responsable
Description :			

Quelques exemples pratiques:

Bénévolat :

- visite régulière auprès de personnes âgées ou bénévolat dans un hôpital,
- participation à l'équipe de Premier Secours,
- entraîneur de sport,
- donner des cours de rattrapages ou faire du baby-sitting
- assistance au chef de meute des scouts
- aide dans une épicerie sociale ou à la bibliothèque scolaire
-etc

Talents et compétences :

- jouer du théâtre, aux échecs,
- apprendre à jouer un instrument de musique (flûte, trompette, violon, clarinette, accordéon, harpe, piano, saxophone..),
- faire des formations FNEL ou LGS, d'animateur du Service National de la Jeunesse, de maître nageur, d'entraîneur de sports en équipe,
- pratiquer l'éducation artistique poussée,
- acquérir des connaissances en minéralogie, en travail à l'aiguille, en poterie, en mécanique, en diction,
- apprendre le japonais, le norvégien ou l'espagnol,
- chanter dans une chorale,
- développer et tenir à jour une page Web,
-

Activité sportive :

Tous les sports en équipe ou individuels, la marche, le ballet, le jogging, le footing, la natation, l'équitation, le badminton, le football, le basket-ball, le tennis, le tennis de table, le fitness, le judo, la plongée sous-marine, le karaté, l'escalade en nature et en salle, le ski nautique, le ski de fonds, la plongée sous-marine, le squash, la danse classique et moderne, « Irish Dancing »,

Expédition – Exploration :

Les expéditions et/ explorations se font à pied, à bicyclette, en bateau, sur terre ou sur l'eau.....

Des expéditions et/ou explorations sont organisées par le Mérite Jeunesse, par les différentes unités, les Lëtzebuerger Guiden a Scouten, ou la FNEL – Scouten a Guiden.,

Elles se font de préférence par groupes entre 4-7 participants et au plus 7 . Une préparation adéquate est indispensable. Le rapport final est à remettre au tuteur du Mérite Jeunesse.

Adresse de contact :

Bureau National : Mérite Jeunesse Luxembourg,

(le bureau est ouvert lundi, mercredi et vendredi de 8.00 - 15.15 heures,

Forum Campus Geesseknäppchen L-1430 Luxembourg

Adresse postale : b.p. 3082, L-1030 Luxembourg

Tel: 2604-2224 / e-mail : merite@youth.lu

www.merite.jeunesse.lu

ou bien auprès du Tuteur du Mérite Jeunesse :



En cas de perte – prière de remettre le carnet à son propriétaire

Nom :

Prénom :

Adresse :

Rue et numéro

Code postal et Localité

Ecole/Association:

Tél :

Proud to be

