

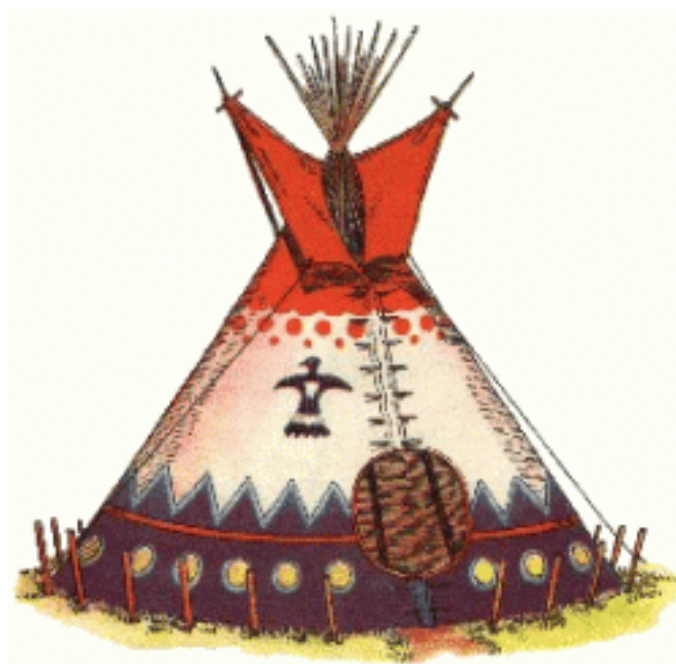


## DOSSIER DE CAMP

# Camp ouvert Amérindien 6-11 ans

A la découverte du scoutisme  
« Entre clichés et réalité »

**Camp ouvert du 11 au 25 août 2018 à Vigy (57)**



**Directeur-trice : Stéphanie THOUVENIN**



**Scouts et laïques**  
[www.eedf.fr](http://www.eedf.fr)

# SOMMAIRE

<b>INTRODUCTION : LE PROJET « CAMP OUVERT »</b> .....	<b>3</b>
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
<b>I. LIEU DE CAMP</b> .....	<b>5</b>
1) CHALET DU WACKENHUBEL .....	<b>ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.</b>
2) HERBITZHEIM .....	<b>ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.</b>
3) RENSEIGNEMENTS UTILES (ADRESSE, NUMEROS UTILES...) .....	5
<b>II. PROJET PEDAGOGIQUE</b> .....	<b>7</b>
1) LES OBJECTIFS PEDAGOGIQUES DU SEJOUR .....	7
2) JOURNEE TYPE DE L'ENFANT.....	8
3) PLANNING D'ANIMATIONS TYPE .....	9
4) REGLES DE VIE.....	10
a) <i>Règles non négociables</i> .....	10
b) <i>Les règles négociables</i> .....	10
5) EVALUATION ET ADAPTATION DU PROJET PEDAGOGIQUE DU CAMP .....	11
<b>III. ORGANISATION DE L'EQUIPE PEDAGOGIQUE</b> .....	<b>12</b>
1) PRESENTATION DE L'EQUIPE .....	12
2) JOURNEES TYPES.....	13
3) REGLES DE VIE DE L'EQUIPE .....	14
a) <i>Règles non négociables</i> .....	14
b) <i>Relations adultes/adultes</i> .....	14
c) <i>Relations adultes/jeunes</i> .....	14
d) <i>Urgences et situations difficiles</i> .....	15
<b>IV. COMMUNICATION AVEC LES FAMILLES</b> .....	<b>16</b>
1) LA REUNION D'INFORMATIONS .....	16
2) LE TELEPHONE.....	16
3) LE BLOG .....	16
4) LE COURRIER .....	16
<b>V. LES PARTENARIATS</b> .....	<b>16</b>



# LEXIQUE

<b>EEDF ou éclés</b>	L'association de scoutisme laïque
<b>Responsable</b>	Responsable d'animation (animateur) ou adulte encadrant
<b>Froissartage</b>	Technique de construction en bois et corde
<b>Services</b>	Temps de participation à la vie collective
<b>Equipe de vie</b>	Petit groupe de 4 à 6 enfants qui se retrouvent pour réaliser les services
<b>Consensus</b>	Procédure qui consiste à dégager un accord qui convient à tous
<b>Médiation</b>	Procédure destinée à concilier ou à réconcilier des personnes
<b>Météo des tentes</b>	Temps de rangement des espaces de couchage
<b>Conseil</b>	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 24 enfants qui apprennent à faire 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 choisir ses vêtements et s'habiller seul, ranger son sac, trier ses affaires, se doucher... 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 Vigy du 11 au 125 août 2018 organisé par la région Grand Est de l'association.



# I. Lieu de camp

## 1) Terrain d'aventures EEDF de vigy

Nom de la commune : Vigy (57)

Superficie et capacité d'accueil : 2 ha

Description des bâtiments :

2 toilettes sèches et 2 urinoirs à filtration

1 espace muni de 3 douches avec chaudière à gaz

Un chalet cuisine et panneau solaire pour l'électricité.

Un foyer central avec banc.

Un grand espace couvert (rouchie) et 5 espaces d'activités couverts en dur dont 2 disposants d'un auvent (20 personnes).

## 2) Vigy

Région : Grand Est

Département : Moselle

Grandes villes les plus proches : METZ

Sites remarquables : Située sur le plateau lorrain, où se mêlent vallée et vallons, la commune de Vigy se trouve à 15 km de Metz et à 48 km de Luxembourg. Elle s'étend sur un territoire de 1 707 hectares dont 493 de forêts. La rivière Canner passe sur le territoire de la commune. Le village de Vigy est situé dans un secteur reconnu pour ses qualités paysagères. Il est inscrit à l'inventaire des « Paysages remarquables de Lorraine ». Une partie de la commune fait partie d'une zone importante pour la conservation des oiseaux.

## 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 :

**Terrain d'aventures EEDF**

Chemin de Mapré

57640 VIGY

☎ 06 81 96 45 32

@✉ eedf.vigyluttange@gmail.com

Direction :

**Stéphanie THOUVENIN**

☎ 06 79 35 39 63

@✉ sthouvenin@yahoo.com

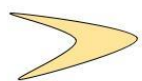
## N° de téléphone d'urgence

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 de Moselle	☎ 03 87 75 41 55
PREFECTURE de Moselle	☎ 03 87 34 87 34
MAIRIE d'Herbitzheim	<u>Adresse</u> : 4, place de l'Église 57640 Vigy ☎ 03 87 77 91 27
MEDECINS	<u>Nom</u> : Dr FANJEAUX Fanny <u>Adresse</u> : 2 Rue du Presbytère, 57640 Vigy ☎ 03 87 51 56 04
HÔPITAUX	<u>Nom</u> : Hôpital de Mercy <u>Adresse</u> : 1 Allée du Château, 57245 Ars-Laquenexy ☎ 03 87 55 31 31
GENDARMERIE	<u>Nom</u> : Gendarmerie Nationale Vigy <u>Adresse</u> : Rue de la Gare, 57640 Vigy ☎ 03 87 77 91 02
CENTRE ANTIPOISON	<u>Nom</u> : Centre Antipoison de Metz ☎ 03 83 85 26 26
PHARMACIE	<u>Nom</u> : Pharmacie des Villages <u>Adresse</u> : 13 bis Rue Pasteur, 57640 Vigy ☎ 03 87 77 91 08
DENTISTE	<u>Nom</u> : Dr Hervé COURTALON <u>Adresse</u> : 2 Rue du Presbytère 57640 Vigy ☎ 03 87 30 44 92
INFIRMIER	<u>Nom</u> : Françoise LAMBRONI <u>Adresse</u> : 2 r Presbytère, 57640 VIGY ☎ 07 81 66 50 09

## 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 scouts

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 équipes de vie de 6 enfants

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

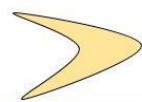
Des nuits sous tente, tipi ou cabane

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

**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<sup>ère</sup> 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 le groupe 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. L'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. Les enfants cuisinent celui du soir.

**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 du repas du soir 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) Planning d'animations type

	Samedi	Dimanche	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
<i>Matin</i>		Ateliers brevets	Ateliers brevets	Ateliers brevets	SORTIE	Ateliers brevets	Ateliers brevets
<i>Après-midi</i>	Installation Jeux de présentation	Jeu de découverte des lieux	Grand jeu imaginaire	Grand jeu imaginaire		Fabrication des cabanes	Clôture de l'imaginaire
<i>Veillée</i>	Veillée d'ouverture Feu de camp	Grand jeu imaginaire	Grand jeu imaginaire	Grand jeu imaginaire	Temps spi Ciné-débat	Nuit en cabanes	BOUM

	Samedi	Dimanche	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi
<i>Matin</i>	DEPART Préparation de la veillée pour les nouveaux	Ateliers brevets	Ateliers brevets	Ateliers brevets	Ateliers brevets	Ateliers brevets	SORTIE	DEPART
<i>Après-midi</i>	Arrivée Installation Jeux de présentation	Jeu de découverte des lieux	Grand jeu imaginaire	Grand jeu imaginaire	Grand jeu imaginaire	Amélioration des cabanes		
<i>Veillée</i>	Veillée Feu de camp	Grand jeu imaginaire	Grand jeu imaginaire	Grand jeu imaginaire	Temps spi	Nuit en cabanes	BOUM	

**Imaginaire** : En début du camp, les enfants rencontrent des amérindiens vivants dans la forêt voisine qui va les inviter à entrer dans leur tribu. Les enfants passent ainsi des épreuves pour gagner leur matériel pour construire leur cabane dans le village amérindien et le matériel pour confectionner leurs parures d'amérindiens.

**Ateliers de brevets** : Etre un amérindien, c'est maîtriser les 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 froissage, brevet bobologie, brevet 1<sup>er</sup> 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.

**Sorties** : Chaque semaine a lieu une sortie en fonction des possibilités (baignade, piscine, labyrinthe de maïs...).

**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 sociale, 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 sur le principe du droit et devoir.

### 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 ; c'est le fait qu'une décision ne peut être prise que si l'ensemble des votants est pour ; que ce soit pour le choix d'une activité, la proposition d'une règle de vie, le choix du menu... **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 amendée se lèvent.
  - 5) On renouvelle l'opération autant que nécessaire.
  - 6) La proposition est adoptée lorsque tous les participants sont debout.

### b) 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. »  
⇒ *J'ai le droit* de faire la grasse matinée dans le calme quand je suis fatigué-e.  
⇒ *Je dois* sortir calmement de ma tente quand je suis réveillé-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
Stéphanie THOUVENIN	<b>Directrice</b> en charge de : <ul style="list-style-type: none"><li>- L'administratif du camp</li><li>- La relation avec les parents</li><li>- La coordination de l'équipe</li><li>- La formation de l'équipe</li><li>- La gestion de l'infirmerie</li></ul>	DSF – PSC1
Angélique DELAPORTE	<b>Intendante</b> en charge de : <ul style="list-style-type: none"><li>- L'élaboration de menus équilibrés</li><li>- Les courses</li><li>- La gestion des stocks</li><li>- La préparation des repas</li><li>- Accompagnement des enfants dans les temps de repas et services lié à l'intendance</li></ul>	ASF Aide soignante
Simon COUVAL	<b>Responsables d'animation</b> en charge de l'animation et l'encadrement de la vie quotidienne des enfants et des activités.	BAFA
Marlène DEMANGE		PSC1
Ariane WAHL		ASF
Arthur RUPRECHT		



## 2) Journées types

Horaires	Animateurs		Intendante	Directrice
7h-7h30	Levée/ <b>pauses échelonnées</b>		Courses	Service du petit déjeuner
7h30-8h				
8h-8h30	Petit déj' / Toilette			
8h30-9h	Petits jeux			
9h-9h30	Ateliers brevets		Préparation du repas du midi	Administratif
9h30-10h				
10-10h30				
10h30-11h				
11h-11h30				
11h30-12h	PAM – Conseil – Météo des tentes - Services		Repas	Repas
12h-12h30				
12h30-13h	Repas			
13h-13h30	<b>Entretien formation</b> (1 responsable détaché)		Repas	<b>Entretien formation</b>
13h30-14h	Services			
14h-14h30	Temps calme <b>Pauses échelonnées</b>	<b>Café débat</b> (moitié de l'équipe)	<b>Café débat</b>	Café débat
14h30-15h	(moitié de l'équipe)		Nettoyage de la cuisine	
15h-15h30	<b>Grand jeu</b>		Courses	Grand jeu
15h30-16h				
16h-16h30	<b>Préparation de la veillée</b> (1 responsable détaché)			
16h30-17h			Préparation glacières du soir	Permanence téléphonique
17h-17h30	Douches/linge - Services - Temps libre			
17h30-18h			Aide à la préparation des repas	
18h-18h30	<b>Pauses échelonnée</b>			
18h30-19h	Services - Temps libre		Repas	Repas avec les enfants
19h-19h30	Repas			
19h30-20h			Rangement cuisine	Préparation de la réunion
20h-20h30	Services - Toilette			
20h30-21h	Veillée			
21h-21h30	<b>Préparation du grand jeu</b> (1 responsable détaché)		Préparation petit déj'	Préparation de la réunion
21h30-22h	Coucher			
22h-22h30	<b>Réunion d'équipe</b>			Réunion d'équipe

**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.

### 3) 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 disparation 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 17h à 19h 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](http://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 milieu 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**

