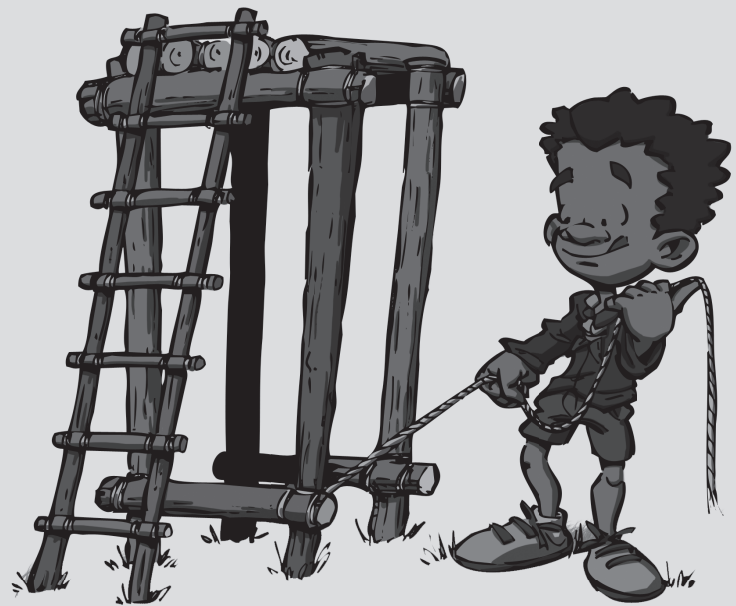


Ma farde d'animateur scout - RN26

3,00 €

LA CLEF DES CAMPS



Toutes les infos pour bien organiser son camp



www.lesscouts.be



Le camp est un moment plus long et surtout privilégié pour vivre ensemble cette douce utopie d'un monde différent. Quelques jours pour essayer de vivre pleinement la confiance, la vie en petit groupe, l'autonomie, la cogestion, l'égalité... Le grand camp, c'est une sacrée organisation, d'autant plus quand c'est la première fois. Ce cahier te donnera les clés pour le mettre sur pied de A à Z.

La mise à jour de ce cahier a été un travail de longue haleine auquel Katia, du service Equipes d'unité et formation, et Ingrid, animatrice fédérale Pionniers, ont largement contribué.

Merci aussi à Julie de l'équipe Médias pour la mise en page qui anime et facilite la lecture.

Des articles concernant le camp sont régulièrement publiés dans le *Ça se discute*. Télécharge-les sur www.lesscouts.be.



© Les Scouts ASBL
Editeur responsable : Jérôme Walmag
Rue de Dublin 21 - 1050 Bruxelles - Belgique
02.508.12.00 - lesscouts@lesscouts.be
1^{re} édition : juin 2012
Dépôt légal : D/2012/1239-8

www.lesscouts.be



SOMMAIRE

Avant le camp	5
1. Choisir une date et un lieu	5
2. Camp d'unité	11
3. Objectifs du camp	12
4. Le budget	14
5. Les transports	16
6. Intendance	19
7. Le matériel	24
8. La déclaration de camp	26
9. Règlements environnementaux	27
10. Documents indispensables	32
11. Thème de camp	34
12. Carnet de camp	37
13. Programme du camp	39
14. Préparer le camp avec les scouts	41
15. Les activités	44
16. Bon voisinage	60
17. Les parents	62
18. Les peurs et les craintes	64
19. L'évaluation du camp	65

SOMMAIRE

Pendant le camp	67
1. Pré et postcamps	67
2. La vie en groupe	69
3. S'adapter... J+3.....	76
4. Adapter le programme	78
5. Bon voisinage	79
6. Consommation drogue-alcool	82
7. Fête !	83
8. Hygiène de vie	84
9. Hygiène des lieux	89
10. Le confort	93
11. Le rangement	94
12. Les comptes	95
13. Les parents	97
14. Santé et sécurité	98
15. La relation scouts-animateurs	101
Après le camp	104
1. Dans les jours qui suivent	104
2. Les parents	106
3. Remerciements après le camp	107

AVANT LE CAMP

1 Choisir une date et un lieu

Trouver l'endroit idéal aux dates recherchées relève parfois du casse-tête. Mais en s'organisant suffisamment tôt, le choix sera plus large.



Les dates de camp

Il est préférable de déterminer les dates de camp le plus vite possible en tenant compte de différents critères pour trouver votre moment idéal.

Les critères scouts

- une décision du conseil d'unité
- l'habitude (tout le monde sait que c'est LA date du camp dans notre unité)
- les autres camps de l'unité
- les autres activités des scouts
- la disponibilité des animateurs

Les critères non scouts

- les congés des parents
- les dates calendriers
- la disponibilité de l'endroit
- le matériel à partager
- la disponibilité des parents à venir conduire/rechercher leur(s) enfant(s). Certains ne peuvent pas se permettre de prendre un jour de congé pour faire un aller-retour.

Quoi qu'il arrive, il faudra faire un choix qui amènera peut-être quelques frustrations ou changements d'habitudes.

Rendez-vous l'an prochain

Terminer **le premier rassemblement de l'année** par l'annonce des dates du camp permettra à chacun d'**anticiper la planification** de ses vacances et de **montrer la motivation des animateurs** pour la préparation des activités.

Si le choix du lieu précède celui du projet de camp, il est encore plus important de **passer du temps au repérage du site** afin de déceler les activités, les rencontres, les découvertes uniques à faire dans cet endroit.

L'endroit de camp

Partir en camp, si ce n'est pas le but ultime de l'année, c'est toutefois un moment privilégié, riche en découvertes, propice à l'épanouissement de chacun dans sa relation avec les autres. C'est aussi la suite d'une année de projets, de défis, de moments communs. **C'est d'abord naturellement un moment plutôt qu'un lieu.** L'important est bien ce que les scouts ont fait pendant le camp, plutôt que l'endroit où ils l'ont fait.

Le lieu, un outil pour le camp

C'est donc au staff et/ou aux scouts de **définir d'abord l'objectif du camp**. Ce choix déterminera évidemment les possibilités de lieux.

Il est intéressant de procéder en deux étapes.

Quel type de camp voulons-nous vivre ?

- découverte d'une région, rencontre d'autres personnes ou scouts
- nature (bois, rivières, grottes...)
- sportif, challenge, défi...
- technique...

Quelles sont les contraintes à respecter pour trouver l'endroit ?

- la proximité d'un village, d'une ville, d'un lieu, d'un musée...
- les caractéristiques géographiques, les paysages, les routes...

Tout cela déterminera une série de critères pour la recherche, la visite et le choix de l'endroit de camp.



Tu trouveras sur www.lesscouts.be des fiches à remplir lors des visites pour t'aider à choisir un endroit de camp (www.lesscouts.be > Télécharger > Camp).

- fiche de visite pour un bâtiment
- fiche de visite pour une prairie
- fiche de visite environnement
- fiche d'état des lieux
- contrat de location d'un endroit de camp : vivement conseillé pour éviter les mauvaises surprises !



S'organiser pour chercher

La recherche d'un endroit de camp, c'est tout d'abord une affaire de staff. Il faut pouvoir bien se sentir là où l'on donne le meilleur de soi-même dans l'animation.

Le conseil d'unité a un rôle important à jouer pour conseiller, guider et aider à trouver ce lieu. L'expérience de chacun permet d'éviter de répéter les mauvaises expériences et de faciliter la recherche.

En staff :

- Planifier les démarches.
- Lister les critères de sélection :
 - section
 - nombre de personnes à loger
 - composition du groupe (coéducation-mixité, scouts handicapés...)
 - besoins spécifiques au groupe (besoin d'espace, à proximité d'un hôpital pour soins médicaux...)
 - prix par personne

En conseil d'unité :

- Vérifier les différents critères de sélection.
- Concertation entre les sections.
Par exemple :
 - le choix d'une même région pour tous les camps afin que les parents n'aient pas à faire des kilomètres inutiles pour passer aux camps et faciliter les visites du staff d'unité dans chaque section ;
 - même si le papa de Michael peut acheminer le matos des camps, il n'a pas une semaine pour le faire...
 - Patrick-Antoine travaille à la SNCB, il a des GoPass gratuits : privilégions les transports par rails...

Comment trouver ?

Se présentent à toi deux types d'endroits : les cantonnements (tous les bâtiments en dur) et les endroits adaptés aux tentes.

Il suffit maintenant de procéder par étapes pour trouver l'endroit adapté :

1. Rechercher
2. Trier
3. Sélectionner
4. Planifier les visites
5. Visiter
6. Archiver
7. Choisir
8. Signer

1. Rechercher

Cibler les endroits qui répondent à vos critères de départ.

- La fédération conserve les renseignements des endroits qui lui sont signalés. Les autres organismes de mouvements de jeunesse doivent sans doute faire pareil.

- La Fédération Nationale des Patros, en collaboration avec notre fédération, a mis en place un outil de recherche, www.votrecamp.be.
- Des sites internet (www.lesscouts.be, www.tabou.be, site des propriétaires, site des unités/sections...). Attention, fais appel à ton sens critique et ta perspicacité : les informations trouvées via internet demandent à être vérifiées !
- Les adresses e-mail des animateurs d'unité de ton groupe d'unités ou celles des unités environnantes. Demande à ton animateur d'unité d'en parler à ses collègues : il peut les rencontrer mais tu peux aussi les contacter.
- L'école de la section Louveteaux de ton unité voisine, ou la plaine en bordure de la Lesse que ton ami Baptiste trouvait si géniale.
- Les agences de tourisme de la région choisie.
- Les administrations communales.
- Pour les camps ou week-ends en Flandre, le Centrum voor Jeugdtoerisme est incontournable. Il se charge sur simple coup de fil de vous trouver un endroit pour les dates demandées et le nombre de personnes renseignées (disponible aussi via www.cjt.be).
- Le site www.kampeercentra.be peut lui aussi s'avérer intéressant.

Camps à l'étranger

Attention : quelle que soit la section, on ne peut pas partir partout. Retrouve toutes les informations sur www.lesscouts.be > Organiser > Camps et activités > Scouter à l'étranger > Camps à l'étranger.

2. Trier

Plusieurs endroits sont susceptibles de satisfaire vos attentes.

C'est le moment d'évaluer la compatibilité entre l'endroit et l'animation que le staff proposera, concernant :

- le décor ;
- l'ambiance ;
- le thème de camp ;
- le programme d'animation.

Halte au surpeuplement ?

Durant les vacances, certaines contrées sont littéralement envahies par les camps scouts et autres mouvements de jeunesse. Et si on changeait un peu ?

Il y a encore de nombreux coins méconnus, notamment le long de la frontière française et chez nos voisins, où l'on peut même trouver des endroits à petit prix, voire gratuits.

3. Sélectionner

Si le nombre d'endroits est encore important, privilégie ceux qui ne sont pas trop éloignés les uns des autres, c'est plus simple pour les visites.

4. Planifier les visites

Tu as pu retenir avec ton staff quelques endroits à première vue très sympathiques qu'il faut visiter. Tu peux peut-être envisager de faire cette tournée avec les autres staffs, en unité.

Il est très important d'organiser cette expédition pour pouvoir en retirer le maximum.

- Vérifiez la disponibilité aux dates souhaitées.
- Fixez un rendez-vous avec le propriétaire.
- Prévoyez un pique-nique agréable et un moment de détente.
- Planifiez le trajet et le timing des visites en tenant compte :
 - des distances ;
 - de la disponibilité des propriétaires ;
 - de la durée des visites ;
 - du temps des pauses ;
 - d'une marge de temps pour les imprévisibles...

Quelques astuces

- Visiter les endroits de camp l'été quand ils sont occupés. Tu verras l'endroit habité et tu auras ainsi l'avis des collègues. N'oublie cependant pas que tu débarques en pleine vie de camp ; un peu de courtoisie sera nécessaire pour éviter de perturber son bon déroulement.
- A cette même période, il est possible de se poster à un endroit dominant pour repérer les drapeaux des différentes plaines. Tu peux également demander aux villageois.
- Un ancien staff peut rechercher un endroit pour le futur staff. C'est un moyen d'assurer une transition. S'il y a des changements, une fois toutes les informations transmises, le nouveau staff peut, par exemple, confirmer ou annuler une option prise sur un endroit de camp.
- Si vous n'avez pas l'occasion de visiter les endroits pendant les camps, demandez au propriétaire les coordonnées des locataires précédents. Et hop, un petit coup de téléphone !

Encore une bonne raison pour s'y prendre tôt dans la recherche : le prix du camp. Bien sûr, s'y prendre à temps pour chercher permet d'avoir plus de choix, mais cela permet aussi de ne pas te sentir acculé et devoir, en extrême urgence, prendre le premier gîte ou la première prairie que tu trouveras. Car il y a un danger : celui de payer le prix fort pour un endroit qui ne peut accepter tes scouts dans des conditions décentes. Non seulement tu pénalises ta section, mais tu pénalises aussi tous les autres groupes en légitimant la position du propriétaire indélicat, qui va continuer à demander le même prix élevé pour un endroit qui n'en vaut pas vraiment la peine.

5. Visiter

Utilise les fiches proposées pour la visite de l'endroit de camp (voir page 6).

Les questions essentielles à se poser pour la réussite de ton camp concernent :

- la sécurité
- l'hygiène
- l'environnement
- le confort

Quelques exemples :

- Y a-t-il un risque que les bâtiments soient occupés par le bétail juste avant votre camp et si oui les locaux seront-ils rendus propres (étable à peine vidée de son bétail...) ?
- Y a-t-il une route très proche ? Est-ce un réel danger (densité de circulation, sortie du cantonnement à même la rue...) ?
- Imaginons l'endroit sous la pluie, pendant 10 jours d'affilée... Est-ce faisable ? Y a-t-il assez de place ?
- L'installation électrique est-elle suffisante, conforme et sûre ?
- Y a-t-il une installation au gaz ? Est-elle conforme et sûre ? Si elle fonctionne avec des bonbonnes, celles-ci seront-elles remplies pour le camp (propane) ? Devez-vous apporter vos propres bonbonnes (butane) ?
- Les escaliers sont-ils solides et stables ? Ne sont-ils pas trop raides et trop étroits pour des enfants (ne ressemblent-ils pas trop à des échelles) ? Les rampes sont-elles robustes ?
- La toiture semble-t-elle en état ? Il est souvent utile de visiter son endroit de camp par temps de pluie, les inconvénients sont alors plus visibles.
- Sécurité des douches si elles existent (chauffe-bain dans la pièce de douche par exemple).
- Vérifier si les locaux sont agréés par les pompiers (normes de protection contre les incendies).
- Les sanitaires sont-ils en nombre suffisant et à la taille des enfants ?
- L'eau est-elle potable sur place ? Sinon à quelle distance en trouve-t-on ?
- Quelle est la gestion des déchets ? Faut-il faire le tri ? Comment ? La commune met-elle des sacs à disposition des mouvements de jeunesse ? Certaines communes imposent une taxe pour l'enlèvement des déchets. Renseignez-vous auprès du propriétaire et/ou de la commune pour avoir des informations précises. Remarque : certains endroits de camp se situent sur une autre commune que le domicile du propriétaire. Assurez-vous donc que les informations données par le propriétaire soient valables pour votre camp.
- Si le propriétaire s'est engagé à réaliser des travaux d'aménagement indispensables, en avez-vous une preuve écrite (dans le contrat de location par exemple) ?

- Quel est le prix exact à payer ? Est-ce un forfait ou un prix par occupant ? Par jour, par nuit ou pour la période ? Avez-vous bien versé un acompte avec reçu ? Qu'est-ce qui est compris dans le prix ? Les charges (eau, gaz, électricité...) sont-elles comprises ? Attention aussi aux taxes de séjour qui pourraient vous être réclamées après votre camp (renseignements auprès de la commune).
- Y a-t-il durant votre séjour des activités prévues par le village qui pourraient empêcher vos scouts de dormir (fêtes, semaine du rock, foire au bétail...) ?
- L'accès au bois est-il autorisé pour les jeux ? Se renseigner auprès du garde forestier.
- Avez-vous un accès aisé à un téléphone pour les cas d'urgence ?
- Avez-vous bien établi un contrat écrit (voir document modèle téléchargeable sur www.lesscouts.be > Télécharger > Camp) ?

Des outils utiles pour les visites

- les fiches de visite
- de quoi prendre des notes
- un appareil photo
- une caméra vidéo
- un GSM, les coordonnées des propriétaires, des guides de cantonnement
- une carte détaillée de la région
- des exemplaires de contrat de location

6. Archiver

Gardez toutes ces infos car elles seront toujours utiles pour vous ou pour les autres. Pensez au moyen le plus adapté pour garder ces informations : une farde, un site internet, une base de données... que vous mettrez en commun avec votre unité, les unités voisines et la fédération.

Vous pouvez aussi partager vos informations là où vous les avez trouvées (guide des cantonnements, site internet...) pour compléter ou modifier les informations qui s'y trouvent.

7. Choisir

Il est temps de comparer les différents endroits restants pour faire un choix.

Accordez de l'importance aux critères vitaux : la sécurité, l'hygiène et la propreté, le confort, le prix. Vous y engagez votre responsabilité et la santé des scouts qui vous sont confiés.

Etablissez un tableau comparatif à l'aide de différents critères.

Critères communs

- sécurité
- hygiène et propreté
- confort
- prix

Les critères pour un gîte

- le nombre de pièces
- la taille des pièces
- l'accès facile
- l'éloignement des routes dangereuses

Les critères pour une prairie

- la proximité d'un point d'eau
- la possibilité d'avoir de l'ombre
- l'accès aisé mais discret
- l'état du sol
- la possibilité d'avoir du bois (pour les constructions et pour les feux)

Sans oublier un élément importantissime : le camp que vous voulez vivre !

Si plusieurs endroits se dégagent, n'oubliez pas de bien garder ceux que vous ne prendrez pas : pourquoi ne pas en réserver un pour l'année prochaine ?

Un label pour les endroits de camp

En 2011, la Région wallonne a créé le label **Atout Camps**. Son but : s'assurer que les endroits de camp sont bien adaptés à l'accueil de groupes de jeunes (notamment en termes de sécurité, d'hygiène et d'équipement). Un véritable gage de qualité !



8. Signer

Attention, c'est une étape très importante aussi : **prenez le temps de bien lire tout le contrat**, de poser vos questions en cas d'incompréhension et de demander toutes les précisions. Il peut être envisagé d'ajouter certaines clauses au contrat, notamment si le propriétaire s'engage à réaliser des travaux. Ne doute pas de toi et n'hésite pas à exiger ce qui te semble nécessaire ou à négocier le montant du loyer et des charges.

Un contrat de location est téléchargeable sur www.lesscouts.be > Télécharger > Camp.

Ne perdez pas de vue que le contrat pourra vous servir de preuve légale au cas où vous auriez à faire valoir vos droits. Les deux parties propriétaire/bailleur - locataire peuvent conclure toutes sortes de conventions tant qu'elles restent dans le cadre de la loi. Il est de l'intérêt des deux parties de **formaliser les termes du contrat par écrit** pour avoir une base, une trace en cas de conflit, désaccord, litige... Le contrat de location type proposé par la fédération a été rédigé par un avocat. Il reprend les principales informations nécessaires pour la location d'un endroit de camp.

RAPPEL

Lors de la signature du contrat, il faut bien fixer le montant de la location, l'acompte éventuel, les dates de location. Il faut aussi le rédiger en deux exemplaires strictement identiques sur le fond et signés par les deux parties. Chaque partie repart avec sa copie.

Les éléments à ne pas oublier

- la période (jour, date, heure)
- la description de l'endroit
- les différents engagements du propriétaire (réparation...)
- le prix de la location, de l'acompte versé, des charges, de l'enlèvement des déchets et de l'éventuelle taxe de séjour
- le paiement d'une indemnité si le lieu d'hébergement était loué deux fois
- la remise en état des lieux

En cas de désistement

Personne n'est à l'abri d'un problème inopiné qui empêche le déroulement du camp. Si cela arrive, il est préférable de :

- avertir le propriétaire le plus tôt possible ;
- chercher des remplaçants via des petites annonces, des copains ;
- laisser l'acompte au propriétaire.

Lors du paiement du loyer et des charges au propriétaire, si tu paies en liquide, n'oublie pas de toujours demander un reçu (même une note manuscrite signée par le propriétaire suffit).

4. Utiliser

Il est important de prévoir l'utilisation de chaque endroit, en fonction des moments et activités du camp.

Les utilisations fréquentes

- le dortoir des scouts
- le dortoir des animateurs et intendants
- le lieu de repas
- le lieu de rassemblement habituel
- le coin pour le matériel, accessible à tous
- le coin des veillées
- un lieu de recueillement ou d'isolement personnel
- une prairie pour les jeux de plaines

Les moments exceptionnels

- un endroit propice pour la *Promesse* ou le *Message au Peuple Libre*
- un cadre pour la totémisation
- un endroit pour les jeux de soirée

Un lieu, un nom

En fonction du thème de camp, il est possible de trouver un nom à chaque lieu. C'est plus sympa de se retrouver dans le saloon ou la planète bon-nebouf... que le réfectoire. Des panneaux peuvent alors être réalisés par les scouts.

Repérage post-choix

Quelque temps avant le camp, il est intéressant d'aller jeter un petit coup d'œil à la prairie ou au local qui a été loué pour vérifier une série d'aspects.

- Le bien loué l'est toujours (un coup de téléphone, pour être sûr).
- Les travaux prévus ont bien été réalisés.
- Les prairies disponibles pour différents jeux sont toujours bien accessibles.
- Les petits commerces tout proches sont toujours là et ouvriront leurs portes.

Peut-être que le boulanger peut venir livrer le pain à votre endroit de camp ? Le maraîcher peut-il vous proposer un bon prix ? Profitez de ce moment pour vous présenter et aller à la rencontre de vos futurs voisins !



2 Camp d'unité



Partir tous ensemble au camp, une belle expérience !

Equilibre

Un camp en unité, c'est profiter de ce mélange, de ce contact entre les sections pour :

- Découvrir les moments forts des autres sections (*Message au peuple libre, Promesse, Engagement...*).
- Permettre un échange entre les scouts (par exemple, pour calmer la peur éventuelle de certains louveteaux de passer chez les éclaireurs).
- Vivre de bons moments de fête en unité (veillée, grands jeux...).
- Vivre des activités en sections séparées puis échanger les impressions de chacun.
- Manifester le fait que, des baladins aux pionniers, on vit le même scoutisme.

Un camp en unité, c'est faire encore plus attention à certains aspects comme :

- Varier les moments d'animation en faisant en sorte que toutes les activités soient adaptées à chacun.
- Le besoin de chaque scout de se trouver une place en tant qu'individu.
- Garder la spécificité de chaque section (comme les cadres imaginaires).
- Gérer les tensions entre scouts mais aussi entre animateurs.
- Vivre des projets au sein de chaque section sans être freiné par l'ensemble du groupe.
- L'envie des animateurs de se retrouver souvent ensemble au risque de délaisser un peu leur section.



Logistique

D'une part, on y gagne puisqu'il n'y a qu'un endroit à chercher. Mais d'autre part, cet endroit doit pouvoir accueillir aussi bien des baladins que des pionniers. Un beau défi donc.

D'autres avantages sont l'utilisation de matériel commun (notamment pour l'intendance) et le transport du matériel et des scouts. Mais cela implique la nécessité d'avoir du matériel ad hoc et de trouver des cuistots capables de cuisiner pour un très grand nombre.

Préparation

La préparation d'un camp en unité diffère peu d'un camp en section. Les étapes de préparation sont les mêmes avec les aspects spécifiques suivants :

- Chercher le lieu encore plus longtemps à l'avance.
- Se mettre d'accord en conseil d'unité sur les aspects pratiques communs (intendance, toilettes, horaire...) et les orientations d'animation (thème commun, histoires communes, règles de vie...).
- Etablir le timing des moments d'animation (moments communs, moments en section et moments à deux ou trois sections).
- Déterminer un coordinateur général (l'animateur d'unité ou une autre personne) qui veillera à ce que chaque section respecte bien les orientations et les dispositions prises.
- Faire le point plusieurs fois pendant le camp et apporter des changements si nécessaire.
- Evaluer l'ensemble du processus et mettre en patrimoine les réussites et les constats.

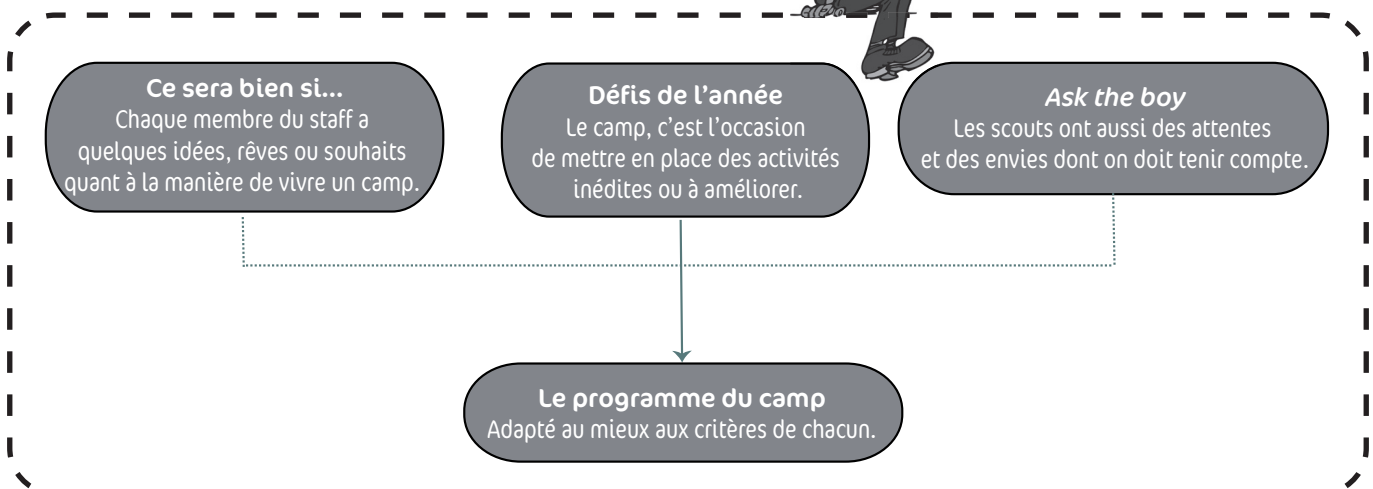
3 Objectifs du camp

En plus des grandes idées, de la ligne directrice qui guide la préparation du camp et le choix des activités, il y a les défis, des actions scoutes à améliorer ou à mettre en place dans sa section.

Les défis de cette année

Quelques exemples :

- **La pratique du conseil** : un lieu où chaque scout apprend à être acteur de choix pour le groupe.
- **La pratique du projet** : un type d'activité qui laisse beaucoup d'espace aux scouts.
- **Le bivouac** : un moment régulier pour permettre à chacun de faire le point sur ce qu'il découvre.
- **L'implication des scouts dans la préparation ainsi que la gestion commune et quotidienne du camp.**
- **L'éducation aux valeurs de la Loi scout.**
- L'accompagnement des **petits groupes** et la formation de leurs responsables.
- L'**animation variée** des soirées.
- L'**animation spirituelle.**
- L'utilisation plus active du **cadre imaginaire.**
- **La relation avec les parents** : avant le camp, au moment du départ et lors du retour.
- etc.



Un moment privilégié pour souder le groupe

Comment profiter du camp pour (re)souder une patrouille ?

D'abord, en faisant en sorte que la **patrouille soit vraiment un lieu privilégié pour passer de bons moments**. Un groupe de quelques ados de 12 à 16 ans qui doivent se débrouiller pour la popotte, le rangement, le dodo, des jeux...

En plus de l'ambiance générale à mettre en place, on peut être attentif aux éléments suivants :

- **Faire en sorte que les patrouilles se créent une identité**, via un cri de ralliement spécial camp, une chanson, un petit jeu propre à chaque patrouille pour les temps libres...
- **Privilégier les activités fun en patrouille** comme une descente en kayak, un parcours VTT, une nuit d'observation avec un garde forestier, une visite...
- **Eviter de multiplier les jeux de compétition** entre patrouilles car une patrouille perdante risque de se déchirer suite à l'énervement.
- **Permettre des moments pendant lesquels on n'est pas obligé d'être en patrouille**.

Doit-on recomposer une ou plusieurs patrouilles peu nombreuses ?

Faut-il privilégier l'égalité numérique entre les patrouilles ou la continuité de la vie de la patrouille malgré l'absence de certains ?

A priori, **rien ne dit que les patrouilles doivent être composées du même nombre d'éclaireurs**. Si cela pose un problème pour un jeu, il suffit de le vivre par équipes (à faire pour le jeu) plutôt que par patrouilles. Ce sont donc plutôt les aspects pratiques et logistiques qu'il va falloir changer et non la patrouille.



4 Le budget

L'argent... Pas toujours très gai de devoir s'en préoccuper, mais quelques outils et conseils permettent de gérer les finances sans trop de difficultés ni prise de tête.

Le budget du camp est spécifique

Les finances du camp font l'objet d'un budget et de comptes séparés de ceux de l'année : il suffit de retirer du budget général l'argent que l'on alloue éventuellement au camp (bénéfices d'une fête d'unité ou d'activités spéciales qu'on a décidé de consacrer au camp) et que, lors du retour, on ajoute l'éventuel bénéfice réalisé, ou que l'on décide de rembourser aux parents.

Voici les informations pour déterminer le budget du camp et tenir les comptes :

Combien va coûter le camp ? C'est la question essentielle, pour :

- fixer le prix du camp ;
- évaluer nos dépenses et pouvoir les ajuster (choix d'un endroit de camp plus ou moins cher, investissement matériel avancé ou reculé, etc.).

Dans un premier temps, il faut **estimer le budget en regroupant tous les éléments qui entrent dans nos comptes**. Ensuite, il faut **ajuster ce budget en indiquant les montants réels** des sorties et rentrées d'argent.



Le budget estimé

Dépenses et recettes

Il est nécessaire de **prévoir les dépenses et les recettes liées au camp** et de les détailler le plus précisément possible.

Pour t'aider, tu trouveras sur www.lesscouts.be des tableaux permettant d'établir le budget du camp (www.lesscouts.be > Télécharger > Camp).



Equilibrer le budget

- L'idéal, bien sûr, est que les **recettes soient égales ou plus importantes que les dépenses**. Bref, que le budget soit en équilibre ou qu'il y ait un petit bénéfice, sans être un trésor de guerre.
- **Certaines dépenses du camp peuvent être imputées au budget de l'année** ou au budget général de la section. Le matériel pour bricoler ou les nouvelles tentes de cette année vont resservir pendant l'année par exemple.
- **Toute perte ou bénéfice doit être analysé**. Une perte est-elle due à des dépenses mal gérées ou bien à une activité spéciale géniale qu'on s'est offerte sur place, parce que l'occasion s'y prêtait ? Un bénéfice est-il dû à une bonne gestion des finances ou bien à des restrictions trop importantes, par exemple la location d'un gîte pas terrible ou une alimentation de moindre qualité ?

Calculer le prix du camp

Le prix demandé aux parents pour la participation au camp aurait pu ne pas être repris dans la liste des recettes. On pourrait en effet calculer ce prix en prenant la différence entre les recettes et les dépenses. Et hop, budget équilibré !

Et si l'écart est important ? Si les dépenses sont plus grandes que les recettes ? Ce sont les parents qui doivent supporter la différence ?

Le prix du camp doit donc être calculé de la manière la plus juste possible. Les dépenses effectuées tiendront compte de cette exigence.

Les animateurs et les intendants doivent-ils payer leur camp ?

Un calcul rapide nous permet de dire que s'ils ne payent rien, le prix du camp des scouts va augmenter de 20% (un camp qui coûterait 75€ reviendrait finalement à 90€). Doit-on alors faire des économies ailleurs ?

Attention, les animateurs et les intendants sont bénévoles et donnent, comme on dit, du temps, du talent et du cœur. **Mais n'est-il pas plus juste et plus clair que chacun participe aux frais du camp ?** Il faut toutefois veiller à ce que toutes les dépenses nécessaires au camp et engagées par les animateurs et intendants leur soient dûment remboursées. Par contre, **les dépenses liées à l'achat de cigarettes, boissons, extra pour la soirée entre animateurs, restent à la charge des animateurs.**

Ces questions épineuses doivent être discutées avant le camp, et avec chaque participant. S'accorder en unité paraît aussi judicieux et plus correct.

L'argent ne doit cependant pas être un frein à la participation, la solidarité doit donc aussi jouer !

Le budget réel

Il faut, au fur et à mesure des entrées et des sorties réelles d'argent, ajuster le budget estimé.

Tenir ce budget à l'œil très régulièrement permet de ne pas avoir de mauvaise surprise au bout du compte : certaines dépenses peuvent être plus importantes que prévues, certaines rentrées d'argent peuvent ne jamais venir. Il faudra parfois ajuster d'autres postes de budget pour garder l'équilibre. Ce qui peut avoir des conséquences sur le programme d'animation et de vie au camp.

Le budget final ne sera obtenu qu'à la fin du camp, une fois que toutes les dépenses et recettes estimées auront été réalisées. C'est alors qu'on pourra déterminer résultat, bénéfice, perte ou équilibre et les reporter dans le budget général de la section.

UN BON PLAN

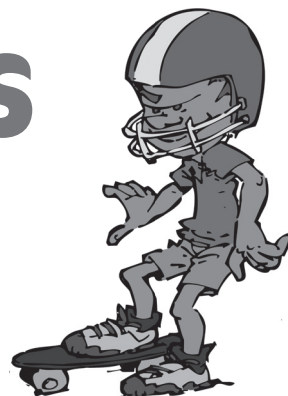
Un cahier de comptes et budget impeccable, tenu tout au long de l'année. Ces cahiers, gardés précieusement, sont des sources d'informations incroyables pour l'estimation des budgets futurs !

Plus d'informations dans le cahier *Les finances de l'unité*, téléchargeable sur www.lesscouts.be > Télécharger > Farde de l'animateur.



5 Les transports

Les transports peuvent représenter un coût important pour le camp. Y réfléchir à l'avance permet de trouver de bonnes idées et économiser sur le budget !



En général

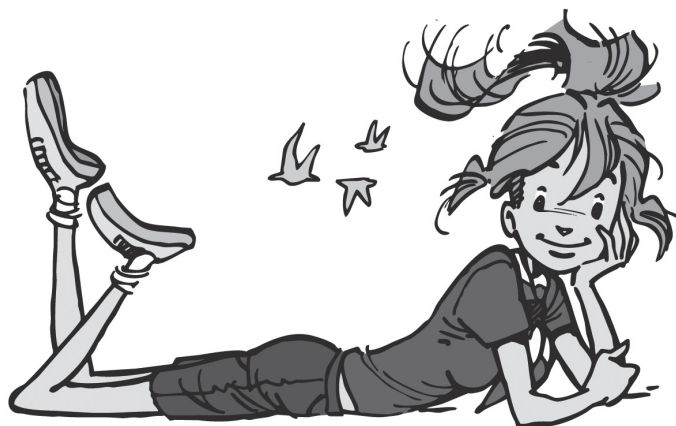
- Pour les transports de début et de fin de camp, **pense à choisir des dates qui conviennent à tous** :
 - N'oblige pas les parents à devoir prendre congé ou à renoncer au trajet.
 - Le chauffeur du camion prêté par la commune ne sera, lui, disponible que pendant les jours ouvrables.
- **Méfie-toi des jours de grande affluence sur les routes.**
- **Repère le trajet** et communique un itinéraire clair à tous ; si possible, flèche le parcours.
- Pour les longs trajets, **prévois des pauses**, en t'inspirant, au minimum, de ce qui est imposé aux chauffeurs de car (qui sont des professionnels et des habitués de la route). Le site de l'Institut belge de la sécurité routière regorge de conseils à ce sujet.
- Assure-toi que **tous les chauffeurs ont leur permis**, sont aptes à conduire et que leur véhicule est en ordre (assurance, bon état de fonctionnement).
- Sache que « **Les dommages causés au matériel loué, prêté, confié ou mis à disposition (y compris des véhicules automoteurs) ne sont pas couverts par l'assurance, sauf en cas d'incendie.** » C'est le cas pour l'animateur ou le cuistot qui utilise sa voiture, le papa qui transporte le matériel avec sa remorque... Il est possible d'obtenir une assurance complémentaire. Plus d'informations en page 71.

En voiture

- Il peut être intéressant de demander aux parents de conduire et venir rechercher leurs enfants au camp. Il s'agit d'une économie dans le budget du camp. **Veillez au covoiturage !**
- Si tu dois rembourser des frais de voiture, voici une idée de ce qui est donné dans une organisation comme la nôtre, en moyenne et tout compris, par kilomètre : 0,33€. Le choix peut aussi être fait de ne rembourser que les frais de carburant. Il est sans doute judicieux d'aborder ce problème, parfois délicat, avant le camp, notamment avec les intendants qui utilisent leur véhicule.
- N'oublie pas toutes les **consignes de sécurité** : ceinture bouclée, pas plus de passagers que de sièges...
- Protégeons nos voitures pendant les camps d'été ! Il est désormais possible de souscrire, via la fédération, une assurance tous risques matériels pour les véhicules automoteurs utilisés dans le cadre des camps d'été (voir page 71).

Ne conduis pas fatigué !

Surtout en fin de camp et lors du trajet du retour... Tes réflexes ne sont plus aiguisés, tu t'assoupis plus vite, la notion du danger diminue. Fais en sorte de dormir suffisamment pendant le camp.



En camionnette

- Toutes les règles de sécurité sont encore de mise. Veille aussi à **ne pas surcharger la camionnette** ni en passagers, ni en matériel. Choisis des conducteurs plus aguerris : conduire une camionnette, ce n'est pas la même chose qu'une voiture...
- Renseigne-toi bien auprès des loueurs de camionnette : non seulement au niveau du prix, mais surtout au niveau de toutes les **conditions de la location** (restrictions au niveau des conducteurs, des pays visités, possibilité de coûts supplémentaires, etc.).

La fédération a conclu un accord avec Europcar. Celui-ci accorde quelques avantages pour toute location :

- Les conducteurs peuvent avoir 21 ans, avec un an de conduite.
- Il faut déclarer les autres conducteurs mais ils ne doivent pas payer de supplément (seules ces personnes peuvent conduire le véhicule).
- Les animateurs ne paient pas de caution. Il y a juste le prépaiement et le carburant à leur charge.

Cette convention est accessible à tous les membres ainsi qu'à leurs parents pour un usage dans le cadre d'une activité scoutie comme pour un usage privé. Pour bénéficier de ces conditions, il faut être en possession d'un voucher fourni par la fédération.

Renseigne-toi au service Accueil et support (02.508.12.00 ou lesscouts@lesscouts.be) pour connaître toutes les conditions de cette offre et pour obtenir le voucher. Sache qu'il y a des restrictions pour certains pays, notamment pour l'Italie (le locataire est totalement responsable en cas de vol ou de disparition de certains véhicules ; aucun modèle du type Mercedes, Audi, BMW n'est autorisé).

L'utilisation de véhicules loués n'est autorisée que dans certains pays européens. Il faut donc toujours vérifier auprès de l'agent Europcar que les pays traversés sont bien autorisés.

En car

- Le car est un moyen de transport souvent utilisé pour des **trajets plus longs**.
- **Vérifie que tout le matériel peut être pris en charge** par la compagnie de cars.
- N'hésite pas à **demandeur des offres de prix à plusieurs compagnies** ; la différence de prix d'une à l'autre est parfois importante. Attention : **la sécurité reste un critère incontournable** (aménagement du car, nombre de chauffeurs, itinéraire proposé, temps de conduite, etc.).
- Le voyage en car est sans doute le moyen le plus coûteux. Une astuce est de **partager le car** (partir à plusieurs ou proposer à d'autres de combler les voyages "à vide" de votre car).
- **Encore une fois, l'IBSR peut vous aider** : il a publié une brochure intéressante qui permet de choisir et commander un autocar, et de voyager en toute sécurité, *Voyage en autocar, ensemble ; faisons de la sécurité notre priorité* (disponible auprès de l'IBSR ou téléchargeable sur leur site).
- Sache encore qu'**en France, certains jours de grande affluence pendant l'été, le transport d'enfants par car est interdit**. Pour connaître les dates, consulte le site de Bison Futé.



Extrait de la brochure de l'IBSR

« J'invite le chauffeur à prendre son temps de repos légal (et je ne l'empêche pas de faire des pauses supplémentaires s'il en ressent le besoin), même en cas de retard. Tout le monde peut en profiter pour se dégourdir les jambes. »

La législation relative aux temps de conduite et de repos des chauffeurs d'autocars est applicable dans tous les pays européens. En voici deux grandes lignes :

- Un conducteur peut rouler 9 heures par jour au maximum. Il peut aller 2 fois par semaine jusqu'à 10 heures.
- Il peut rouler maximum 4h30 d'affilée, puis il est obligé de prendre 3/4 d'heure de repos. S'il préfère, il peut étaler 3 fois 1/4 d'heure de repos sur 5h15.

En bus

Ce moyen de transport peut être notamment utile pour les trajets pendant le camp.

Un bon plan, Arc-en-Ciel

Diminuer les frais de déplacement des enfants, c'est augmenter leurs activités de loisirs. Tel est le leitmotiv d'Arc-en-Ciel qui continue l'opération transport à prix réduit démarrée en 1988. Le système mis au point avec le TEC est simple : Arc-en-Ciel achète les cartes à un prix réduit et les revend à ce même prix aux associations qui en font la demande.

Pour plus d'informations, contactez Arc-en-Ciel.

Il est également possible de réserver des bus (s'adresser aux sociétés TEC-Liège-Verviers, TEC-Charleroi, TEC-Namur, TEC-Hainaut, TEC-Brabant wallon).

La STIB, quant à elle, propose des tarifs de groupe.



En train

Les formules sont multiples et diverses. **Renseigne-toi auprès de la SNCB pour trouver la meilleure solution** : elle dépendra du nombre de passagers, de leur âge, des points de départ et d'arrivée, du kilométrage, du jour du voyage, etc. Il existe des brochures tarifaires (les "guides du voyageur") reprenant les possibilités de billets, pass et cartes. Elles sont disponibles sur le site internet, ainsi qu'un outil de calcul du coût du voyage.

Vous pouvez aussi vous adresser aux bureaux de renseignements des gares.

Il est prudent de s'y prendre plusieurs jours à l'avance pour obtenir les formules les plus avantageuses. Les réservations se font toujours dans la limite des places disponibles.

BAGAGES INDÉSIRABLES

Pour chaque moyen de transport, assure-toi que le convoi des bagages est possible, tant en quantité qu'en qualité. Il n'est peut-être pas possible, avec certaines formules, de voyager dans le train avec les vélos.

Méfie-toi aussi des frontières, douanes et aéroports : tu ne peux pas passer avec n'importe quoi d'une frontière à l'autre... Sache aussi que les aéroports sont de plus en plus stricts en ce qui concerne les bagages à main : pas d'objets dangereux (ciseaux, canif, lime à ongle, etc.).



6 Intendance

Qu'est-ce qu'on va manger au camp ? Qui va préparer les repas, les menus, faire les courses ? Comment choisir les intendants ? Quel est leur rôle ? Comment faire des repas des moments agréables et offrir à nos scouts une alimentation équilibrée ? L'intendance est un point primordial et parfois délicat du camp. Santé, bien-être, énergie, l'alimentation contribue à la qualité de l'animation.

Les missions des intendants

Que demande-t-on aux intendants ?

Les tâches de base de l'intendance sont :

- composer les menus ;
- préparer le matériel de cuisine ;
- faire les courses ;
- préparer les repas ;
- gérer le budget intendance.

Bien sûr, il arrive que les intendants que nous avons choisis ou trouvés n'aient pas les compétences ni le temps de prendre en charge toutes ces tâches. Le staff établit avec eux celles qu'ils remplissent effectivement et organise la prise en charge des autres tâches.

Une qualité essentielle cependant : aimer cuisiner !

- Ils doivent être autonomes, disponibles et être bien intégrés à la vie du camp.
- Pour des cuistots débutants, on peut imaginer une préparation pour donner quelques notions, trucs et astuces. Cependant, pour une intendance de ribambelle ou de meute, il est impératif qu'il y ait au moins un cuistot expérimenté.
- Une astuce ? Prendre des notes dans un carnet d'intendance et archiver d'année en année les menus intéressants, les recettes faciles, les proportions moyennes, les coûts, etc.
- La prise en charge, même partiellement, de la vie quotidienne par les scouts fait partie de notre proposition éducative.

Voiture et permis de conduire, deux critères nécessaires pour l'engagement d'un cuistot ? Pas vraiment ! Le staff et l'intendance peuvent s'organiser pour qu'un maximum de courses soient faites avant. Et profiter des petits magasins tout proches, des livraisons gratuites du boulanger et du boucher. Un vélo (avec remorque ?) peut être utile.

Des cuistots responsables

Bien qu'ils n'animent pas, les intendants sont soumis aux mêmes règles qu'un animateur et s'engagent à respecter le code qualité de l'animation scout. Par ex. : intendants comme animateurs doivent être en mesure d'animer ou d'assumer leurs fonctions 24h/24.

- Chez les Eclaireurs, les intendants peuvent par exemple proposer aux patrouilles des ingrédients et leurs divers menus possibles à partir de ces ingrédients et agir comme personnes ressources.
- Lors des camps sous tentes, les intendants peuvent prendre en charge la préparation de plusieurs repas pour soulager les scouts dans des moments plus difficiles : lors des constructions, au retour du hike, lorsque la météo est très mauvaise.
- Lors de camps en petit groupe ou pour des week-ends, on peut imaginer fonctionner sans cuistot, même avec des baladins ou des louveteaux. La cuisine sera prise en charge par les animateurs, avec ou sans les scouts : il faudra en tenir compte dans le programme et l'organisation du camp.

Qui choisir ?

Les personnes potentielles sont nombreuses et diverses :

- amis ;
- ancien animateur ;
- animateur d'une autre section ou d'une autre unité ;
- copain-copine ;
- parents.

Peu importe que ce soit un copain, parent ou ancien, la bonne ambiance du camp sera liée à la relation que nous avons avec cette personne : si l'on se fait confiance, qu'on a dit et préparé les choses avant, on a toutes les chances que cela se passe bien !

Il faudra donc bien préparer nos cuistots, tant au niveau de leur responsabilité qu'au niveau de leur intégration dans la section et leurs relations avec le staff et les scouts.

Préparer les intendants

Même si les intendants prennent toutes les tâches en charge, on ne peut se passer d'une **réunion de coordination et de préparation avec le staff**, voire avec les scouts.

Il y a par exemple toute une série d'informations qu'il est vraiment utile de leur donner concernant :

- la proximité des commerces et les heures d'ouverture ;
- les fermes vendant leurs produits (œufs, lait, fruits, légumes, viande, etc.) ;
- un marché ou des commerçants itinérants ;
- les livraisons au camp sont-elles possibles ? Quels horaires et quels tarifs ?
- la disposition des lieux dans le camp ;
- le matériel dont ils disposeront et les aménagements prévus.

Dans ce cadre, il paraît intéressant que **les intendants visitent l'endroit de camp** (par exemple, lors de votre dernier repérage avant le camp). Et qu'ils **préparent le matériel d'intendance avec les animateurs et les scouts**.

D'autres informations s'avèrent nécessaires :

- l'implication des scouts dans le choix des menus, dans la préparation des repas ;
- l'accès à la cuisine, distribution du repas, charges ;
- la participation ou non des cuistots aux animations, leurs implications dans des activités ;
- leur aide pour la logistique et les transports ;
- la vie au quotidien avec les scouts et les animateurs.

Ces questions doivent être posées avant le camp. Il ne faut sans doute pas y répondre de manière stricte et définitive. Le tout est d'être bien conscient de l'implication de nos cuistots dans la vie du camp, la bonne ambiance de celui-ci en dépend grandement. **Durant le séjour, les animateurs ne doivent pas oublier de dialoguer et évaluer régulièrement avec les intendants.**

Attention : penser à mentionner les intendants à la fédération. **Il est impératif qu'ils soient correctement assurés.**

Un dernier bon plan pour nos cuistots : une petite formation "prévention incendie" ? Formations à la Croix-Rouge : information au n° de téléphone 105.

Cuisine tabou ?

Les cuistots doivent pouvoir préparer les repas tranquillement et en toute sécurité, mais doivent-ils pour autant couper une pièce du reste du camp ? Le système des feux, vous connaissez ? Trois drapeaux ou affichettes de trois couleurs (vert, orange et rouge) sont mis à la disposition des intendants. Ils les affichent selon les moments.

- **Vert** : ok, moment calme, tout le monde est le bienvenu dans la cuisine.
- **Orange** : moment de préparation plus intense, la porte est ouverte mais en cas de besoin uniquement.
- **Rouge** : coup de feu, merci de ne pas venir pour le moment.



Comment gérer les repas ?

Pour recharger les batteries, pour remonter le moral des troupes, **bien manger est essentiel**. Il faut donc veiller à ce que les repas soient de qualité et en quantité. Mais le repas, ce n'est pas seulement se nourrir, c'est aussi un **temps convivial, agréable et même d'apprentissage**.

Une table d'hôtes

Quelques dispositions simples pour que le repas soit confortable :

- **Être bien assis et correctement installé.**
- **Manger en petit groupe.**
- **Se trouver à l'ombre.**
- **Manger dans le calme.**
- **Veiller à la présentation des repas.**
- **Avoir tout à portée de main pour ne pas devoir courir.**
- **Se laver les mains avant le repas.**
- **Se souhaiter bon appétit, par un chant par exemple.**
- **Manger tous ensemble, en attendant les retardataires et en faisant en sorte que les cuistots aient leur place à table, puisqu'ils font partie du groupe.**
- **Animateurs et cuistots se répartissent parmi les scouts.**
- **Veiller à la distribution des repas.**
- **Laisser les scouts se servir eux-mêmes, en insistant sur le fait que l'on peut se resservir.**
- **Respecter l'appétit de chacun.**
- **Ne pas jouer avec la nourriture.**

N'oublie pas la prière et finis ton assiette

La prière du repas est une tradition parmi d'autres. **Et comme toute tradition, elle ne doit persister que si elle a un sens pour tout le monde**. Il arrive très souvent que des scouts, même les aînés, ne sachent même pas le contenu de ce qu'ils viennent de chanter. Pourtant, un moment de communion est important en début de repas, un moment formel, court et gai entre copains. Il faut bien sûr permettre, à ceux qui le souhaitent, de faire une prière.

Des mots qui ont un sens pour tous :

- remercier les cuistots ;
- un petit texte, une pensée, une anecdote ;
- une pensée pour quelqu'un ;
- un chant pour se souhaiter bon appétit ;
- un temps de silence.

Une seconde coutume est évidemment l'adage "chez les scouts, on mange de tout, termine ton assiette". Il est clair que l'éducation au goût fait aussi partie de notre ambition, c'est une composante de l'éducation à la santé. Nos camps sont donc aussi un lieu de **découverte alimentaire**. On essaye, donc, qu'ils mangent de tout, même en petite quantité. **Sans insister lourdement : on n'est pas là pour les torturer !**

Le tout est que **l'alimentation soit équilibrée** et cet équilibre s'obtient sur plusieurs jours. Un scout qui ne mange pas d'un aliment ou qui chipote sur un repas, ce n'est pas dramatique. Certains ont parfois aussi un peu de mal à se faire à ces nouvelles habitudes alimentaires, à côté d'un nouveau lieu de vie, de nouvelles activités, loin de la maison et du confort. Le tout est de ne pas tomber dans le piège de la tartine de choco à tous les repas !

La cuisine du camp, des découvertes à la clé !

Il est préférable de faire découvrir, peu à peu, ces saveurs, goûts et sensations. Et pourquoi pas au sein d'un jeu, de la confection d'un repas avec les intendants, dans un cadre imaginaire qui met à l'honneur un nouveau légume.



Une alimentation de qualité

Elaborer les menus

Intendants et animateurs pourront faire le choix d'une alimentation particulière : **privilégier les produits frais, les découvertes gustatives, l'originalité** (si on oubliait le saucisse-compote-purée ?), etc.

- Improviser selon les produits du marché ou de la ferme du coin.
- S'adapter aux contraintes matérielles (changement de programme, denrées fraîches non disponibles, rations, etc.).
- Veiller aux conditions de conservation des aliments.
- Tenir compte des habitudes alimentaires de chacun (interdits alimentaires religieux, régimes, allergies, végétarien ou végétalien, et même les « *Moi, j'aime pas le chou !* »).

Des menus équilibrés

- **Trois repas par jour.**
- **Une, voire deux collations par jour** (particulièrement importantes pour les plus jeunes), **accompagnées de boisson.**
- **De l'eau disponible en permanence** et, si possible, des petits en-cas (fruits, yaourts, surtout pour les ados).
- Dans tous les cas, **privilégier l'eau aux boissons sucrées**, limonades et sirops. Des jus de fruits, sans sucre ajouté.
- Proposer des **féculents** (pommes de terre, pâtes, pain...) à tous les repas.
- Proposer des **fruits et/ou des légumes**, frais de préférence, au moins trois fois par jour.
- Privilégier les **produits frais** aux conserves.
- **Varié les modes de cuisson** (poêler, griller, étuver, etc.).
- **Présenter une seule fois par jour de la viande ou du poisson ou de la volaille ou un œuf.** La fréquence idéale sur sept jours : deux fois du poisson, une fois de la viande rouge, une fois de la viande blanche, une fois de la volaille, une fois des œufs, une fois de la viande hachée.
- Collations et desserts peuvent être composés de **fruits, produits laitiers** ou de féculents, en veillant à les **alterner.**
- **Faire attention à l'assaisonnement** : privilégier les épices au sel ! Assaisonner un minimum et laisser à chacun la possibilité d'ajouter des épices à son goût.
- **Eviter les repas lourds et conséquents le soir** : ils empêchent une bonne digestion, rendent l'endormissement et le sommeil difficiles.
- **Veiller à respecter une quantité moyenne d'aliments** pour assurer une alimentation équilibrée.

Faire les courses

Dans les grands magasins :

- les denrées non périssables ;
- éviter les heures d'affluence, le week-end ;
- penser à passer commande à l'avance.

Chez les producteurs locaux et les petits commerces du village, ainsi que les magasins de commerce équitables (Oxfam, etc.) :

- **Le boucher et le boulanger du village** : les rencontrer un peu avant le camp pour se présenter et leur donner quelques informations (nombre de personnes, consommation moyenne) : ils en ont besoin pour prévoir leurs stocks.
- **Pour le lait, les œufs, les légumes et les fruits, certains fermiers vendent volontiers leurs surplus.** En profiter pour leur demander une petite visite.

Subsides pour l'achat de produits wallons

Si tu achètes des produits du terroir wallon (fromages, viandes, pains, légumes) dans des fermes ou des points de vente locaux, tu reçois une subvention de la Région wallonne (en 2012, 6 € par participant - maximum 600 € par camp).

Informations : www.lesscouts.be > Organiser > Finances > Aides financières.

Attention à l'hygiène

Il est important de veiller à :

- **L'approvisionnement** : respecter la chaîne du froid (à l'aide de sacs isothermes par exemple).
- **Le stockage** : avoir un frigo ou un congélateur en bon état de fonctionnement et d'une capacité adéquate. Ne pas hésiter à le nettoyer en arrivant. Vérifier sa température (frigo entre 0 et 6°C, congélateur inférieure à -18°C). Veiller au stockage de l'eau (bidons propres et à l'abri du soleil par exemple).
- **La préparation** : cuire à point les viandes, c'est-à-dire doucement et longtemps (éviter les viandes crues). Laver les fruits et légumes avant leur consommation. Ne pas utiliser les mêmes ustensiles de cuisine pour les aliments crus (fortement contaminés) et les aliments cuits (la cuisson détruit la majorité des germes).
- **Le nettoyage** : la cuisine doit être propre, rangée et aérée et le matériel nettoyé. Les lavettes et les essuies sont propres.
- **La conservation des aliments** : ne pas décongeler à température ambiante, mais dans un endroit frais. Ne pas mélanger les aliments. Utiliser du lait et des produits laitiers stérilisés.
- **Hygiène des intendants** : se laver les mains avant toute manipulation d'aliment.

La vaisselle et la vaisselle

La vaisselle, c'est aussi les couverts, les verres, les assiettes... Il faut évidemment faire en sorte qu'une fois nettoyée, la saleté ne s'en empare pas avant le prochain repas. Il y a pour cela quelques réflexes à avoir :

- Bien essuyer la vaisselle avant de la ranger (surtout les empilages de verres).
- Ranger la vaisselle dans un endroit sec et propre non susceptible d'être atteint par un jet de boue ou de la cendre. Il est d'ailleurs préférable d'utiliser des boîtes en plastique dur avec couvercle (style Curver).
- Vérifier que tout est propre quand on dresse la table et ne pas hésiter à relaver une assiette douteuse.
- Placer la vaisselle dans un endroit accessible sans danger pour chaque scout.

Pourquoi pas !

Quand on propose une formule de déjeuner-buffet (chacun arrive en fonction de son heure de lever), il est aussi possible de faire en sorte que chacun nettoie et range sa vaisselle, des baladins aux pionniers. Il faut prévoir pour cela le bac-vaisselle et les ustensiles adéquats.



Eau potable

La Région wallonne peut effectuer gratuitement un contrôle de la potabilité de l'eau dans l'endroit de camp. S'adresser, suffisamment tôt, au ministère de la Région wallonne, division de l'eau, service du contrôle de l'eau.

Gestion des déchets

Il y a trois types de déchets après un repas :

- **La nourriture qui n'a pas été touchée.** Elle peut évidemment resservir pour un autre repas à condition que les aliments non consommés soient très rapidement mis au frais !
- **La nourriture "laissée dans l'assiette".** Elle fera le bonheur des poules du voisin ou du cochon du fermier.
- **Les emballages et déchets non comestibles.** Direction le tri des déchets.



Plus d'informations

- *Ça se discute* : nombreux articles sur l'intendance disponibles sur www.lesscouts.be.
- *Vert le camp* : fiches pratiques téléchargeables.
- Le cahier *Une intendance au top* téléchargeable sur www.lesscouts.be.
- *A ta santé* : L'alimentation au camp (fiche n°3).
- Tu peux aussi consulter le site www.mangerbouger.be.
- Des recettes pour le camp disponibles sur www.lesscouts.be > Télécharger > Intendance.



7 Le matériel

Bien préparer le matériel, c'est un souci de moins lors du camp. C'est aussi l'occasion d'organiser un moment de préparation commun avec les scouts.

Gérer les stocks

Premier réflexe, un **inventaire régulier** des malles de matériel, pour faire le tour :

- du matériel disponible (type, quantité, qualité, etc.) ;
- du matériel endommagé, à réparer ou à remplacer ;
- du matériel manquant.

Le **type de rangement** (malles, boîtes étiquetées) dépendra de :

- **l'usage** que l'on fait du matériel ;
- **nos contraintes de stockage** (encombrement, conditions atmosphériques) ;
- **transport et de l'accessibilité** (ne pas devoir tout retourner pour trouver une paire de ciseaux...).

On séparera le matériel quotidien du matériel à usage exceptionnel, le matériel de cuisine du matériel de campisme et du matériel de bricolage, le petit matériel et le matériel encombrant, etc.

Attention : être attentif aux pièces de matériel qui doivent absolument aller ensemble (les étiqueter clairement, les stocker ensemble). Par exemple : les éléments d'une tente ou les accessoires d'un outil.

L'idéal est d'avoir une bonne idée du contenu de nos malles de matériel pour établir une **liste des articles manquants**. Cette liste sera établie en fonction du degré d'urgence et de nécessité. Ainsi, le staff ou le responsable du matériel pourra planifier l'entretien, les réparations et les achats de nouveaux matériels. Il disposera de temps pour faire ses achats.

Cela lui permet notamment de :

- faire un tour de l'offre du marché en termes de produits mais également de fournisseurs ;
- profiter des bonnes occasions (soldes, promotion, stock limité) ;
- répartir les achats en fonction du budget disponible ou étaler les dépenses.

Le matériel défectueux ou trop vieux pourra être remplacé ou réparé dans les mêmes conditions.

EN UNITÉ

Est-il nécessaire d'avoir quatre malles d'intendance si toutes les sections ne partent pas en même temps au camp ? Ne peut-on pas mettre en commun le matériel ou échanger les listes de ce dont chaque section dispose pour éviter des achats inutiles ? Comment gérer ensemble ces partages ou ces mises en commun ? Le prochain sujet du conseil d'unité est tout trouvé !

Matériel d'intendance

- Vérifier le matériel de la section ou de l'unité avant de partir (quantité, état, disponibilité en fonction des autres camps).
- Vérifier le matériel disponible sur place.
- Prévoir le matériel nécessaire et non disponible dans notre unité ou sur place. Acheter, louer ou se faire prêter par une autre section, par une autre unité, par la paroisse, par la commune, etc.
- Prévoir le stockage dans des malles ou des caisses. Etiqueter si nécessaire.
- Veiller à séparer les ustensiles de cuisine des outils de woodcraft, les ustensiles d'intendance de la nourriture, les denrées périssables des non périssables...
- Prévoir le transport du matériel (sans oublier le coût éventuel de ce transport).
- A la fin du camp, prévoir une malle avec les restes correctement étiquetés et emballés (ce qu'on peut utiliser d'une fois à l'autre, comme les épices). Veiller à entreposer dans un endroit sec et à l'abri de la lumière.
- Répartir les restes de nourriture entre les scouts, les animateurs, les parents, les voisins, des abris de nuit ou centres d'accueil pour SDF, etc.

Prêt de matériel

Si ta section ne dispose pas du matériel suffisant, **tu peux en louer ou t'en faire prêter gratuitement**. Par exemple, via :

- les autres sections de ton unité ;
- les autres unités de ta région, de ton coin ou même d'une unité près de ton endroit de camp (ça diminue les trajets et le coût du transport) ;
- la commune, la paroisse, les écoles, les associations du quartier, etc. (par exemple, des bancs et tables de brasseur, du matériel audiovisuel, un camion pour le transport, des photocopies gratuites...);
- la direction générale de la culture, à Naninne, pour le matériel de campisme et audiovisuel ;
- l'Adeps (matériel sportif), informations dans les bureaux provinciaux, ou sur leur site ;
- certaines provinces (service culture et jeunesse) disposent également de matériel, audiovisuel notamment (coordonnées via le portail fédéral www.belgium.be ou dans l'annuaire).



Achat de matériel

Un choix

Il s'avère parfois utile ou nécessaire d'acheter du matériel, que ce soit pour l'intendance, la malle bricolage ou le campisme. Nous nous trouvons souvent devant un choix crucial. Devons-nous acheter :

- occasion ou neuf ?
- bon marché ou plus cher ?
- quantité ou qualité ?

La réponse dépendra souvent du type de matériel à acheter, de son utilisation (usage unique ou long terme, type d'usager, récupération ou autre usage possible, etc.), et malheureusement aussi de nos finances.

Un point sur lequel on ne peut transiger : la sécurité.

Le matériel que nous utilisons doit être en état impeccable de fonctionnement et ne doit pas mettre en danger ses utilisateurs. Le choix lors de l'achat est déterminant, tout comme l'entretien, le stockage et le transport.

Des adresses

Où trouver du matériel neuf ou d'occasion ?

- magasins d'outillage et de bricolage ;
- magasins de seconde main (vêtements et tissus pour les déguisements, matériel informatique ou audiovisuel, meubles, malles...). Oxfam, par exemple, revalorise du matériel informatique, du textile, des livres...;
- brocantes (vaisselle, matériel de récupération pour bricolage, vêtements, objets pour décoration en fonction du thème, etc.) ;
- l'armée organise régulièrement des ventes de matériel militaire au profit des mouvements de jeunesse (direction générale Material Ressources, service des ventes). On peut trouver des couvertures, des sacs de couchages, des gourdes, des gamelles, des lampes, etc. Consulter le site régulièrement pour connaître les prochaines dates de vente.
- magasins réservés aux professionnels (Horeca, matériel de bureau, de décoration, outillage, etc.), si tu connais quelqu'un qui y a accès (un n° de TVA est souvent nécessaire pour établir une facture) ;
- solderies et magasins de déstockage (souvent intéressant pour du petit matériel de bricolage ou d'intendance, mais attention à la qualité).

Les parents peuvent aussi être mis dans le coup : on dresse en début d'année une liste du matériel manquant et on la distribue aux parents. Sans oublier la consigne : « *Vous vous débarrassez de ce genre de matériel, vous avez une combine pour nous ? Faites-nous signe !* ».

Pour la liste du matériel, consulte la fiche *Matériel à emporter - staff* sur www.lesscouts.be > Organiser > Camps et Activités > Organiser un camp > Avant les camps > Transports et matériel.

8 La déclaration de camp



La déclaration de camp est d'une simplicité déconcertante : en très peu de temps, tu auras déclaré ton camp dans Desk.

Pourquoi est-il important de déclarer son camp correctement ?

Plusieurs raisons...

1. Desk permet au 21 (siège de la fédération) de centraliser toutes les données relatives au camp.
 - En cas de problème, il est primordial de savoir localiser précisément tous les camps et de pouvoir contacter un animateur.
2. Le 21 transmet ces données à l'ONE afin de l'enregistrer comme centre de vacances :
 - Le camp peut alors être comptabilisé potentiellement comme stage pratique pour les animateurs.
 - Tu peux bénéficier des subsides ONE (sous certaines conditions).
 - Les parents peuvent bénéficier de la déductibilité fiscale pour les enfants de moins de 12 ans.
 - Cela confirme le poids et la visibilité des Scouts en tant que mouvement de jeunesse organisant près de 1200 camps en Belgique chaque année.
3. Le 21 transmet ces données au DNF (département nature et forêts) :
 - Pour te faciliter l'accès aux bois et forêts.
4. Le 21 transmet ces données aux communes pour les prévenir et les informer de l'arrivée des camps sur leur territoire.

Tu trouveras toutes les informations nécessaires dans le document *Déclaration de camp* téléchargeable sur www.lesscouts.be > Organiser > Camps et activités > Organiser un camp > Déclarer ton camp via Desk, ou à ta disposition au 21.



Le code qualité de l'animation

Un seul papier est à renvoyer au 21... et non des moindres : le code qualité de l'animation.

Le code qualité de l'animation est un document récapitulatif des principes de base pour toute animation scout.

Il prend en compte le bien-être des scouts, celui de leurs parents, le tien et les relations de voisinage. En adhérant, avec l'ensemble de ton staff à ce code qualité, vous vous mettez à l'abri de la plupart des problèmes que vous pourriez rencontrer. Il est indispensable que chaque animateur réaffirme son engagement en signant ce code qualité pour que le camp puisse avoir lieu.

Tu recevras le code qualité de l'animation courant février, avec un kit d'explications détaillées pour t'aider à déclarer ton camp.

Informations : www.lesscouts.be > Animer > Code qualité de l'animation.

Inscrire les participants au camp dans Desk

Indépendamment de la déclaration de camp, l'animateur responsable de section doit aussi inscrire les participants au camp dans Desk. Il pourra alors gérer la liste de ceux qui ont payé leur camp ou qui ont signalé qu'ils ne viendraient pas. Mais surtout, il sera alors plus facile après le camp de renseigner la présence des participants :

- pour que le camp soit reconnu comme stage pratique et comptabilisé dans le parcours de formation ;
- pour bénéficier des subsides ONE ;
- pour que les parents puissent bénéficier d'une déductibilité fiscale et d'un éventuel remboursement de leur mutuelle.

9 Règlements environnementaux

Une fois ton endroit de camp réservé, une de tes toutes premières démarches sera de contacter l'administration communale. Pas uniquement par simple politesse et par souci de vous présenter. En effet, certaines communes – et elles sont de plus en plus nombreuses – prennent des dispositions et éditent des règlements de police qui nous contraignent parfois.

Règlements communaux

Ces règlements concernent tantôt n'importe quel habitant ou visiteur de la commune, tantôt ils concernent directement les camps de vacances et les activités scouts. Certains villages ont connu par le passé des désagréments et cherchent à s'en protéger. **Pensons aux villages littéralement envahis chaque été par des hordes de scouts plus ou moins sauvages, et aux dégâts et nuisances qu'ils peuvent causer.** Il ne faut pas voir partout une volonté anti-scout, car il s'agit souvent d'un rappel du bon sens ou d'une protection légitime de l'environnement.

Ces règlements peuvent concerner :

- les bâtiments ou terrains accueillant les camps (autorisation pour le bailleur, aménagements obligatoires, contrat, assurances, etc.) ;
- l'occupation de ces bâtiments ou terrains (certaines communes imposent des taxes de séjour, soyez vigilants pour ne pas avoir de surprises après le camp) ;
- l'accès aux endroits de camp (notamment pour les véhicules de secours) ;
- le campement à la belle étoile ;
- la cueillette, le ramassage de bois mort, de champignons, etc.
- la gestion des déchets (il est important de connaître le principe de tri et de récolte de la commune qui vous accueille et de s'organiser en conséquence, par exemple en se tournant vers un parc à conteneurs proche ou en ramenant une partie des déchets chez vous). Renseignez-vous aussi quant aux potentielles taxes sur les déchets.
- les nuisances éventuelles, notamment sonores (interdiction d'installer des haut-parleurs, de faire des jeux bruyants la nuit, etc.) ;

- l'interdiction d'opération dropping, survie, mendicité ou similaire sur le territoire de la commune (remarque : ces "activités" sont d'ailleurs interdites par la fédération).
- la proximité du lieu de camp : dans certaines communes, le camp doit se trouver à 200m de tout ce qui est du domaine public.

Feuillées

Les feuillées, trous à eau sale et autre versement sauvage de déchets dans la nature sont réglementés, voire interdits. Par exemple, sur le territoire de la Communauté germanophone, l'utilisation des feuillées est interdite (les wc chimiques sont une solution, à défaut de sanitaires disponibles).

Signalement du camp

Très souvent, la commune exige un **signalement** de tout camp et demande les coordonnées du responsable, voire de tous les adultes.

La fédération se soumet à cette démarche en envoyant à chaque commune la liste des camps qui se tiendront sur son territoire.

Par contre, la commune ne peut demander les coordonnées personnelles de chaque membre (enfants, adolescents).

Circulation dans les bois

Aaaah, les jeux dans les bois : le grand plaisir du camp ! Et pourtant, le plaisir pourrait être gâché si on n'y prend pas garde... Car le garde forestier veille.

Eh oui, **la circulation dans les bois n'est pas aussi libre qu'on le croit**. Elle est même particulièrement réglementée, protection de l'environnement oblige.

Toute circulation hors des chemins et des sentiers est interdite sauf dans les zones d'accès libre réservées aux mouvements de jeunesse.

Tu peux consulter le code forestier de la Région wallonne sur internet.

Forêt privée et forêt soumise au régime forestier

Il faut d'abord bien faire la différence entre :

- **Une forêt privée** : c'est un bien privé, qui appartient à un particulier. La circulation et toute autre activité en dehors des voies restent interdites, sauf autorisation du propriétaire. Certains chemins peuvent être interdits, mais cette interdiction doit être clairement indiquée.
- **Une forêt soumise** : c'est un bien qui appartient à l'Etat, aux Régions, aux Provinces, aux Communes ou aux établissements publics. Les bois et les forêts sont souvent gérés par les services de la Région wallonne. La circulation y est réglementée par le code forestier (voir point suivant).

Bien se renseigner pour connaître les propriétaires des différents bois qui entourent ton camp. Le propriétaire, l'administration communale ou l'agent local (garde forestier) pourront t'aider.

L'agent local DNF (Département nature et forêt) est ton interlocuteur principal : c'est avec lui que tu détermineras les aires boisées que vous pourrez utiliser et les conditions auxquelles cet usage est autorisé. Si l'agent local n'est habilité qu'en ce qui concerne les forêts domaniales, il pourra souvent te mettre en contact avec les autres types de propriétaire et même t'aider à négocier avec eux.



La règle générale

Le décret s'applique à l'ensemble de la forêt wallonne privée ou publique. Toutefois, les dispositions relatives à la circulation ne concernent que les routes, chemins et sentiers publics (voies de circulation qui ne sont pas interdites par une signalisation).

Où peut-on circuler en forêt ?

Sur les routes, chemins et sentiers ouverts à la circulation du public, c'est-à-dire qui n'ont aucun signe visible indiquant que la voie est barrée (panneau, barrière, perche).

Les conditions de circulation vont dépendre :

- du type d'utilisateur : piéton, cavalier, cycliste, skieur, motorisé ;
- du type de voie que vous souhaitez emprunter : sentier, chemin ou route.

La route est une "voie publique dont l'assiette est aménagée pour la circulation des véhicules en général". Les routes se caractérisent par leur largeur (au minimum celle d'une voiture) mais également par leur revêtement généralement pavé, goudronné, bétonné ou asphalté. Elles sont accessibles à tous.

Le chemin est "une voie publique plus large qu'un sentier et qui n'est pas aménagée pour la circulation des véhicules en général" même si sa largeur est suffisante pour laisser passer un véhicule. Les chemins sont généralement en terre, parfois recouverts de gravillons. Ils sont accessibles aux skieurs, cavaliers et piétons.

Le sentier est une "voie publique étroite dont la largeur n'excède pas celle nécessaire à la circulation des piétons". La taille du sentier ne permet pas le passage de deux piétons de front. Seuls les piétons peuvent circuler sur les sentiers à moins qu'un balisage ne l'autorise aux autres usagers.

Attention : un coupe-feu, un layon de débardage ou de chasse ne constituent pas de voies ouvertes à la circulation du public.

Dans les forêts, quel que soit le type d'utilisateur, il est interdit – "sauf motifs légitimes" ou accord du propriétaire – de s'écarter des voiries ou aires balisées.

Quelles sont les voies accessibles par catégorie d'utilisateurs ?

- Pour les piétons, l'ensemble des voiries (sentiers, chemins, routes) est accessible.
- Pour les cyclistes, skieurs et cavaliers, la circulation est interdite sur les sentiers, à moins qu'un balisage temporaire ou permanent l'autorise expressément.
- Pour les véhicules à moteur, seules les routes sont accessibles à moins qu'un balisage temporaire autorise la circulation sur les autres voiries ou dans des aires prévues à cet effet.

Les démarches pour avoir accès aux zones d'accès libre

Pour les activités régulières

Il appartient à chaque unité de notifier auprès de l'agent local du DNF où se déroulent ses activités. Dès lors, l'agent indiquera dans quelle zone d'accès libre les scouts seront autorisés à jouer.

Pour les séjours d'une journée ou d'un week-end

Cela concerne nos "sorties", "hike" ou "petit camp". Il faut contacter l'agent local du lieu de l'activité, ou son chef de cantonnement. Celui-ci communiquera les zones d'accès libre.

Pour les camps d'été

Le document est complété et envoyé par le secrétariat fédéral, grâce à la déclaration de camp. La fédération envoie tous les renseignements au DNF fin avril. Tu ne dois donc plus t'en soucier pour autant que tu aies renoncé le document dans les temps.

Une rencontre

L'idéal ensuite est de rencontrer l'agent local de ton endroit de camp. Vous pourrez définir ensemble :

- les activités en forêt autorisées ;
- les conditions fixées par le service forestier ;
- le bois de construction et/ou de feu mis à disposition ;
- les activités "nature" prévues avec l'agent des forêts.

Tu peux aussi lui donner une foule d'informations qui l'aideront à vous dégoter une aire boisée : le nombre de participants, leur âge, les activités prévues...

Les activités spéciales doivent lui être signalées. Il autorisera peut-être un jeu de soirée avec des feux, mais dans un lieu précis qu'il déterminera.

Plus l'agent local a de renseignements, plus tu as de bons contacts avec lui, plus tu as de chances de réaliser tes activités dans un lieu adapté.

Rappel : dans le cas d'une forêt privée, tu devras négocier directement avec le propriétaire. Il n'y a pas de règle ; c'est du cas par cas. L'agent local pourra éventuellement te mettre en contact avec le propriétaire privé et t'aider à négocier avec lui.

UN GUIDE NATURE

L'agent local peut aussi être une source merveilleuse d'informations sur la forêt. Certains pourront même vous offrir d'extraordinaires animations nature. Raison de plus pour prendre contact avec ton agent local. Certes, ils ne sont pas tous disponibles, mais ça vaut le coup de tenter la rencontre ou un coup de fil qui suffira pour se mettre sur la même longueur d'ondes (attentes, envies, possibilités d'activités, types d'animation, etc.)

Feux

En Région wallonne, il est strictement interdit de faire du feu à l'air libre à moins de 100 mètres d'un bois. Certaines communes interdisent même tout feu sur leur territoire (sauf dérogation délivrée par les autorités compétentes, la police par exemple). **Attention, vous pourriez être verbalisés si vous bravez l'interdiction.**

Encore une fois, l'agent local pourra vous donner des dérogations à certaines conditions (à fixer lorsque vous le rencontrez pour déterminer la zone d'accès libre).



La chasse

Il se peut que vous vous trouviez en territoire et en période de chasse. L'accès à un bois peut donc être temporairement interdit ; cela doit cependant être correctement indiqué au moyen de la signalisation réglementaire. **Vous devez respecter ces interdictions, notamment pour votre sécurité.**

L'agent local peut vous donner tous les renseignements à ce sujet (il doit d'ailleurs vous préciser les restrictions pour zones de chasse lorsque vous examinez ensemble la demande d'autorisation d'activités dans les bois).

Sans généraliser, il se peut que certains chasseurs abusent : n'hésitez pas à contacter votre agent local en cas de doute.

Les rivières et cours d'eau

Comme pour les bois, **la circulation sur les cours d'eau est réglementée**. Cela concerne les descentes en kayak, mais également nos jeux d'eau et autres activités (baignades, barrages, déversement de produits divers, comme du savon ou du produit vaisselle), etc.

La circulation

La circulation des embarcations et des nageurs sur et dans les cours d'eau "non navigables" est réglementée. Ne sont autorisées que certaines embarcations : "les barques de pêche, les kayaks, canoës et embarcations gonflables conçus pour transporter trois personnes au maximum, les embarcations utilisées à des fins récréatives par des mineurs d'âge accompagnés, le cas échéant, des personnes qui assurent leur encadrement". La circulation et la mise à l'eau de ces embarcations n'est toutefois autorisée que :

- sur certains cours d'eau ;
- au départ d'aires d'embarquement et de débarquement autorisé ;
- à certaines périodes et heures de la journée.

En dehors de ces cours d'eau, toute circulation est interdite.

Contacts

Le serveur d'informations sur la biodiversité en Wallonie vous donne, quotidiennement, la liste des cours d'eau sur lesquels la circulation est autorisée : www.kayak.environnement.wallonie.be

Autres contacts

- pour les cours d'eau dits "non navigables" : les services extérieurs de la division de l'eau, www.environnement.wallonie.be
- les syndicats d'initiative
- pour les cours d'eau dits "navigables" : la direction générale des voies hydrauliques (MET), www.aquabact.environnement.wallonie.be

Jeux

Les activités dans la rivière sont bien sûr très amusantes, mais on veillera à **respecter la faune et la flore**. Par exemple, en évitant la construction de barrage, le déplacement de pierres ou tout ce qui pourrait endommager le fond du cours d'eau. **On évitera de déverser des déchets dans l'eau ainsi que du savon** : on ne se lave pas dans la rivière et on n'y fait pas la vaisselle.

Prudence aussi : les salmonelles sont là chaque été. Ces germes peuvent contaminer les baigneurs (même par simple contact avec une eau contaminée, pas seulement par ingestion) et provoquer fièvre typhoïde, gastro-entérites et autres maladies.

En Région flamande

Le décret sur la circulation dans les bois ne concerne que la Région wallonne. La Région flamande a légiféré de son côté.

Tous les chemins forestiers sont accessibles aux piétons, qu'il s'agisse de bois privés ou publics. Les sentiers destinés au passage d'un seul piéton ne sont accessibles qu'avec l'autorisation du propriétaire.

Les mouvements de jeunesse peuvent également bénéficier d'une dérogation à ce décret, s'ils en obtiennent l'autorisation. **Il existe donc également des documents à remplir dans des délais stricts (avant le 1^{er} juin). Ces documents sont disponibles au 21.**

Comme en Région wallonne, il est strictement interdit de faire du feu à l'air libre à moins de 100 mètres d'un bois en Région flamande. De même, certaines communes interdisent même tout feu sur leur territoire (sauf dérogation délivrée par les autorités compétentes, la police par exemple). Et vous pourriez également être verbalisés si vous bravez l'interdiction. En Flandre, la surveillance est particulièrement assidue.

Contact : www.bosengroen.be.

Dans la Région de Bruxelles-Capitale

La promenade est autorisée partout sauf :

- en dehors des sentiers dans les réserves naturelles ou forestières, dans les zones protégées ;
- sur les chemins pour les cavaliers et les itinéraires pour cyclistes.

Il est interdit de camper ou de faire du feu sur tout le territoire de la Région Bruxelles-Capitale (sauf autorisation de la région).

Contact : Institut bruxellois pour la gestion de l'environnement.

Pour les mouvements de jeunesse qui font des activités à Bruxelles, une carte des parcs et des zones d'accès dans la forêt de Soignes est disponible à l'IBGE ou au 21 (02.508.12.00, lesscouts@lesscouts.be).

A l'étranger

Réglementations et démarches

Il est évidemment très important de se renseigner sur les réglementations locales, régionales ou nationales et sur toutes les démarches administratives à entreprendre lors d'un camp à l'étranger. Elles peuvent concerner :

- l'établissement d'un campement ;
- l'organisation d'un camp de vacances ;
- le transport d'enfants ;
- la circulation et les activités en forêt ;
- la possibilité de faire du feu ;
- les règles de sécurité routière (signalisation, permis de conduire, etc.) ;
- la gestion des déchets ;
- la possession d'une carte d'identité et d'une pièce d'identité pour les enfants de moins de 12 ans ;
- les vaccins et les mesures sanitaires ;
- les biens ou denrées à déclarer ou non importables.

Il est aussi nécessaire de rassembler toutes les coordonnées utiles : médecin, hôpital, autorités locales ou régionales (mairies, police, département, etc.), ambassades, etc.

Il est sans doute prudent de signaler sa présence aux diverses autorités, même quand cela n'est pas obligatoire.



Un exemple, la France

- Il faut se munir d'une autorisation de camper à l'étranger délivrée par la fédération. Cette autorisation stipule notamment que ton groupe fait bien partie de la fédération.
- Il est important de se signaler à la commune de l'endroit de camp.
- Il faut envoyer une déclaration de camp aux services de la Jeunesse et des Sports du département.
- Les animateurs doivent avoir un certain niveau de formation.
- Les conditions d'installation sont très strictes et certaines activités sont réglementées.
- Des visites sont possibles, comme celle de l'inspecteur de la Jeunesse et des Sports, des services vétérinaires, des services sanitaires et sociaux... Tu dois pouvoir leur fournir certains documents. L'inspecteur de la Jeunesse et des Sports peut par exemple demander : le projet pédagogique, la liste des participants, les cahiers intendance, infirmerie et comptabilité, la grille des menus, les fiches médicales et les autorisations parentales, le certificat de potabilité de l'eau, les preuves de formation des animateurs, etc.
- Pendant les vacances d'été, le transport d'enfants par car est interdit certains jours de grande affluence (les dates sont disponibles sur le site de Bison Futé).

Pour plus de renseignements, contacte le service International, 02.508.12.00, inter@lesscouts.be ou consulte le fascicule *Camper en France* disponible au 21 ou sur www.lesscouts.be.



10

Documents indispensables

Voici la liste des documents utiles et nécessaires pour l'organisation d'un camp.

Consulte ton animateur d'unité qui possède un cahier explicatif (*Les papiers sans peine*) ainsi qu'une réserve de documents.

De plus, il a l'habitude de ces démarches administratives, notamment pour signaler des nouveaux membres. Les documents que tu dois emporter au camp doivent se trouver dans un endroit précis et en sécurité. Chaque adulte présent doit savoir où ils se trouvent. Tu peux sans doute rassembler tous les documents administratifs et les joindre aux documents médicaux

Ces documents sont disponibles à la fédération, via le service Accueil et support (02.508.12.00, lesscouts@lesscouts.be) ou téléchargeables sur www.lesscouts.be.

Activités dans les bois et forêts

Ce document **te permet de demander une autorisation d'activités dans les bois et forêts** de la région wallonne.

Rappel : pour les camps d'été, il ne faut pas renvoyer ce document. Tous les renseignements sont repris dans un seul document (signalement, ONE, DNF), le document camp. Il peut t'être cependant utile pour un week-end de plus de trois nuits.

Inscription de nouveaux membres

N'oublie pas d'inscrire les invités, intendants et nouveaux venus au camp.

La cotisation d'invité est appliquée pour les inscriptions du 1^{er} juin au 31 août et elle couvre la période de la date d'inscription au 31 décembre. N'hésite pas à consulter ton animateur d'unité qui connaît les démarches.

Rappelons que c'est bien l'animateur d'unité, et lui seul, qui nomme les intendants.

Autorisation parentale

Elle comporte deux volets : l'un pour l'autorisation médicale, l'autre pour l'autorisation de sortie du territoire. Ce document doit porter la signature légalisée des parents.

Autorisation médicale

Les médecins craignent de plus en plus de se voir reprocher une atteinte à l'intégrité physique en l'absence de pareille autorisation. Par ailleurs, ils peuvent parfois estimer qu'en cas d'erreur médicale, leur responsabilité sera moins vite engagée avec cette autorisation. Les médecins sont donc susceptibles de la réclamer. Toutefois, il est évident que les médecins interviendront normalement en cas d'extrême urgence, même sans cette autorisation.

Autorisation de sortie du territoire

Elle est obligatoire ; les autorités sont très regardantes sur tout ce qui, de près ou de loin, serait susceptible de constituer un "trafic de mineurs".

Signature légalisée

La légalisation de la signature des parents est également nécessaire étant donné qu'il s'agit du seul moyen de vérifier que ce sont bien les parents qui ont apposé leur signature sur l'autorisation.

Si les plus de 12 ans ont une carte d'identité ordinaire, il n'en est rien pour les moins de 12 ans. Pour les séjours à l'étranger, deux types de documents existent :

- La **pièce d'identité** est un document ne comprenant pas de photo que doit posséder obligatoirement tout enfant de moins de 12 ans.
- L'administration communale peut aussi délivrer un **certificat d'identité**. Il s'agit d'un document comprenant une photo que peut posséder tout enfant de moins de 12 ans. Il n'est pas obligatoire mais vivement conseillé si l'on veut se rendre à l'étranger avec l'enfant.

Contrat de location

Ce document est vraiment utile pour te protéger et louer ton endroit de camp en bonne et due forme. Il faut compléter deux exemplaires, un pour le propriétaire et un pour le locataire.

Attestation de présence

Certaines mutuelles ou entreprises remboursent une partie des frais du camp aux parents. Ce document, dûment complété par un animateur, permettra aux parents de prouver la participation de leur enfant au camp. N'hésite pas à leur signaler ; ils ne sont pas toujours au courant.

Fiche santé

Elle doit être complétée avec précision au début de chaque année scout et avant le camp, par les parents ou un médecin. A ranger précieusement dans un classeur gardé dans l'infirmerie avec les cartes SIS, les vignettes de mutuelle et le carnet de soins.

Déclaration d'accident

Ce formulaire est disponible à la fédération, via le service Accueil et support (02.508.12.00, lesscouts@lesscouts.be) ou en ligne sur www.lescouts.be.

Prêt de matériel

La Direction générale de la culture (centre de Naninne) prête gratuitement du matériel de campisme (tentes, lits, matelas, couvertures, tables, bancs) et du matériel audiovisuel.

Les formulaires peuvent être obtenus à la fédération, via le service Accueil et support (tél. 02.508.12.00, e-mail lesscouts@lesscouts.be) ou sur le site www.cpm.cfwb.be (matériel disponible, conditions de prêt, etc.).

Attention : chaque document doit porter le cachet de la fédération. Une fois celui-ci rempli, n'oubliez pas de le transmettre au 21 pour obtenir ce visa de reconnaissance.

N'oubliez pas de vous y prendre suffisamment tôt : la demande ne peut pas toujours suivre l'offre et les premiers arrivés sont les premiers servis.



11

Thème de camp

Travaillé, élargi, enrichi, le thème de camp devient une véritable histoire. Fil conducteur de l'animation du camp, il peut faire partie intégrante de la vie quotidienne de ces dix jours d'aventure. Voici donc des pistes pour choisir un thème et l'exploiter au mieux.

Pourquoi un thème ?

- Pour plonger chacun dans un **monde imaginaire**, gai et instructif.
- Pour sortir du quotidien, **vivre une aventure extraordinaire**.
- Pour l'**ambiance** dont il nourrit ces quelques jours de vie commune.

Il n'est **pas obligatoire** d'avoir un thème. La troupe ou le poste peut décider de ne pas vivre une histoire. Rien n'empêche également de rendre le thème moins présent et de ne l'utiliser que pour certaines activités.

Trouver des idées

- Le thème peut trouver son origine dans l'Histoire, l'actualité, des personnages célèbres, des activités professionnelles ou de loisir, des personnes ou des catégories de personnes, un environnement (la mer, les bois, la ville, etc.), le monde artistique et culturel (un film, un livre, des personnages de BD), etc.
- Ouvrir un dictionnaire, une encyclopédie, feuilleter des magazines et des journaux, passer en revue les films à l'affiche, aller jeter un œil dans une librairie pour enfants ou ados, regarder les programmes télé (jeux, téléfilms, documentaires, reportages...), etc.
- Faire des petits jeux d'imagination ou qui développent la créativité (pour la phase "Imaginer", voir le cahier *Des projets pour grandir*, téléchargeable sur www.lesscouts.be).

Cela peut se faire avec ou sans les scouts.

Articles sur le thème de camp, les décors, la créativité dans le *Ça se discute*, téléchargeable sur www.lesscouts.be.



Choix du thème

Quel thème choisir ? Quelques critères

- **L'originalité**
C'est l'occasion d'offrir une histoire méconnue ou peu exploitée dans la vie des scouts.
- **Variation par rapport aux années précédentes**
Attention aux thèmes vécus dans les branches précédentes de nos scouts !
- **Les autres branches**
Attention aux thèmes trop semblables si chacun veut vivre "son camp". Mais rien n'interdit de choisir un **thème commun à toutes les branches**.
- **L'âge des scouts**
Pour les plus jeunes, un thème concret leur permettra d'entrer dans l'imaginaire plus facilement (le cirque par exemple). Pour des éclaireurs, on choisira un thème plus complexe, par exemple, une enquête policière qui fera appel à leur goût du suspense, des codes, de la recherche, du mystérieux... L'histoire créée à partir du thème et ses implications dans les activités et la vie quotidienne ne doivent pas non plus être trop alambiquées. Les pionniers sont friands de jeux de rôle, de second degré ou de délires qui peuvent permettre d'entrer dans un cadre imaginaire par petites touches.
- **Le lieu**
C'est peut-être dommage de choisir le thème des pharaons si on loge dans les dépendances d'un vrai château fort. Difficile aussi de tenir le thème de la découverte des animaux de la jungle si le camp Louveteaux a lieu dans un endroit peu boisé. A contrario, **certain lieux peuvent donner des idées** : une rivière (les pirates), une ferme (les animaux), un village pittoresque (les vieux métiers), des ruines (les Croisés ou Indiana Jones), des infrastructures sportives (le sport).

■ Les goûts et les envies des scouts

On peut leur demander leur avis, réaliser un sondage ou même effectuer la recherche de thèmes avec eux. Le choix définitif peut se faire avec ou sans eux.

■ Les moyens

Un thème plaît d'autant mieux qu'il est accompagné de décors et de costumes. Attention au décorum trop coûteux ou irréalisable.

■ L'adaptabilité à nos activités

En tant que fil conducteur du camp, le thème doit pouvoir apporter un plus à nos activités : pour reprendre l'exemple du cirque, les enfants peuvent devenir des apprentis clowns ou jongleurs et donc apprendre des techniques nouvelles, exercer leur créativité, etc. Le thème de la découverte des pays du monde avec les louveteaux permet de mettre en scène les moments de la vie quotidienne (repas, veillées). "Suspens et mystère" peuvent offrir des jeux intéressants aux éclaireurs grâce aux enquêtes, aux recherches, aux défis...

Utiliser le thème

- Si l'on veut vivre le thème pleinement, il faudra, en tout cas avec les plus jeunes, le transformer en une histoire. Celle-ci sera le **fil conducteur du camp** et amènera en toute logique les activités et la vie quotidienne. Si telle activité commence, c'est parce que le déroulement de l'histoire l'exige. Les ados sont sans doute moins demandeurs (même s'ils peuvent l'apprécier énormément) d'une histoire qui tient tous les éléments de bout en bout. Cela n'empêche pas de rester cohérent (tout ce qui est inspiré du thème "se tient").
- **L'histoire permet donc de structurer le temps et l'espace.** Le thème conduit le déroulement de la journée et le découpage des jours de camp. Par exemple, avec le thème de la chevalerie, les premiers jours du camp seront consacrés à la découverte et à l'apprentissage du "métier" de chevalier (fabriquer son attirail, apprendre à manier certains outils, exercices physiques, histoires, etc.) ; au milieu du camp, une journée sera consacrée à "l'adoubement" (moment festif et cérémoniel) ; la deuxième moitié du camp offrira des conquêtes, des aventures, des tournois et le tout sera clôturé par un grand banquet. Les pièces du gîte ou les lieux de notre environnement (bois, plaine de jeux, endroits dangereux...) peuvent bénéficier de la symbolique du thème.
- S'il paraît évident de construire nos jeux et activités autour du thème, **tous les moments de la vie quotidienne peuvent être colorés par l'histoire** : repas, rassemblement, bivouac, animation de sens, veillées, services, panneau actu, etc. Décors et costumes font également partie de la fête.
- Il faut **permettre aux scouts de s'appropriier le thème.** Le staff aura planché sur sa préparation durant quelques semaines, aura décortiqué le programme dans tous les sens... Pour les scouts, c'est tout nouveau, tout frais le premier jour du camp. On y va donc en douceur et on permet aux jeunes de construire certains éléments (un exemple facile : la déco de leur dortoir, leur costume...) pour intégrer le thème.
- Avec les plus grands, on peut se permettre de parodier ou d'utiliser le second degré. La chevalerie pourra devenir un thème décalé si l'on s'inspire des Monty Pythons, d'Eric et Ramzy ou des robins des bois, par exemple.



DÉVOILER LE THÈME AUX SCOUTS AVANT LE CAMP ?

Si les scouts ont l'occasion de préparer le camp, en donnant le type d'activités qu'ils voudraient vivre, le staff peut se garder le plaisir de la surprise de l'histoire. Les scouts peuvent également faire des propositions de thèmes parmi lesquelles le staff choisira. Des indices peuvent être donnés dans le carnet de camp ou arriver au fur et à mesure dans les semaines qui précèdent le camp.

L'exploration dans les activités

L'histoire ne permet pas seulement d'introduire le jeu ou l'activité, on veillera à la retrouver dans :

- les "défis" ;
- les "vies" ;
- les signes de piste ;
- les personnages : scouts et animateurs sont parties prenantes de l'histoire et pas simples spectateurs ;
- les résultats à obtenir en fin de jeu (qui pourront être utilisés par la suite). Par exemple, le jeu consiste à rassembler les ingrédients et à mijoter une potion magique, dont on aura besoin dans une autre activité ;
- les outils utilisés dans le jeu (par exemple, le bouclier du Gaulois, la loupe de l'enquêteur, la technique de construction du pharaon qui tombe pile poil pour protéger la déesse, trouver des indices laissés par le suspect ou construire une cabane, etc.) ;
- le carnet de camp.

Le décorum

- Le décorum (décors, costumes, "emballage", etc.) peut être réalisé en partie par les animateurs et en partie par les scouts. Cela revient souvent moins cher de bricoler un peu que d'acheter tout fait.
- Pour cela, il est nécessaire de se documenter : livres, émissions de télé... Plus il y a de documentation, plus il y a d'idées. Les encyclopédies (même les vieilles) regorgent d'informations et souvent d'illustrations (pour les costumes notamment).
- Mettre à contribution les parents pour les bonnes idées, les courses et la réalisation. Penser à demander suffisamment tôt ! Faire attention à ce que tout le monde n'a pas spécialement le temps, les dons ou les finances. Favoriser l'organisation collective, qui permet par exemple que chaque scout ait le même genre de costume.
- Penser simple mais efficace : les costumes ne doivent pas toujours être complets, un détail peut suffire à identifier le personnage. Le costume ne doit pas être inconfortable. Gardez tout : un costume de la fête d'unité peut resservir, même un peu transformé. Pour les décors, pensez à ce que vous pouvez faire avec du carton et du tissu blanc, qui sont généralement les éléments de base les plus faciles à se procurer. Quelques objets décoratifs achetés en solderie peuvent compléter le tout.



Quelques écueils à éviter

- Un thème ne permet pas de refaire chaque année invariablement le même camp (mêmes jeux mais l'histoire change...). Les scouts ne seront pas dupes. Par contre, occasionnellement, cela permet d'approfondir la connaissance d'un jeu. Par exemple, avec les plus jeunes, on peut refaire un camp Nord-Sud en changeant l'histoire et les vies. Cela leur permet de s'approprier au fil du temps les règles du jeu et d'en profiter de plus en plus. Avec les plus grands, un jeu de stratégie apprécié pourra se répéter, en s'adaptant au thème.
- Veiller à utiliser le thème à propos. Une exploitation permanente du thème doit être en accord avec les activités, sinon à force, ça use, ça fatigue, ça n'amuse plus, ça n'emmène plus. Des pauses sont possibles (même d'un jour ou deux). Le tout est de rester cohérent.
- Méfiez-vous des thèmes difficilement accessibles ou trop alambiqués. Les scouts risquent de ne pas entrer dedans ou de se décourager lors des jeux. Et les animateurs de se perdre dans leur labyrinthe d'informations, de contraintes et de symboles.
- Evitez d'exploiter les thèmes des voleurs, kidnapping, tueur en série et autres. Il existe suffisamment de thèmes exploitables pour pouvoir se passer de ces sujets ambigus, effrayants ou immoraux.
- Il faut se documenter correctement ! La symbolique et les images utilisées seront cohérentes et fidèles à la réalité. Si les scouts sont captivés par l'histoire (ce qu'on souhaite), ils vont tout emmagasiner. Ce serait dommage qu'ils se rendent compte par après que ce qu'ils ont retenu n'est pas correct.
- Pour les plus jeunes, attention à leur imaginaire. Ils peuvent difficilement accepter que l'animateur soit Peter Pan un jour et Robin des Bois le suivant si les rôles ne sont pas suffisamment bien interprétés et différenciés. Attention également aux thèmes peu visualisables pour eux : il faut au moins qu'un des cinq sens soit touché. Un animateur se tenant debout, jouant soi-disant le rôle d'un arbre ne sera crédible que s'il est revêtu d'un déguisement brun, s'il tient quelques feuilles en main ou fait le bruit du vent dans ses feuillages.

12 Carnet de camp

Le carnet de camp contient toutes les informations nécessaires aux scouts et à leurs parents pour préparer au mieux le camp, aussi bien pratiquement (horaire, rendez-vous, équipement...) que mentalement (introduction de l'histoire, récit d'anecdotes, témoignages d'anciens...).

Les infos pratiques

- dates et heures précises du départ et de l'arrivée
- lieux de rendez-vous du départ et de l'arrivée
- transport utilisé (co-voiturage, car, train...)
- adresse précise avec plan pour le lieu du camp
- consignes pour le courrier (adresse, en-tête, date limite...)
- numéros de contact avant le camp (pour les désistements, les problèmes, les questions...)
- prix du camp et modalités de paiement (numéro de compte, communication...)

Un avant-goût de l'histoire

- un conte, une légende, une anecdote qui annonce l'histoire (le thème) du camp, qui met l'eau à la bouche
- un test, un quizz sur l'histoire
- toute une série d'infos autour de l'histoire, dont certaines serviront pendant le camp, pour un jeu ou une veillée, pour le déguisement...

Les mots rassurants

- une présentation de ce qu'est un camp : tu arrives, tu fais quoi ?
- les objectifs du camp (par exemple : ce camp sera spécifiquement axé sur l'entraide et la coopération, ou ce camp sera l'occasion de vivre plusieurs projets personnels...)
- un petit mot des différents animateurs
- une présentation des cuistots
- un texte spécialement destiné à ceux qui vont vivre leur premier camp dans la section afin de présenter les différentes spécificités

- les trucs et astuces pour éviter quelques soucis comme "préadresser" les enveloppes dans lesquelles se glisseront les cartes postales, emballer ses vêtements dans des sacs en plastique au cas où l'arrivée au camp se passe sous la pluie (surtout pour les enfants).

Les modalités pendant le camp

- visite éventuelle des parents
- appels téléphoniques
- numéros de contact pendant le camp

Les préparatifs

- matériel à prendre
- déguisements ou ustensiles à préparer
- fiche médicale à remplir et personne à qui il faut la donner (et la carte SIS)
- autorisation parentale et personne à qui il faut la donner

Faut être timbré !

Si les parents doivent donner une réponse par courrier avant le camp, il est possible de donner dans le carnet de camp une enveloppe pré-timbrée et pré-adressée au membre du staff qui doit recevoir les infos. Ça coûte un timbre, mais c'est ce que ça ne coûtera pas en rappel téléphonique.

Ça ressemble à quoi ?

Il y a évidemment beaucoup de formes possibles. On peut distinguer plusieurs paramètres pour les distinguer :

Le public

- les scouts : baladins, louveteaux, éclaireurs ou pionniers
- le vécu : le premier camp ou déjà le quatrième
- les groupes et les rôles : sizaines, patrouilles, CP
- les parents : tous différents (anciens scouts ou non scouts)

Le support

- une ou quelques feuilles A4 agrafées, bien présentées
- un véritable petit carnet A5 avec une mise en page soignée
- un faux magazine (*Voici, Ici Bruxelles, Paris Flash...*) avec des articles, des interviews, des fiches techniques...
- un CD, un DVD
- en ligne, sur le web, avec des parties uniquement accessibles à une patrouille par exemple.

Dans ce cas, il y a, néanmoins, **toujours lieu de penser à ceux qui n'auraient pas d'accès internet** et de prévoir une version annexe.

Le moyen de le faire parvenir

- par courrier
- lors d'une réunion de fin d'année, avec ou sans les parents
- lors d'une réunion de patrouille pour les éclaireurs
- une tournée des maisons par l'ensemble du staff (ou en se répartissant) pour chaque scout ou ciblée sur les nouveaux



Tout secret ou tout surprise ?

Faut-il ne rien dire aux scouts en ce qui concerne les activités du camp (voire le lieu) ou faut-il tout dire avant le camp ? Aucun des deux évidemment !

Il n'y a aucun mal à **donner la totalité de l'horaire du camp** par exemple. Cela permet d'ailleurs à chacun d'anticiper la fatigue par exemple ou de prévoir du matériel ou des vêtements.

Le carnet de camp doit donc **contenir un juste équilibre entre inconnu et programme détaillé**.

Matériel à emporter par les scouts

Quelques petites idées qui facilitent toujours la vie :

- Une liste à cocher avec deux colonnes (avant – après). En fin de camp, cocher la deuxième colonne avec les scouts. Cela permet aussi de retrouver les propriétaires des objets trouvés.
- Des étiquettes comportant le nom sur tous les vêtements (ou nom indiqué sur les étiquettes avec un marqueur indélébile).
- Proposer un nombre idéal à titre indicatif.
- Des enveloppes déjà adressées pour les plus jeunes.

Tu trouveras un exemple de liste du matériel nécessaire pour un camp de 15 jours sur www.lesscouts.be > Organiser > Camps et activités > Organiser un camp > Avant le camp > Transports et matériel.



Faire la liste avec les scouts ?

Au sein d'un grand jeu, avant le camp, on peut très bien imaginer la liste des vêtements et objets nécessaires pour le camp. Toute chose imaginée et choisie soi-même est plus facile à réaliser. Alors, pourquoi ne pas concevoir en plus la forme de la fiche du matos (chacun fait la sienne), les éléments à se partager (jeux de société, BD, livres, magazines...) ainsi que la liste des objets à ne pas prendre.

13 Programme du camp

La vie au camp, c'est avant tout la vie en vacances. Des vacances un peu spéciales mais des vacances quand même. Mais 7, 10, 15 jours de camp, c'est autant de jours hors de la maison, de son cadre de vie, de son environnement, de son rythme... Autant de nouvelles habitudes qui, à côté des jeux et animations, vont participer à l'ambiance de cette aventure.

L'équilibre de la journée

Le rythme ? Entre cool et speedé...

L'horaire et le rythme d'une journée doivent, d'une part, **permettre de vivre une foule d'actions, de découvertes, de rencontres** et d'autre part, **ne pas être stricts, austères, voire militaires**. On est en vacances... On peut donc adapter un peu notre horaire de vie, mais ce n'est pas pour cela qu'on ne doit rien faire ! Un camp, c'est bien rempli et dynamique.

Un horaire structuré et souple

Une grille-horaire fixe pour les grands éléments de la journée (lever, coucher, repas, services, lavage...) que le staff respecte assez précisément : cela structure une journée et évite des dérapages. Surtout pour les premiers jours et pour **les plus jeunes qui, face à un tel dépaysement, ont besoin d'un minimum de repères pour se situer dans l'espace et dans le temps**.

Les enfants ont simplement besoin de savoir : « *A quel moment vais-je pouvoir me reposer, me laver, jouer avec Jules qui n'est pas dans ma sizaïne ?* » Ils doivent pouvoir s'informer : « *Quelle heure est-il ? C'est bien après le dîner que je pourrai écrire à mes parents ?* » Avec les plus grands, cela permet également de donner du rythme aux journées et d'éviter que tout ne traîne en longueur. En fait, rassurer sur l'horaire ne déflöre en rien toutes les surprises des activités !

De la souplesse

Ce n'est évidemment pas grave si on déborde un peu... Il est important de respecter le rythme quotidien : les retards systématiques se paient en fin de journée ou de camp par un ramollissement ou un énervement généralisé. Mais il ne faut pas hésiter à s'adapter : on imagine sans problème dormir un peu plus tard le lendemain d'une grosse veillée ou d'un retour de hike.

Et s'il y a un gros chamboulement dans le programme, on prévient les scouts. Par exemple, demain, on a prévu de faire une visite spéciale... Les scouts peuvent prévoir donc de s'habiller en conséquence dès le matin ou de "programmer" leurs activités (« *Je ferai mon dessin pour Baloo ce soir* » ou « *On doit donc absolument terminer notre sèche-bottes aujourd'hui* »).

Certains ont aussi besoin de savoir quel jour on est, combien de jours il reste avant de revoir papa, maman... Autant de signes de coup de blues à gérer. Le cafard arrive souvent dans ces moments d'incertitude ou d'hésitation.

Pourquoi ne pas imaginer une **ligne du temps** du camp qui indique les gros événements (sans tout révéler) et que les scouts remplissent avec les événements vécus (bon plan aussi pour préparer les bivouacs et les évaluations) ?

Une heure camp ?

Certains groupes ont pris l'habitude de décaler leur montre et de vivre avec 1 ou 2 heures de décalage par rapport à l'heure normale, pour par exemple faire en sorte qu'il fasse noir pendant la veillée qui débiterait à 20h (heure adaptée) mais à 22h (heure vraie).

Faut-il vraiment créer une heure camp, alors que tout le reste de la population (dont le propriétaire, les commerçants, les moyens de transport) vit selon un autre horaire ? Le changement d'heure n'est-il pas juste une illusion psychologique rassurante et finalement pas très pratique ?

LES INGRÉDIENTS DE BASE

Ceci n'est pas une grille-horaire, mais le relevé d'une série de moments incontournables d'une journée de camp. Ces moments sont décrits dans ce cahier :

- lever
- sieste
- soirée et coucher
- débarbouillage, habillage, lavage
- gym sous forme de petits jeux
- déjeuner
- collation de 10h
- repas de midi
- collation de 16h
- repas du soir
- conseils
- services et charges
- temps libres

Ces éléments sont importants pour l'équilibre personnel de chaque scout, et donc pour la bonne ambiance du camp. Il est important d'essayer de les proposer chaque jour. Dans une plus ou moins grande mesure, car ces moments doivent garder toute leur richesse, sans laisser.

Télécharge un tableau pour établir le programme du camp sur www.lesscouts.be > Organiser > Camps et activités > Organiser un camp > Avant le camp > Construire le programme.

TÉLÉCHARGEABLE
SUR WWW.LESSCOUTS.BE



14 Préparer le camp avec les scouts

"Ask the boy". Pas n'importe comment et pas sur tout, tout le temps ; sinon, on ne s'en sort pas, mais en suivant une démarche en trois étapes : demander - décider - agir.

Demander

Leurs besoins

Ce que le staff identifie comme nécessaire pour que chaque scout ou l'ensemble du groupe soit en bonne santé, grandisse, apprenne et s'épanouisse.

Le besoin de nourriture

Un besoin fondamental évidemment. Des quantités suffisantes, des repas équilibrés et variés, l'utilisation de produits frais, de l'eau (de qualité) toujours à disposition...

Le besoin de sommeil

Le nombre d'heures de sommeil nécessaires varie en fonction de l'âge et aussi en fonction des individus. Il est toujours nocif de réveiller un individu pendant la nuit, bien plus, il est exclu de réveiller un jeune en pleine nuit !

Le besoin de sécurité affective

Les **repères temporels** : s'y reconnaître entre hier et demain, savoir ce qui nous attend, combien de jours il reste.

Les **repères dans l'espace** : La découverte des lieux, la symbolique et la décoration de certains endroits, un endroit personnel, intime pour chacun, même restreint.

Les **repères dans les relations** : des petits groupes de vie et pas une masse de 50 personnes en permanence, des référents fixes (un aîné, un animateur...), la possibilité de rester parfois entre amis, avec son meilleur copain, sa meilleure copine, une cohérence entre les paroles et les actes des animateurs.

Les **repères habituels** : objets transitionnels (nounours, doudou, pyjama, couverture...), photos de la famille, courrier, coups de téléphone possibles.

Le besoin d'autonomie

Il faut trouver le bon équilibre entre assurer la sécurité affective et permettre la conquête de l'autonomie, en laissant des espaces de liberté dans les activités ou entre les activités.

Le besoin d'actions

Toutes les activités, mais aussi les actes de la vie quotidienne, sont des actions sources d'apprentissage.

Le besoin de mouvement

Exercer son habileté, son adresse, son endurance, ses limites. Il faut du temps pour tout découvrir. Un mot à éviter : « Dépêche-toi ! »

Le besoin de découverte

Par l'action, en manipulant, en essayant pour découvrir le milieu environnant naturel (l'eau, la terre, le sable, le feu, les arbres...) ou culturel (ustensiles, outils, objets, techniques, personnes...).

Le besoin d'entrer en contact avec les autres

Pour découvrir et expérimenter les réactions, l'amitié, la haine, les sentiments, la confiance.

Leurs envies et leurs attentes

Pour exprimer au mieux leurs attentes, les scouts ont besoin d'un cadre qui leur permet de s'exprimer et de rêver.

- Annoncer et expliquer ce que l'on va faire.
- Définir le thème de réflexion.
- Entraîner l'imagination (faire un pictionary, raconter une histoire, vivre une séance de relaxation zen...). Pour la phase "Imaginer", voir le cahier *Des projets pour grandir*, téléchargeable sur www.lesscouts.be.
- Faire en sorte que chacun puisse facilement s'exprimer (en petit groupe, par écrit, par tranches d'âge...).
- Poser une question ouverte, ni orientée, ni restrictive (« *Que pourrions-nous faire comme type de veillée pendant le camp ?* »).

De nombreux sujets peuvent être abordés avec les scouts :

- envies d'ateliers
- organiser des promenades
- imaginer les menus
- les petits jeux préférés pour les temps libres
- la gestion de la cigarette
- la gestion du GSM
- les sports à découvrir et à essayer pendant le camp
- le petit plus qui ferait que mon camp serait vraiment réussi ou différent
- la répartition des services
- les nouvelles ou anciennes techniques à découvrir
- le grand jeu à ne pas rater
- organiser des soirées

Comment identifier les envies et les besoins ?

Pour ces deux composantes, pas de secret, il y a deux démarches primordiales :

- être proche des scouts, les connaître, les écouter ;
- prendre un moment en staff pour sereinement analyser la situation, mettre en commun les différents échos et envisager des pistes concrètes.

Voici un exemple d'analyse en tableau. C'est davantage un outil pour aider à y voir plus clair qu'un bulletin à remplir absolument. En outre, cela peut nous aider à nous rendre compte que l'on en sait très peu sur Julie, ou que Michael est difficile à cerner. Et si on se mettait encore un petit peu plus à l'écoute ?

Tout le monde participe au remplissage, au sein d'un ou plusieurs conseils, par des rencontres avec le staff, en conseil de staff, par des boîtes à suggestions...

Sizaine jaune	Besoins	Envies	Relations affectives	Activités appréciées	Techniques connues	Idées de pistes
Mathis	S'isoler	Connaître insectes	Antoine	Découvertes nature		Prévoir coin zen lecture
Shoshana	Bouger	Danser	Aristide	Promenades		Spectacle
Titouan	Sécurité	Bricoler	Ming	Jeux d'équipe		Rassurer le soir
Aristide	Hygiène	Construction	Shoshana	Sensation	Woodcraft	
Ysaline	Se reposer	S'amuser		Bricolage		Bricolage
Clothilde	Bouger			Bricolage		



Décider : la participation aux différentes décisions

La préparation d'un camp nécessite une multitude de petites décisions allant du choix des dates au thème en passant par les menus, l'horaire, les jeux, les veillées, les cuistots, les dates des activités...

Dès les Baladins, la composition et le choix des menus, par exemple, peuvent très bien se vivre avec les enfants, en conseil ou dans un jeu.

Y voir plus clair

En partant du principe que plusieurs possibilités ont été imaginées pour un certain choix, on peut :

- Mettre par écrit les différentes suggestions.
- Trier les possibilités en différentes catégories (de faisabilité, de prix, d'originalité, de ressemblance...).
- Lister les avantages et les inconvénients de chaque possibilité.
- Créer un petit groupe qui va dégrossir la décision en analysant toutes les possibilités et en reprenant seulement 2-3 de façon beaucoup plus concrète et opérationnelle.
- Lister les implications et conséquences de chaque possibilité.

Prendre la décision

Ensuite, il faut faire en sorte que la décision soit commune, consciente et critique :

- Laisser un temps pour que chaque scout puisse réfléchir sans pression.
- Faire référence à la Loi scout pour guider le choix, si nécessaire.
- Laisser un moment de silence pour que chacun se fasse son idée, sans être influencé.
- Bannir les votes à main levée ou tout autre système soi-disant démocratique mais laissant la décision au groupe qui se fera le plus entendre.

Être animateur, c'est aussi laisser de côté ses projets personnels. Les pios veulent un camp vélo, j'étais plutôt partant pour une randonnée... tant pis.

Agir : la préparation d'activités par les scouts

Il arrive souvent que les scouts préparent une activité pour le camp : en sizaine, en patrouille, les CP, les aînés, en petit groupe, individuellement.

Il est important de faire tout pour que cette activité ne soit pas vouée à l'échec, surtout s'il s'agit d'une première fois.

Planifier la préparation

- Le staff annonce suffisamment longtemps à l'avance.
- Le staff prévoit des moments de préparation.
- Les scouts et le staff établissent les échéances.

Se donner une chance

- Le staff définit clairement l'activité, ses objectifs.
- Le staff fournit les moyens mis à disposition (matos, exemples, fichiers...).
- Les scouts font le point avec un "expert" (membre du staff, aîné, ancien...).
- Les scouts passent l'activité sous la loupe du "ouske-sariskdefwarer". Reprendre l'ensemble de la préparation avec un regard très critique sur tous les détails qui pourraient faire foirer l'activité.
- Le staff annonce la possibilité aux scouts de dire : « Stop, on arrête, est-ce que quelqu'un d'autre peut le faire ? »

Être soutenu et rebondir

- Les scouts ont un soutien permanent pendant l'activité.
- Les scouts et le staff débriefent l'activité en soulignant autant les points positifs que ce qui peut être amélioré.
- Les scouts échangent les impressions avec les autres scouts.



15 Les activités

Une fois que les défis, le thème et la philosophie du camp ont été choisis, il faut définir les différentes activités qui seront vécues par les scouts. Que choisir ? Comment choisir ? Puis préparer, tout en étant original, en contentant les scouts et en respectant les principes éducatifs du scoutisme...

De la variété

- Un mot d'ordre : être créatif. **Le camp, c'est l'occasion de jouer la carte de l'imaginaire** à fond ! Variations, créons de nouveaux jeux, dégotons de nouvelles activités. On est ailleurs, on a du temps, profitons-en.
- Dans cet esprit, mettons dans la balance les classiques incontournables. Trois jours de construction, le concours cuisine, la journée à l'envers, deux jours de hike, une journée *Promesse*, un jour de démontage... et le camp est bouclé ? **Et si on procédait autrement : si on plaçait d'abord dans le planning les jeux et activités créés, les envies nouvelles, et si on utilisait certains classiques pour "boucher des trous" ou équilibrer le programme ?** Le camp sera-t-il vraiment raté si, pour une fois, on ne fait pas de concours cuisine ou de jeux olympiques ?
- Équilibrer le programme en prévoyant des :
 - jeux seul, en petits groupes ou tous ensemble ;
 - activités courtes ou grands jeux ;
 - activités calmes ou dynamiques ;
 - activités préparées par le staff et projets pris en main par les scouts ;
 - activités dans le camp, dans le village, dans les bois ;
 - activités entre nous ou avec d'autres sections en camp près de nous, avec les villageois ;
 - activités favorisant la coopération, l'observation, la déduction, la psychomotricité, la réflexion, le défoulement, la découverte, etc. ;
 - activités laissant de la place pour les moments libres, les services, les repas.

- N'oublions pas que le thème et l'histoire peuvent nous aider. D'abord à trouver des idées pour les jeux et activités, mais également pour créer un fil conducteur qui fait en sorte que le camp est un ensemble homogène. Attention ! **Le thème est bien au service du camp et pas l'inverse** : l'histoire ne doit pas nous coincer, notamment lorsque des modifications de programme s'imposent.

Tester, essayer, approfondir

Ben oui, au camp, on a du temps, profitons-en pour innover !

- Tester le projet.
- Améliorer le bivouac.
- Faire plaisir à tout le monde.
- Se raconter des histoires.
- Demander aux scouts les ateliers qu'ils voudraient essayer.
- Découvrir la nature et l'environnement (y compris social) de notre camp.
- Organiser une veillée qui sort de l'ordinaire.
- Essayer le *Message au peuple libre*.
- Laisser les scouts prendre en main des activités.
- Parler à un éclaireur de son rôle de CP.
- Tenter quelque chose que l'on a découvert en formation.
- Mieux découvrir quelques scouts.
- Etc.

Quelles activités ?

Pour pouvoir établir le programme, il faut d'abord faire la liste de toutes les activités classiques mais également des nouvelles choses que l'on a décidé de tester :

- ateliers
- bivouac
- charges (ou services)
- conseils
- engagements (*Message au peuple libre, Promesse...*)
- hike
- jeux (grands jeux, petits jeux, mais aussi jeux de piste, à postes, sportifs, de coopération, etc.)
- projets
- animations spirituelles
- activités de services
- activités de soirées
- sorties et excursions
- temps libres
- totems et qualifications
- etc.

Choisir les activités

Le programme s'élabore donc à partir des critères suivants :

- envies des scouts ;
- variété ;
- nouveauté ;
- activités classiques ;
- contraintes de lieux, d'horaire, de météo.

Laisser aussi de la possibilité pour les imprévus : mauvais temps, grosses fatigues, absences. Il faut pouvoir jouer un peu avec le programme et prévoir des activités de rechange. Profiter de l'imprévu, d'une rencontre, d'une infrastructure dans le coin, d'une activité ou d'un lieu intéressant à visiter. Même les coups de blues peuvent être une opportunité : un soir de cafard, de grosse fatigue, on supprime la veillée et on organise un festival d'histoires, tous couchés dans les lits, coussins et marshmallows compris !

Tenir compte aussi de la pertinence ou de la cohérence de nos activités avec notre idéal scout. Sécurité et intégrité physique, relation éducative, hygiène, confiance, respect.

Voir le code qualité de l'animation scout pour l'engagement du staff à respecter la qualité d'une activité scout pendant le camp, que vous recevez chaque année, ou également téléchargeable sur www.lesscouts.be ou sur simple demande au 02.508.12.00.

Préparer les activités

Une fois le type de jeu ou d'activité choisi, il faut le construire : thème, durée, déroulement.

- Toujours **avoir à l'esprit ce que fait chaque scout** à chaque instant du jeu ou de l'activité : est-il occupé et s'amuse-t-il ?
- **Penser aux contraintes** en construisant les activités : lieux, météo probable, nombre d'animateurs disponibles.
- **Voir si un renfort extérieur est possible et nécessaire**, même occasionnellement (animateur d'unité, amis, parents, animateurs d'autres sections, villageois, personne ressource comme un guide nature, un garde forestier...). Penser aussi à l'implication des cuisinots dans les animations.

Il faut ensuite organiser la préparation matérielle de l'activité ou du jeu.

- L'idéal est de **tout préparer avant le camp, ou presque**. Cela permet de profiter des soirées, des temps libres pour jouer avec nos scouts, pour soigner l'aspect relation, pour faire une pause ou pour ne pas s'empêcher de participer à certaines activités (s'il faut toujours préparer la suivante)... Bref, d'être plus disponibles, pour les scouts, les animateurs, les intendants ou soi-même !
- Chaque activité peut avoir une **caisse de matériel spécifique**. Dedans, la fiche du jeu avec le matériel nécessaire préparé ou à préparer (décors, costumes, postes, défis...).
- Ne pas oublier de **repérer les lieux** ! Si possible avant de préparer les activités, sinon, avant le début de l'activité : notre scénario de l'activité est-il possible dans les lieux dont nous disposons ? Une carte ne suffit pas. L'aspect sécurité doit aussi être vérifié (limites de jeu, obstacles, dangers, etc.).



Ateliers

Le camp, c'est LE moment idéal pour les ateliers. Un des secrets de la réussite d'un atelier, c'est la répétition.

C'est en forgeant qu'on devient forgeron : permettre au scout d'essayer, de recommencer, de s'exercer, puis de créer, c'est lui permettre de découvrir et d'apprendre vraiment, sans se lasser. Dix jours de camp, cela donne donc l'occasion de faire plusieurs séances Ateliers.

Quelques exemples d'ateliers qui se prêtent bien à la période des camps

- nature (cabanes, balade de nuit, gestion des déchets, découverte de la faune et de la flore, cuisine, etc.)
- woodcraft et techniques scoutes (constructions, intendance, secourisme, etc.)
- agilité : ateliers sportifs (voir installations disponibles : piscine, kayak, parcours Vita ou Hébert)
- expression verbale et corporelle pour les veillées et animations de soirée notamment
- techniques scientifiques : construire une mini station de météo, observer les étoiles, etc.
- jeux de société ou jeux de cour : à construire et à perfectionner pendant les temps libres, par exemple.

Questions à se poser en préparant

- Quelles techniques seront nécessaires à nos scouts ?
- Quels ateliers originaux et neufs pouvons-nous leur proposer ?
- Quelles sont les envies de nos scouts ? Qu'est-ce qui pourrait leur faire plaisir ?
- Quel temps va-t-on y consacrer pendant le camp ? Durée, fréquence, moments de la journée ?
- Comment les animateurs vont-ils se préparer à ces ateliers (documentation, expérimentation, matériel, etc.) ?
- Comment les scouts doivent-ils se préparer à ces ateliers ?

Références

- Le cahier *Les ateliers, tout un programme*
- Fiches pratiques pour l'animation à télécharger sur www.lesscouts.be. Certaines de ces fiches mentionnent des personnes ou organismes qui pourront t'aider dans la création de ces ateliers.



Bivouac

Le bivouac est un moment important dans notre système éducatif : c'est la petite pause-réflexion, le moment où l'on met des mots sur ce qu'on vit. Cela permet de donner du sens, d'être conscient, de sentir qu'on grandit et que l'on s'enrichit. Un petit temps pour intégrer et pour savourer.

Trois questions, que chacun se pose librement

- Qu'est-ce que j'aime ?
- Qu'est-ce que je découvre ?
- Qu'est-ce que j'ai encore envie de découvrir ?

Pour stimuler la réflexion, chacun reçoit un petit support, à compléter par exemple.

Quelques idées

- Le bivouac se vit bien plus aisément en petits groupes.
- Ce qui compte, c'est sans doute le calme avec lequel on introduit ces quelques minutes. Une chanson, un fond musical doux, une voix posée.
- L'animateur peut simplement avoir un papier avec sa conduite. Ainsi, avant de faire le point, il est impératif de se rappeler de ce qui a été vécu en retraçant ensemble le film de la journée. Car c'est fou comme on oublie vite !
- Le support est toujours quelque chose qui permet de répondre à une question ouverte : qu'est-ce que j'ai aimé, découvert, envie de découvrir ? Qu'est-ce que, quoi et pas comment ou combien : pas de jugement possible, pas de calcul, de points, de gommettes. Chacun va pouvoir s'exprimer dans un cadre ouvert et libre.
- L'animateur invite au partage sans forcer. La question « *Qui voudrait partager avec les autres* » est sans doute plus engageante que « *Est-ce qu'il y a quelqu'un qui veut bien s'exprimer ? Personne ? Non ?* », qui amène presque chaque fois une réponse négative.



Schéma d'animation

- L'animateur accueille et explique le but de ce moment.
- On retrace ensemble le film de la journée ou de l'activité.
- L'animateur présente le support éventuel.
- Chacun exprime pour lui sur (ou sans) ce support ce qu'il a aimé et ce qu'il a découvert. Il exprime aussi, s'il en a, de nouvelles envies.
- L'animateur propose un échange (rien n'y oblige ; c'est un enrichissement possible mais le bivouac peut vraiment rester secret).
- Il invite à garder une trace de ce bivouac : mettre le support dans un lieu précis, écrire dans son carnet.

Des idées de support

Souvent en rapport avec le thème du camp :

- une tente d'indien miniature, construite par chacun. Le soir, on y met à l'abri des objets symboles de nos découvertes ; on peut aussi afficher sur un grand mât totem toutes les envies de chacun.
- des photos-symboles découpées dans la presse, que chacun place dans son album ;
- un collier de pâtes avec une pâte par découverte ;
- un carnet de camp avec des pages blanches pour les bivouacs ;
- une gravure sur ardoise.

Tout ce qui permet à chacun d'écrire ou de symboliser des découvertes personnelles aide à atteindre l'objectif d'un moment d'arrêt. Des grands panneaux collectifs ou des thermomètres pour tout le monde vont au contraire induire des moyennes ou des cotations qui ne sont finalement adaptées à personne. Le scoutisme s'intéresse plus aux individus qu'aux groupes.

Plus d'informations sur le bivouac sur www.lesscouts.be > Animer > Les + du scoutisme.

La dent d'Akela et toutes ces choses

Le scoutisme s'intéresse à chacun et ne peut se satisfaire de la mise à l'honneur de l'un ou l'autre. Chacun découvre, progresse : les animateurs sont là pour aider chaque scout à être conscient de toutes ses récoltes. La seule manière réellement efficace est que le scout y réfléchisse lui-même. « *Ask the boy* », disait BP : c'est lui qui a les réponses.

Comment peut-on imaginer qu'un staff, occupé à fond toute la journée, puisse réellement et objectivement faire la moyenne de la journée de chaque scout pour en mettre un en évidence ?

Certes, on peut supposer que celui qui reçoit la médaille, la dent, le fanion soit fier et se sente encouragé. Mais les autres dans tout cela ? Et celui qui ne reçoit jamais rien ? Le scoutisme fait le pari, un peu fou mais accessible à nos talents, de mettre en avant chacun, de le faire grandir à partir de ses richesses à lui.



Engagements

Le scoutisme est plus qu'un loisir. C'est un engagement à agir et à vivre selon certaines valeurs qui sont rassemblées dans le texte de la Loi scout. Elles sont exigeantes, c'est évident.

Rôle de l'animateur

- Au long du parcours scout, il aide chacun à **découvrir**, à **comprendre** et à **intégrer ces valeurs**.
- Dans chaque branche, il propose un moment où le scout peut **rassembler ces valeurs**. Chez le baladin et le louveteau, il s'agit d'une découverte et d'une meilleure compréhension, alors que l'éclaireur ou le pionnier peut **dire son adhésion**. Il exprime que ces valeurs comptent pour lui puisqu'il va en faire des moteurs pour sa vie.

Le rôle de l'animateur consiste à accompagner les scouts dans la préparation de ces moments. Avec des discussions, des textes, des chansons, des moments de réflexion solitaire. Ce qui compte, c'est ce qui se passe en chacun au cours de cette préparation. **La cérémonie n'est que le terme de ce processus.**

Les scouts peuvent aussi vivre des animations aux valeurs en dehors de ces moments clés (*Monsieur Loyal*, *Message au Peuple Libre*, *Promesse* et *Engagement*).

Plus d'informations sur www.lesscouts.be > Animer > Les + du scoutisme > Valeurs, Loi, Promesse > L'animation aux valeurs.

La préparation

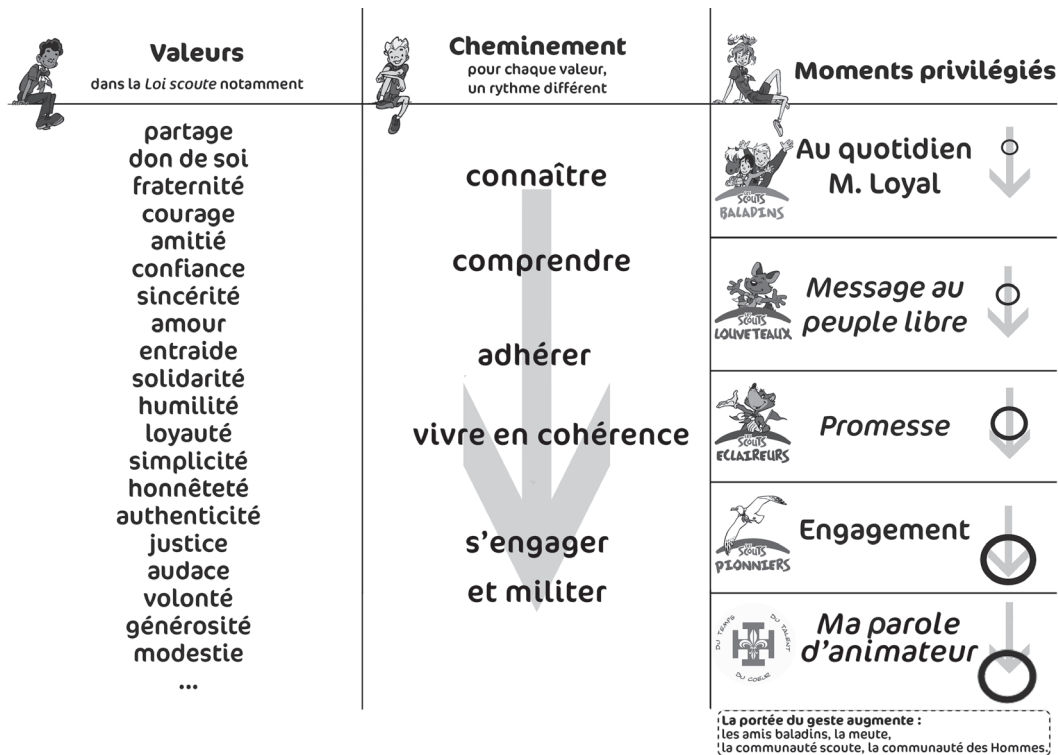
L'éducation aux valeurs dans le quotidien est un souci permanent.

Ton staff peut commencer par se demander quelles sont les occasions qu'on peut exploiter pour permettre la découverte des valeurs scout. Une bagarre, une tricherie, un acte de solidarité : que faire pour les exploiter un peu, en toute simplicité ?

La préparation des moments d'adhésion

- Construire un **programme** avec des rendez-vous de préparation. Chacun a son thème et son support. Exemple : une heure pour identifier les personnes qui nous ont le plus marqués positivement au cours de notre vie.
- Le staff organise des **ateliers de préparation**. Parfois sous forme d'écoute d'une chanson, parfois sous forme d'un débat à partir des journaux du jour, parfois encore avec un rallye en forêt, jalonné de différentes questions de réflexions.
- Se poser aussi la question de **l'implication de tous les scouts** dans ce moment d'adhésion. Que proposer aux éclaireurs qui ont déjà fait leur *Promesse* ? Une participation à la préparation des autres, un temps pour faire le bilan sur leur *Promesse* à eux ? Par exemple : proposer aux louveteaux "non messagers" de préparer la cérémonie, la fête qui suivra, un cadeau pour le "messenger", etc.

Schéma d'intégration des valeurs



Idées de support

- Un extrait de film ou de dessin animé parlant ;
- des chansons : un cocktail de textes évoquant différents sujets. Pour chaque chanson, simplement prévoir une question ouverte pour lancer la réflexion : « Et toi, qu'est-ce que tu penses de... », « Qu'est-ce qui te plaît, te parle, dans cette chanson ? » ;
- des BD ;
- des contes ;
- les journaux du jour : chacun choisit un fait qui lui donne espoir et un fait qui donne envie de s'engager, une cause qu'il voudrait défendre ;
- une forêt, une clairière : 10 minutes contre un arbre, les yeux vers le ciel... pour réfléchir au sens de son engagement ;
- des photos des autres scouts : choisir un objet symbolisant ce qu'on voudrait leur apporter désormais, dans le quotidien de la section.

Ateliers de préparation

Une heure et demie environ, pendant que les autres font une autre animation aux valeurs ou font le point sur leur manière de vivre leur engagement. Avec les plus jeunes, en profiter par exemple pour qu'ils expriment ce qu'ils aiment trouver chez les Scouts.

Les animateurs se répartissent donc la tâche pour animer différents petits groupes.

- Un premier pour accueillir, rassurer, mieux se connaître, expliquer le déroulement.
- Un ou deux pour réfléchir aux valeurs scouts, pour construire le cœur personnel de son engagement.
- Un pour préparer son message.
- Un pour dire ce que cette démarche a apporté (essentiel : revoyons-nous après le moment d'engagement).



UNE MESSE ?

L'engagement à vivre des valeurs n'est pas nécessairement lié à une adhésion religieuse précise. Il n'y a donc aucune obligation à ce que les Promesses, par exemple, soient prononcées lors d'une Eucharistie. Notre fédération prône le respect des convictions de chacun : nous ne pouvons donc pas imposer à une personne de s'engager devant Dieu. Mais nous avons le devoir de veiller à ce que ceux qui le désirent puissent le faire : le respect des convictions n'est pas une neutralité déguisée.

Plus d'informations dans le cahier *Le scoutisme des Baladins aux Pionniers*.



Hike

Tu trouveras toutes les informations nécessaires dans le Hikebook sur www.lesscouts.be ou sur simple demande au 02.508.12.00.



Du petit jeu qui dure quelques minutes au grand jeu qui nous amuse pendant une demi-journée, les types de jeux sont divers et variés. Quels sont-ils ? Comment animer un jeu ? Quelques conseils.

Idées de jeux

En vrac :

- petits jeux
- grands jeux (voir ci-contre)
- jeux de soirée
- jeu de 24h (voir ci-dessous)
- jeux d'intérieur ou d'extérieur
- jeux actifs ou reposants
- jeux de piste(s)
- jeux à postes
- jeux sportifs
- jeux de coopération
- jeux de kermesse
- jeux d'observation
- jeux d'approche
- jeux de recherche
- jeux de bataille
- jeux de relais
- jeux de poursuite
- jeux de mémoire et d'attention
- jeux de hasard
- jeux d'adresse
- jeux de ballon
- jeux de récréation
- jeux d'esprit, de réflexion
- jeux de mémoire
- jeux qui développent la créativité, l'expression, l'imagination
- jeux avec un parachute
- etc.



Préparer un jeu

Une fiche pour construire l'activité est disponible sur notre site www.lesscouts.be.

Quelques questions essentielles à avoir en tête lors de toute préparation de jeux ou d'activités :

- Que fait chaque scout à chaque instant ?
- Est-il occupé ?
- Joue-t-il ?
- A-t-il l'occasion de participer pleinement à l'activité ?
- Si l'activité ne lui convient pas, que peut-il faire ?

Un jeu a donc des chances de marcher si :

- L'introduction est accrocheuse.
- Le but, les règles et les limites sont clairs.
- Tout le monde joue tout le temps.
- Il y a du rythme (moments calmes et moments actifs).
- Le scénario est cohérent.
- Les actions sont variées.
- Le thème et les actions sont adaptés à l'âge.
- Une alternative est mise en place pour ceux à qui l'activité ne convient pas.

Animer un jeu

Une méthode pour ne rien oublier !

A = ARRANGEMENTS

- le terrain : les limites et les dispositions précises
- les joueurs : équipes ou pas, disposition sur le terrain
- le matériel : fanions, ballons, bouts de laine

B = BUTS

- Bien préciser le but du jeu, d'une manière courte et précise.

C = CONDITIONS

- Expliquer les règles. D'abord les règles essentielles puis les détails. Montrer plutôt que de faire de longs discours.

D = DEMANDE D'EXPLICATIONS

- Avez-vous bien compris ? Posez vos questions maintenant.

E = ESSAI

- On joue une fois pour du beurre, afin de voir si on a bien compris (surtout pour les jeux compliqués).

F = FIGNOLAGE

- Attirer l'attention sur une technique ou une tactique. Au besoin, modifier ou préciser une règle après le coup d'essai.

Rôle de l'animateur

- Être impartial (arbitre).
- Maîtriser le jeu (éviter les confusions techniques pendant les litiges).
- Être attentif aux éliminés, il faut les occuper (deviennent des juges ou conseillers, sont réintégrés dans le jeu).
- Mais surtout animer, encourager, féliciter, inciter, dynamiser, conseiller... et jouer !

Le grand jeu

- Il peut regrouper une série de petits jeux, d'ateliers, de moments contés, de déplacements.
- Dans un grand jeu, il y a donc plusieurs étapes : elles sont reliées entre elles par un scénario. Certains l'appellent thème, d'autres, histoire. Cette histoire, originale, doit être cohérente et emmener tout le jeu dans une suite logique.

La plupart des grands jeux se construisent sur la base des principes suivants :

- **Jeu de camps** : les différentes équipes se construisent un camp. Les camps sont placés à une certaine distance l'un de l'autre. Le but est d'attaquer le camp du voisin pour y enlever un objet quelconque, par exemple.
- **Jeu à postes** : des postes tenus par des personnages sont répartis sur le terrain de jeu. A chaque poste, il se passe quelque chose. Les joueurs passent de poste en poste selon un certain ordre.
- **Jeu à messages** : trouver des messages qui sont répartis sur l'ensemble du terrain de jeu.
- **Jeu de parcours** : partir d'un point pour en rejoindre un autre selon une technique imposée. En chemin, des tas d'aventures peuvent survenir.
- **Jeu d'observation** : voir et/ou ne pas être vu, lors de la réalisation d'une action.
- **Jeu de personnages** : les joueurs doivent retrouver un ou plusieurs personnages qui se déplacent en permanence dans un périmètre donné ou qui cachent plus ou moins leur identité.
- **Jeu de mission** : les joueurs reçoivent une mission de la plus haute importance. La mission engendre un certain nombre d'actions différentes. L'intervention de personnages vient souvent compliquer ou faciliter la mission.
- **Jeu de positions ou de rôles** : chaque joueur reçoit une position et un rôle qui peuvent évoluer au cours du jeu. Des règles strictes fixent comment les joueurs se déplacent. Un but commun anime les joueurs.

Traques

Vu l'intensification du trafic routier et la nécessité d'utiliser la voie publique de façon prudente, la fédération considère que les jeux dits de traque organisés sur la voie publique et au cours desquels des véhicules à moteur sont utilisés pour pourchasser les participants ne remplissent pas les conditions de sécurité minimales auxquelles doit répondre une activité scout.

Par conséquent, **l'organisation ou la participation à ce genre de traques sont interdites dans le cadre des Scouts.**

Les jeux de 24 heures

Qu'ils durent 24, voire 36 heures, importe peu en soi. C'est le fait d'être la nuit en activité qui renforce aux yeux des scouts la dimension de grande aventure.

Jeux d'ados

La particularité de ces jeux demande à la fois un minimum de résistance des individus et d'autonomie des petits groupes. **Il semble donc préférable de réserver ces jeux aux éclaireurs et pionniers.** Ainsi, on reste aussi dans cette idée de progressivité des activités en fonction des tranches d'âges.

Divers composants

Il doit toujours y avoir un sens à ce que les scouts font ; ce que l'on fait maintenant est en lien avec l'avant ou l'après de l'activité. Faire se déplacer les éclaireurs de huit kilomètres juste pour occuper deux heures n'a pas d'intérêt.

- Chaque scout doit être occupé, doit trouver sa place à tout moment : c'est l'activité de tous, pas de quelques-uns.
- La mise "hors jeu" d'un participant ne peut être que d'un temps limité.
- Les scouts doivent déjà maîtriser une série de techniques qui seront utiles pendant l'activité.
- Les participants ont déjà repéré les lieux ou sont préparés à détecter les risques inhérents à un terrain inconnu.

Et du repos

Sortons de cette idée préconçue : "jeu d'24 = du non-stop !"

Au contraire, la responsabilité de l'animateur est notamment là : **organiser son activité pour que du temps de repos et de sommeil s'intègre comme élément constitutif du jeu.** Nous savons d'une part que tous n'ont pas la même résistance et d'autre part que la fatigue augmente considérablement les risques d'accident.

Dormir quelques heures à la belle étoile ou dans l'abri de fortune aménagé permet de rester dans cette ambiance particulière de la grande, la vraie aventure, raison du succès de ces activités.

Surtout pas d'improvisation !

Quelques règles, valables pour tout jeu ou toute activité, mais qui révèlent toute leur importance dans les grands jeux de 24h.

La réussite d'un tel jeu réside principalement dans le fait d'avoir préparé à fond :

- le **rythme** (adrénaline ou calme suivant les moments) ;
- le **fil conducteur** (cadre imaginaire, lien entre les actions) ;
- les **solutions de repli** (pour pouvoir se retourner malgré une météo capricieuse) ;
- le **niveau** adapté (aux jeunes, à leurs compétences, à leur état de fatigue des jours précédents, aux contraintes extérieures, à l'environnement) ;
- l'**enchaînement** (réglé comme du papier à musique) ;
- l'**ouverture** et la **clôture**.



Projets

Le scoutisme veut aider les jeunes à être actifs, à oser et à avoir confiance dans leur capacité de construire avec les autres. Le projet offre un grand espace pour atteindre ces objectifs. Et au camp, on a du temps ! Une occasion de tester le projet dans des activités de plus grande envergure ou tout simplement de lancer des projets en lien avec la vie quotidienne du camp.

Profiter du camp

Au camp, on a du temps. On a notamment l'occasion :

- de plancher un petit peu tous les jours sur un projet (sans se lasser, mais sans oublier les étapes précédentes et en restant motivés) ;
- de mettre sur pied des ateliers qui permettront d'avancer dans le projet (notamment dans l'étape "préparer") ;
- de profiter du lieu pour faire des découvertes ;
- de vivre tout simplement les obligations du quotidien (installations, cuisine, etc.).

Les occasions de vivre un projet

Ces occasions sont liées au dépaysement du camp : on est dans un autre lieu, on a plus de temps et on doit organiser la vie quotidienne. Même si, dans un projet, ce sont les scouts qui imaginent, les animateurs peuvent amener des idées ou des contextes :

- la vie de patrouille ;
- les constructions ;
- la décoration du gîte ;
- l'organisation d'une veillée ;
- une sortie ou excursion ;
- la préparation d'un jeu à faire vivre au reste du groupe ;
- l'invitation de gens du village (repas, spectacle...) ;
- l'organisation d'une activité festive (par exemple, une journée cuisine où certains préparent des bons petits plats, d'autres s'occupent de la décoration, d'autres de l'animation lors du repas, etc.).

Références

- Un outil incontournable pour en savoir plus : le cahier *Des projets pour grandir*.



Pourquoi des moments d'animation spirituelle au camp ? D'abord parce que ça fait du bien ! Nous croyons que le temps passé à admirer un paysage ou un ciel étoilé, à se dire merci ou pardon, à célébrer l'objectif atteint grâce à l'effort de toute l'équipe, à écouter un gosse parler de la mort de son papy, nous fait grandir infiniment. Quand on y a goûté, on en demande...

Les quelques jours de vie intense en groupe qu'offre le camp sont un moment idéal pour proposer des moments forts. On vit vraiment ensemble, dans un autre lieu, dans un autre environnement, dans une ambiance "juste à nous"... On se donne à fond... Et on a du temps... Nous voilà prêts pour nous ouvrir un peu à notre spiritualité.

Ça consiste en quoi ?

1. Commencer par vivre le scoutisme à fond. **La matière première de l'animation spirituelle, c'est le vécu des scouts.** Sans cela, cette animation n'a rien pour s'enraciner.
2. **S'arrêter de temps en temps pour prendre conscience**, se dire, célébrer les relations, les joies ou les difficultés, les questions, valeurs ou idéaux vécus. Par la lecture d'un texte, un petit dialogue ou tout autre moyen, le staff peut en tout ou en partie mener lui-même cette animation, mais une personne extérieure (un représentant religieux ou un conseiller laïque) peut donner des outils, participer à la préparation et selon les cas à la réalisation.

Quelles étapes ?

Repérer les moments

Une première façon de faire : pendant la préparation, quand les éléments constitutifs du camp sont choisis (thème, objectifs, accents, principales activités, etc.), posez-vous la question : **quels seront les moments charnières où quelque chose de fort peut se vivre et quelles valeurs ont des chances de s'y révéler ?**

Voir les exemples ci-contre ("Quand ? Comment ?").

Rêver autour du thème

Une autre porte d'entrée : en animation spirituelle aussi, le « *Et si on faisait... ?* » est de mise. **Laissez galoper votre imagination autour du thème du camp** ou d'une activité précise, aussi librement que pour un jeu. Ex. : « *Les indiens, ils étaient très proches de la nature... Ils admiraient le ciel infini... Ils voyaient des esprits dans les sources, les animaux... - Si on parlait de ce qu'on voit et de ce qu'on ne voit pas, dans les choses, chez les gens... - Oui : il y a du beau qu'on ne remarque jamais...* ». Et c'est parti !

Picorer ce qu'on trouve

Au lieu de se laisser enfermer trop tôt dans un déroulement précis, **étouffez ces idées de quelques pistes concrètes** : « *Tiens ! J'ai vu un recueil de textes indiens à la bibliothèque... - Voir le beau : quand j'étais louveteau, un jour on s'est levé tôt, on a marché en silence dans la forêt, on a dit ce qu'on avait ressenti... - Et pour les gens, il y a sûrement des techniques pour exprimer leurs dons !... - Moi j'ai une chanson là-dessus...* » Etc.

S'outiller

Picorer, c'est aussi glaner (avec l'aide de quelqu'un qui "s'y connaît") des fiches techniques, recueils de textes ou de chants, récits d'animations, etc.

Trier et créer

A deux ou trois, à partir des idées en vrac, on crée un ou plusieurs projets pour des moments différents : « *Pour les constructions, le texte sur les mains et tout ce qu'elles permettent. Un soir, ateliers sur la nature la nuit, entre autres les étoiles, avec récit de la Genèse et d'autres récits de création. Après le hike, expression mutuelle des découvertes chez chacun avec la technique de la toile d'araignée, etc.* ».

Répartir les rôles

Celui qui conduit toute l'animation s'investit plus ; celui qui lance un chant ou tient un poste montre aussi que c'est l'affaire de tous.

Si vous désirez en plus vivre une Eucharistie à un moment intéressant, contacter l'aumônier suffisamment tôt, tant pour le mettre dans le coup de la préparation que pour la date de sa célébration.

Quand ? Comment ?

Quelques moments possibles et un exemple pour chacun d'eux, à adapter.

Pour en savoir plus sur ces points : fiches d'animation sur notre site.

Accueil

Chacun reçoit un morceau d'une fresque découpée, y écrit son nom. La fresque est reconstituée. Chant sur ce thème. Texte : « *J'étais nouveau...* » dans *Paroles à vivre*, p.88.

Constructions

Chaque patrouille travaille pour avoir fini la première, ou collabore-t-on également aux infrastructures communautaires ? Inauguration : des textes sur les mains ou les outils.

Réveil

Pour chaque jour, un maître-mot, présenté d'une façon originale par un scout et un animateur, est affiché. Eventuellement prière ou texte de réflexion, de préférence varié.

Services

Un jeu pour créer une tournante d'un service à l'autre, avec dévoilement progressif d'un dessin. Mise en valeur du service au moment où l'on en bénéficie.

Repas

Slogan à rappeler à chaque repas, à la manière d'un cri de sizaine/patrouille : « *Une place pour chacun – une part pour chacun !* »

Jeux

Un jeu de coopération : chaises musicales inversé (chercher à accueillir le plus de monde possible sur de moins en moins de chaises). Ensuite, expression sur l'activité.

Marches

Chaque groupe note l'incident, la rencontre, la difficulté, les faits les plus marquants, ce qu'il a vu de plus beau, ce qui l'a le plus questionné. Expression sur panneau au retour.

Temps pour soi

Un coin-silence où chacun peut écrire un message dans un cahier permanent et trouver quelques textes nourrissants. Le contenu du cahier nourrira une éventuelle célébration de fin de camp.

Temps en sizaine ou en patrouille

Chacun "sort" à son tour, le temps que les autres recherchent ses qualités. Ensuite partage. Textes et contes sur l'équipe, les différences, dans les brochures du SDJ (Service Diocésien des Jeunes).

Soirées

Marche silencieuse d'observation et d'écoute dans la pénombre, puis échanges par tranches d'âge près de feux différents, avec un animateur. Chacun résume son expérience en écrivant un mot sur un galet ou une bûchette. Texte ou prière finale.

Totémisation

Voir écrits divers pour en faire un vrai moment de sens (cahier *Le totem, un cadeau pour l'ado, Ça se discute n°97, Le surnom* téléchargeable sur www.lesscouts.be).

Fin de camp

Sketches présentant les moments les plus intenses du camp. Expression de ce qu'on a découvert ou reçu. Si expression mutuelle, lancer une boule de ficelle à celui à qui on s'adresse, former ainsi une toile d'araignée.

Sensation... Be free, be spirit

La démarche Sensation a commencé lors des camps de l'été 2005. Aujourd'hui les fiches d'animations se sont multipliées et sont mises à jour.

Chaque section est invitée à vivre un moment d'animation spirituelle et consigner ses remarques par écrit. Des fiches ont été créées pour chacune des sections. Elles abordent différents thèmes tels que : la gratuité, l'émerveillement, l'être et l'avoir, la confiance, le pardon, Dieu, la mort... au travers de jeux, de chansons, de bricolages, d'activités diverses.

Il faut donc choisir son animation selon sa branche et selon les désirs du staff et des scouts.

Références

- Le cahier *Des animations de sens à la troupe* est téléchargeable sur www.lesscouts.be ou en vente dans les scouteries et les magasins partenaires.
- De nombreuses fiches Sensation sont proposées sur www.lesscouts.be > Télécharger > Sensation.
- Le recueil de textes *Paroles à vivre* est un des nombreux ouvrages édités par le SDJ.



Le SDJ (Service Diocésain des Jeunes) édite régulièrement des documents d'animation : croquis-langage, recueils de contes et légendes, techniques d'animation, recueils de textes, de chansons, de prières, d'expériences, CD-rom de témoignages, revue bimestrielle d'information... autant d'outils qui peuvent vous aider dans vos animations.

Toutes ces éditions sont disponibles au SDJ, en vente directe ou par correspondance, ainsi que dans les CDD (Centres Diocésains de Documentation).

Scoutmain - actions de service

Rendre service à quelqu'un pendant le camp ? Pourquoi pas ! Les scouts peuvent y apprendre beaucoup.

Il faut simplement s'assurer de :

- **l'utilité du service** : la personne en a-t-elle besoin ? Commençons par lui demander avant de nous imposer. Voyons avec elle comment être efficaces. Arriver avec 20 scouts pour charger une remorque de ballots de paille, cela risque de tourner au cauchemar pour celui qui les réceptionne en haut de la charrette... Mais il y a peut-être dans la commune quelqu'un qui cherche de nombreux bras pour une tâche qu'il n'arrive pas à remplir seul.
- **la conscience de cette utilité chez les scouts** : chacun doit savoir quel est le sens de son coup de main, à quoi cela va servir en bout de course ainsi que l'intérêt de la découverte. Un simple exécutant est rarement motivé.
- **le suivi** : même si l'intervention est ponctuelle, il est intéressant qu'elle s'inscrive dans le temps. Une action ne doit pas rester sans lendemain, et même si les scouts ne s'occupent pas du suivi, ils s'assurent qu'il y en aura un.

Les services peuvent être préparés lors du repérage du camp : c'est l'occasion de rencontrer le fermier du coin, à qui on pourrait rendre un petit service (à quoi est-il prêt ? de quel temps dispose-t-il ? quelles sont les aptitudes requises ? quelles sont ses envies ? à quel moment a-t-on besoin de nous ?). On profite donc de l'action de service pour faire quelques découvertes et on n'oublie pas qu'**une action de service, c'est entièrement gratuit** : ne rien attendre en retour. Ces services peuvent également être préparés avec les scouts.

Une dernière petite mise en garde : **attention à certaines personnes qui profitent parfois de notre bon cœur.**

Un camp-service

Il est vraiment essentiel de faire le point au fur et à mesure du camp : qu'est-ce qui avance ? ; qu'est-ce qu'on a découvert en accomplissant telle ou telle partie de la tâche ? Les scouts doivent entre autres apprendre à s'organiser entre eux : cela supposera des réglages très fructueux. Certaines répartitions devront être revues.

Il semble essentiel qu'un groupe réalise un service limité : il doit en voir le début et la fin, si possible. Sans cela, il peut être très frustré par le sentiment de n'avoir rien apporté. Les scouts doivent comprendre qu'ils peuvent changer un peu le monde, par des petites choses bien organisées.

Besoin d'un coup de main pour mettre sur pied une action de service dans ta section ? Scoutmain c'est :

1. un service du 21

Tu recherches :

- des nouvelles idées d'actions de service ?
- des partenaires extérieurs pour concrétiser une action ?
- des pistes pour bien répondre à une sollicitation ?

Le service Scoutmain t'offre des outils pour construire un projet, des conseils, des propositions concrètes, des idées, des partenaires...

Scoutmain : 02.5081200 ou scoutmain@lesscouts.be.

2. une base de données accessible sur www.lesscouts.be

Tu y trouveras des actions concrètes et des partenaires. Des dizaines de propositions n'attendent que toi ! Fais ton choix selon tes envies, l'âge de tes scouts, ta région...

3. une fiche pour accompagner l'action : des conseils et des contacts en fonction de ta situation. cette fiche est téléchargeable sur www.lesscouts.be/scoutmain.



Préparer les soirées

Le soir, au camp, le groupe s'arrête. On se retrouve après une grande journée d'activités. La veillée est un moment de rassemblement, de retrouvailles. On célèbre ce que l'on vit, simplement.

Types de veillée

Veillée veut dire "soirée passée ensemble". Toutes les formes sont possibles :

- **Veillée traditionnelle** : chants entrecoupés de petits sketches et d'histoires.
- **Veillée expression** : axée sur la créativité (théâtre, contes et histoires, improvisation, danses, jeux de rôles, musique, magie, ateliers, etc.).
- **Veillée jeux** : jeux télévisés, de société, kermesse, fancy-fair, casino, etc.
- **Soirée dans la nuit** : jeux, balade pour écouter les bruits de la nature, observer les étoiles, partir à l'affût des animaux...
- **Veillée réflexion ou rencontre** : soirée plus calme, animations spirituelles, rencontres-témoignages (un éducateur, un ancien du village, etc.), projection d'un documentaire ou d'un film.
- **Veillée cérémonie** : à l'occasion de l'arrivée d'un nouveau ou d'un départ, d'une totémisation, d'une qualification, du *Message au peuple libre* ou des *Promesses*, ou tout autre événement de la vie de la section qui mérite qu'on "marque le coup".
- **Veillée "fiesta"** : la fête, tout simplement, les petits plats dans les grands, grande bouffe, boum...

JEUX DANS LA NUIT

Un jeu dans la nuit est toujours un jeu où TOUT LE MONDE s'amuse !

Non, on ne réveille pas les jeunes en pleine nuit ! Mises en scène effrayantes et sévices sont **absolument interdits**.

Voir à ce sujet le code qualité de l'animation scout, reçu chaque année par courrier et téléchargeable sur www.lescouts.be.

Comment choisir ?

- Varier le type de veillée. Un défi : une veillée différente chaque soir ?
- S'inspirer du thème : l'histoire que l'on vit en journée peut continuer le soir.
- Selon les envies et l'état de forme du groupe : les scouts seront plus fatigués au retour du hike, mais par contre auront sans doute envie de fêter dignement le dernier soir !

Une courbe de veillée ?

En fait, ce qui est vraiment important, c'est que la veillée ait :

- un début et une fin ;
- un programme ;
- du rythme.

Ta veillée chants ou jeux peut se terminer de manière un peu vive, mais prévois alors un moment de calme et de détente après la veillée. Une histoire au coin du feu puis des papotes libres. Chacun va dormir quand il le sent (fixe quand même une heure limite d'extinction des feux).

- Voir également quelques informations sur le sommeil, le lever et le coucher dans le chapitre sur l'hygiène de vie (p. 86).

Les scouts préparent

Les scouts peuvent en effet s'impliquer dans la préparation. Certains trouvent leur bonheur dans le rôle de gardien du feu, d'autres adorent animer un jeu, certains se découvriront des talents de magicien, de chanteur, de percussionniste ou de conteur. La veillée doit permettre à chacun de trouver son compte...

Pour aider les scouts :

- Un animateur peut être présent lors de la préparation pour donner des conseils.
- Une malle "veillées" peut être installée avec des chansonniers, des livres d'histoires, des déguisements, du maquillage, des petites fiches de jeux, de tours de magie, etc.
- Des ateliers peuvent être organisés lors du camp (expression corporelle, verbale, théâtre, mimes, contes, etc.).
- Lors de la veillée, les animateurs aident à mettre en place, encouragent, dédramatisent les petits couacs... et participent à fond !

Sorties et excursions

Et les animateurs ?

Gardien des légendes ? Oui, mais il n'y a pas que ce rôle-là, qui ne convient d'ailleurs pas à tout le monde. Il y a aussi le :

- meneur de chant ;
- gardien du feu ;
- régisseur (s'assure que tout est ok au niveau du déroulement et du matériel) ;
- ingénieur du son (responsable du lecteur CD, MP3) ;
- éclairagiste (spots, bougies, lanternes, feux, etc.) ;
- accessoiriste (décors et accessoires) ;
- costumier ;
- consolateur (pour les coups de blues...) ;
- motivateur (il met de l'ambiance et fait en sorte que tout le monde participe) ;
- mère-poule (tout le monde est bien installé ? il s'occupe des couvertures, pulls, en-cas, etc.) ;
- finisseur (une fois la veillée terminée, il accompagne les scouts jusqu'au dodo) ;
- rattrapeur de couacs (il a toujours un truc tout prêt au cas où il y a un blanc, où quelque chose foire...) ;
- etc.

Et bien sûr, les animateurs participent.



Références

- le cahier *Sacrée soirée*
- le cahier *Se marrer dehors*
- le cahier *Gagner ensemble*
- le cahier *Feux*

Téléchargeables sur www.lesscouts.be
> Télécharger > Farde de l'animateur.



Le camp, c'est aussi l'occasion de changer de lieu, d'horizon, d'ambiance. On n'est plus chez nous et c'est ce dépaysement qui est gai. Si on en profitait pour faire un petit tour du coin ?

Se renseigner

- auprès du propriétaire ;
- auprès du Monsieur/de la Madame Camp de la commune s'il y en a ou, à défaut, à l'administration communale ;
- auprès de l'agent des eaux et forêts ;
- à l'office du tourisme du coin ;
- en contactant l'Office de promotion du tourisme Wallonie – Bruxelles, tél. 02.504.03.90, site www.opt.be ;
- en questionnant les villageois, le boulanger, le boucher, Monsieur le curé ;
- en regardant les affiches ou plaques signalétiques aux alentours ;
- en consultant des livres ou des brochures (parfois disponibles en bibliothèque) ;
- en s'adressant à des ASBL "nature" ou "randonneurs" par exemple, qui éditent souvent des agendas ou des petites revues ;
- auprès d'un scout du coin.



Références

Des idées sur www.lesscouts.be/le12-18 > Téléchargements > Pionniers.

Pour des musées, consulter le site www.les-museesenwallonie.be (moteur de recherche).

Temps libres

Au camp, on a du temps, des journées entières. Les activités organisées ne les remplissent pas, et c'est tant mieux. Il reste de grands espaces pour faire un peu ce que l'on veut, chacun avec ses envies.

Organiser les temps libres

- Avant le camp, organiser un conseil sur ce sujet. « *Que pouvons-nous prévoir pour les temps libres du camp ? Quel matériel emporter ?* ». Le conseil se déroule sous forme de petits groupes de discussion. Pour chaque objet, définir qui peut l'amener ou le trouver.
- Lors du camp, les scouts peuvent gérer eux-mêmes l'installation, l'entretien et le rangement de tout le matériel temps libres, appelé parfois "malle à friandises".

Types d'activités

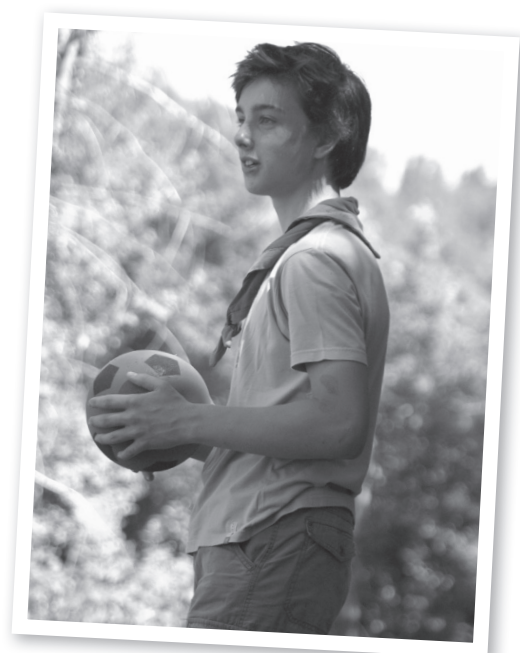
Les scouts trouveront vite des idées. Le staff doit simplement les aider à comprendre (par eux-mêmes si possible) que des objets chers et/ou fragiles ne seront pas en sécurité au camp.

- anneaux (jeux d'adresse mais aussi anneau pour le basket)
- assiettes chinoises
- balles de jonglerie
- ballons en tous genres (football, rugby, volley, basket, handball, corf-ball, etc.)
- billes
- boîtes de conserve (pour jeu de massacre)
- boomerang
- boules de pétanque
- CD de musique ou d'histoires + lecteur
- cerceaux (grands et petits : pour faire du hulla-hop, pour jongler, etc.)
- cerf-volant
- cordes à sauter
- cordes et ficelles en tous genres (pour bricoler ou s'exercer aux nœuds)
- coton pour bracelets brésiliens
- coussins et couvertures pour installer un coin lecture
- craies (pour la marelle ou autres jeux à dessiner dans la cour)
- croquet
- dés
- diabolo
- échasses
- élastique
- fléchettes (avec des ventouses ou des velcros éventuellement)

- foulards (pour jongler ou pour se bander les yeux)
- instruments de musique (il y a du matériel à la Direction générale de la culture au Centre de Naninne)
- jeux de cartes et de société (Carabistouille, Tabou, Elixir, Loup-Garou, Pictionary, etc.)
- journaux (quotidiens, magazines)
- frisbee
- Lego
- livres, BD
- matériel de dessin, de peinture : crayons noirs, de couleurs, pinceaux, gouaches, feutres, papiers blanc et de couleur, etc.
- matériel de bricolage : ciseau, colle, papier collant, agrafeuse, perforatrice, etc.
- mots croisés, mots fléchés, etc.
- origami (pliage de papiers ou de serviettes)
- parachute
- planche à roulettes
- quilles
- raquettes et balles en tous genres (tennis, base-ball, tennis de table, badminton, raquettes de plage, etc.)
- rollers ou vieux patins adaptables aux chaussures
- sacs en toile de jute (pour course de sacs)
- etc.

On peut aussi prévoir un petit sac dans lequel on va pêcher une idée de :

- petit jeu (pour jouer tout seul, à deux ou un peu plus)
- petite activité (faire un dessin pour un intendant, organiser un concours de devinettes, parler avec un scout qu'on connaît moins, etc.)



Susciter l'activité

Souvent, les scouts trouvent seuls une activité qui les intéresse. En prenant les grands clichés, les enfants vont faire des cabanes, les ados lisent un magazine, les musiciens prennent leurs chansonniers... Voici d'autres idées, à leur proposer :

- Réaliser une construction ou en améliorer une.
- Créer une chanson de camp en changeant les paroles d'une chanson connue.
- Réaliser un tally du camp (livre récapitulant les grands faits du camp mais aussi les petites anecdotes).
- Essayer une petite recette de dessert : caramel, crème pâtissière, banane au chocolat, cappuccino...
- Apprendre une technique particulière : origami, nœud, codes...
- Ecrire une lettre pour sa famille.
- Rédiger un texte de réflexion ou marrant pour la veillée.
- Apprendre un instrument : guitare, flûte, djembe, harmonica...
- Se reposer tout simplement.
- Bouquiner.

Et les animateurs ?

Sont-ils présents ? Que font-ils ? Les temps libres sont des moments privilégiés pour que les scouts se retrouvent seuls, en petit groupe ou avec "le copain qui n'est pas dans ma sizaïne". L'animateur sera sans doute discret, laissant la place aux scouts, **mais il pourra être présent, à la demande : pour discuter, consoler, rassurer, conseiller ou tout simplement rire et jouer !** Il faudra sans doute s'organiser un peu dans le staff pour que chaque animateur ait aussi un peu de temps pour préparer les activités suivantes ou pour souffler un peu, lui aussi.

Une consigne cependant : **s'assurer qu'aucun scout ne court un danger prévisible** (jeu ou sport trop brutal, escalade hasardeuse, utilisation farfelue de couteau, hache ou pioche, manipulation de briquet ou d'allumettes...). Attention donc à ne pas s'écarter trop pendant un long laps de temps, souvent propice aux accidents.



16 Bon voisinage

Allez demander l'avis des habitants de villages très fréquentés par les scouts pendant les vacances. A Durbuy, Bouillon ou Porcheresse... Ils en pensent quoi des scouts ? Et si on débarquait un peu moins cette année ?

Faire connaissance

Quelques démarches peuvent être entreprises auprès de nos futurs voisins ou plutôt de **nos hôtes, souvent bien malgré eux**. Certaines démarches sont obligatoires (circulation dans les bois, gestion des déchets, signalement à l'administration communale, etc.). D'autres sont facultatives, mais toutes ont pour vocation d'**entretenir les meilleures relations possibles avec le village qui nous accueille**.

Et il vaut mieux prévenir que guérir : se présenter, se rencontrer avant le camp, accomplir toutes les démarches correctement, c'est permettre que la cohabitation se passe le mieux possible. Si ça coince ? Eh bien, comme on se connaît déjà, le dialogue n'en sera que plus facile et serein.

Nous sommes tous un peu ambassadeurs du scoutisme, partout où nos déposons nos sacs à dos et plantons nos tentes.



Du respect

- Pas de nuisance sonore.
- Respecter les personnes.
- Ne pas déranger.
- La nuit, les voisins dorment !
- Rendre ce que l'on emprunte.
- Respecter les horaires des voisins (repas, repos, travail).
- La politesse, toujours.
- Ne pas entrer chez les voisins sans autorisation.

Qui contacter ?

- les autorités communales (et se renseigner quant à l'existence d'un M./Mme Camp pendant l'été)
- l'agent forestier local
- les mouvements de jeunesse sur place
- les commerçants à qui l'on aura affaire
- le curé du village
- le médecin, le pharmacien
- les voisins de notre camp
- etc.

Reconnaissance de l'environnement

Pourquoi pas un week-end ou une journée de reconnaissance dans le village quelques mois ou semaines avant le camp ? Vous y serez à une période plus calme que les camps, ce qui rend les gens plus disponibles.

- Quels sont les endroits qui doivent rester calmes ?
- Quelles sont les zones où l'on peut jouer sans problème (notamment dans les bois, mais pas seulement) ?
- Quels sont les horaires de la piscine, des bus, de la messe... ?
- Où se trouvent la pharmacie, la maison du médecin... ?
- Quels sont les problèmes qui ont pu se poser par le passé avec des mouvements de jeunesse ?
- Quelles sont les possibilités locales d'approvisionnement (magasins, producteurs locaux, marchés...) ?
- Quelles sont les personnes intéressantes (et intéressées...) à rencontrer ? Un apiculteur, des personnes âgées prêtes à raconter des histoires, un électricien qui veut bien montrer comment fabriquer une machine à voyager dans le temps...



Campagne d'autopromotion

- brève info dans le journal régional (ces journaux apprécient par exemple les photos de départ)
- envoyer une photo de la section (ou des affiches), un petit mot sympa, une date à laquelle les gens sont invités...



17

Les parents

Informers les parents, c'est montrer qu'ils ont raison de vous faire confiance, et cela permet d'en faire des partenaires du camp de leur enfant.

Informers

Pour les scouts comme pour les animateurs, l'importance du camp va de soi : une vie de groupe 24h sur 24, des ambiances inhabituelles, des grands jeux dans un tout autre décor, une responsabilisation de chacun dans les activités de la vie quotidienne, des amitiés qui se créent ou s'approfondissent...

Pour certains parents, ce n'est pourtant pas si évident. Ils peuvent mal connaître le scoutisme pour diverses raisons :

- Leur enfant est un tout jeune scout.
- Ils n'ont pas la possibilité de s'informer.
- Le staff ne les a pas informés sur la méthode scout et le fonctionnement de l'unité.
- Ils se désintéressent de la vie scout a priori.
- Une situation familiale conflictuelle empêche tout dialogue.
- Ils n'ont pas été scouts eux-mêmes.
- Ils ont vécu un autre type de scoutisme.

De là **l'importance de mettre toutes les chances de son côté pour faire en sorte que les parents soient réellement partenaires du camp de leur enfant.** Notamment en transmettant très tôt dans l'année les dates de camp.

Même si les dates sont presque toujours les mêmes chaque année, les parents eux ne le savent pas nécessairement. Une tradition pour l'un n'en est peut-être pas une pour l'autre. Dès lors, il est important d'annoncer rapidement les dates (même approximatives) de camp. Certaines familles planifient leurs vacances très longtemps à l'avance, d'autres doivent jongler avec les gardes des uns et des autres.

Pourquoi un camp ?

Les scouts reçoivent très souvent un **carnet de camp**, présentant les objectifs et le thème du camp ainsi que le matériel à prendre, les déguisements... Que les scouts soient baladins ou pionniers, **il faut réserver une partie du carnet aux parents** (soit au sein du même carnet, soit dans une annexe, soit via un courrier, soit...). Les parents doivent surtout **être au courant des objectifs du camp**, de ce que va faire leur enfant et de ce à quoi va servir leur argent.

Païement du camp

Anticipation et transparence

Comme le prix du camp représente une certaine somme, la moindre des choses est de prévenir les parents assez tôt. Même si la PAF (participation aux frais) n'est pas encore définitive, il est préférable de donner une estimation plusieurs mois avant le camp.

On peut aussi donner la possibilité de payer le camp en plusieurs tranches (15 euros par mois par exemple).

Solidarité et discrétion

Il arrive que la somme demandée pour le camp soit un frein pour certaines familles. Pour ne pas priver certains scouts d'un camp, il y a deux mesures possibles.

- D'abord, faire en sorte que cette difficulté soit exprimée (par un mot dans le carnet de camp, en demandant de prendre contact avec un animateur du staff, ou par une visite individuelle chez les parents).
- Ensuite, proposer une aide financière qui peut aller jusqu'à la gratuité. Cela doit évidemment se décider en conseil d'unité en ayant le souci de garder une grande discrétion.

Déductibilité fiscale des frais de camp

Depuis l'exercice d'imposition 2006, les frais de participation d'enfants de moins de 12 ans à un centre de vacances agréé peuvent faire l'objet d'une déduction fiscale. Voyons comment ça marche, que doit-on faire ?

Qu'est-ce qui est déductible ?

Dans le cas des camps, l'entièreté du prix du camp est déductible.

Deux limites existent :

- Un montant maximum fixé par jour de participation et par enfant. Ce montant s'entend par journée, quelle que soit la durée de l'accueil. Donc, si Damien a participé à un camp de 10 jours et ses parents ont payé 100€ de participation. Le prix journalier est donc de 10€. Le montant déductible sera donc de $10 \times 10€ = 100€$. Par contre, pour Sybille dont le camp de 10 jours a coûté 130€, le prix journalier est de 13€ et le montant déductible est de $10 \times 11,20€ = 112€$.
- Seuls les frais payés pour les enfants de moins de 12 ans sont déductibles. Donc si Damien fête ses 12 ans le 7^e jour de camp, le montant sera déductible jusqu'au 6^e jour.

Où trouver de l'info ?

- www.lesscouts.be > Organiser > Finances > Déductibilité fiscale
- www.centres-de-vacances.be
- www.minfin.fgov.be



Comment se soucier des absents ?

Il arrive très souvent que quelques scouts ne puissent pas venir au camp. Il faut évidemment essayer de déterminer la raison de ce désistement. Encore une fois, **la seule solution sera d'aller faire un petit coucou chez le scout pour analyser la situation**. Ce serait trop dommage qu'il ne vienne pas pour une question d'argent, de menu, d'un problème médical léger, d'un jour d'absence au camp.



18 Les peurs et les craintes

Il est important de consacrer un temps, pendant l'année, pour que ces peurs soient exprimées. Il y a un nombre impressionnant de craintes possibles, souvent insoupçonnées.

Que faire ?

- Identifier les peurs
 - la nourriture
 - le noir
 - les jeux individuels
 - le hike
 - dormir dehors (sous tente)
 - se laver avec les autres
 - la gestion des vêtements
 - l'éloignement des parents
 - ne pas s'amuser
 - les bagarres
 - le vertige
 - etc.
- S'y préparer en staff.
- Adapter et rassurer.

Une attitude à adopter : accompagner le scout pour qu'il apprenne à gérer cette peur, sans jamais jouer avec celle-ci, sans jamais la tester. Un enfant ou un ado ne vaincra jamais sa peur du noir par un jeu de nuit effrayant !

N'hésite pas à consulter les Autopsy du Ça se discute sur www.lescouts.be.



19 L'évaluation du camp

Un moment à ne pas rater. Il conclut le camp et relance déjà l'année prochaine.

La préparation du camp est le meilleur moment pour se replonger dans l'évaluation du camp précédent.

Objectif

Une activité de groupe est la réalisation d'un ou plusieurs objectifs. Pour y arriver, on a mis en place toute une série de moyens habituels, nouveaux, réadaptés...

A un moment, le groupe s'arrête pour analyser ce qui a été vécu, en fonction des objectifs. Il y a alors deux possibilités :

Soit, le groupe est satisfait. Donc, **on prend acte des bonnes idées mises en place.**

Soit le groupe est insatisfait. Alors, il faut **remettre en question les objectifs** (inadaptés, irréalistes, trop nombreux, farfelus...) **ou les moyens utilisés** (trop compliqués, mal expliqués, inopérants...).

Indispensable

Evaluer n'est pas une fin mais bien une étape. Comme les staffs changent et que la mémoire n'est pas toujours efficace, il paraît important de prendre des notes, qui ne seront pas perdues.

On peut par exemple consigner l'évaluation dans un cahier qui se remplirait d'année en année, passerait de staff en staff. Un cahier rempli sérieusement évidemment, il y a suffisamment d'autres endroits pour les anecdotes torrides, les blagues de camp et les chansons d'adieu.

Il est primordial, pour ne pas recommencer deux fois les mêmes erreurs et pour utiliser les trouvailles des prédécesseurs, de se replonger dans ce cahier en début de préparation du camp prochain.

A préparer avant de partir

Une évaluation est un moment d'animation comme un autre qui nécessite une préparation. En fonction des participants, les moyens d'évaluation sont adaptés. Ainsi, les plus jeunes seront aidés par des dessins, les plus grands peuvent tenter des analyses plus fines.

En différentes étapes

- **Constater** : chacun est invité à faire part de ses constatations, observations, remarques...
- **Faire le lien** : reprendre les objectifs du groupe et les analyser (atteints, loupés...).
- **Comprendre** : chercher les "pourquoi", identifier les causes d'échec ou de réussite.
- **Rebondir** : proposer des pistes pour des actions futures, en ciblant les nouveautés intéressantes, les moyens à ne plus essayer...

Avec des supports

Avoir un support écrit ou visuel permet une évaluation plus efficace. On peut utiliser une grande feuille vue par tous ou un support par scout, c'est selon. Et comme souvent, le petit groupe est préférable à la grande assemblée.

Evaluation finale

Ou plutôt les évaluations !

En effet, il y a plusieurs intervenants dans la préparation et le vécu d'un camp. Chaque groupe ayant participé au camp, d'une manière ou d'une autre, peut l'évaluer. Chacun l'aborde selon son point de vue. Leur but commun étant de tirer des enseignements de ce que l'on a vécu et d'améliorer la prochaine fois.

Les sujets abordés seront aussi différents :

Individuellement

- les plaisirs
- les peurs
- l'investissement individuel
- les déceptions
- l'insertion dans le groupe
- la considération en tant qu'individu

En petits groupes (patrouille, sizaine, tranche d'âge...)

- le rôle de chacun dans le groupe
- les réalisations du groupe
- les moments de tension
- la complicité

En section

- l'esprit général du camp (autonomie, liberté, coup de gueule...)
- les découvertes (nombreuses, diversifiées, intéressantes, utiles...)
- les activités (préparation, matériel, explication, variété, amusement...)
- les moments de vie commune (levers, couchers, repas...)

En staff

- la vie du staff en tant que groupe de vie
- la préparation et la répartition des rôles
- les activités elles-mêmes : à conserver, à améliorer, à supprimer...
- le timing, le tempo
- la gestion du budget
- la gestion de l'intendance
- les objectifs que le staff s'était fixés

En conseil d'unité

- la coordination entre les sections
- les passages de nouveaux
- les bonnes idées à partager
- la gestion du budget

Avec les parents

- les documents reçus avant le camp
- les rencontres avant le camp
- la gestion d'éventuels problèmes



PENDANT LE CAMP



1 Pré et postcamps

Deux moments essentiels, le premier pour s'organiser et créer une cohésion d'équipe, le second pour ranger et savourer ce que l'on a vécu.

Le précamp

Il reste quelques jours pour préparer le terrain. Il doit y avoir autant de formules qu'il existe d'unités.

Les participants possibles

- le staff
- les cuistots
- les aînés : CP, sizeniers

LE "PIRE DU PIRE"

Vivre un pré-camp tellement fatigant que les premiers jours de camp en deviennent difficiles. C'est le moment de se préparer physiquement, donc de se reposer avant un camp de folie.

Les actions possibles pendant le précamp

- Passer en revue les différentes activités prévues par le staff.
- Prendre le temps de mettre les cuistots au courant du déroulement des activités.
- Préparer tout le matériel nécessaire pour les activités.
- Repérer les lieux sous l'angle de la sécurité : quels sont les zones ou objets dangereux ?
- Installer et concevoir les décors et les déguisements.
- Repérer les coins pour les jeux, les visites ou les moments spéciaux.
- Se renseigner sur les commerçants locaux et les fêtes de village éventuelles.
- Aménager un endroit de détente, plus calme pour ceux qui se lèvent plus tôt ou pour les moments de blues.
- Permettre aux animateurs et aux cuistots de former une équipe soudée.

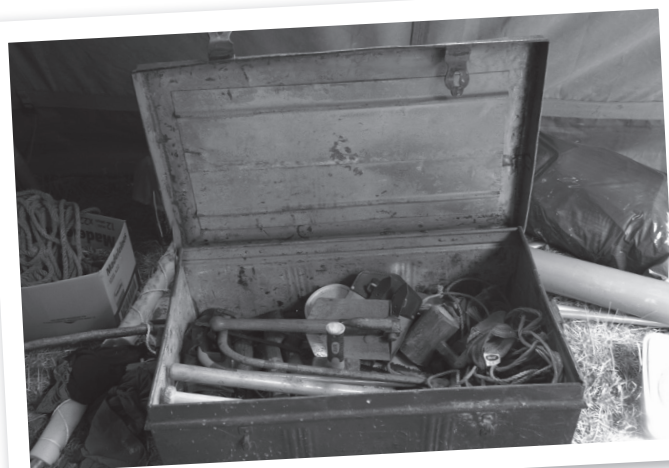
Le postcamp

Un moment entre animateurs, après un camp réussi. Encore une fois, il y a tout un éventail de possibilités, certaines liées directement au rôle d'animateur :

- Faire un débriefing.
- S'assurer que le rangement est bien fait pour éviter les mauvaises surprises lors de l'ouverture d'une malle par exemple.
- Remercier le propriétaire et les gens du village.

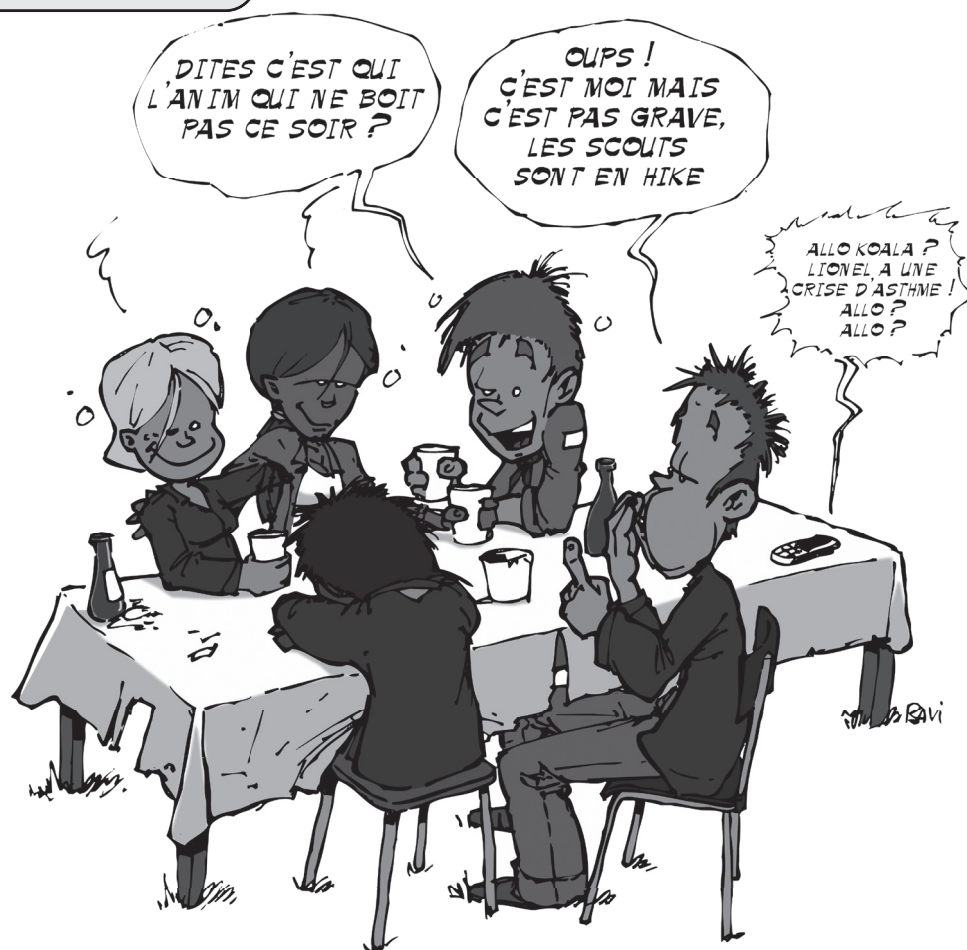
D'autres, plus festives :

- Fêter le camp.
- Visionner les photos du camp.
- Préparer la trame d'un montage photos, tant que les anecdotes sont encore fraîchement en mémoire.
- Fêter le départ d'un animateur dont c'était le dernier camp.



Boire un petit coup, c'est agréable mais pas responsable

Que ce soit clair, lorsque **des scouts sont sous la responsabilité du staff**, en précamp, camp ou postcamp, **chacun doit rester sobre**. Et dans tous les cas, si fête il y a, elle se passera dans un cadre scout avec un esprit de modération et un réel souci de l'image.



2 La vie en groupe

Faire en sorte que l'équilibre du groupe soit préservé doit être un souci permanent. Par exemple, en déterminant des règles et en respectant certains principes. Le rôle des animateurs est primordial puisque, quelle que soit la section, c'est à eux de prendre l'initiative de construire, de faire vivre ces règles et de veiller à respecter certains principes.

Des règles de vie en groupe

A quoi ça sert ?

C'est en fait une bonne question à se poser car si une règle est là uniquement par habitude ou tradition, elle n'a aucun sens.

Les règles permettent de :

- donner des repères, des balises pour des jeunes en construction ;
- structurer un groupe enclin à l'excès nuisible pour le groupe lui-même ;
- protéger physiquement ou intellectuellement chaque scout face aux autres ou à lui-même.

Qui les invente ?

Il n'y a pas de norme, juste une idée : on respecte plus facilement les règles que l'on a fixées soi-même ou avec d'autres.

Les décideurs dépendent de la règle et peuvent être :

- les animateurs ;
- l'ensemble de la section ;
- uniquement les scouts ;
- les aînés et les animateurs ;
- le conseil d'unité.

Des règles sur quoi ?

Sur tout ce que l'on veut, sans être excessif. Pour beaucoup de sujets, le bon sens commun suffit. Il s'agit de règles tacites pour lesquelles chacun est a priori d'accord. Des sujets plus délicats méritent un temps de réflexion car ce qui est évident pour un adulte ne l'est pas forcément pour un ado ou un enfant :

- le respect de soi, des autres, de la nature, du mobilier...
- la cigarette, l'alcool, les joints...
- le GSM, le MP3...

Une dernière attention doit être portée à la communication claire des règles si on veut qu'elles soient appliquées (le mieux, c'est un référent écrit, accessible à tous, à tout moment).

Et si on enfreint la règle

Il est peut-être bon de **prévoir les conséquences de l'infraction d'une règle au moment où on réfléchit à celle-ci**. Attention, cette **sanction doit être réaliste et applicable**. On ne renvoie pas chez lui un enfant qui a dit un gros mot. **L'idéal est une sanction réparatrice**. Ce n'est pas la partie la plus agréable de la vie en groupe.

De la clarté, de la cohérence et un processus de décision donneront toute sa légitimité à la règle et à la sanction éventuelle.

Ne pas oublier que nos règles doivent respecter les autres règles extérieures au groupe (celles de la commune qui nous accueille, de la fédération, de la Région, la loi belge, etc.).

Des principes de vie en groupe

Le staff doit être attentif à certains aspects de la vie en groupe pour favoriser les éléments positifs et intervenir face à ceux qui seraient négatifs.

Favoriser :

- les valeurs scoutes comme l'entraide, la coopération, le partage ;
- la compétition saine ;
- la modestie ;
- les prises d'initiative.

Intervenir immédiatement pour :

- les phénomènes de clans néfastes, médisants ;
- les boucs émissaires, les rejetés, les exclus ;
- les étiquettes, les préjugés, les jugements hâtifs ;
- les rivalités malsaines, la compétition à outrance.

C'est un boulot de tous les jours pour lequel **les meilleurs outils sont l'exemple et la parole directe**. L'exemple, dans un souci de cohérence, pour ce que chaque animateur essaie de mettre en place. La parole directe, au moment de l'action, car une remarque immédiate vaut tous les sermons faits en rassemblement longtemps après les faits, tout comme un merci, un regard, une tape sur l'épaule immédiatement après un chouette geste valent toutes les dents d'Akela du monde.



Les conseils

Ce sont tous ces moments d'écoute, de parole et de décision entre scouts, moteurs de toute dynamique de groupe dans le respect de chacun.

Il y a deux types de conseils

- **Les moments formels qui sont instaurés**, pendant lesquels un groupe défini doit accomplir une tâche donnée (imagination et choix d'une activité, évaluation d'une action...).
- **Les moments naturels** pendant lesquels un groupe se rassemble pour parler, échanger, réfléchir (c'est le cas dans la tente, à la sieste, autour du feu, en balade...).

Il est donc important de donner peut-être plus d'occasions pour ces moments formels et d'autre part de faire prendre conscience que même en moment informel, **il est important de faire attention à la parole de chacun, d'être à l'écoute et de prendre des décisions tous ensemble, dans lesquelles on s'investit**.

Structurer le conseil

Rien de plus embêtant qu'un conseil non préparé. Un conseil, ça se découpe et ça se prépare en plusieurs morceaux :

- **l'amorce**, quelques minutes pour titiller, ouvrir l'appétit ;
- **le tour de réflexion**, pour élaguer le terrain ;
- **l'approfondissement**, pour décortiquer quelques propositions ;
- **la prise de décision**, par consensus de préférence ;
- **la conclusion** en rappelant les engagements de chacun.

Préparer les animateurs du conseil

Que le conseil soit animé par un animateur ou un scout, il faut posséder plusieurs armes :

- **des techniques pour favoriser l'écoute et la concentration** : la disposition, un support visuel, un lieu calme, pas de temps morts ;
- **des formules pour améliorer la prise de parole** : utiliser des petits cartons pour mettre par écrit une idée, se servir d'une boîte à suggestions, modérer un ultra bavard et inciter les taiseux ;
- **différentes façons de décider** : le consensus (en fusionnant deux propositions en une par exemple), l'élimination par des critères objectifs de faisabilité, le vote "à répartir" (chacun à un stock de voix comme par exemple 20 cl d'eau à verser dans cinq bouteilles-propositions).

Des sujets de conseils

- les différentes étapes d'un projet (assez cadré comme la construction de caisses à savon ou très ouvert comme les activités à réaliser pendant le hike)
- la coordination d'une équipe lors d'un grand jeu
- l'évaluation d'une grande activité
- l'imagination et la négociation des règles de vie commune et de l'organisation d'une journée type, comme l'heure de lever et du coucher
- la gestion de la cigarette au camp
- les menus pendant le camp (chaque petit groupe imagine et choisit les repas de deux jours)
- l'organisation d'une veillée
- le point sur la gestion du camp et sur la propreté
- le thème de camp évidemment, et la liste des décors et autres déguisements
- une activité sympa à faire avec les gens du village pour faire connaissance
- un sujet d'actualité, ses conséquences dans la vie chez les scouts et les actions possibles à mener

Le rassemblement

Il a un aspect symbolique et un côté fonctionnel.

Un symbole

Le rassemblement crée un **sentiment de communion dans un groupe**. Il symbolise un groupe soudé et heureux d'être ensemble.

Attention aux attitudes qui vont contre ce symbole comme une remarque comique mais blessante envers un scout, en contradiction avec le côté communion, ou comme une position dominante des animateurs, en opposition à l'égalité de chacun dans le groupe.

Un échange d'informations

Le rassemblement est un lieu idéal pour communiquer rapidement quelques informations. C'est son côté fonctionnel. Il est alors important de préparer les différentes informations pour être clair, précis et compris. Comme rester debout n'est en soi pas très amusant, le rassemblement doit être concis et efficace, pas de blabla inutile.

Les questions à se poser :

- Faut-il se rassembler (formellement en rectangle et cris de patrouille) souvent ?
- Un rassemblement peut-il excéder 10 minutes ?
- Est-ce que le rassemblement (debout) est la meilleure disposition pour l'explication d'un jeu ?
- Doit-on recommencer un rassemblement sous prétexte qu'il n'est pas parfait ?



Services et charges

Peu importe leurs noms, les moments de services sont inévitables pendant un camp. C'est aussi une activité scoute.

Quels sont les services ?

Tout d'abord, il est important de préciser que **tous les services ne sont pas nécessaires chaque jour**. Un service, une charge, une corvée n'a de sens que s'il est utile dans la journée. Donc, pas de charge bois quand il n'y a pas de veillée prévue, pas de service nettoyage si tout est déjà propre. **Pour définir les services utiles, le staff peut par exemple se concerter le soir pour les définir avec les cuistots**. D'un jour à l'autre, le nombre de services peut varier. Cela ne pose aucun problème; il faut juste s'organiser un peu différemment.

Les différents services :

- Faire la vaisselle commune (déjeuner – dîner – souper).
- Ramasser de quoi faire du feu pour la cuisine ou pour la veillée.
- Donner un coup de main à l'intendance pour éplucher des pommes de terre, des carottes...
- Nettoyer les sanitaires, remettre du papier toilettes...
- Donner un coup de balai dans les différentes pièces.
- Installer la table pour un repas commun.
- Etc.

Mais aussi :

- préparer la veillée ;
- réaliser un décor pour l'activité de soirée ;
- préparer une animation pour le repas ;
- réaliser une partie du tally (journal de camp) ou du panneau actu ;
- etc.

Quand on a un chouette outil, on s'en sert !

Il est évidemment dommage de demander à plusieurs scouts de réaliser un service fatiguant qui peut se faire par une personne facilement. Comme porter de lourds bidons d'eau sur une route alors qu'un membre du staff ou un intendant peut le faire avec sa voiture.

Qui fait quoi ?

Il y a différentes possibilités, toutes bonnes, pour se répartir les services :

- une tournante entre des groupes prédéfinis (sizaine, patrouille ou équipe prédéfinie pour les services) ;
- un système d'inscription par équipe ou individuellement ;
- un tirage au sort des équipes ou de chaque scout ;
- un système de volontariat : « *Il faut aller chercher du bois. Qui veut bien y aller ?* ».

TOUT LE MONDE NE DOIT PAS TOUT FAIRE !

Si d'une part, il y a moins de services que de groupes scouts, certains passeront leur tour et seront disponibles pour le lendemain. D'autre part, si Emilie préfère donner un coup de main pour le bois et ne préfère pas faire la vaisselle, est-ce grave ?

Et les animateurs ? Ils font aussi partie du groupe, donc ils réalisent les activités nécessaires au bon fonctionnement du groupe comme les charges. En s'intégrant à un groupe de scouts ou pourquoi pas en formant un groupe à part entière.



Problèmes personnels

Chaque scout aspire à grandir un peu pendant le camp. Devenir un peu plus comme ceci, un peu moins comme cela. Toutes les animations et les moments de vie en groupe sont prévus à cet effet. Et puis, quelquefois ça coïncide....

L'envie d'être seul

Cela arrive qu'un enfant ou un ado veuille rester seul. On a l'impression que s'il s'isole, c'est qu'il est triste, malade ou fâché. Rien de tout cela la plupart du temps. A force de dormir ensemble, manger ensemble, jouer ensemble, chanter ensemble... **on en a un peu marre du "ensemble", on sature.** Cela ne pose en fait pas de problème de laisser un enfant ou un ado se retirer un instant du jeu, du conseil, de la veillée. **On n'est pas obligé d'être tout le temps avec les autres.** Un animateur ou un aîné doit cependant rester attentif pour vérifier qu'il s'agit bien d'un moment de pause pour souffler, et pas d'un appel à l'aide qui nécessiterait une plus grande intervention.

La peur

Elles existent et chaque scout en éprouve une ou plusieurs. **Le rôle de l'animateur est d'accompagner chaque scout dans la gestion de ces peurs.**

Elles sont en effet multiples :

- du noir, d'être seul, de se perdre ;
- de rater, de perdre, d'être nul ;
- d'être rabaissé ou ridiculisé ;
- du vertige, du vide ;
- des araignées, des insectes, des serpents ;
- de l'eau, des ronces, des orties.

Une certitude en tout cas : **on ne soigne pas la peur par la peur.** C'est pourquoi il est inutile, voire dangereux, de créer une activité pour faire peur aux scouts en ayant la louable intention de les aider à vaincre cette peur. Il y a suffisamment d'occasions naturelles de vivre ces peurs, pas besoin de rajouter ces moments artificiels. De plus, un jeu malsain s'installe alors avec l'animateur en qui je dois avoir confiance et qui en même temps me fait peur.

Un truc tout simple pour apprivoiser le noir en douceur

Très sympa à faire, surtout avec les plus jeunes : une petite balade en soirée qui démarre quand il fait encore clair. On se promène et quand on revient au gîte, on s'aperçoit qu'il fait noir mais qu'on peut encore y voir. Pas besoin de lampe de poche (choisir si possible une nuit de pleine lune !).

L'énurésie (pipi au lit)

Ce mot savant désigne l'émission involontaire d'urine chez l'enfant de plus de 4 ans. **C'est un trouble assez répandu (5 à 15% des enfants).**

La première attitude à avoir est celle du respect pour ce que l'enfant vit : ne pas faire de remarques, ne pas se moquer de lui ou le punir. Si ce problème est connu (via la fiche médicale), un plan d'action peut être décidé avec l'enfant comme le faire uriner juste avant le coucher, proposer un deuxième passage aux toilettes une fois que la plupart des autres scouts dorment, ou mettre un lange à cette occasion, changer les draps avec lui si l'accident est arrivé...



Ces objets du quotidien

Des objets, familiers pour chaque scout, trouvent quelques fois mal leur place dans des habitudes scouts. Faut-il pour cela interdire tout ce qui n'a pas un pseudo label scout ? Finalement, ne serait-ce pas plutôt l'utilisation de l'objet qu'il faut remettre en question et non l'objet lui-même ?

Avec les scouts, avant le camp, on peut lister les usages intéressants, utiles (scouts) et inadéquats, mauvais pour l'ambiance du groupe (non scouts). Cela peut par exemple donner le tableau suivant.



	Usage "scout"	Usage "non scout"
Le GSM	<ul style="list-style-type: none"> Appeler les secours en cas d'urgence. Pouvoir rester en contact avec le staff en cas de problème. S'envoyer des messages d'encouragement entre patrouilles pendant le hike. Laisser un message sur le répondeur pour rassurer les parents. 	<ul style="list-style-type: none"> Téléphoner ou envoyer sans cesse des SMS pendant les activités. Avoir sans cesse l'esprit ailleurs qu'au camp. Tricher à des jeux.
Les MP3 et consoles de jeux portables	<ul style="list-style-type: none"> Se calmer après un moment intense. Se détendre. S'occuper pendant un long temps de pluie. 	<ul style="list-style-type: none"> S'isoler sans cesse et s'exclure du groupe. Ecouter ou jouer pendant la nuit et être fatigué le lendemain.
Les chiques, boules ou bonbons	<ul style="list-style-type: none"> Partager un 4h avec les autres. Se réunir autour d'un paquet de biscuits pour un moment de discussion. 	<ul style="list-style-type: none"> S'empiffrer avant les repas. Narguer ceux qui n'en ont pas.
Les magazines, les revues, le journal	<ul style="list-style-type: none"> S'occuper pendant un long temps de pluie. Ne pas se couper totalement de la réalité en lisant le journal du jour. Rigoler ensemble autour d'un magazine. 	<ul style="list-style-type: none"> Faire passer la lecture d'un magazine avant une activité.
...

En pesant le pour et le contre, le groupe peut alors décider de se passer ou pas d'un ou de plusieurs de ces objets.

La cigarette

Le scoutisme n'est pas un organisme de lutte contre le tabagisme ni un institut de prévention contre les méfaits du tabac. Ce n'est pas une croisade qu'il faut mener contre la cigarette.

Deux certitudes :

- Fumer est nocif.
- Fumer n'est pas un délit.

Deux conclusions pour ta mission d'éducateur scout :

- Accompagner chacun vers une non consommation de tabac.
- Accepter (dans le sens de comprendre) que certains scouts fument et ne peuvent s'en passer.

Concrètement :

- Créer des actions de prévention :
 - Faire en sorte que les fumeurs n'incitent pas les plus jeunes, activement évidemment mais aussi passivement (comme le groupe de fumeurs qui se retrouve toujours au même endroit et qui s'amuse à un tel point qu'on a envie d'être fumeur pour aller rigoler aussi).
 - Discuter en conseil de la cigarette : ses inconvénients, ses conséquences.
 - Avoir un discours cohérent et sans mensonge de la part des animateurs. S'il y a une règle pour le groupe, les animateurs doivent la respecter au même titre que les scouts.
 - Faire une discrimination négative de la cigarette en proposant un choix comme par exemple : après le repas, les fumeurs, vous irez avec Agami et les autres, et nous, nous prendrons un petit café ou un chocolat chaud autour du feu.
- Cadrer la consommation des accros :
 - En limitant les quantités de cigarettes, soit parce qu'elles sont gardées par un responsable cigarettes, soit parce que chaque fumeur se limite tout seul.
 - Déterminer de courts moments pendant lesquels il est possible de fumer.
 - Déterminer un lieu unique pour aller fumer (pour les scouts comme pour les animateurs).
 - Faire en sorte que l'on soit obligé d'être seul pour fumer (par un système de drapeau ou de foulard déposé sur un piquet devant le "fumoir").



Il n'y a pas de solution miracle, la meilleure sera celle choisie par le groupe lui-même dans le respect de chacun.

A proscrire : l'intendance comme fumoir
S'il y a bien un endroit où on ne peut pas fumer, c'est bien celui-ci.

3 S'adapter... J+3

Vous êtes sûrement nombreux à avoir constaté qu'un camp démarre réellement au jour J+3. Après trois jours, l'ambiance est présente, les scouts commencent à être dans le bain, les activités roulent. La vie en groupe bat son plein ! Il est vrai qu'il y a toute une série d'ajustements à faire au début d'un camp. Mais surtout, il faut que chacun, du baladin au pionnier, en passant par le staff et les cuistots, puisse trouver ses marques.

Le syndrome d'adaptation

Personne n'y échappe. Bien sûr, d'une personne à l'autre, il faudra plus de temps, l'adaptation se passera plus ou moins bien et les signes extérieurs peuvent varier.

Pour certains, on ne remarque rien. Pour d'autres, on le sait à l'avance : les trois premiers jours du camp seront un peu difficiles. Mais pour beaucoup, l'adaptation se traduit par des comportements que nous considérons souvent comme anodins. Pourtant, ils ont bien du sens.

- **Les enthousiastes** : débordant d'énergie, parfois difficiles à canaliser. Ils bougent dans tous les sens, ont du mal à rester calmes au rassemblement, et le soir ils acceptent difficilement de dormir.
- **Ceux qui somatisent** : ils se plaignent de maux de tête ou de ventre. Le simple fait de leur accorder un peu d'attention les soulage déjà.
- **Les râleurs** : rien ne va ! La prairie est en pente, il fait trop chaud, on mange mal, les activités sont nulles.
- **Les "exhibis"** : ils prennent beaucoup de place dans le groupe, ils se font remarquer à la moindre occasion, ils parlent fort, leur tenue est excentrique et où qu'on soit, on sait qu'ils sont là !
- **Les discrets** : ceux-là, tu ne les entends pas, tu aurais même tendance à les oublier. Ils sont repliés sur eux-mêmes, ils vont peu vers les autres, parlent peu. Tu as l'impression qu'ils s'ennuient et quand tu les interrogés, tout va toujours bien.
- **Les "gros chagrins"** : surtout chez les enfants. Tu ne peux pas louper qu'ils ont le cafard. Ils pleurent, surtout lors des moments creux ou au coucher. Leurs parents leur manquent et ils le montrent.

Au bout de trois jours, chacun a trouvé sa place.

Et l'animateur ?

Tu dois être là, tout simplement. Tous tes scouts demandent à avoir une **présence rassurante** pour pouvoir trouver leurs marques. D'autres aménagements peuvent aussi faciliter la transition :

- **Prévois un programme bien rempli** : pas trop de temps morts les trois premiers jours. Ainsi, pas le temps de s'ennuyer ni de penser.
- **N'hésite pas à dévoiler ce que vous allez faire les trois premiers jours.** Les grandes lignes suffisent mais ainsi, tu rassureras les quelques anxieux.
- **Sois présent lors des temps libres ou de la sieste.** C'est l'occasion de consacrer un peu de temps à chacun et de lui demander comment il se sent dans le groupe.
- **Sois toi-même enthousiaste et content d'être là, c'est contagieux !**
- **Essaye d'avoir, toi aussi, trouvé tes marques** avant que les scouts n'arrivent. C'est l'intérêt du précamp, qui permet ainsi d'avoir l'esprit libre.
- **Veille à avoir préparé précisément les trois premiers jours du camp.**
- **Sois attentif aux signes de cafard ou de mal-être.** N'hésite pas à en parler. Encourage et valorise tes scouts. Un petit geste, un mot et voilà le scout reparti !
- Le premier jour, **organise une visite guidée du lieu** et des environs.
- **Organise le premier conseil dès le deuxième jour,** pour prendre la température et gérer les premières tensions.

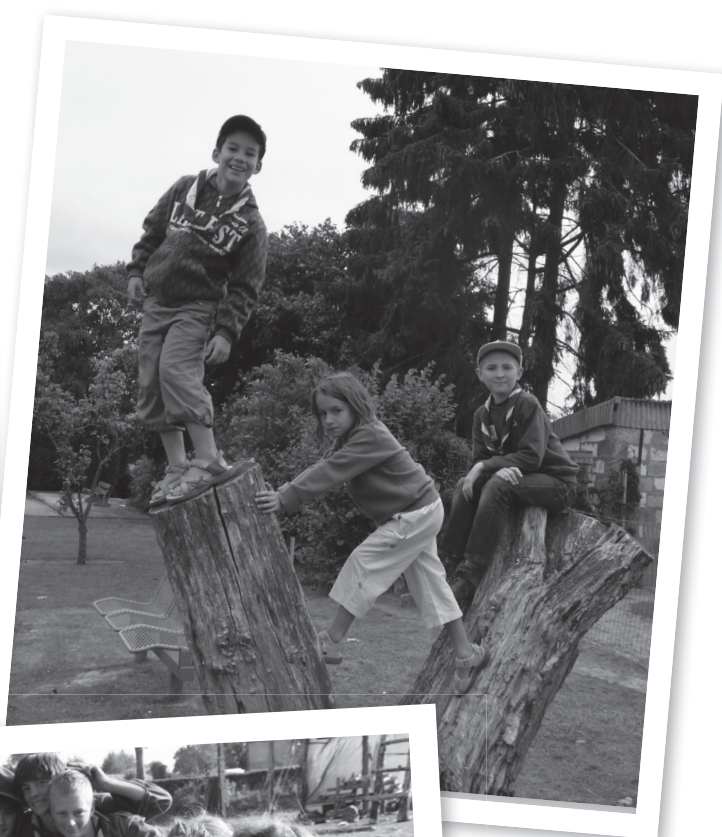
Quoi que tu mettes en place, **tes scouts auront toujours besoin d'un peu de temps pour entrer réellement dans le camp.** Néanmoins, si tu es particulièrement attentif à ces petits trucs d'adaptation, chacun se sentira plus vite comme chez soi.

LOIN DE TOUT...

Au camp, on a parfois l'impression d'être coupé du monde : loin des parents, des amis, de notre maison, de notre ville ou village et de nos activités habituelles.

Rester en contact avec la réalité, c'est :

- acheter le journal tous les jours ;
- écouter les informations à la radio de temps en temps ;
- faire un tour dans le village et discuter avec les voisins, même de tout et de rien.



4 Adapter le programme

Cela peut arriver quand l'activité prévue n'est pas compatible avec le temps qu'il fait, quand le lieu prévu n'est plus disponible ou quand le nombre d'animateurs nécessaire n'est pas atteint.

Quelques pistes de solutions

Fichtre, on n'est pas assez d'animateurs

- Le nombre de postes est réduit.
- Le jeu est coupé en deux parties.
- On échange avec un jeu des jours suivants et on téléphone à quelques renforts (amis, anciens, animateur d'unité...).
- Quelques aînés prennent leur place pour le jeu.

Zut, il pleut

- Le jeu est adapté pour l'intérieur (ou entre tentes) en changeant le mode de déplacement, en rajoutant des énigmes, en donnant une contrainte supplémentaire, un fil rouge comme écrire les paroles d'une chanson...
- On demande l'autorisation, avant le camp, d'utiliser une grange chez un fermier sympa ou le préau de l'école du village.
- Le rythme du jeu est multiplié par 2 ou 3 et les animateurs montrent encore plus de motivation.
- La pluie est utilisée dans le jeu comme contrainte (maintenir un feu allumé) ou comme outil (remplir un récipient d'eau de pluie).

Damned, on ne peut plus jouer là, on doit annuler

- On échange avec un jeu ou un atelier d'un jour suivant.
- Le groupe a fait conseil avant ou en début de camp pour réaliser une liste de petits jeux ou de sports choisis par tous. Le matériel est toujours disponible dans une malle.
- Le temps est consacré à la préparation d'une veillée qui en remplacera une préparée par le staff. Le groupe est divisé en petits groupes qui ont chacun une tâche bien précise (jeu, chant, sketch, mime, décor...).

À éviter

- Remplacer par un foot (certains scouts en ont vraiment marre...).
- Augmenter la taille des équipes de telle sorte que certains se sentent perdus.
- Annuler et proposer une sieste.



5 Bon voisinage

La réussite d'un camp dépend aussi des bonnes relations que l'on entretient avec le voisinage.

Le voyage

Juste pour ne pas qu'on l'oublie : le contact avec des personnes extérieures à la section commence aussi pendant le trajet.

En train, notamment, où l'on est tellement content de se retrouver et de partir au camp qu'on oublie que :

- Certains reviennent d'une journée de boulot et aspirent au calme.
- Tout le monde ne connaît pas le scoutisme ou n'en connaît que ses voyageurs bruyants et encombrants.
- Un chant à la fois, sans hurler, c'est mieux.
- Pas trop de va-et-vient, c'est encore mieux.
- Certains encore rêvent de faire leur trajet autrement que debout entre deux wagons parce que la section occupe toute la place (sacs compris).
- Les bagages vont dans les compartiments prévus à cet effet et entre les wagons (en laissant bien sûr le passage libre).
- En se serrant au mieux, on laisse des places pour les enfants, les personnes âgées, blessées, les femmes enceintes.
- Les usagers suivants ont droit à un compartiment propre ; prévoir un sac poubelle pour les déchets.
- Eviter de mettre les pieds sur les sièges.

L'idéal étant de réserver à l'avance un compartiment rien que pour nous, sans oublier que d'autres passagers vous suivront sur les banquettes !

En car ou en bus, faire attention de ne pas distraire le chauffeur.

En arrivant

- Le propriétaire des lieux a probablement un certain nombre de consignes à donner.
- On peut l'inviter à faire le tour avec la section pour repérer sur place les endroits dangereux, pièces en mauvais état, objets fragiles.
- Profitez-en pour faire l'état des lieux, par écrit, ensemble.
- Demandez-lui d'expliquer pourquoi on peut ou on ne peut pas. Parfois les enfants ou les animateurs ne savent pas les dégâts qu'ils occasionnent.
- Pourquoi ne pas embrayer sur une activité qui a un rapport avec l'explication du propriétaire ?

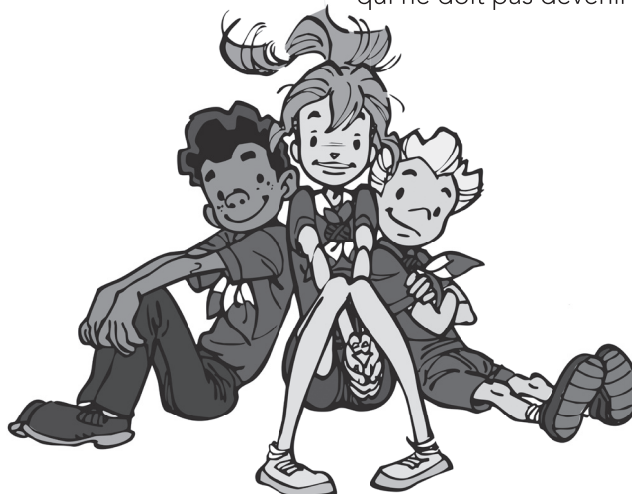
Attention ! Trop d'interdictions rendent celles-ci inefficaces.

Invitations

Via le journal, des affiches dans les commerces, des toutes-boîtes, un défilé musical dans la rue ou un petit spectacle sur le marché, inviter adultes et enfants :

- à des jeux un peu spectaculaires (pour regarder ou pour participer) ;
- à une soirée (de qualité de préférence) ;
- à un repas.

Tout en mesurant bien l'ampleur d'une telle initiative, qui ne doit pas devenir une nuisance supplémentaire.



Respect

Nous nous devons d'apprendre aux scouts à vivre non seulement en fonction de ses voisins de dortoir ou de tente, mais aussi avec ses voisins de camp. Cela implique de définir ou d'expliquer qu'il existe :

- des zones sensibles en ce qui concerne le bruit ;
- des horaires à respecter ;
- des propriétés privées ;
- un souci de préserver la nature, les bâtiments (attention aux bâtiments classés) ;
- un respect des gens (commentaires, photos) ;
- des règles concernant les déchets.

Attention ! De manière générale, les habitants de l'endroit où l'on campe sont plus sensibles à ce qui les dérange qu'à ce qui leur est utile.

En cas de problème

Un carreau cassé, un scout impoli, des plaintes pour tapage nocturne, des clôtures abîmées, **rien ne vaut un contact direct avec la personne lésée, voire avec les autorités communales.** En cas de dégâts occasionnés par la section, le mieux est de prendre rapidement contact avec les propriétaires du bien endommagé. Dans bon nombre de cas, les assurances peuvent couvrir les frais. **N'hésitez pas à remplir une déclaration d'accident pour tout dommage matériel et/ou corporel.** Notre compagnie d'assurance Ethias vous informera quant à leur intervention ou non.

Une démarche essentielle : d'abord s'excuser, ensuite réparer.

Plus d'infos dans le cahier
Mais que fait la police ?



Les jeux pour rentrer en contact

Plutôt à éviter... parce qu'ils exaspèrent à force d'être vécus :

- le troc (« Je vous donne un œuf et vous me donnez autre chose, d'une valeur un peu supérieure ») ;
- le questionnaire sur le village avec les sempiternelles questions du type : « Quelle est l'année de construction de l'église ? » ;
- les jeux où l'on a besoin de matériel (qu'on rapporte rarement, ou pas dans les temps, ou abîmé) ;
- les jeux le dimanche quand les gens reçoivent leurs potes pour un barbecue ;
- les jeux où l'on a tendance à ne solliciter que le voisin parce qu'il faut aller vite et que c'est lui le plus près.

Plutôt à privilégier

- Les jeux où l'on a pris contact auparavant avec les personnes (« Seriez-vous d'accord d'afficher ceci à votre fenêtre ? », « Êtes-vous disponible tel jour vers telle heure pour... ? »).
- Les jeux où les personnes sollicitées peuvent faire part de leur expérience (des personnes âgées peuvent raconter des histoires, des anecdotes, un artisan, professionnel ou amateur, peut faire découvrir ses talents...).
- Les jeux qui donnent l'occasion aux scouts de faire quelque chose avec les personnes sollicitées (par exemple, les scouts arrivent avec des framboises et Madame Chose les aide à fabriquer de la confiture).
- Les jeux où les scouts et les villageois peuvent s'apprendre mutuellement quelque chose.
- Des activités assez courtes.
- Les jeux qui balayent une zone plus large que le centre du village ou les voisins directs du camp.

Une action de service par jour, en forme toujours ?

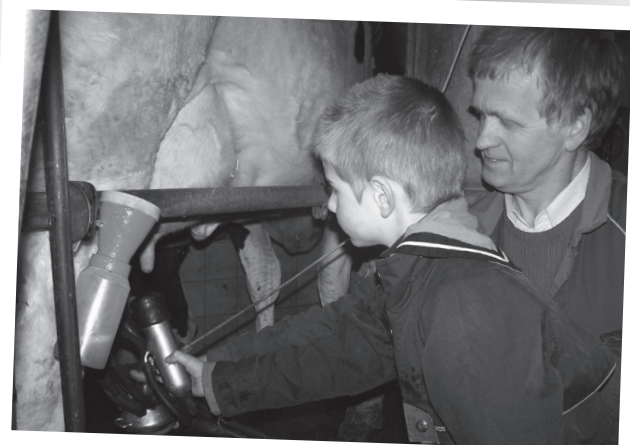
Non, toutes les voitures ne sont pas sales et toutes les remises ne doivent pas être rangées. Pourquoi ne pas viser d'autres formules ?

- **des services à la collectivité** (en se renseignant sur ce qui serait utile et possible) : nettoyer et embellir les tombes abandonnées dans le cimetière, planter des arbres ou des fleurs (avec l'aide des ouvriers communaux), nettoyer un petit bout de rivière, accompagner un groupe d'enfants à la piscine... Ces démarches demandent du temps. **Un bon conseil : prendre contact avant le camp.**
- **une attention plus particulière aux personnes âgées** (toujours en collaboration avec la commune) : sortir le chien, faire des petites courses, transporter de vieilles caisses trop lourdes.

Plus d'informations sur www.les-scouts.be/scoutmain.

Autres occasions de contacts

- achats dans les commerces locaux, chez des producteurs locaux. Souvent un peu plus chers, mais possibilité de s'arranger préalablement pour avoir des prix puisqu'on achète en plus grandes quantités. De plus, certains sont prêts à livrer la marchandise sur place (boulangers...), ce qui évite les frais d'essence ! Prendre ses dispositions avant permet également de ne pas faire razzia sur le stock de baguettes du boulanger au détriment des acheteurs habituels. Acheter du lait tout frais à la ferme, c'est aussi le bon moyen de se faire inviter à une petite visite guidée ou de risquer un appel des troupes lorsqu'une vache va vêler !
- visites guidées, promenades organisées
- portes ouvertes
- activités organisées par la commune
- messe
- fêtes de village (spectacles, jeux...)



A la fin

Rien de tel qu'un bon râteau pour éviter qu'un objet traînant dans la prairie ne provoque le décès d'une vache qui l'avalerait le mois suivant...

Par respect des habitants et des bâtiments, on enlève toute trace de jeux (signes de piste, bouts de laine, traces de craie, messages, etc.), même si l'on a déjà veillé en les installant à ne déranger personne et à ne rien dégrader.



6 Consommation alcool-drogue

Votre responsabilité est engagée !

En ce qui concerne l'éventuelle consommation d'alcool, lorsque les scouts sont sous la responsabilité du staff, la norme en usage dans notre pays en matière de conduite automobile (un taux d'alcoolémie maximum de 0,5 ‰ et l'absence de signes manifestes d'ébriété) est la référence choisie et ne peut en tout cas pas être dépassée, que l'on soit ou pas conducteur de véhicule. Animer un groupe, c'est comme conduire une voiture... à ceci près que chaque animateur tient une partie du volant. Une fête d'unité ou de section, pendant l'année ou pendant le camp, est assimilée à un moment où les scouts sont sous la responsabilité des animateurs.

Il est précisé qu'un staff est responsable de ses scouts 24h sur 24 et durant toute la durée de l'activité, que les scouts soient ou pas physiquement présents à côté d'eux ; ceci concerne notamment la gestion des hikes et les soirées où les scouts sont au lit.

Certes, chaque individu réagit différemment aux produits psychotropes en fonction, notamment, de ses caractéristiques corporelles et de l'habitude qu'il a d'en consommer. Mais toutes les études montrent qu'un des premiers effets d'une consommation, même légère, est l'altération de la capacité de conscience de son état. Dès lors, pour la question précise de l'alcool, nous nous référons à cette norme posée en connaissance de cause par la société.

De manière générale, l'obligation pour chacun est d'être toujours apte à mettre en œuvre toutes les composantes du projet éducatif scout. Il s'agit notamment d'être disponible pour les scouts, tant au niveau de la relation qu'au fait d'être attentif au bien-être et à la sécurité des jeunes. La nécessité de se soustraire au groupe pour satisfaire son désir de consommation entre en contradiction avec ce souci de disponibilité. L'état dans lequel la consommation de produits psychotropes est susceptible de mettre l'animateur nuit également à cette relation. Par ailleurs, les animateurs scouts, qu'ils le veuillent ou non, sont des modèles pour leurs scouts. Notre fédération ne souhaite pas que la consommation de produits psychotropes (alcool et autres drogues) fasse partie de ce qui est montré en exemple aux scouts.

Enfin, il est du devoir de la fédération de rappeler que la consommation d'alcool ou d'autres produits psychotropes est une cause de non-intervention de l'assistance juridique et de la couverture d'assurance en cas d'accident, à moins qu'il soit prouvé qu'il n'y a pas de lien de cause à effet entre l'état de l'animateur et cet accident. Elle peut donc entraîner des conséquences graves et durables.

7 Fête !

Un peu comme tout album d'Astérix, un camp se termine par une fête. Pour se congratuler l'un l'autre, pour terminer en beauté certains projets, pour oublier les petits soucis. C'est donc l'occasion de s'amuser tous ensemble.

Innover, inventer, surprendre

- un grand banquet (chaque plat a été fait par un groupe différent)
- une veillée ou un spectacle
- une soirée cabaret
- un bal folk
- etc.

Un dernier camp

Certains scouts et animateurs vivent leur dernier camp dans la section. C'est l'occasion d'une petite attention :

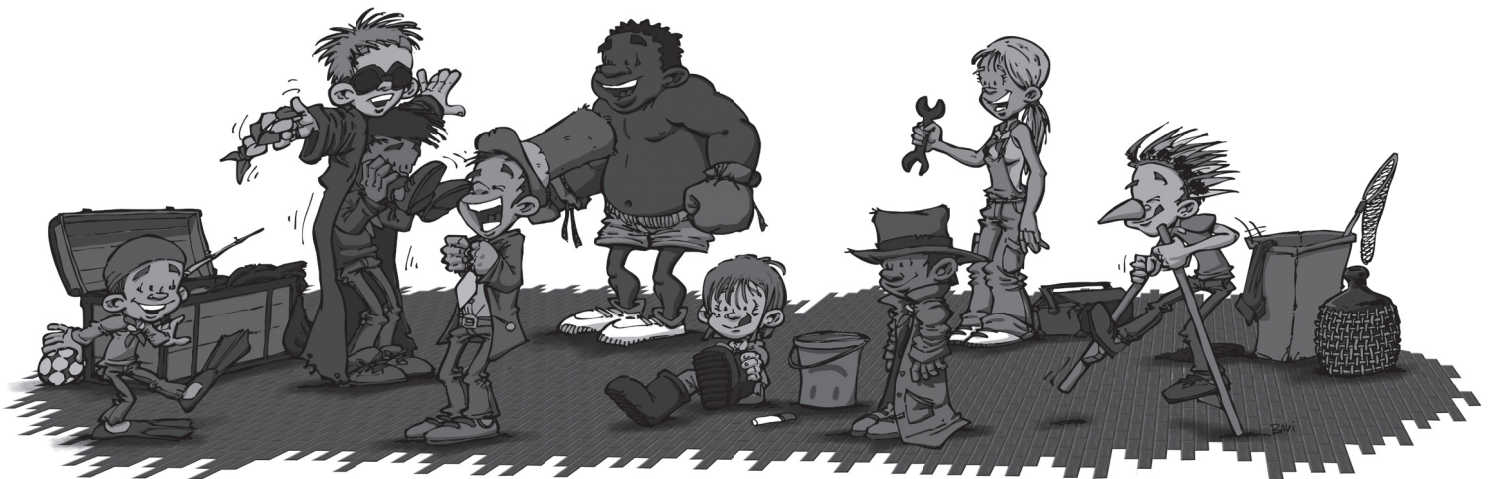
- un cadeau souvenir ;
- un speech rappelant certaines anecdotes ;
- une photo signée de tous ;
- un objet symbolique représentant la section ;
- une chanson d'au revoir ;
- etc.

Les absents du camp

Certains scouts n'ont malheureusement pas eu la possibilité de venir au camp. Il y a un risque qu'ils se sentent exclus à cause des souvenirs, anecdotes, blagues, chansons auxquels les autres feront allusion sans rien expliquer. Pour éviter cela, la section peut prévoir, à la rentrée, un moyen de partager le camp avec ceux qui ne l'ont pas vécu.

- un album photos présenté et expliqué
- une veillée sketch avec les points forts du camp
- une discussion en tête-à-tête avec un aîné
- etc.

D'autres personnes n'ont pas vécu le camp. Ce sont les nouveaux. Une raison de plus d'organiser une activité pour leur donner l'envie de participer au camp prochain.



8 Hygiène de vie

Quels sont les rythmes et les besoins de chacun ? Comment veiller au bien-être sanitaire de chaque scout ?

Le rythme du corps

Le sommeil

Le sommeil est important, aussi bien pour l'enfant que pour l'adolescent et l'adulte. **Il permet la récupération physique et psychique.** Il n'est pas sans conséquence sur le caractère de chacun et la sécurité de tous.

Points de repère sur le sommeil

Le sommeil est organisé en cycles qui comprennent six phases :

- **L'endormissement** (pour le premier cycle) ou phase intermédiaire entre chaque cycle.
- **Le sommeil lent divisé en quatre phases** : sommeil lent très léger, léger, profond et très profond. Progressivement, la personne s'isole de son environnement. Le sommeil lent permet à l'individu de récupérer physiquement.
- **Le sommeil paradoxal** : il est appelé ainsi parce que l'activité du cerveau est importante alors que le tonus musculaire est proche de zéro. C'est la période des rêves. C'est au cours de cette période que sont mémorisées et réorganisées les informations enregistrées dans la journée.

Un cycle de sommeil dure environ 1h30 à 2h et se répète quatre ou cinq fois au cours d'une nuit. A la fin du cycle, la personne se réveille naturellement si elle a assez dormi ou repart pour un nouveau cycle.

Attention ! Si on rate la première étape du cycle, impossible de passer aux suivantes : il faudra souvent attendre la durée d'un cycle avant de pouvoir s'endormir. Ce phénomène naturel est donc difficilement contrôlable, surtout pour un enfant : **il ne s'endort pas quand il veut, mais quand il peut !**

Combien de temps ?

La durée du sommeil dépend de l'individu, de l'état de fatigue (on est plus fatigué en fin de camp qu'au début !). L'âge intervient également. En moyenne, la durée de sommeil est de :

- 10h45 à 6 ans ;
- 10h15 à 8 ans ;
- 9h45 à 10 ans ;
- 9h30 à 12 ans ;
- 8h30 à 15 ans ;
- 7h30 à l'âge adulte.

Mais il ne s'agit que de moyennes : il existe de "petits dormeurs" et de "gros dormeurs", la différence peut être de plusieurs heures.

Chaque scout doit pouvoir dormir tant qu'il en a besoin

Chacun devrait pouvoir dormir aussi longtemps qu'il en a besoin. **Le manque de sommeil a des conséquences importantes sur le comportement** des enfants, des adolescents et des animateurs (irritabilité, violence, instabilité). Une activité, même bien préparée, peut vite se réduire à rien si les scouts sont fatigués.

En camp, il est possible de permettre à chaque jeune de dormir tant qu'il en a besoin. **Il est nécessaire que le staff en tienne compte dans l'organisation.**

- Proposer une heure raisonnable pour aller dormir.
- Faire en sorte qu'aucun bruit ne vienne troubler le sommeil.
- Occulter suffisamment les fenêtres ou les tentes.
- S'organiser pour que le lever soit individualisé (chacun se réveille à son rythme), avec le déjeuner échelonné.

Pas de réveil intempestif donc !

Il est inconcevable de réveiller un scout pour une activité nocturne.

Et les animateurs ?

Le sommeil est évidemment tout aussi important pour les animateurs. Il est clair que les animateurs sont souvent les derniers couchés. Parce qu'il faut débriefer la journée, vérifier si tout est ok pour le lendemain (matériel, consignes, rôle de chacun), souffler un peu et parler de tout et de rien, en staff, avec les intendants... Une fois tout cela fait, il est primordial de se reposer suffisamment que pour être en pleine forme le lendemain matin. La bonne humeur d'un animateur est contagieuse pour les scouts. La mauvaise aussi...

Lever

Le monde est à ceux qui se lève-tôt !

Vacances = se lever quand on veut. Vie de groupe = règles de vie commune, notamment pour l'heure du lever. Bref, il faut un juste équilibre entre la liberté de chacun et le fonctionnement du groupe. **L'idéal est d'établir une heure plus ou moins fixe au long du camp, pour permettre à chacun de "trouver le rythme"**. Parfois, on choisira d'avancer un peu ou de retarder le lever (par exemple, lors du retour du hike). Qui mieux que le groupe lui-même peut alors définir efficacement l'heure de lever du lendemain ? En tenant compte du programme du jour prochain, il est assez facile de tenir un petit conseil en fin de journée : « *Bon les loups, lever à quelle heure demain ? Le matin, on a rendez-vous avec le garde forestier à 10h.* »

Qui se lève en premier ?

Certains enfants se lèvent évidemment très tôt. **Il est toutefois préférable que le premier levé soit un animateur**, même pour les branches ados. Dans le même ordre d'idée, il n'y a aucune raison pour que les animateurs puissent se lever plus tard que les scouts (les loups font leur gym pendant que Baloo dort encore... Pas question !)

« Bonjour Jonathan ! Bien dormi ? »
Une petite phrase qu'on aurait tendance à oublier...

Comment gérer les rythmes différents ?

Plus qu'une heure fixe pour le lever, c'est plutôt une fourchette horaire qu'il faut donner (« *demain, lever entre 7h30 et 8h30* »). Un premier passage permet de réveiller les scouts en douceur (éventuellement accompagné de musique douce) ; on prévoit un deuxième passage à la fin de la tranche horaire pour lever les derniers toujours au lit. Certains ont vraiment besoin de temps pour se réveiller ! Ainsi, chacun peut gérer sa vitesse de réveil, d'habillage et de débarbouillage. De plus, un réveil au clairon, au sifflet ou autre source de bruit pétaradant, a beaucoup plus de chance de rendre les gens de mauvaise humeur qu'un « *bonjour, il est temps de se lever* » ou une musique.

Le meilleur réveil est le réveil naturel de chacun (à la fin d'un cycle de sommeil).

Chut, les autres dorment encore

Que ce soit chez les enfants ou les ados, dès qu'on est réveillé, c'est assez difficile de rester à ne rien faire dans son lit, en attendant les autres. Résultat, les lève-tôt réveillent les lève-tard, quelques fois avec fracas. Il est donc intéressant de proposer une activité du petit matin à ceux-là. Une activité, à l'écart du dortoir ou de la tente, sans bruit :

- stock de bandes dessinées ;
- tally, journal de camp, livre d'or à compléter ;
- énigmes et casse-tête à résoudre ;
- jeux de société ;
- journal à disposition (acheté par l'animateur qui se lève encore plus tôt) ;
- bricolages et dessins.

La gym

Halte à la gym-torture en pyjama ! Une activité sportive à jeun et non échauffé fait plus de tort que de bien...

Son utilité

En voilà une bonne question ! A quoi sert la gym du matin ? On pourrait se dire qu'il s'agit de réveiller les scouts, mais à strictement parler, ils le sont déjà à partir du moment où ils sont hors du lit. Et si on disait plutôt qu'il s'agit simplement d'un premier moment passé tous ensemble. Ainsi, **la gym doit bien être un moment amusant. Si elle est vécue comme un temps obligatoire, chiant et dont la raison ne réside que dans le "on a toujours fait comme ça", il faut la remettre en question pour la transformer ou l'annuler.**

A quel moment ?

En gros, il faut trouver la façon la plus agréable de vivre ce qui suit le lever : débarbouillage - habillage - déjeuner - gym. Il n'y a pas vraiment d'ordre prédéfini.

Quelques précautions toutefois pour la gym :

- En short et T-shirt et pas dans le pyjama qui sera rempli de sueur pour la nuit prochaine.
- Avec des baskets et pas à pieds nus, en chaussettes ou en pantoufles.
- Si tout le monde participe, donc aussi tous les animateurs.
- Pas d'effort physique conséquent le ventre vide, ni le ventre plein.

Des idées

- Le parcours sportif Vita ou Hébert créé au début du camp.
- La chanson à gestes ou la chorégraphie pour les plus motivés sur la chanson du camp.
- Un petit jeu comme je suis un œuf, petit poisson, un deux trois piano...
- Le réveil de Machin (machin est évidemment à remplacer par un personnage comme un Schtroumpf par exemple, ainsi la gym consiste à imiter un animateur qui va raconter et mimer la journée du Schtroumpf : sauter pour cueillir de la salsepareille, échapper à Azraël, danser la danse schtroumpf à cloche-pied, aller chercher le Grand Schtroumpf...).

La sieste

Certains ont besoin d'un moment calme après le repas : la sieste. Même si d'autres en profitent pour jouer ou écrire, il faut différencier la sieste des moments libres : un scout fatigué ne doit pas passer sa sieste à ranger sa valise, parce qu'il n'aura pas le temps de le faire à un autre moment.

Certains dormiront, d'autres se reposeront, d'autres encore auront des activités calmes.

La durée de la sieste doit être adaptée à l'âge des scouts, l'état de fatigue (grosse activité ou fin de camp), etc.



Les soirées - la nuit

Elles sont évidemment propices aux veillées en tout genre.

Une fois cette activité terminée, c'est l'heure d'aller dormir. Mais, on est en vacances, on s'amuse bien, on est chez les scouts, alors aller tout de suite au lit, ce n'est pas facile.

Entre quatrième et cinquième

La dernière activité est terminée et pourtant on ne veut pas aller dormir. Ça arrive à tout le monde, surtout si on est jeune et que l'ambiance est agréable. Il existe alors un compromis entre "vite dans ton lit" et "nuit blanche pour montrer qu'on est fort" : c'est le petit moment sans animation, convivial pour finir la soirée et aller se coucher parce qu'on est fatigué.

Le principe est le suivant :

- Après l'activité de soirée, plus aucune activité n'est proposée. On peut clôturer le moment fort de la veillée et ouvrir le moment paisible de la nuit par des chants calmes libres, des jeux calmes, une papote, voire une balade. Les scouts qui le désirent restent autour du feu par exemple, avec les animateurs. Pour les plus jeunes, on peut aussi imaginer un endroit dans le gîte avec des coussins, des lumières tamisées où les scouts pourront lire ou jouer à des jeux de société calmes, avec ou sans animateurs.
- Après la clôture de la veillée, la parlotte est la seule activité. Chacun échange par exemple les impressions de la journée. C'est l'occasion de faire plus ample connaissance.
- Le dortoir ou les tentes sont directement dans le noir et dans le calme pour ceux qui veulent dormir tout de suite.
- Les règles : l'heure limite est fixée et quand on va au lit, on dort, plus de bruits.
- Un petit coup de pouce de l'animateur peut parfois être utile : « *Et si tu allais te coucher, j'ai l'impression que tu es fatigué.* »



Se préparer à aller dormir

Parce que le sommeil représente pour beaucoup d'enfants une source d'angoisse, il est important que ce soit un animateur de référence qui s'occupe toujours d'un petit groupe d'enfants. Le coucher ne doit pas se faire à la va-vite. Il faut permettre aux enfants de prendre leur temps pour se déshabiller, se brosser les dents, ranger leurs petites affaires, préparer ses vêtements du lendemain, relire la carte postale reçue de ses parents ou regarder de nouveaux les photos de sa famille qu'il a emportées avec lui.

Les ados sont moins angoissés et autant d'attentions leur paraîtrait déplacé. Néanmoins, il faut rester attentif à ceux qui ne sont pas à l'aise. Il n'est pas rare qu'un ado ait encore peur du noir ou appréhende les nuits. Discrètement, les animateurs peuvent le soutenir moralement.

Aller dormir

Dire bonne nuit gentiment reste la meilleure façon d'amener le sommeil. Le petit rituel du bonsoir à chacun, du bisou, de la petite confiance partagée identifie ce moment-clé. Les animateurs rassurent ainsi ceux qui ont un petit coup de cafard ou quelques peurs nocturnes.

Chut plus de bruit...

Ça chambarde quand même ? On intervient pour rappeler calmement les règles fixées ensemble : coucher libre, heure limite, plus de bruits... Et on évite de rentrer dans le dortoir en allumant tous les néons et en gueulant « *ce n'est pas bientôt fini, ce chambarde !* », sous peine de réveiller vraiment tout le monde !

Si nécessaire, on fait sortir les plus turbulents pour une petite papote supplémentaire ou une balade. Et on fait une tentative un peu plus tard (on essaye de viser une heure vraiment maximum en fonction des cycles de sommeil qui durent 1h30 à 2h). Attention au piège du "je reste avec les animateurs" tous les soirs ! On reste sympa, mais ferme : à un moment, il faut bien aller dormir !

Une certitude : faire courir un scout pieds nus et en pyjama dans l'herbe mouillée ne résoudra jamais un problème, au contraire.

Les besoins alimentaires

Il faut veiller à apporter à chaque scout une alimentation de bonne qualité, variée et équilibrée, tout en respectant son appétit. Celui-ci peut être très variable d'un jour à l'autre et d'un scout à l'autre. Les jeunes sont capables d'autoréguler leur alimentation. De plus, l'équilibre alimentaire ne s'obtient pas en une journée ou même en un repas, mais il se construit au fil du camp en fonction de l'appétit du jeune et de la variété des aliments proposés. On oublie donc le « *finis ton assiette jusqu'au bout* » !

- Il est important de proposer aux scouts trois repas par jour, ainsi que deux collations. Ces dernières sont particulièrement importantes pour les plus jeunes. Elles peuvent être composées de fruits, de produits laitiers ou de féculents (en alternance et en fonction des desserts servis) et elles sont accompagnées d'une boisson. Elles ne sont pas obligatoires si le déjeuner a été copieux. Cela dépendra également de la dépense physique et des besoins de chacun. En aucun cas, il ne doit s'agir d'une sucrerie.
- Des en-cas peuvent être disponibles en permanence (fruits, barres de céréales, yaourts, etc.).
- Des boissons doivent toujours être à disposition des scouts. Préférer l'eau aux limonades et sirops ; proposer occasionnellement des jus de fruits, sans sucre ajouté.

Plus d'informations en page 19.



Hygiène personnelle et intimité

Dans un corps sain

- Vérifier les chevelures (pour les enfants surtout) pour voir si des hôtes indésirables ne s'y logent pas. Dans ce cas, il faut faire un shampoing anti-poux et utiliser un spray en complément.
- Vérifier également la présence de tiques.
- Vérifier si chacun a un vêtement adapté à la température et faire sécher les vêtements mouillés. Veiller aussi à ce que les scouts se protègent du soleil (casquette, crème solaire).
- Faire en sorte que personne ne garde de vêtement ou de sous-vêtement mouillé.
- Faire sécher les chaussures et les bottes (en les bourrant de journal si nécessaire).
- Permettre (voire insister) aux scouts de faire une toilette complète tous les soirs et une petite toilette le matin (débarbouillage).
- Inviter les scouts à se brosser les dents matin et soir.
- Vérifier si un scout a mouillé son lit. Dans ce cas, il faut laver le pyjama et les draps et aérer le lit ou le matelas pneumatique. Tout cela doit évidemment se faire discrètement.

Le coin d'eau

- Si nécessaire (éviers ou douches insuffisants ou absents), avoir des bassins en suffisance. Construire des douches pour les camps sous tente, si possible.
- Prévoir un endroit au sec pour se déshabiller et s'habiller, surtout pour les pieds, afin qu'ils ne restent pas mouillés dans les chaussettes.
- Prévoir des essuies et des gants de toilettes de rechange si certains en ont oubliés ou n'en ont pas prévus assez.
- Aménager un endroit pour sécher et ranger le matériel.
- Pour les plus jeunes surtout, il est très amusant de chanter tout en se savonnant, avec des chants adaptés, liés à la situation.

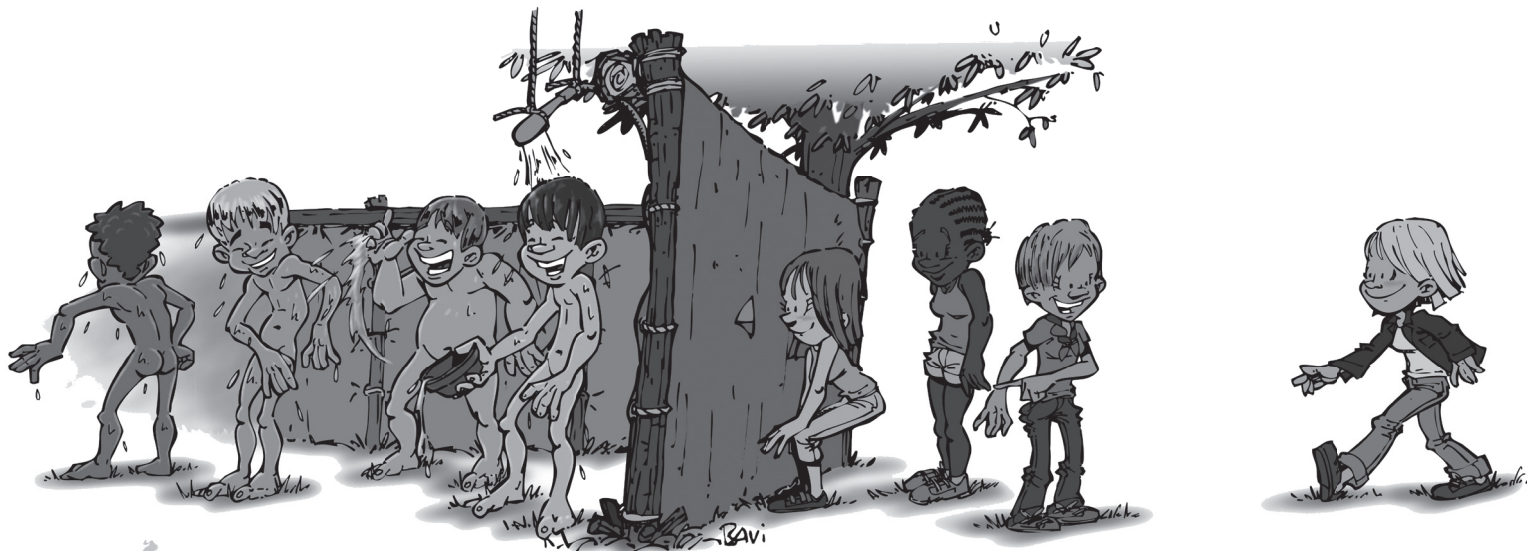
L'intimité

Qu'il s'agisse d'un camp mixte ou pas, chaque scout a droit à son intimité :

- Il faut donc faire en sorte de séparer les sanitaires des garçons de ceux des filles, soit dans l'espace (aux deux extrémités de la prairie, dans deux pièces différentes), soit dans le temps (une tranche horaire pour un groupe, un moment pour nettoyer et ranger l'endroit puis l'autre groupe).
- Aimer les douches ou les sanitaires communs n'est pas obligatoire pour être scout ! Ainsi, il est important de permettre à ceux qui le désirent (fille ou garçon, jeune ou vieux) de pouvoir se déshabiller dans un endroit clos et seul. En prairie ou en bâtiment, il est toujours possible de prévoir ce genre d'endroit.
- De plus, il faut penser à permettre aux jeunes filles de s'éclipser discrètement dans un endroit clos au moment de leurs règles. Il peut s'avérer utile de prévoir le matériel ad hoc car pour certaines, ce sera peut-être la première fois. A vous aussi, dans ce cas, de rassurer celles qui sont peu informées.

L'inspection des sacs

- Le sac de chaque scout fait aussi partie de ce qui lui est intime. Ainsi, fouiller ou retourner son sac n'est ni scout, ni acceptable.
- Avec chaque scout, il faut vérifier si le linge humide et/ou sale n'est pas mélangé avec le linge propre.



9

Hygiène des lieux

Comment veiller au bien-être sanitaire de chaque scout ?

Le camp

Tout commence lors de la visite de l'endroit de camp :

- Les sanitaires sont-ils corrects et adaptés, notamment au nombre et à l'âge des participants ?
- Les installations électriques, de chauffage et de cuisine (cuisson, conservation) sont-elles en état correct de fonctionnement et propres ?
- En cas de camp sous tente, ces installations peuvent-elles être mises à notre disposition ?
- Quels sont les moyens d'évacuation des déchets ?

Les feuillées

Le contenu de nos feuillées peut être dégradé par la nature et être transformé en "engrais". Pas question cependant d'être trop proche d'un ruisseau, voire d'y déverser quoi que ce soit.

L'emplacement de la feuillée

L'idéal est de la placer le plus loin possible de tout ruisseau, source ou puits. Il faut de plus privilégier un endroit sec. La chaleur accentuant les odeurs, les zones ombragées sont les plus adéquates. Une sapinière par exemple !

La profondeur du trou

Au plus profond est le trou, au moins l'air pourra atteindre le contenu de la feuillée. Or, en l'absence d'air, les micro-organismes responsables de la biodégradation ne pourront pas travailler et la feuillée restera quasiment intacte pendant de nombreux mois. Donc pollution des sols et de la nappe aquifère à moyen et court terme.

Deux feuillées peu profondes valent donc mieux qu'un abîme insondable.

Pas d'eau de Javel

A l'origine, en mettre plein la feuillée permettait d'éviter de dangereuses épidémies. Seulement voilà, le principe du désinfectant est de tuer par contact ce qui est vivant : les microbes mais aussi tout le reste. **En désinfectant abusivement nos feuillées, on empêche donc la dégradation naturelle de se faire.** En prime, avec le chlore que contient l'eau de Javel, on introduit dans la nature des substances franchement toxiques. Actuellement, le risque d'épidémie est très faible. Plus d'eau de Javel donc !

En cas de peur profonde, un désinfectant non chloré peut être utilisé avec parcimonie. Comme le risque de problème vient du contact direct, **c'est surtout l'hygiène au-dessus et autour du trou qui compte.**

L'odeur est simplement et facilement combattue en recouvrant d'une pelletée de terre. Il faut toutefois prévoir suffisamment de place, quitte à creuser une nouvelle feuillée en milieu de camp.

Enfin, **de l'eau et du savon doivent se trouver à proximité de la feuillée** afin de se laver les mains.

Je n'aime pas la feuillée

Certains scouts ont une certaine répugnance à utiliser des feuillées dans la nature. Ils n'en sont pas moins scouts pour autant. **Pour rendre la feuillée plus confortable, on peut très bien construire un montage en brelage qui supporte une lunette de WC ainsi qu'un dossier.**

Cathy toilettes

Certaines réglementations locales imposent aux organisateurs de camps l'utilisation de toilettes mobiles en l'absence d'infrastructure sanitaire. C'est le cas notamment dans les cantons de l'Est. Il est donc plus que préférable de se renseigner avant de



partir, auprès du propriétaire ou de l'administration communale.

Cette réglementation pourrait s'étendre à la région wallonne. Il y a des réflexions en ce sens.

D'autres pistes que la feuillée seront alors à envisager. Pensons aux toilettes sèches (avec copeaux), aux toilettes de camping qui pourraient être des solutions.

Plus d'infos dans la fiche *Toilette à litière biomâtrisée* à télécharger sur www.lesscouts.be > Télécharger > Fiches d'animation *Tremblement de vert*.



Intimité et amusement

La feuillée, mais les toilettes en général, doivent être un lieu où l'intimité de chacun est bien préservée. Un système de bâche et de porte doit être trouvé dans tous les cas. D'autre part, ce moment d'intimité peut être aussi un moment d'animation, via un carnet (livre d'or) des différentes pensées de chacun, un recueil de blagues, un texte différent chaque jour, un concours d'énigmes...



Propreté et rangement

Nettoyer et aérer

- Aérer les dortoirs ou les tentes et les refermer avant la tombée du soir (pour éviter l'humidité et les moustiques). Laisser tout de même une arrivée d'air frais pour la nuit.
- Sortir régulièrement le tapis de sol pour les camps sous tente (cela aère aussi le sol et le sèche).
- Chaque jour, il est bon de balayer les dortoirs, le réfectoire ou les tapis de sol et de laver à l'eau les sanitaires et la cuisine.

Chaque chose à sa place !

Et tout le monde au courant ! Oui, il est préférable que chaque animateur ou chaque personne concernée sache où tout se trouve et que tout soit rangé par catégorie. Une pièce (ou une tente) à brol, c'est une perte de temps quand on cherche, un risque de casse ou de perte, une invitation pour chacun à faire pareil avec son sac ou dans n'importe quel endroit du camp.

- matériel de woodcraft
- matériel pour les ateliers
- malle à friandises
- pharmacie, fiches médicales et cartes SIS
- préparation du staff (une malle inaccessible pour les scouts afin de préserver les surprises)

Pas un mais des responsables !

Par exemple à la troupe, plutôt que Lynx (un animateur) soit le seul à savoir ce que contient la pharmacie, il est conseillé qu'il s'associe avec un éclaireur par patrouille (et pas forcément le CP). Ainsi, d'une part, cela responsabilise quelques éclaireurs, d'autre part, cela permet qu'à chaque moment du camp, au moins un "connaisseur" soit présent.

Pour chaque camp, tous les animateurs et les intendants doivent savoir où se trouvent la pharmacie, ainsi que les fiches médicales, les cartes SIS et le carnet de soin.

Tu peux te procurer le cahier TAMALOU ou le télécharger sur www.lesscouts.be.

Le Zorro, le Tabaqui ou le ...

Certains groupes ont pris l'habitude de transformer le rangement des petites choses qui traînent en un véritable jeu. Une personne, désignée par un seul membre du staff, est chargée de placer dans une malle précise tous les éléments non rangés à leur place et tout ça sans se faire voir. Chaque soir, un conseil est mené pour rendre chaque chose à son propriétaire et pour essayer de désigner le "rangeur masqué". Ce jeu est fort amusant si on n'oublie pas les quelques règles suivantes :

- Les éléments mis dans la malle ne peuvent être dérochés volontairement dans les valises.
- L'endroit recueillant les éléments doit permettre d'entreposer les vêtements humides (qui traînaient par terre par exemple).
- Tout le monde peut être victime du zorro, staff et intendant compris.
- La remise des éléments doit se faire le plus vite possible donc tous les jours.
- Lors de la remise des éléments, aucune moquerie ou chant humiliant ne peut se faire.
- Les éléments ne peuvent être des objets intimes, comme des sous-vêtements !



Le tri des déchets

Quelques conseils

- Avant toute chose, il convient de s'informer auprès du propriétaire et/ou de l'administration communale sur les **modalités d'enlèvement des déchets**. Certaines communes donnent des sacs de tri gratuitement aux mouvements de jeunesse, d'autres imposent une taxe sur les déchets ou louent des containers. Soyez attentifs à **cette donnée qui peut avoir un rôle important dans votre budget de camp** !
- La première disposition, dans la gestion des déchets, est de **faire en sorte d'en avoir le moins possible**. C'est donc à la source qu'il faut agir **en privilégiant les produits nécessitant le moins d'emballage**.
- **Repérer les bulles à verre et le parc à conteneurs** le plus proche de votre endroit de camp.
- **Prévoir des sacs poubelles de couleurs différentes** ou des caisses en carton pour accueillir les différents éléments à trier. Chaque récipient est clairement identifié à l'aide d'une inscription, d'un dessin ou d'un exemple attaché (comme mentionné plus haut, voyez si la commune ne peut vous donner ces sacs gratuitement).
- **Faire en sorte que les sacs ou caisses soient toujours fermés** et hors de portée des animaux. Des porte-poubelles avec couvercles sont souvent bon marché et toujours bien pratiques.

Les catégories de déchets

Les parcs à conteneurs nécessitent un tri beaucoup plus poussé que certains ramassages organisés par les villages (dans des sacs bleus).

- **Verre** : dans la bulle à verre ou au parc à conteneurs, en séparant le verre blanc du verre coloré.
- **Boîtes de conserve et canettes** : dans un sac bleu (si la commune fait le ramassage) ou dans le parc à conteneurs.
- **Bouteilles en plastique, tétrabriques** : dans le même sac bleu (si la commune fait le ramassage) ou dans le parc à conteneurs.
- **Cartons et papier** : ficelé (si la commune fait le ramassage) ou dans le parc à conteneurs.
- **Piles usagées et médicaments périmés** : dans une boîte étanche à l'abri de la chaleur, à porter au parc à conteneurs ou chez les commerçants qui les acceptent.
- **Déchets de cuisine et reste de repas** : dans un seau pour les poules et cochons d'une ferme voisine (la solution la plus scout !), dans un compost, enterrés ou jetés dans la poubelle classique.

Pour faciliter le recyclage et éliminer les odeurs, il est important de rincer les bouteilles, boîtes à conserves, tétrabriques et autres conditionnements.

Un camp vert ?

Les trois R

- **Réduire** la quantité des déchets produits.
- **Réutiliser** au maximum les articles, les emballages...
- **Recycler** au maximum les produits qui peuvent l'être.

Le liquide vaisselle

Vu le prix du produit vaisselle par rapport au budget total du camp, il est un peu dérisoire de faire des économies de quelques cents en achetant un produit bon marché qu'il faudra de toute façon mettre en grande quantité. De manière générale, les agents lavants à base de savon ou d'huile végétale (type Ecover) semblent préférables car ils sont intégrés par la nature et dégradés en quelques jours.

La manière la plus simple de réduire l'impact négatif de ces produits sur l'environnement est de diminuer la dose à utiliser.

Les eaux savonneuses

Ceux qui campent sous tentes utilisent souvent le "trou à eaux grasses", un trou dans la terre pour l'évacuation des eaux usées, à l'écart d'un cours d'eau (car savon et rivière ne font pas bon ménage). En vérité, on ne sait pas trop quel est l'impact de ces rejets sur le sol, mais ce qui est important, c'est que la rivière et les poissons soient épargnés. **Il semble plus logique cependant de jeter ces eaux sales "à tout vent"** étant donné que les micro-organismes susceptibles d'en dégrader les composés se trouvent dans les quelques premiers centimètres du sol.

Pour les camps qui ont lieu dans un bâtiment, il faudra bien sûr tenir compte des infrastructures permanentes existantes (égouts, fosses septiques...). Si les eaux du camp (cuisine, toilettes) s'évacuent dans une fosse septique, il faudra éviter d'y déverser de l'eau de Javel ou des médicaments. Ces produits détruisent les bactéries nécessaires à la dégradation des rejets, empêchant ainsi le bon fonctionnement de la fosse.



Références

- Pour plus d'informations, consulter les fiches *Tremblement de Vert*, *Cap Vert* et *Vert le camp* sur www.lesscouts.be. Beaucoup d'éléments t'aideront ainsi à réduire l'empreinte écologique de ton camp !
- D'autres sources d'informations, comme le réseau Idée (www.reseau-idee.be).
- www.ecoconso.org
- Des articles sur le sujet dans *le Ça se discute* (www.lesscouts.be > Télécharger > Ça se discute).



10 Le confort

Est-ce vraiment dans la pure tradition du scoutisme d'être mal assis, de mal dormir, d'avoir des WC malodorants, de manger de la nourriture sans goût et de se laver avec de l'eau gelée ?

L'inconfort est-il un ingrédient indispensable ?

L'originalité du scoutisme tient plutôt dans ses trouvailles et dans sa débrouillardise. Alors, pourquoi ne pas :

- Utiliser des planches de palette ou de déchets de scierie pour aplanir les bancs et les tables en wood-craft ?
- Se confectionner des lits, occulter le dortoir, prévoir un réveil sympathique, avoir de la place pour dormir ?
- Nettoyer (voire décorer) les WC tous les jours et avoir une véritable lunette de toilette dans la feuillée ? Y placer de quoi s'amuser comme des blagues, un livre d'or ?
- Acheter des aliments de qualité, comme des céréales (plusieurs sortes) de marque intermédiaire entre les très chères et les trop bon marché ? La différence de prix est minime par rapport au budget total du camp.
- Trouver un système pour avoir de l'eau chaude ?
Plus d'informations dans la fiche *Vert le camp* sur *L'énergie au camp*, téléchargeable sur www.lesscouts.be > Télécharger > Vert le camp.

Oui mais chez moi, c'est mieux

Quelques conseils

C'est certain, aujourd'hui, **nous sommes gâtés par les facilités de la vie** et par tout ce que l'on peut consommer sans modération.

Ce n'est pas parce que nous sommes au camp que les tentations disparaissent. Au contraire, **la cassure est parfois difficile à gérer**. Interdire n'est pas résoudre le problème. Dire que chez les scouts, c'est comme ça, ne sera jamais un argument percutant, d'autant qu'il ne veut rien dire.

Rien de tel qu'un conseil avant et en début de camp pour s'accorder sur son organisation et le style de vie.



11

Le rangement

Le dernier jour est notamment consacré au rangement individuel et commun.

Chacun ses affaires

A partir de la liste faite au départ du camp, chaque scout range ses affaires et pointe les objets manquants. **Les plus jeunes peuvent être aidés par les aînés ou les animateurs.** Comme tout au long du camp, les animateurs doivent veiller à ce que les vêtements soient rangés et triés. Pas de vêtements mouillés dans un sac plastique par exemple.

Tous ensemble

Il s'agit donc de nettoyer et ranger tout ce qui a été utilisé par l'ensemble du groupe. La méthode la plus efficace est de **prévoir**, dans des conseils préalables ou en staff, **les différentes tâches à réaliser**. Les écrire en détails sur une fiche pour être sûr de ne rien oublier. Faire en sorte que le groupe se répartisse **en petites équipes** et réalise la tâche en même temps.

« En matière de rangement, ce qui se fait à 30 dure généralement 30 fois moins longtemps que ce que l'on fait tout seul... ».

A ne pas oublier

- Remettre en état l'endroit utilisé pour les veillées autour du feu.
- Rassembler tous les objets perdus et tenter de retrouver leur propriétaire aussi vite que possible (avant le départ final).
- Collecter les cordes pouvant être réutilisées.
- Reboucher les trous.
- Trier et ranger durablement un maximum de choses.
- Ne pas oublier les objets fixés au sol (piquets, tendeur...) autour du camp.
- Reboucher les feuillées.
- Boucler la collecte et le tri des déchets, évacuer les poubelles vers le lieu ad hoc.
- Distribuer la nourriture périssable.
- Stocker et inventorier la nourriture qui pourra être utilisée dans plusieurs mois à l'occasion d'un hike, voire au camp prochain.

Bref, selon la formule habituelle, il faut « remettre l'endroit de camp dans un état meilleur que celui dans lequel on l'a trouvé ».



Souvent, la prairie ou le local du camp est aussi le lieu de camp d'autres sections pendant les vacances. Chaque camp est souvent précédé ou suivi d'un autre. Un réflexe utile pour tout le monde est de prendre contact avec ces groupes (en demandant les coordonnées au propriétaire) pour anticiper des dons entre deux camps.

Les perches des constructions, par exemple, peuvent être utilisées plusieurs fois sur une période de camp. Les brûler serait plus qu'un gaspillage.

De retour au local

C'est un moment un peu moins agréable à passer, mais obligatoire : penser à préserver le matériel pour qu'il dure un maximum de temps.

- **S'assurer que les tentes sont sèches** et bien pliées.
- **Vérifier que tout le matériel emporté est bien revenu** (piquets de tente, matériel de bricolage, vaisselle, hache...) et lister ce qui doit être remplacé ou réassorti (c'est bête une boîte de peintures sans jaune et sans bleu...).
- **Ranger et graisser** ce qui peut rouiller.
- **Laver, sécher et ranger les essuie-vaisselles** ou autres textiles communs de la section.

12 Les comptes

Tenir consciencieusement les comptes permet de savoir quels ont été les besoins et les ressources afin de contrôler le budget du camp.

Un carnet

A côté du budget établi avant le camp, il faut **tenir un cahier des comptes**, reprenant, au jour le jour les dépenses et les recettes réalisées.

Eventuellement, on peut envisager un **carnet de comptes séparé pour l'intendance**. Lorsque le staff engage une équipe de cuistots, parmi les éléments mis au point avec eux, il y aura les finances : quelle somme est allouée à l'intendance ? Comment est-elle calculée ? Tout cela dépendra des tâches confiées aux cuistots : prennent-ils les courses en charge ?

Un tableau

Ce tableau est appelé **feuille de caisse**. Il permet de **tenir les comptes au quotidien**, dépense par dépense, entrée par entrée, et de connaître à chaque instant le montant dans la caisse et à la banque. Il peut être démarré avant le camp et continué quelques jours après, puisque des achats sont souvent réalisés avant le premier jour et que certains remboursements ou factures sont encore payés après le dernier jour.

- Le libellé décrit la dépense ou la recette.
- Le n° de justificatif est un numéro qu'on appose sur chaque ticket ou facture.
- La colonne compte bancaire est facultative. Elle dépend de l'utilisation que vous faites ou non d'un pareil compte pendant le camp.

Ce tableau peut être reproduit dans un document Excel. Chaque dépense et chaque recette sont reportées dans son poste budgétaire pour calculer le coût réel du camp.

Date	Libellé	N° de justificatif	Caisse		Compte bancaire	
			+/-	=	+/-	=
1 ^{er} juillet	Soldes de départ			500€		2000€
1 ^{er} juillet	Boulangerie : 10 pains (1€ pièce)	1	-40€	460€		
1 ^{er} juillet	Retrait bancaire		+100€	560€	-100€	1900€
2 juillet	Remboursement des photocopies à Akela	2	-10€	550€		
2 juillet	Baloo : paiement du camp par virement				+75€	1975€
2 juillet	Epicier : fruits pour 10h et salades	3	-23€	527€		
...
...
15 juillet	Boulangerie : tartes pour les parents		-30€	X		Y
15 juillet	Soldes de fin			X		Y

Quelques conseils

- **On note tout** : toute entrée ou sortie d'argent doit être notée. On n'équilibre pas les comptes en dehors du cahier : si j'ai pris 10 euros dans la caisse pour faire un achat et que j'en ai remis 10 reçus pour le reste d'un autre achat, je note ces deux transactions ! Même si la caisse contient la même somme, il faut savoir où est parti l'argent et d'où il est venu pour pouvoir établir le budget.
- **On ne mélange pas son argent avec l'argent de la caisse**. Si un impératif le nécessite, on le fait, mais on le note dans le carnet.
- **L'argent est rangé dans une caisse**, pas dans 22 poches différentes.
- Pour éviter de se promener avec trop d'argent liquide, on peut demander lors des achats **des factures à régler plus tard**, via virement bancaire.
- Certains commerçants acceptent qu'on **les paye en fin de camp**, pour peu qu'on leur verse un acompte.
- **Toute dépense est justifiée par un ticket**, une souche ou une facture.



CARD STOP

En cas de perte, de vol ou si votre carte est avalée par un automate bancaire, contactez le service "Card stop", tél. +32(0)70.344.344 (7j/7, 24h/24). Il est également conseillé de se rendre dans un bureau de police pour y faire rédiger un procès verbal dans les 24 heures.

Références

- cahier *Les finances dans l'unité*
- la fiche *Tenir les comptes* du Patrouille pass
- quelques articles concernant les comptes dans le *Ça se discute*



13 Les parents

La relation avec les parents ne doit pas être négligée.

Allô, mon chéri !

L'arrivée du GSM constitue une nouvelle donnée dans l'animation scout. Les scouts en ont très souvent un, même les louveteaux. Ce n'est pas un problème en soi, mais juste un élément supplémentaire. **C'est plutôt l'utilisation que l'on en fait qui peut être problématique.**

En fait, il n'y a rien de mal à ce que des parents veuillent avoir des nouvelles de leur enfant. C'est même rassurant. Pour permettre une communication entre parents et enfants sans que l'animation ou l'ambiance en pâtisse, il y a plusieurs possibilités, en voici trois :

- **Le courrier.** En donnant des indications claires aux parents (adresse, nom du camp, nom de l'enfant) et en donnant du temps aux scouts pour qu'ils écrivent leurs lettres. Un truc pour les plus jeunes (baladins, louveteaux) : demander aux parents de pré-adresser des enveloppes vides pour qu'il n'y ait aucune erreur.
- **Le téléphone ou le GSM à des heures prédéfinies** (lundi – mercredi – samedi entre 17 et 19h par exemple). Chaque scout peut alors utiliser son GSM.
- **La messagerie d'un GSM du camp** (celui d'un animateur par exemple) et pour pas un euro pour l'animateur ! Explication : **chaque jour, un ou plusieurs scouts enregistrent le message d'accueil de la boîte vocale avec une indication sur le déroulement du camp.** Cela ne coûte rien. Les parents peuvent alors écouter le message et en laisser un en retour, à n'importe quel moment. Les messages sont écoutés chaque jour. Cela ne coûte toujours rien.

Journée parents

Certaines sections ont pris l'habitude de proposer aux parents de venir passer une journée de camp au milieu de celui-ci. Un dimanche par exemple, les parents sont conviés de telle à telle heure pour vivre un repas de fête, un grand jeu, une activité spéciale, une démonstration d'une technique apprise pendant le camp...

Attention cependant car si cette journée est vécue au milieu du camp, elle peut avoir des effets inattendus chez les enfants, comme un coup de cafard, une envie d'arrêter le camp...

Visites

Que dire des visites impromptues des parents ? Le camp est un moment privilégié pour un groupe donné et en même temps, il ne se vit pas cloîtré, sans lien avec les gens et le monde qui l'entourent, comme notamment les parents, mais aussi les amis, le petit copain ou la copine. Difficile de trancher donc. C'est peut-être à l'ensemble du groupe de décider. **Pourquoi ne pas discuter des visites avant le camp, en conseil de section ?** On peut ainsi prendre différents choix : souhaités ou pas ; si oui, dans quelle mesure, pour faire quoi, combien de temps, à quel moment...

Un peu de cohérence

Quelles que soient les décisions prises pour les visites ou le GSM, elles doivent aussi s'appliquer aux animateurs.



14 Santé et sécurité

Quelles sont les règles de sécurité et d'hygiène à faire respecter au camp ? Qu'est-ce qu'un endroit sûr ? Comment vivre le camp et les activités en toute sécurité ? Que mettre dans une pharmacie ? Comment réagir en cas d'accident ? Voici déjà quelques éléments pour t'aider à préparer le camp et à réagir efficacement en cas de besoin.

Consignes de sécurité

L'endroit de camp

Avec ton staff ou tes intendants

- **Signaler notre présence autour du camp** avec des plaques "attention camp" ou "attention enfants". Demander éventuellement à la commune de barrer la route (en journée, réservée aux jeux d'enfants) ou de placer des barrières nadar (faire la demande par écrit au collège des échevins et bourgmestre).
- **Vérifier les installations électriques et de cuisson**, notamment les bonbonnes de gaz (stockage, ventilation, installation, branchement, fonctionnement).
- En principe, **pas de bonbonne de gaz à l'intérieur**.
- Vérifier la **présence et la validité du matériel de lutte contre les incendies**, la présence d'issues de secours accessibles et ouvertes.
- Prendre connaissance des **consignes d'évacuation** s'il y en a et du fonctionnement de la centrale de détection incendie le cas échéant.
- Être attentif à la **présence et au stockage de produits dangereux** ou toxiques.
- Prévoir un **espace "infirmerie"** avec le matériel et les documents nécessaires (voir plus loin).

Avec tes scouts

- Faire un tour du propriétaire avec les scouts pour **déceler ensemble les endroits dangereux** (escalier, étang, remise à outils, trous dans la prairie, etc.), délimiter des zones d'accès et établir les règles.
- **Un bon plan pour le début du camp : la reconnaissance de l'endroit de camp et des aires de jeux.** Les scouts, les plus jeunes surtout, ont besoin de repères dans l'espace et de s'appropriier les lieux : le gîte, les pièces qui le composent, les WC, les issues de secours, l'endroit où les animateurs se trouvent la nuit, le village, les rues dangereuses, les endroits où l'on peut jouer, le bois, les limites de jeux, la rivière d'à côté. Idem avec les plus grands dans la prairie. Le tout sous la forme d'un jeu ou en compagnie du propriétaire !

Les aires de jeux

- Faire également un tour du propriétaire et **analyser le terrain** tous ensemble.
- Ne pas oublier de **rappeler les consignes** aux scouts lorsqu'ils partent seuls en jeu : sécurité routière, limite de jeux, zones dangereuses, se méfier des animaux inconnus, etc.
- **Être attentifs aux endroits accidentés**, pentus, marécageux, glissants, aux étendues et cours d'eau, etc.
- Veiller au bon état des éventuels équipements sportifs ou aires de jeux disponibles.
- Avoir reconnu les terrains de jeux ou d'activités extérieures à l'endroit de camp au préalable.

Santé et hygiène

- S'assurer que **les scouts sont bien équipés** en fonction des activités proposées (chaussures de marche pour les balades, chaussures bien lacées pour les activités sportives, etc.).
- Lors de jeux dans l'eau, s'assurer que **les scouts savent nager**, ne montrent pas des signes de fatigue ou de froid, sont **bien équipés et protégés** (crème solaire, chaussures ou sandales s'il y a des pierres au fond de l'eau, etc.). Attention à la réverbération du soleil sur l'eau (porter un vieux tee-shirt pour nager si on a des coups de soleil).
- **Attention à l'hydrocution** en évitant les chocs de température (bain de soleil/baignade).
- être attentif aux **coups de fatigue et petits bobos** (cloques, etc.)
- **Se protéger du soleil** (ne pas oublier casquettes et chapeaux) et des intempéries.
- **Prévoir un échauffement** avant toute activité sportive.

Bricolages et woodcraft

Les installations

- **Choisir correctement l'emplacement des tentes, feux et feuillées.** Choisir un terrain sec pour les tentes, abrité des vents. Être attentif aux vents dominants : des vents dominants qui vont du feu vers les tentes ou des feuillées vers le reste du campement...
- Être attentif au montage des tentes.

Les feux, barbecues et tables à feu

- Vérifier la **stabilité des installations** (barbecues et tables à feu).
- Veiller à ne pas faire du **feu trop près d'un bois**, de broussailles, d'une tente ou de matériel.
- Désigner **une personne responsable** qui s'occupera seule du feu, afin d'éviter les bousculades pour alimenter et entretenir le feu.
- **Ne pas allumer les feux avec des produits chimiques.**
- Être sûr d'avoir les **autorisations de faire du feu.**
- Être **attentif lors des veillées** à ne pas s'approcher trop près du feu (notamment pendant les sketches ou les jeux remuants).
- Porter des **vêtements adéquats**. Éviter les vêtements amples qui s'enflamment plus facilement et surtout les matières qui sont très inflammables et/ou qui provoquent de vilaines brûlures.
- Utiliser des **gants de protection** pour manipuler bûches et ustensiles.
- Prévoir une **couverture humide et des seaux d'eau ou de sable** à proximité du feu.

Les outils

- Expliquer le **maniement, le port et le rangement** des outils aux scouts (les éclaireurs comme les louvetaux).
- Protéger les **outils tranchants** avec du papier journal.
- **Ne pas laisser traîner** les outils.
- Proposer des **outils adaptés à l'âge** et à la taille des scouts (par exemple : un courbet, dont le petit manche tient bien en main, convient mieux qu'une hachette).
- **Entretenir les outils** (un outil bien tranchant est moins dangereux, si on le manipule bien, qu'un outil mal aiguisé).

Le bricolage

- **Limiter** l'utilisation de **produits toxiques** ou dangereux.
- **Ranger et entreposer** correctement le matériel.
- **Etiqueter** clairement.
- Expliquer le **maniement des outils** et les techniques appropriées.
- Proposer des **ustensiles adaptés à l'âge des scouts** (pour les plus jeunes, ciseaux à bouts ronds, matériel de picotage, pas de cutter, etc.).

Circuler sur la route

Que ce soit,

- à pied ;
- en groupe ;
- dans l'obscurité ;
- en vélo ;
- en voiture ou en camionnette ;
- en car ;

il existe des règles de sécurité routière décrites précisément sur et que tu dois consulter (www.lesscouts.be > Organiser > Santé, sécurité, hygiène > Circuler sur la route).

Chacun doit apprendre, dès le plus jeune âge, à comprendre et respecter le code de la route.

Un jeu ou une activité amusante autour des signaux et des règles peut aider à faire connaissance.

Gilets, bandes fluos, catadioptres sur les sacs, brassards sur les bras : en vente dans tous les magasins de sport, de rando, de vélo, en scouterie ou dans les magasins partenaires de la fédération.

Egalement via l'IBSR (Institut belge pour la sécurité routière), qui publie des tas de brochures et outils pédagogiques !



L'infirmier

L'infirmier, c'est à la fois un lieu, une trousse de secours et toute une série de documents indispensables.

La responsabilité de tous

Chaque animateur ou intendant doit savoir où se trouve l'infirmier, avoir au moins jeté un œil sur son contenu et avoir parcouru les fiches médicales. Qui est allergique ? A quoi ? Un régime spécial sans gluten ? Qui doit prendre tel ou tel médicament ?

Si la fonction "infirmier" est prise en charge par un animateur, un cuisinier ou même un scout, chaque adulte présent au camp doit néanmoins savoir comment réagir et que faire en cas d'accident ou de bobo.

Veillez à ce que les scouts (surtout les enfants) n'aient **pas un accès direct à la trousse de secours**.

Veillez également à noter précisément dans un carnet de soins les dates et heures d'accidents, de prise de tel médicament, etc. Ce sera très utile pour suivre l'évolution d'une blessure par exemple, pour le suivi éventuel futur d'un médecin ou encore pour remplir une déclaration d'accident auprès d'Ethias.

Concernant la pharmacie, les soins de santé et les bons réflexes, tu as à ta disposition trois références importantes à te procurer avant ton camp :

- le cahier **TAMALOU** (téléchargeable sur www.lesscouts.be > Télécharger > Santé, sécurité, hygiène) ;
- **Réflexes**, carnet de soins en centre de vacances, disponible au 21 ;
- **Mômes en santé** (téléchargeable sur www.lesscouts.be > Télécharger > Santé, sécurité, hygiène).

Informer

- La **gestion de l'information**, surtout en cas de gros problème, est une des choses les plus importantes. L'idéal est de désigner une personne qui récolte et distribue l'info.
- Dans les premiers temps, il s'agit d'**informer l'animateur d'unité** ou un des membres du staff d'unité qui relayera les infos aux parents.
- Si les faits sont importants, **prévenez aussi la fédération** (+32(0)2.508.12.00). Un numéro d'urgence sera renseigné sur le répondeur en dehors des heures de bureau. La fédération aidera à gérer les contacts. Avant tout contact avec la presse ou les instances officielles (ambassades, autorités locales...), chaque animateur est tenu de contacter préalablement la fédération qui l'accompagnera dans ces démarches.
- Si les faits se déroulent à l'étranger, **il est important de prévenir également Ethias assistance** pour organiser les aides éventuelles. Un contact avec l'ambassade ou le consulat de Belgique sur place peut aussi aider.

Les infos importantes à communiquer sont : le nom du (des) blessé(s), l'endroit ainsi qu'un nom et un numéro de contact sur place.



15 La relation scouts-animateurs

Une particularité du scoutisme est de faire vivre ensemble des enfants ou des ados avec des animateurs qui les encadrent. Ce groupe soudé et solidaire va apprendre, grandir, s'épanouir par l'action (learning by doing).

Une particularité du scoutisme belge est le fait que les animateurs sont de très jeunes adultes qui viennent de terminer leur propre parcours chez les scouts.

Les animateurs, un rôle à part !

Être animateur, c'est à la fois faire partie du groupe et l'encadrer. Les animateurs font partie du groupe lors des jeux, mais n'oublent pas leur rôle d'encadrement. Un animateur offre des repères, des moments d'autonomie et une relation privilégiée.

Animateur : avantages et difficultés

- Être proche sans s'imposer.
- Faire partie du groupe sans perdre son rôle d'éducateur.
- Montrer l'exemple sans moraliser.
- Laisser de l'autonomie sans laisser faire tout et n'importe quoi.
- Choisir sans être despotique.
- Laisser choisir sans être excessif.
- Innover sans tout jeter.



Les privilèges

Une difficulté à gérer est la question des privilèges. Il y a souvent un amalgame entre les privilèges, les avantages et les simples différences de rôle et de "job".

Les privilèges des animateurs

Il y a, dans tout camp, des choses que font les animateurs et pas les scouts. On peut en distinguer deux types.

Les privilèges de faits, de rôle

Ceux-là viennent du fait que **les scouts et les animateurs ont bien un rôle différent** lors du camp. Il est donc normal qu'il y ait certaines différences :

- **Aller dormir plus tard** : afin de **débriefier la journée et vérifier la préparation** de celle du lendemain.
- **Conduire et faire des trajets en voiture** : pour aller porter des messages pour le jeu, pour rendre visite aux patrouilles pendant le hike...
- **Ne pas faire un service** (vaisselle, bois, propreté...) : pour, pendant ce temps-là, peaufiner un jeu, faire une piste, se déguiser pour l'histoire qui suit...

Les privilèges injustes

Ceux-ci sont plus difficiles à avaler. **Il arrive que le staff se place sur un autre pied** par rapport aux scouts pour certains aspects :

- Aller dormir très tard et faire la fête.
- Faire tous les trajets en voiture.
- Ne jamais faire de service, juste parce que c'est comme ça.
- Fumer une cigarette à un endroit et à un moment non autorisé pour un scout.
- Boire un verre (coca, bière...) à tout moment alors que les scouts n'en ont pas le droit.
- Ouvrir et fouiller le sac d'un scout.
- Utiliser son GSM pour téléphoner à ses parents, sa copine alors que les scouts ne le peuvent pas.

Faut-il expliquer ou arrêter ces privilèges-là ?

Une certitude : les vivre, en faisant comme si c'était normal, ne fera qu'apporter ou augmenter au sein des scouts un sentiment de distance, de hiérarchie des animateurs, **pas très propice à une relation de confiance.**

Les privilèges entre pairs

Il arrive aussi que **certains scouts soient ou semblent privilégiés** par rapport aux autres. Les CP vont faire un conseil, CP dans le coin des animateurs, les aînés sont invités à rester plus tard le soir, les fumeurs vont fumer avec les animateurs et ils s'amuse super bien.

Quoi de plus normal, pour un scout, d'envier, de fantasmer sur ces privilèges. L'ambiance du groupe risque de s'en ressentir sans que l'on s'en rende compte. **L'enjeu est donc d'une part d'expliquer**, de tenir conseil sur les moments qui semblent être des privilèges et qui n'en sont pas. D'autre part, il faut **faire en sorte qu'il n'y ait plus de privilèges** entre les scouts. **Les privilèges amènent la jalousie, le rejet ou la médisance.**

Tabou

Définition : *tabou, adj. (inv. ou accordé). Qui est marqué d'un tabou, frappé d'un interdit. Forêt tabou(e). Fig. Dont on ne doit pas parler ; qu'on n'a pas le droit de critiquer. Un sujet tabou. Un personnage tabou.*

En élargissant le concept, on peut aussi parler de secret, personnel, privé, interdit... Bref, de tout ce qui, à un moment ou un autre, n'est réservé qu'à certains.

Il est intéressant de faire la liste des objets et lieux qui, pour une raison ou une autre, pourrait être tabou :

- la farde avec tout le déroulement du camp, les activités surprises, les codes de certains jeux, les pistes... ;
- les affaires personnelles de chacun (animateurs, intendants et scouts) ;
- la salle de bain (quand elle est occupée forcément) ;
- les toilettes (idem) ;
- les objets dangereux : scie, hache, cutter... ;
- la cuisine, quand elle est en pleine effervescence ;
- un conseil, une réunion qui ne concerne pas tout le monde.

En fait, le bon sens permet à chaque fois de déterminer les lieux et moments interdits. Encore une fois, c'est l'excès qui pose problème. Si la cuisine est un endroit dangereux pendant la cuisson de frites en raison de la graisse bouillante, il n'y a aucune raison d'en interdire l'accès tout le temps. De même pour le coin animateurs : ranger les préparations de camp dans une farde, tenue de côté, permet de ne pas interdire tout un endroit pour garder le secret.

**Si un lieu est tabou pour cacher un privilège.
Ça pose problème !**



Le staff

Au service de l'animation

C'est bien le premier boulot de chaque animateur. La formule est maintenant bien connue : offrir du temps à passer avec et pour les scouts, utiliser son talent dans la construction d'activités et la gestion des conseils, mettre tout son cœur dans les grands et les petits moments de l'animation !

50% d'animation, 50% de relation

Les activités

La réussite d'une activité dépend souvent de sa préparation. Si les scouts trichent, râlent ou boycottent une activité, c'est peut-être parce qu'ils sentent que l'activité n'a pas été figlée ou qu'elle ne correspond pas à leur envie.

C'est l'ensemble du staff qui joue ici : on a préparé l'activité ensemble, on s'est réparti les tâches et les rôles... Si chacun joue bien son rôle à fond, l'ensemble de l'activité pourra rouler !

Du temps avec les scouts

Pour parler de tout et de rien, pour se connaître, pour s'échanger des soucis, des doutes, des envies, pour parler de ses tracas, pour partager les bons moments, les souvenirs... **Chaque moment est bon pour entrer en relation avec les scouts.** Ces moments, passés avec un adulte, sont rares pour le scout. C'est pourquoi il faut profiter de chaque moment possible :

- le déjeuner ;
- le moment avant le repas ;
- les pauses ;
- la sieste ;
- après la veillée ;
- pendant une marche ;
- pendant les services ;
- au sein de la même équipe pendant un jeu.

Bien sûr, il faut aussi ménager du temps pour que chaque animateur puisse souffler un peu ou mettre en route l'activité suivante.

Un groupe de vie

Le camp, ce sont de bons moments en staff. Pendant les quelques temps libres, une fois le débriefing de la journée terminé par exemple, le staff peut se détendre autour d'un verre pour faire pourquoi pas :

- un jeu de société ;
- la rédaction d'un tally de staff ;
- visionner les photos numériques de la journée ;
- déconner en réalisant un super panneau-actu ;
- un killer ;
- la préparation de l'anniversaire d'un cuistot ;
- la création d'une chanson de camp.



APRÈS LE CAMP

1 Dans les jours qui suivent

Le camp est terminé, mais il reste quelques sujets à clôturer ou à suivre.



Bosses, bobos et maladies

C'est le moment de s'assurer du bon suivi de tous les petits accidents de santé des scouts.

- S'inquiéter de la santé des uns et des autres.
- Vérifier que toute l'information a été transmise aux parents.
- Vérifier, le cas échéant, que le dossier Ethias a bien été introduit et que les démarches suivent leur cours.



Photos, films...

Tous ces souvenirs qui s'accumulent et qu'on ne voudrait pas voir se perdre.

- Faire un plan : que veut-on en faire ?
- Définir des échéances : pour quand le développement, le montage...
- Fixer un budget et des responsabilités : qui fait quoi, quand, comment ?

Et surtout, éviter que cela ne traîne jusqu'au prochain camp !

Le montage photos

A la rentrée, les aventures du camp sont encore bien en tête, mais seulement pour les participants. C'est donc l'occasion de vivre un chouette moment de partage avec les scouts qui n'ont pas pu venir au camp ou qui viennent d'arriver dans la section ainsi qu'avec les parents qui ont beaucoup entendu mais très peu vu. Le montage photos est un grand classique, mais il y a d'autres techniques :

- montage powerpoint avec des photos ;
- panneaux avec des photos ;
- souper spectacle ;
- soirée vidéo ;
- veillée avec des anecdotes ;
- ...

C'est aussi l'occasion d'anticiper le camp de l'année prochaine en communiquant les dates par exemple.

L'évaluation du staff... et après

Evaluer, constater, comprendre ce qui s'est passé, c'est génial. Parfois, cela vaut aussi la peine d'en parler avec quelqu'un et de ne pas laisser filer l'occasion.

Jamais très loin, il y a ton animateur d'unité et les cadres de la fédération.

« Une bonne idée, une question, c'est comme une tente de patrouille... si tu la laisses dans un coin trop longtemps, elle finira par moisir ».

Voir la préparation de l'évaluation page 65.

Les bons comptes font les bons amis

- Solder les derniers comptes auprès de tous les fournisseurs du camp (propriétaire, boulanger, autocariste...). Bien vérifier que le montant facturé correspond à ce qui était convenu.
- Prévoir l'enveloppe budgétaire pour les photos, CD-Rom...
- Régler les dépenses du staff (ex. : rembourser Baloo pour l'achat de la corde du pont de singe, payer sa note de boissons à la caisse de section...).
- Suivre le paiement des éventuels retardataires (et rester attentif pour ne pas manquer de proposer une aide à ceux qui connaissent des difficultés financières).

Objectif : laisser, après le camp, une situation nette, propre et transparente pour recommencer l'année.

Trop perçu

A supposer que la PAF demandée aux scouts ait été trop élevée par rapport aux frais totaux du camp, **il semble normal d'en avertir les parents et de leur proposer une formule imaginée par le staff** comme :

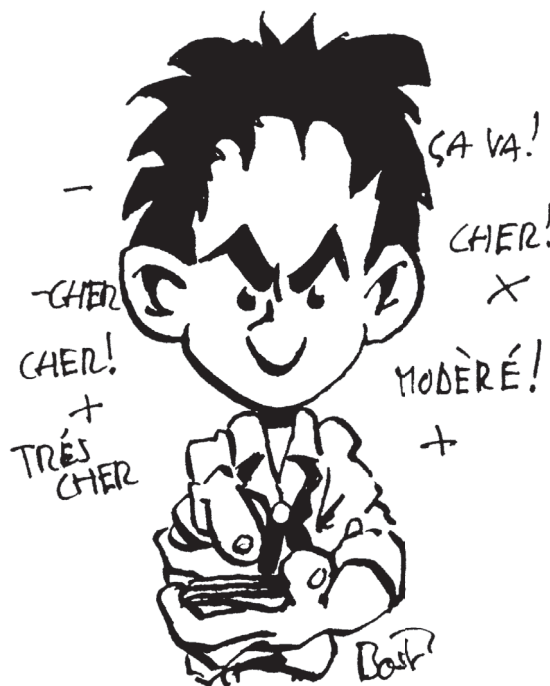
- un remboursement à chaque parent ;
- un cadeau fait à chaque enfant ;
- un verre ou un souper gratuit pour le montage photos du camp ;
- un réinvestissement dans la malle bricolage ;
- ...

Ce geste ne fera que **renforcer la confiance que les parents ont dans le staff**.

Subventions

Si une demande de subventionnement a été introduite (par exemple, dans le cadre du décret Centres de vacances), compléter les documents ad hoc dès que possible et les transmettre à l'organisme qui subventionne pour demander leur liquidation.

Ne pas oublier non plus de transmettre l'information au nouveau staff (le cas échéant), car les subsides sont rarement liquidés dans les 15 jours.



Le rangement du matériel

Au moment de ranger, le staff vérifie, entretient les outils et met à jour une liste du matériel en bon état ou à changer.

Les tentes sont séchées, pliées et rangées dans de bonnes conditions.

2 Les parents

Les retrouvailles sont importantes. Y prêter attention permet à tous de bien clôturer le camp.

Le dernier jour

Dans un certain nombre de camps, les parents sont invités à passer la dernière après-midi du camp où leur enfant vient de passer plusieurs jours. Il y a une multitude de possibilités pour ce moment :

- Permettre à chaque scout de partager un peu de vécu avec ses parents le plus rapidement possible.
- Montrer les réalisations communes (constructions, décors, bricolages...).
- Présenter un spectacle préparé pendant le camp.
- Faire vivre une veillée scoute autour du feu de camp.
- Passer un moment convivial autour d'un barbecue.
- Organiser une randonnée dans les endroits les plus fréquentés pendant le camp.

Réactions

Les parents attendent surtout les premières réactions de leur enfant à propos du camp. Leur enfant leur offre ses premières impressions. Le staff doit en apporter d'autres, de façon informelle, en discutant autour d'une boisson et d'une manière un peu plus formelle. On y parle de l'évolution de la section au cours du camp, des moments forts de la section, des moments de tension aussi, de ce que le staff ou la section a peut-être apporté à chacun pendant le camp...

Attestation de présence

Certaines mutuelles remboursent une partie du prix du camp aux parents. Il faut pour cela qu'ils soient en possession d'une attestation de présence délivrée par les organisateurs. Cette feuille, signée par un responsable du camp, doit contenir les informations suivantes :

- nom et prénom de l'enfant ;
- dates et lieu du camp ;
- prix du camp ;
- signature du responsable du camp.

Certains parents ne sont pas au courant de cette pratique. Il est donc bon de les en informer lorsque ces attestations sont remises. Le moment idéal est évidemment la fin du camp.

Objets perdus

A partir du moment où chaque scout a fait son sac, il reste inévitablement l'un ou l'autre vêtement qui n'appartient à personne. Il est inutile et même humiliant de faire un rassemblement pour exhiber les objets et demander à leurs propriétaires de venir les chercher.

Un exercice difficile : rendre à chaque scout (et surtout à ses parents) les affaires qu'il aurait oubliées. Le plus simple est d'étaler les vêtements sur une table identifiée par tous comme la table des objets perdus (avec un panneau par exemple). Le staff invite les parents à jeter un coup d'œil.

Carte SIS et vignettes de mutuelle

Penser à les rendre aux parents en fin de camp.



3 Remerciements après le camp

Beaucoup de personnes ont gravité autour du camp. De la préparation au bon déroulement, chacun a apporté sa pierre à l'édifice pour que ce moment soit réussi.

Il est temps maintenant pour vous et vos scouts d'exprimer votre reconnaissance à ceux qui ont été en relation avec vous.

Le genre de petits gestes qui font beaucoup, un petit message pour dire merci :

- aux autorités communales, à M/Mme Camp ;
- à l'agent forestier local ;
- au propriétaire (ce n'est pas parce qu'on le paie qu'il ne fait rien de gratuit) ;
- aux voisins proches, plus souvent sollicités ;
- à l'une ou l'autre personne qui a été d'un secours particulier ;
- à l'ensemble de la population via le journal régional ;
- aux parents qui vous ont fait confiance ;
- à tous ceux qui de près ou de loin vous ont donné un coup de main pour ces petites choses qui ont aidé à la réussite du camp.

On peut aussi, envoyer les photos où l'on peut voir le propriétaire à la veillée, la boulangère qui raconte une histoire aux baladins, les enfants du voisin qui étaient venus participer à un jeu...

Pour n'oublier personne, on peut veiller de la préparation à la fin du camp, à faire la liste des personnes à remercier.

Et si on a loupé le coche après le camp, on peut toujours se rattraper en envoyant ses bons vœux.

