



DOSSIER DE CAMP

Camp ouvert Koh-Lanta + 12 ans

A la découverte du scoutisme
« Entre clichés et réalité »

Camp ouvert du 4 au 18 août 2018 à Herbitzheim (67)



Directeur-trice : Pierre CZERTOW



Scouts et laïques
www.eedf.fr

SOMMAIRE

INTRODUCTION : LE PROJET « CAMP OUVERT »	3
ORIGINES ET OBJECTIFS DU PROJET	3
LA PROPOSITION PEDAGOGIQUE	3
<i>Un séjour ouvert à tous reposant sur des partenariats</i>	3
<i>Un camp basé sur la méthode scout</i>	4
I. LIEU DE CAMP	5
1) CHALET DU WACKEHUBEL	5
2) HERBITZHEIM	5
3) RENSEIGNEMENTS UTILES (ADRESSE, NUMEROS UTILES...)	5
II. PROJET PEDAGOGIQUE	7
1) LES OBJECTIFS PEDAGOGIQUES DU SEJOUR	7
2) JOURNEE TYPE DE L'ENFANT	8
3) PROJET D'ANIMATIONS	9
a) <i>Imaginaire Koh Lanta</i>	9
b) <i>Le planning d'activités type</i>	9
4) REGLES DE VIE	11
a) <i>Règles non négociables</i>	11
c) <i>Les règles négociables</i>	12
5) EVALUATION ET ADAPTATION DU PROJET PEDAGOGIQUE DU CAMP	12
III. ORGANISATION DE L'EQUIPE PEDAGOGIQUE	13
1) PRESENTATION DE L'EQUIPE	13
1) JOURNEES TYPES	14
2) REGLES DE VIE DE L'EQUIPE	15
a) <i>Règles non négociables</i>	15
b) <i>Relations adultes/adultes</i>	15
c) <i>Relations adultes/jeunes</i>	15
d) <i>Urgences et situations difficiles</i>	16
IV. COMMUNICATION AVEC LES FAMILLES	17
1) LA REUNION D'INFORMATIONS	17
2) LE TELEPHONE	17
3) LE BLOG	17
4) LE COURRIER	17
V. LES PARTENARIATS	17



LEXIQUE

EEDF ou éclés	L'association de scoutisme laïque
Responsable	Responsable d'animation (animateur) ou adulte encadrant
Froissartage	Technique de construction en bois et corde
Services	Temps de participation à la vie collective
Equipage	Petit groupe de 7 à 8 jeunes qui se retrouvent pour réaliser les services
Consensus	Procédure qui consiste à dégager un accord qui convient à tous
Médiation	Procédure destinée à concilier ou à réconcilier des personnes
Météo des tentes	Temps de rangement des espaces de couchage
Conseil	Temps de parole et de prise de décision des jeunes



INTRODUCTION : le projet « camp ouvert »

Les « camps ouverts » des Eclaireuses Eclaireurs de France sont des séjours en direction des jeunes qui ne font pas partis de l'association durant l'année.

Origines et objectifs du projet

Les séjours « camps ouverts » ont été mis en place à la suite de 4 constats :

- La baisse du nombre de jeunes qui part en vacances l'été
⇒ A travers ce projet, les EEDF souhaitent **favoriser le départ en vacances des jeunes**.
- La baisse de la diversité des jeunes partant en séjours
⇒ A travers ce projet, les EEDF souhaitent **encourager la mixité des jeunes**.
- La baisse des moyens des accueils collectifs de mineurs (ACM) qui n'ont plus toujours la possibilité, malgré leur volonté, d'organiser des séjours et des mini-camps
⇒ A travers ce projet, les EEDF souhaitent **favoriser la mutualisation des moyens du monde de l'animation**.
- La méconnaissance du scoutisme laïque dans le paysage de l'animation
⇒ A travers ce projet, les EEDF souhaitent faire **découvrir le scoutisme laïque à de nouveaux enfants et animateurs**.

La proposition pédagogique

Un séjour ouvert à tous reposant sur des partenariats

Ces séjours ont pour but de **mélanger les publics de jeunes**. Ils sont donc ouverts aux :

- Jeunes qui participent aux activités de l'association toute l'année
- Jeunes qui souhaitent partir en séjours
- Jeunes des ACM et associations partenaires : Secours Populaire, centre sociaux, MJC...

Afin que la proposition du séjour permette l'accueil d'une majorité d'enfants, **les inscriptions sont possibles sur 1 ou 2 semaines**.



Un camp basé sur la méthode scout

Afin de faire découvrir le scoutisme laïque, tous les camps ouverts reposent sur **4 objectifs** :

- **Apprendre à vivre en collectivité** : les séjours sont organisés pour 21 enfants qui apprennent à jeunes des activités ensembles et à partager les différents espaces du camp.
- **Rendre les enfants acteurs de leur séjour** : les enfants sont acteurs de leur séjour tant dans le choix de leurs activités et de leur rythme de camp que dans leur participation aux services de la vie quotidienne (cuisine, vaisselle, mise de table...).
- **Faire découvrir la vie en pleine nature** : tous les séjours sont campés en pleine nature afin de permettre aux enfants d'approprier leur environnement. Plusieurs ateliers de découverte des techniques de vie en pleine nature sont mis en place chaque matin.
- **Favoriser l'autonomie des enfants** : Ces camps sont l'occasion pour l'enfant d'apprendre à faire des gestes de la vie quotidienne en autonomie comme faire sa lessive, ranger ses affaires, cuisiner, la vaisselle... C'est aussi un temps où le jeune apprend à vivre des aventures sans les parents !

Tous les choix pédagogiques mis en place sur le séjour se feront en lien avec ces objectifs.

Cette année, les Eclaireuses Eclaireurs de France organisent un camp ouvert à Herbitzheim (67) du 4 au 18 août 2018 organisé par la région Grand Est de l'association.



I. Lieu de camp

1) Chalet du Wackehubel

Nom de la commune : Herbitzheim (67)

Superficie et capacité d'accueil : 2 ha

Description des bâtiments : Situé entre forêts et champs, le vaste terrain (2ha) dispose d'une cuisine équipée, de sanitaires en dur, de 2 bâtiments de 60 m², d'un grand préau, et 2 bungalows.

2) Herbitzheim

Région : Alsace

Département : Bas-Rhin

Grandes villes les plus proches : Sarreguemines

Sites remarquables : La commune se situe dans la région naturelle de l'Alsace Bossue et faisait partie de la ligne Maginot aquatique. Elle est arrosée par la Sarre et par le canal des Houillères de la Sarre.

3) Renseignements utiles (adresse, numéros utiles...)

Organisateur :

Eclaireuses et Eclaireurs de France

12, place Georges Pompidou

93 167 NOISY-LE-GRAND Cedex

☎ 01.48.15.17.66

Région Grand Est

Responsable régional : Thomas GAIRE

10, rue du Bon Pasteur

57 070 METZ

☎ 06 89 84 57 70

@✉ eedf.grandest@gmail.com

Centre :

Chalet du Wackenhübel

Route de Siltzheim

67 260 HERBITZHEIM

☎ 06 83 08 74 69

@✉ noe0alexandre01@gmail.com

Direction :

Pierre CZERTOW

☎ 06 20 59 36 86

@✉ p.czertow@hotmail.fr



N° de téléphone d'urgence

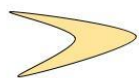
POLICE	☎ 17
SAMU	☎ 15
POMPIERS	☎ 18
ENFANCE MALTRAITEE	☎ 119
INTER MUTUELLE ASSISTANCE	☎ 0 800 75 75 75
METEO France	☎ 08 92 68 02 12
DDCS du Bas-Rhin	☎ 03 88 76 76 16
PREFECTURE du Bas-Rhin	☎ 03 88 21 67 68
MAIRIE d'Herbitzheim	<u>Adresse</u> : 3 Rue de Kalhausen, 67260 Herbitzheim ☎ 03 88 00 81 79
MEDECINS	<u>Nom</u> : Dr Anne MARTZLOFF <u>Adresse</u> : 6 Rue d'Oermingen, 67260 Herbitzheim ☎ 03 88 00 53 84
HÔPITAUX	<u>Nom</u> : Centre hospitalier spécialisé de Sarreguemines <u>Adresse</u> : 2 Rue René François Jolly, 57200 Sarreguemines ☎ 03 87 27 33 10
GENDARMERIE	<u>Nom</u> : Gendarmerie Sarre-Union <u>Adresse</u> : 6, rue Vincent d'Indy 67260 Sarre-Union ☎ 03 88 00 10 20
CENTRE ANTIPOISON	<u>Nom</u> : Centre Antipoison et de Toxicovigilance de STRASBOURG <u>Adresse</u> : 1 Place de L'Hôpital, 67000 Strasbourg ☎ 03 88 37 37 37
PHARMACIE	<u>Nom</u> : Pharmacie de la Rhode <u>Adresse</u> : 13 Rue de Keskastel, 67260 Herbitzheim ☎ 03 88 00 82 65
DENTISTE	<u>Nom</u> : Dr KHATEEB Bassam <u>Adresse</u> : 6 Rue d'Oermingen, 67260 Herbitzheim ☎ 03 88 00 51 97
INFIRMIER	<u>Nom</u> : Sylviane DORMEYER <u>Adresse</u> : Rue de l'École, 67260 Herbitzheim ☎ 03 88 00 54 37



II. Projet pédagogique

1) Les objectifs pédagogiques du séjour

OBJECTIFS GÉNÉRAUX



"Le camp ouvert permet de travailler avec les enfants sur... + nom"

Le vivre ensemble

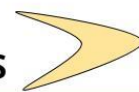
L'autonomie

L'expression de son choix

La vie en pleine nature



OBJECTIFS OPÉRATIONNELS



"Dans la thématique x, les enfants apprendront à/ découvriront ... + verbe d'action/nom"

Participer
aux services
de la vie
quotidienne

Réguler leurs
conflits en
présence d'un
animateur

Construire et
modifier les
règles de vie
collectives

Gérer son
hygiène
et son
linge

Choisir
leurs
activités

Choisir
son
rythme
de
sommeil

Développer
des
techniques
scoutes

Dormir à
l'extérieur

Faire le
tri
sélectif

Utiliser les
gestes d'
économie
d'énergie

Identifier
des
animaux et
plantes de
la forêt



ACTIVITÉS



"Pour apprendre/découvrir x, les enfants feront ... + nom"

Des
équipages
de 7 jeunes

Jeux de
coopération

Faire un
conseil
chaque jour

Des temps
de météo
des tentes

Des ateliers
techniques
au choix

Des repas
cuisinés
sur feu de
bois

Un lever
échelonné
jusqu'à
10h30

Des nuits sous
tente, tipi ou
cabane

Des jeux
en forêt

Des petit-
déjeuner
documentaires
animaliers



OUTILS



"Pour faire x, les enfants utiliseront ... + nom"

Une grille
de services

Un espace et
une méthode
simple de
médiation

La méthode
de prise de
décision au
consensus

Des
affiches
d'aide au
rangement

Un espace
"je ne veux
pas faire
ton truc"

Des badges
de
compétence
pour
foulards

Différents d'espace
de petit déjeuner :
documentaire,
musique douce,
table à manger...

Des affiches
sur l'origine
des aliments
du repas

Une
centrale
de tri

Des
affiches
sur les
écogestes

2) Journée type de l'enfant

Horaires	Activités		
7h-7h30	Petit déj' + Toilettés		
7h30-8h			
8h-8h30		Espaces jeux	
8h30-9h			
9h-9h30			Ateliers
9h30-10h			
10-10h30			
10h30-11h			
11h-11h30			
11h30-12h	PAM - Conseil - Météo des tentes		
12h-12h30	Services		
12h30-13h	REPAS		
13h-13h30			
13h30-14h	Services		
14h-14h30	Temps calme		
14h30-15h			
15h-15h30	Grand jeu		
15h30-16h			
16h-16h30			
16h30-17h	Goûter		
17h-17h30	Inspection de camp Services - Temps libre		
17h30-18h			
18h-18h30			
18h30-19h	Douches/linge Services - Temps libre		
19h-19h30			
19h30-20h			
20h-20h30	REPAS		
20h30-21h			
21h-21h30	Services - Toilette		
21h30-22h	Veillée		
22h-22h30			
22h30-23h	Coucher		

Petit déj' : Afin de respecter le rythme de réveil de chacun, le repas est servi en **self sur toute la matinée avec plusieurs espaces** : documentaire animalier, espace feu, table, la pièce musique douce...

Toilettes et rangement : L'équipe veille à accompagner les enfants dans l'autonomie de leur hygiène corporelle en s'assurant que chaque jeune prend une douche de manière quotidienne et se brosse les dents deux fois par jour. Une vérification régulière des poux et tiques est effectuée.

L'équipe accompagne également les enfants dans la gestion de leur linge (trie et rangement). Une machine est faite à la fin de la 1^{ère} semaine.

Petite Activité Matinale : Un jeu et un chant sont proposés aux enfants chaque matin pour les réveiller et ressouder le groupe. Ces activités sont présentées au début par les responsables puis éventuellement par des enfants volontaires.

Conseil : C'est l'espace de parole et de prise de décision des enfants où l'équipage peut :

- Faire le bilan des activités passées
- Présenter le déroulé de la journée à venir
- Réguler la vie quotidienne et collective
- Proposer des idées d'activités ou de projets

Il est animé par les enfants, avec un coordinateur, qui établit l'ordre du jour, anime et régule les débats et les votes, et avec un secrétaire qui écrit l'ordre du jour et les décisions prises.

Ces rôles sont tournants. Le responsable aide si nécessaire le coordinateur et le secrétaire à tenir leur rôle.

Repas : Dans une démarche éco-citoyenne, les menus sont, dans la mesure du possible, issus de l'agriculture locale. La viande est proposée un jour sur deux. Des menus adaptés sont proposés pour les régimes spécifiques.

Temps calme : Les responsables proposeront des animations calmes (contes, jeux de société, sieste, massages...) sur lesquels les jeunes devront se répartir.

Temps libre : C'est un temps durant lequel les enfants organisent leurs activités en autonomie en plus des "coins activités" aménagés : jeux extérieurs (ballons, jonglerie, quilles...) ou jeux plus calmes. Sur ce temps les responsables restent à disposition des enfants et veillent à ce que ce temps se déroule en toute sérénité.

Services : Sur ces temps, les enfants sont répartis en « équipes de vie » avec un responsable référent pour les accompagner. Ces équipes sont fixes pendant une semaine et servent de repère dans la vie quotidienne. Chaque jour, selon une grille de service, l'équipe a un nouveau service à faire qui peut être :

- La vaisselle : c'est le nettoyage de la vaisselle du repas du midi et du soir
- La cuisine : c'est la préparation des repas sur feu de bois
- Le réfectoire : c'est la mise de table et débarrassage du repas du midi et du soir et l'aide au service
- Nettoyage du camp : c'est le nettoyage des sanitaires et de la centrale de tri

3) Projet d'animations

a) Imaginaire Koh Lanta

Le camp s'inspire de l'émission Koh Lanta sur 3 aspects :

- la vie en pleine nature
- le dépassement de soi
- le travail en équipe.

But du séjour : réussir, la 2^{ème} semaine de camp, à construire un « village » en forêt et y camper pendant une semaine. Pour cela 3 équipages sont constitués.

Règles du jeu : Lors du 3^{ème} jour, 3 équipages vont être constitués. Au début du camp, les équipages ont le matériel minimum pour vivre leur séjour. Mais pour réussir à vivre une semaine en forêt, chaque équipage doit gagner le matériel supplémentaire dont il aura besoin pour ce challenge. Pour cela, les équipages vont devoir remporter des points. Ces points peuvent ensuite être convertis au « marché » du camp soit pour du matériel (ex : 5 points = une bobine de ficelle) soit pour des avantages (ex : 10 points = 30 min d'accès à une prise électrique ou un paquet de bonbon). Il y a différents moyens de remporter ces points :

- Les épreuves
- Les projets individuels
- Les inspections de camp
- Les constructions

b) Le planning d'activités type

	Samedi	Dimanche	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
<i>Matin</i>		Ateliers brevets	Ateliers brevets	Ateliers brevets	Epreuve (SORTIE)	Ateliers brevets	Ateliers brevets
<i>Après-midi</i>	Installation Jeux de présentation	Jeu de découverte des lieux	Projet individuel 1	Epreuve		Projet individuel 2	Epreuve
		Constitution équipages	Détente	Inspection de camp		Inspection de camp	Inspection de camp
<i>Veillée</i>	Veillée d'ouverture Feu de camp	Veillée...	Constitution des équipages	Veillée ...	Temps spi Ciné-débat	Epreuve	BOUM

	Samedi	Dimanche	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi
<i>Matin</i>		Ateliers brevets	Ateliers brevets ou Construction	Ateliers brevets ou Construction	Ateliers brevets ou Construction	Ateliers brevets ou Construction	SORTIE	DEPART
<i>Après-midi</i>	Projet individuel 3	Construction des cabanes	Epreuve	Epreuve	Epreuve	Epreuve		
	Inspection de camp	Inspection de camp	Inspection de camp	Inspection de camp	Inspection de camp	Inspection de camp		
<i>Veillée</i>	Veillée d'ouverture 2 ^{ème} semaine Feu de camp	Veillée ...	Veillée...	Veillée...	Temps spi	Clôture Koh Lanta	BOUM	

Les ateliers brevets : Pour pouvoir camper une semaine en forêt, il faut connaître plusieurs techniques de vie en pleine nature. Ainsi chaque matin est réservé aux ateliers techniques permettant de gagner des brevets symbolisés par des badges. Chaque jour, les ateliers changent. Ils sont conçus pour permettre aux enfants d'aller et venir selon leurs envies pendant la matinée.

Il y a en tout 3 permis (permis couteau, permis feu, permis outils) et 12 brevets (brevet nœuds, brevet froissartage, brevet bobologie, brevet 1^{er} secours, brevet orientation, brevet randonnée, brevet sac à dos, brevet cuisine, brevet cuisson, brevet flore, brevet faune, brevet tri).

L'obtention du badge reconnaît les compétences acquises par l'enfant. Pour les permis (feu, couteau, outils), il donne à l'enfant une autonomie dans une pratique (possibilité d'utiliser un couteau, les outils ou d'allumer un feu sans la présence de l'animateur). En cas de non-respect des règles de sécurité, il est automatiquement enlevé et l'enfant doit le repasser.

Les épreuves : Chaque jour une épreuve Koh Lanta basée sur le travail en équipe est proposée aux jeunes sur différentes thématiques. En fonction de la réussite plus ou moins complète de l'épreuve, l'équipage remporte un nombre de points pré-défini. Les épreuves ne sont pas compétitives, chaque équipe peut gagner le même nombre de points que l'autre si elle réussit l'épreuve aussi bien.

Les sorties : Chaque semaine a lieu une sortie en fonction des possibilités (baignade, piscine, vélorail...)

Les projets individuels : 3 fois dans le séjour, les jeunes réalisent de manière individuelle ou collective, selon leurs envies, un projet parmi le tableau suivant.

Parcours	Aventurier	Artisan	Masterchef
Projet Niveau 1	Randonnée accompagnée	Construction en nœuds (table, vaisselier...)	Réalisation d'un repas en cuisine
Projet Niveau 2	Randonnée en autonomie	Construction en froissartage (tabouret, échelle...)	Réalisation d'un repas sur feu de bois
Projet Niveau 3	Bivouac accompagné	Construction en hauteur (tente surélevée, accrobranche à moins de 2m de haut, balançoire...)	Réalisation d'un repas zéro déchet

Les jeunes peuvent choisir de faire plusieurs fois le même projet, ou de faire les 3 projets du même parcours ou de faire tous les niveaux 1, etc. Seule condition : pour faire un niveau 2, il faut avoir validé le niveau 1 ; de même pour le niveau 3, il faut avoir validé les niveaux 1 et 2.

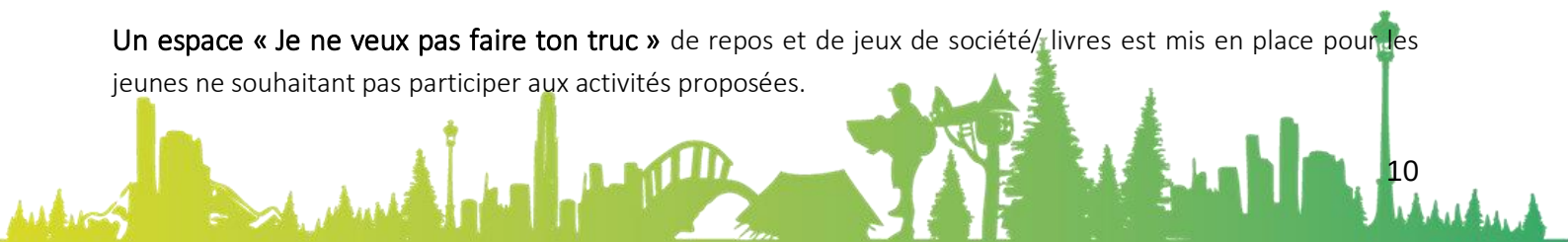
En fonction de la réussite plus ou moins complète de l'épreuve, l'équipage remporte un nombre de points pré-défini. Les projets sont co-évalués avec les enfants et le responsable.

Les inspections de camp : Chaque jour, la direction vient « inspecter » le sous camp de l'équipage. En fonction de l'état du sous camp (propreté, rangement...), l'équipage gagnera un nombre de points pré-défini. L'inspection est co-évaluée avec les enfants et le directeur-trice.

Les constructions : Chaque jour, de la semaine en forêt, les jeunes auront l'opportunité de gagner des points en faisant un aménagement sur leur sous-camp. La construction est co-évaluée avec les enfants et le responsable.

Les temps spi : Moment animé partant d'un support (image, film, texte, situation réelle, jeu, théâtre...) ayant pour objectif de faire réfléchir les enfants, qu'ils expriment leurs opinions et puissent entendre celles des autres. Le sujet peut être à dimension sociétale, philosophique, idéologique ou morale.

Un espace « Je ne veux pas faire ton truc » de repos et de jeux de société/ livres est mis en place pour les jeunes ne souhaitant pas participer aux activités proposées.



4) Règles de vie

Il est important que **les jeunes soient impliqués dans la création des règles de vie** du camp. Ils les déterminent ensemble en début de camp. Une partie des règles est considérée comme **non-négociable** (loi, règlement du camp) et une autre partie est négociée et débattue avec les enfants.

a) Règles non négociables

Il existe, en amont de la création de notre règle de vie du camp, des règles que les participants ne pourront pas exclure : **respecter les lois françaises et d'accueil collectif de mineurs, rester dans l'enceinte du camp ou à proximité de ses responsables, ne faire preuve d'aucune violence verbale ou physique volontaire envers autrui, écouter et tenir compte des consignes des responsables, ne pas consommer de produits illicites.**

En plus de ces lois, des règles supplémentaires décidées par l'équipe viennent s'ajouter :

- **Les sucreries et grignotage** : chaque colis ou restant du voyage serait partagé avec tous les enfants lors des goûters, activités... Nous déconseillons l'envoi de sucreries.
- **Les multimédias** : l'un des objectifs étant de privilégier la vie en groupe, les portables et autres multimédias sont déconseillés.
- **La prise de décision au consensus** : dans un objectif de pratique de la démocratie, les enfants expérimenteront le choix par consensus ; une décision ne peut être prise que si l'ensemble des votants est pour, que ce soit pour le choix d'une activité, d'un menu, d'une règle de vie...

Descriptif de la méthode :

- 1) L'enfant fait sa proposition.
 - 2) Les participants qui sont totalement d'accord avec la proposition se lèvent.
 - 3) Ceux qui sont assis peuvent faire une proposition d'amendement (modification).
 - 4) Les participants qui sont totalement d'accord avec la proposition se lèvent.
 - 5) On renouvelle l'opération autant que nécessaire.
 - 6) La proposition est adoptée lorsque tous les participants sont debout.
- **Sexualité et relations sexuelles** : Tout est fait pour préserver l'intimité de chacun : les tentes seront non mixtes et les horaires de douches différents.
Les couples devront être discrets. Si le besoin s'en fait ressentir, un échange confidentiel avec un responsable sera organisé avec les jeunes en question où la question de la contraception sera abordée. Des préservatifs masculins sont présents dans l'infirmerie.
Une discussion plus générale et ouverte est proposée aux jeunes en cas de besoin.



c) Les règles négociables

Hormis les règles énoncées ci-dessous, toutes les autres règles sont négociables. Elles répondent généralement à une problématique rencontrée sur le camp. Ces **règles de vie sont évolutives** : le groupe peut ajouter, modifier ou retirer des règles lors de chaque conseil.

Pour qu'une règle de vie soit valable elle doit générer un droit et un devoir, une réparation en cas de manquement au devoir.

Exemple Problématique : « Il y a eu trop de bruit ce matin dans les tentes, ça m'a réveillé. »
⇒ *Je dois* sortir calmement de ma tente quand je suis réveillé-e.
⇒ *J'ai le droit* de faire la grasse matinée dans le calme quand je suis fatigué-e.
⇒ *Réparation* : J'organise un moment de détente pour les copains que j'ai réveillé.

5) Evaluation et adaptation du projet pédagogique du camp

Les observations et évaluations de l'équipe ou des jeunes permettent d'adapter le projet pédagogique en fonction des besoins ressentis. Plusieurs temps sont prévus à cet effet :

Avec les jeunes :

- Les conseils quotidiens
- Un temps de bilan à chaque fin de semaine sous forme ludique et organisée de telle façon que tous les aspects du camp soient traités (vie quotidienne, lieu de camp, intendance, thème, sorties, projets...). Une trace écrite est gardée.

Avec l'équipe :

- Les réunions quotidiennes du soir
- Une réunion générale de mi- camp avec comme principales questions : avons-nous atteint les objectifs pédagogiques du séjour ? La vie quotidienne de camp est-elle adaptée ?
- Une réunion à chaud en fin de camp
- Une réunion à froid à la rentrée pour construire le prochain camp

Avec l'organisateur : une visite de camp aura lieu pour faire le point avec la direction sur le déroulement du camp.



III. Organisation de l'équipe pédagogique

1) Présentation de l'équipe

L'équipe est garant du projet pédagogique. Ils assurent la sécurité physique et morale des jeunes et les accompagneront dans leurs projets. La moitié de l'équipe notamment est membre de l'association des EEDF depuis plusieurs années et connaît la vie en camp.

Prénom NOM	Fonction	Diplômes
Pierre CZERTOW	Directrice en charge de : - L'administratif du camp - La relation avec les parents - La coordination de l'équipe - La formation de l'équipe - La gestion de l'infirmerie	DSF
Marcin	Intendante en charge de : - L'élaboration de menus équilibrés - Les courses - La gestion des stocks - La préparation des repas - Accompagnement des enfants dans les temps de repas et services lié à l'intendance	
Félix BERTIN	Responsables d'animation en charge de l'animation et l'encadrement de la vie quotidienne des enfants et des activités.	BAFA – PSC1 – SB
Kieran MOUGEL		BAFA
Audrey DEJOIE		BAFA
Lola PASCAUD		BAFA



1) Journées types

Horaires	Animateurs		Intendante	Directrice
7h-7h30	Levée/ pauses échelonnées Petit déj' / Toilette Petits jeux		Courses Service du petit déjeuner	
7h30-8h				
8h-8h30				
8h30-9h				
9h-9h30	Ateliers brevets ou constructions			
9h30-10h				
10-10h30				
10h30-11h				
11h-11h30				
11h30-12h	PAM – Conseil – Services			
12h-12h30				
12h30-13h	Repas Entretien formation (1 responsable détaché)		Repas	Repas Entretien formation
13h-13h30	Services			
13h30-14h				Préparation café débat
14h-14h30	Temps calme Pauses échelonnées (moitié de l'équipe)	Café débat (moitié de l'équipe)	Café débat	Café débat
14h30-15h			Nettoyage de la cuisine	
15h-15h30	Epreuve Préparation de la veillée (1 responsable détaché)		Courses Préparation glacières du soir	Grand jeu
15h30-16h				
16h-16h30				
16h30-17h				
17h-17h30	Inspection de camp Pauses échelonnée		Aide à la préparation des repas	Inspection de camp
17h30-18h				
18h-18h30			Douches Services - Temps libre	
18h30-19h				
19h-19h30				
19h30-20h				
20h-20h30	Repas		Rangement cuisine	Repas
20h30-21h				
21h-21h30	Services - Toilette		Préparation petit déj'	Préparation réunion
21h30-22h	Veillée Préparation du grand jeu (1 responsable détaché)			Veillée
22h-22h30				
22h30-23h	Coucher			Préparation de la réunion

Une réunion quotidienne est prévue afin de :

- Faire le bilan sur la journée passée
- Faire un retour sur les animations
- Programmer la journée à venir
- Faire le point sur la formation

Formation : La méthode de scoutisme propose pour chaque individu s'investissant dans l'association une progression personnelle. Dans ce cadre une démarche de formation est mise en place pour former chaque membre de l'équipe à la méthode scout, aux valeurs de l'association et favoriser l'échange de pratiques et d'outils grâce à :

- 2 axes de progression fixés en début de séjour avec un point quotidien d'avancée
- Des cafés débats autour de différentes thématique du monde l'animation
- La préparation et la coordination d'une animation minimum par animateur
- 3 entretiens individuels obligatoires pour les stagiaires et facultatif pour les titulaires

Tous ces temps se font avec l'appui d'un livret de formation où leur parcours est référencé.

Pauses et repos : Chacun gère son sommeil pour faire en sorte d'être à l'heure le matin. L'arrêt des réunions et concertations doit être assuré à 23h.

Chaque animateur aura trois pauses dans sa journée : au moment du petit déjeuner, du temps calme et des douches. Ces pauses devront se faire en relai, un par un.

Chaque animateur aura le droit de par la loi à un jour de repos par semaine. L'animateur qui partira en repos devra transmettre toutes les informations nécessaires la veille à l'animatrice volante qui le remplacera. Les jours de repos commencent à partir de la fin de la réunion générale jusqu'au début de la prochaine réunion générale.

2) Règles de vie de l'équipe

a) Règles non négociables

- ⇒ **Tabac** : Les animateurs désirant fumer ont un coin fumeur à l'écart des regards des jeunes. Les pauses cigarettes excessives ne sont pas acceptées : un animateur fumeur ne peut prétendre à avoir plus de pauses qu'un animateur non-fumeur.
- ⇒ **Drogue** : La législation française interdit la détention et la consommation de drogue. L'intervention de l'équipe de direction sera immédiate en cas de manquement à ce principe.
- ⇒ **Alcool** : La consommation modérée d'alcool sera tolérée dans des quantités très limitées. Les alcools « forts » sont proscrits. L'intervention de l'équipe de direction sera immédiate en cas de manquement à ce principe.
- ⇒ **Les gestes violents et les propos injurieux** envers qui que ce soit y compris soi-même ne sont pas acceptables.

b) Relations adultes/adultes

Les relations entre les adultes doivent être exemplaires. Si jamais il devait y avoir un conflit, en aucun cas les tensions ne doivent resurgir sur les jeunes. Les problèmes doivent être gérés de manière responsable. Chaque problème doit être discuté calmement pendant les moments de régulation et posés de manière bienveillante, sans accusation assassine (« *Je suis embêté dans ma mission car j'ai constaté ...* » au lieu de « *Tu fais n'importe quoi !* » par exemple).

c) Relations adultes/jeunes

Au cœur de la méthode du scoutisme, cette relation doit être bienveillante, de qualité et de confiance. L'adulte est un référent et doit toujours être présent auprès des enfants. Il participe comme les jeunes aux différents services quotidiens et respecte aussi les règles de vie.

Valorisation et réparation

Les comportements responsables et adaptés, conformes aux règles établies collectivement seront valorisés. Néanmoins, si l'enfant ne respecte pas les règles établies par le groupe, il doit réfléchir à son comportement et apporter une réparation appropriée et connue à l'avance. Cette sanction doit donc porter une dimension éducative. Le jeune doit comprendre en quoi le comportement sanctionné peut gêner le bon fonctionnement du camp. Après la réparation, un temps de discussion est organisé entre cet enfant et un responsable pour dresser le bilan, clôturer la sanction et s'assurer que la relation de confiance avec l'adulte n'est pas entamée.

Place de l'enfant dans le groupe

Les équipes de vie doivent permettre à chacun de prendre une responsabilité et de vivre les temps de vie quotidienne de façon sereine en petites équipes. La place du responsable référent est essentielle : il noue une relation privilégiée avec les membres de son équipe de vie et essaye de détecter rapidement les conflits naissants et les mal-être. Le petit groupe doit permettre à chacun, même les plus timides, de s'exprimer et de s'impliquer pleinement dans la vie du camp.



d) Urgences et situations difficiles

Un guide de gestion des urgences est à disposition du directeur et de l'équipe. Dans tous les cas de crises, les autres jeunes ne doivent pas ressentir des situations pouvant être stressantes. Ils continueront les activités menées par les animateurs avec calme et dynamisme afin d'éviter l'effet «domino», le ou les jeunes en crise étant alors écartés par un autre membre de l'équipe pédagogique.

L'organisateur et les parents seront prévenus en cas de problème.

Crises de nerf

Comme pour quasiment tous types de crises, c'est le groupe qui doit s'écarter du jeune. Un (voire deux, suivant la situation) membres de l'équipe pédagogique restent avec le jeune afin d'assurer son intégrité physique s'il n'est pas ouvert à la discussion.

Une fois le jeune canalisé, une discussion a lieu afin de comprendre la situation et tenter d'y remédier. Le directeur prendra les décisions adéquates en cas de crises importantes ayant mis en danger le groupe ou l'équipe.

Fugues

L'encadrement des jeunes devra être permanent pour les éviter.

La plupart des fugues est due à un excès de colère et ne dure pas. Il est important de garder son calme. Il faudra donc vérifier les lieux communs, lieux de couchage, cabanes, etc.

Si elle vient à durer, et que les recherches ne donnent rien, la direction fera appel à la gendarmerie pour indiquer la disparition d'un des jeunes.

Accidents et blessures

Pour les blessures bénignes (égratignures, petites coupures...) la direction effectuera les soins. Aucun autre membre de l'équipe ne pourra accéder à l'infirmerie.

Pour toute autre blessure, la direction fera appel aux services d'urgences adaptés. Si la direction venait à être absente au moment de l'accident, elle devra être prévenue dans les plus brefs délais des soins prodigués et des services contactés.



IV. Communication avec les familles

1) La réunion d'informations

A l'accueil des enfants en début de camp, une réunion pour les parents, organisée par la direction, a lieu afin de présenter le projet pédagogique et l'équipe.

2) Le téléphone

Le numéro de la direction est donné aux parents dans le Top Départ.

La permanence téléphonique est ouverte de 18h30 à 20h chaque jour. Lors de cette plage horaire, les enfants pourront ainsi communiquer avec leurs parents (dans les deux sens). Il est néanmoins conseillé aux familles de ne pas chercher à parler quotidiennement à leur enfant afin de le laisser vivre son séjour plus intensément. La direction se réserve le droit de ne pas passer l'enfant à ses parents si celui-ci ne souhaite pas prendre la conversation.

Les familles pourront évidemment joindre la direction à d'autres moments en cas d'urgence.

3) Le blog

Les photos du séjour seront mises au fur et à mesure sur le site internet : grandest.ecles.fr

4) Le courrier

Les jeunes, qui le souhaiteront pourront écrire leurs courriers avec l'aide des animateurs durant les temps libres. La distribution du courrier reçu par les parents est faite tous les jours par le responsable référent.

V. Les partenariats

Afin de garantir la mixité des jeunes et de favoriser le départ en vacances de jeunes de milieux populaire, plusieurs jeunes sont inscrits sur le camp grâce à des partenariats notamment avec le Secours Populaire ou des centres sociaux ou MJC.

La direction veillera à envoyer un bilan du séjour et les jeunes aux organismes partenaires. En cas de problèmes sur le camp, la famille et les partenaires seront prévenus.





**ÉCLAIREUSES ♦ ÉCLAIREURS
DE FRANCE**

