



## LA PRÉSENTATION DU CAMP D'ÉTÉ

VOYAGEUSES & VOYAGEURS 8 - 11 ans

### POURQUOI CE DOCUMENT EST-IL TRANSMIS AUX PARENTS ?

Après plusieurs années d'expérience, nous nous sommes rendu compte qu'il était important que les parents apprennent à mieux connaître les activités des Éclaireuses & Éclaireurs de la Nature lorsqu'ils inscrivent leur enfant à l'un de nos camps. Les parents sont ainsi informés du contenu d'un camp scout et peuvent en discuter avec leur enfant avant le camp.

L'enfant se sentira plus à l'aise au premier jour du camp, s'il sait où il va et comment le camp se déroulera. Cela le rassurera et améliorera ses premières relations avec ses camarades et l'équipe d'animation.

### PREMIERE PARTIE : POUR LES PARENTS

La première partie vous est réservée. Elle vous présentera les grandes lignes pédagogiques des Éclaireuses & Éclaireurs de la Nature. Nous vous invitons à en prendre connaissance au moment de l'inscription de votre enfant.

### DEUXIEME PARTIE : POUR LES PARENTS ET LEUR(S) ENFANT(S)

La seconde partie vous présentera les grandes lignes de déroulement d'un camp d'été. Si vous le souhaitez, vous pouvez discuter de ce que vous aurez lu dans cette seconde partie avec votre enfant.



## PREMIERE PARTIE : POUR LES PARENTS

### QUI ET QUE SONT LES ÉCLAIREURS DE LA NATURE ?

Les EDLN sont une association loi 1901 créée en 2007. Leur activité est nationale et bénévole, organisée au sein des groupes locaux répartis en France. Les EDLN organisent chaque été des camps qui sont ouverts à tous, y compris aux enfants ne faisant pas partie d'un groupe local à l'année.

Les EDLN sont déclarés auprès du ministère de la Jeunesse et des Sports. Tous nos camps font l'objet d'une déclaration officielle et sont régulièrement contrôlés par les inspecteurs des services de la Jeunesse et des Sports. Nos observations ont toujours été favorables.

Les EDLN sont en lien étroit et continu avec la Fédération du Scoutisme Français, représentante de la pédagogie moderne du scoutisme. Cette Fédération comporte un mouvement scout par confession religieuse (catholique, protestante, musulmane, juive) et un mouvement scout sans confession religieuse. Les EDLN représentent la branche bouddhiste de cette grande famille du scoutisme français. Ils sont en cours d'intégration à la Fédération.

Les mouvements scouts de la Fédération du Scoutisme Français sont tous laïques et sont ainsi ouverts à tous. Ils ne sont pas un « catéchisme » religieux, mais simplement des mouvements d'éducation populaire qui s'inspirent des valeurs universelles transmises par leurs religions respectives. En ce sens, les EDLN ne proposeront pas à votre enfant des « cours » sur le bouddhisme, mais simplement des moments d'ouverture, d'échanges, d'expérience et de relaxation.

Vous devez aussi savoir que les EDLN ne sont pas une entreprise. Tous les animateurs et responsables des camps, bien que formés, sont bénévoles. N'hésitez pas à leur proposer votre aide, ou même à vous investir à votre tour dans l'un des nombreux projets de l'association.

### QUELS SONT LES OBJECTIFS GENERAUX DE LA PEDAGOGIE SCOUTE ?

#### AIDER L'ENFANT A S'EPANOUIR

*« Il s'agit que chaque enfant apprenne à découvrir et à cultiver la bonté fondamentale qui est en lui »*

Toutes les qualités de bonté, de vaillance, d'intelligence sont au cœur de chacun. L'éducation essentielle commence donc par apprendre à se connecter à ses propres ressources, afin de pouvoir les faire rayonner dans tous les aspects de sa vie. Ainsi le sens de l'autonomie est au cœur de la pédagogie scout.

#### RETROUVER LE LIEN AVEC LA NATURE

*« Il faut reconnecter l'enfant à la nature, parce que la nature est le fondement de la vie »*

Parce que les enfants d'aujourd'hui seront les adultes de demain, il est fondamental de sensibiliser les enfants aux problèmes environnementaux. Cette éducation se fait en profondeur et sans démagogie, par la redécouverte du lien à la terre nourricière. Comprendre d'où nous venons, et d'où vient notre nourriture. Comprendre les grands cycles de la nature, la magie de la graine qui devient fruit, et la fragilité des équilibres de la vie.



## PRENDRE CONFIANCE EN SOI

« Le scoutisme est une école de la vie par excellence »

Vivre en groupe, développer l'esprit d'initiative, gérer des projets, entreprendre, sont autant d'expériences qui servent pour toute la vie. Le scoutisme propose un cadre idéal pour l'apprentissage de la confiance en soi et en ses projets, basée sur une motivation au service d'autrui et dans la compréhension des liens d'interdépendance qui relie chaque être vivant sur la planète.

### Pour tout savoir sur la pédagogie des EDLN :

[http://www.edln.org/IMG/pdf/Projet\\_educatif\\_EDLN.pdf](http://www.edln.org/IMG/pdf/Projet_educatif_EDLN.pdf)

## L'EQUIPE D'ANIMATION DU CAMP

Elle est composée d'un directeur (chef de camp) diplômé du BAFD (brevet d'aptitude aux fonctions de directeur) et de plusieurs animateurs (chefs et cheftaines scouts) dont certains possèdent obligatoirement le BAFA (brevet d'aptitude aux fonctions d'animateur).

L'un des animateurs possède le brevet de premier secours et est responsable de l'infirmerie, pour les petits bobos éventuels. Un autre est responsable de l'intendance et de la préparation des repas.

## LE DEPART POUR LE CAMP

Comme nos camps sont ouverts à tous, les enfants viendront de toute la France. Pour cela, nous ne pouvons pas organiser le transport. A vous d'amener votre enfant le premier jour du camp, et de venir le reprendre le dernier jour. Courant juin, le directeur de camp vous fera parvenir le lieu précis du rendez-vous et une fourchette horaire.

Nous vous encourageons vivement à organiser votre covoiturage avec d'autres parents proches de chez vous. Le directeur de camp vous transmettra les mails des autres parents sur demande.

## SANTE

Le camp sera équipé d'une trousse d'infirmerie et d'une tente réservée à l'infirmerie. Nous prenons en charge sur place les petits bobos, les maux de tête éventuels... Lorsqu'un problème de santé nécessite l'avis d'un médecin, nous amenons votre enfant au cabinet médical le plus proche.

Nous vous tenons informés immédiatement et tout au long des soins.

## EN CAS D'URGENCE

Pour des questions de pédagogie, les téléphones portables sont interdits sur nos camps.

En revanche les animateurs en sont équipés, pour des questions de sécurité. Ainsi vous avez la possibilité de nous joindre en cas de besoin. Le directeur du camp vous fera parvenir au moins deux numéros de téléphone portable que vous pourrez joindre en cas de besoin pendant le camp.



### OÙ ET COMMENT S'INSTALLE LE CAMP ?

Pour qu'un lieu de camp soit adéquat, il doit comporter plusieurs avantages : être en pleine nature, avec des bois pour se protéger du soleil, près de terrains qui peuvent servir aux jeux, à proximité d'un point d'eau potable.

L'équipe d'animation arrive sur place quelques jours avant le début du camp pour monter les grandes structures du camp : un marabout (sorte de petit chapiteau) qui nous sert pendant le camp en cas de pluie, une tente infirmerie, et une intendance dans laquelle seront préparés les repas du soir.

#### LES SIZAINES

Au premier jour du camp, les enfants seront répartis en équipe de six, appelée « sizaine ». Dans chaque sizaine, les animateurs choisissent un « protecteur », c'est l'enfant qui sera le plus ancien en âge et qui aura le plus d'expérience, qui aura pour charge particulière de prendre soin de sa sizaine et de l'aider du mieux qu'il le peut.

#### LES CONSTRUCTIONS

Les enfants commenceront à préparer leur propre coin de vie, leur « coin sizaine ». Ils commenceront par monter la tente de leur équipe, ce sera leur coin à eux.

Pour le camp dans son ensemble, nous construirons une table commune, un vaisselier et un coin pour faire le feu et s'asseoir pour la veillée. Bien entendu, les enfants seront toujours aidés des animateurs et des plus anciens.

Les premiers jours, une partie des journées sont ainsi consacrées à la mise en place du camp, de façon à ce qu'il soit le plus confortable possible. C'est l'occasion pour les enfants d'apprendre à réaliser des constructions à partir de bois et de ficelle. On appelle cela le « froissartage ».

#### LES SERVICES

Parce que nous sommes en pleine nature, nous devons nous occuper de notre camp par nous-mêmes. Ainsi chaque jour, il y a un certains nombres de services qu'il faut accomplir pour le bien-être de tous. Chaque sizaine aura à tour de rôle la responsabilité d'un service pour la journée :

- ***La préparation du petit-déjeuner et du repas du soir avec l'intendant***
- ***La vaisselle***
- ***Le rangement et la propreté du camp***
- ***La propreté des douches et sanitaires.***

Les enfants sont systématiquement accompagnés d'un animateur.



### LE REVEIL

La journée commence par le réveil. A tour de rôle, l'une des sizaines s'occupe de préparer le petit déjeuner pour tout le monde avec un des animateurs, puis part réveiller le reste de la tribu (l'ensemble des participants au camp) avec douceur !...

Tout le monde prend le petit déjeuner sur la table centrale, la table de la tribu.

### LE « TEMPS SPI »

Après la vaisselle du petit déjeuner et la toilette, c'est le « temps spi » qui commence. Tout le monde se réunit en cercle et un des animateurs guide, pendant une petite demi-heure, le temps spi du matin : yoga, relaxation, écoute des sons autour de nous... Le temps spi varie chaque matin. C'est un moment de détente et de tranquillité.

### LA PREMIERE ACTIVITE

Après le temps spi, c'est la première activité qui commence. Ce sera le plus souvent un jeu, du sport, un moment pour se dépenser !

### LE REPAS DU MIDI

Un peu avant midi, la sizaine qui aura la responsabilité du service « cuisine » pour la journée se rend à l'intendance, où elle aidera l'animateur-intendant à préparer le repas.

La sizaine prépare le repas pour toute la tribu et aidera à le servir. On chante toujours le chant du repas avant de commencer à manger tous ensemble.

### LE TEMPS LIBRE

Après la vaisselle du déjeuner, c'est le moment du temps libre. Il dure 1h30 et on en fait ce que l'on souhaite : se reposer dans la tente, écrire un courrier, jouer aux cartes, parcourir la forêt alentour avec un animateur, discuter avec les copains.

La seule règle du temps libre est de rester dans les limites du camp et de rester calme. C'est l'heure de la journée où il fait chaud, où l'on peut prendre son temps tranquillement.

### L'APRES-MIDI

L'après-midi se poursuit par une nouvelle activité : un grand jeu, une sortie...



## LE CERCLE DE SIZAINE

Au retour du jeu on prend le goûter, puis chaque sizaine se réunit à sa table pour discuter du camp : quels sont les problèmes à résoudre, comment leur trouver une solution, qu'est-ce qui nous a particulièrement plu, qu'est-ce qu'il faut améliorer, qu'est-ce que l'on propose pour la suite...

Chaque « protecteur » de sizaine fera remonter les propositions de sa sizaine à l'équipe d'animation, qui prendra en compte les idées des enfants lorsqu'elles sont judicieuses.

## LE REPAS DU SOIR

Avant le repas du soir, c'est la douche. A tour de rôle, une sizaine s'occupe de préparer le repas pour toute la tribu avec l'intendant du camp.

On chante tous ensemble la chanson du repas et on prend le repas sur la table centrale.

## LA VEILLEE

Le soir venu, la nuit tombe et c'est le moment de la veillée autour du feu. On joue, on chante, on rit...

## QUELS SONT LES GRANDS MOMENTS DU CAMP ?

### L'EXPLO

Pendant l'explo, on quitte le camp pendant un jour entier pour aller explorer les environs du camp.

L'explo sera l'occasion de participer à une activité spéciale pendant le camp, qui peut être d'aller se baigner (lorsqu'il y a une baignade surveillée), de faire un accrobranche...

### LA PROMESSE

La promesse est pratiquée dans le scoutisme depuis toujours. C'est l'acte par lequel un enfant souhaite s'inscrire dans l'esprit de la tribu, et promet de faire de son mieux dans sa vie de tous les jours, pour développer en lui les qualités qui feront son propre bien et le bien autour de lui.

Faire sa promesse est une décision personnelle que l'enfant choisit de lui-même et s'il le souhaite. C'est un engagement, parfois le premier que l'enfant prend dans sa vie. Il la prononcera lors de la grande veillée de la promesse.

## COMMENT COMMUNIQUE-T-ON AVEC LES PARENTS PENDANT LE CAMP ?

Pendant le camp, nous n'aurons pas de téléphone autrement que pour les cas d'urgence. Ainsi les enfants et les parents communiqueront ensemble par courrier. On redécouvrira le bonheur d'envoyer et de recevoir des lettres de ses proches.



<input type="checkbox"/> Un grand <u>sac à dos</u> pour mettre toutes tes affaires (il servira pour l'explo)	
<input type="checkbox"/> Un petit sac pour les déplacements en journée	
<input type="checkbox"/> Pulls	<input type="checkbox"/> Ton foulard et ta chemise scout (avec les écussons cousus)
<input type="checkbox"/> T-shirts	
<input type="checkbox"/> Pantalons	
<input type="checkbox"/> Shorts	<input type="checkbox"/> Un blouson chaud et / ou un Kway
<input type="checkbox"/> Sous-vêtements	<input type="checkbox"/> Des chaussures pour marcher
<input type="checkbox"/> Chaussettes	<input type="checkbox"/> Des chaussures légères
<input type="checkbox"/> Pyjama	
<input type="checkbox"/> Un maillot de bain	<input type="checkbox"/> Une casquette ou un chapeau
<input type="checkbox"/> Une serviette pour la baignade	<input type="checkbox"/> Des lunettes de soleil
	<input type="checkbox"/> De la crème solaire
<input type="checkbox"/> Ta trousse de toilette (shampooing, savon, brosse à dents, dentifrice...)	<input type="checkbox"/> Un bon duvet (et éventuellement une couverture)
<input type="checkbox"/> Une serviette de douche	<input type="checkbox"/> Un petit oreiller
<input type="checkbox"/> Des mouchoirs	<input type="checkbox"/> Un tapis de sol
<input type="checkbox"/> Ta popote scout : une gamelle, un quart (verre), un bol et un jeu de couverts. Marque ton nom sur chaque élément (le vernis de ta maman est idéal pour cela).	<input type="checkbox"/> Un bloc-notes et des enveloppes timbrées ( <i>et les adresses des personnes auxquelles tu souhaites écrire</i> )
<input type="checkbox"/> Une gourde (indispensable !)	<input type="checkbox"/> Une trousse avec stylos, crayons...
	<input type="checkbox"/> Un couteau suisse ou un opinel
<input type="checkbox"/> Une lampe frontale avec un jeu de piles de rechange (indispensable !)	<input type="checkbox"/> Médicaments : n'amène que les médicaments qui te sont particuliers (les chefs auront tout ce qui faut pour le mal de tête, les pansements, etc...)
<input type="checkbox"/> Un sac à linge sale	
<input type="checkbox"/> Un anti-moustique pour le corps	

## LES INTERDITS

Pendant le camp, on fait un break avec tous nos objets technologiques. On se rendra compte que l'on peut agréablement s'en passer pendant 15 jours, on sera content de les retrouver à la fin du camp. Ainsi les téléphones portables, les lecteurs mp3, les consoles sont à laisser à la maison.

## LA TENUE SCOUTE

Elle se compose d'une chemise aux couleurs des Voyageurs (bleue) et d'un foulard commun à tous les Éclaireuses & Éclaireurs de la Nature. Sur le camp, on porte le foulard en permanence. Ça nous permet de nous reconnaître et de montrer que l'on fait partie d'une grande famille.

On porte la chemise à l'arrivée au camp et lors des grands moments du camp.