



CARNET DE VILLAGE
VOYAGEURS. EUSES
Camp d'automne
2023

Camp d'automne du territoire nord
Du 29 octobre au 4 novembre 2023



Chefs/Cheftaines et chefs/cheftaines de village,

Nous sommes heureux de tous vous retrouver pour cette nouvelle édition du camp d'automne ! Ce document va vous être précieux pour comprendre et vous organiser avant, et pendant le camp. Vous y trouverez toutes les informations nécessaires pour comprendre l'organisation de camp d'automne et ce qu'il va s'y passer.

En attendant de vous retrouver, nous vous souhaitons une bonne lecture. Et surtout, si vous avez des questions, n'hésitez pas à nous contacter !

Solène et Leigh
Pôle pédagogie et programme
Leigh : 06 11 54 69 82 - leigh.gair@edln.org





Informations utiles

Ne pas oublier !

Les unités doivent venir avec le classeur d'unité avec les fiches sanitaires. Aucun jeune ne pourra être accepté sans la fiche sanitaire.

Nous attendons les chefs/cheftaines de village le samedi avant 16h sur place.

Pensez à prendre avec vous : - une PPDB (proposition pédagogique de branche, vous en aurez besoin !)

Gestion de pluie



Bienvenue !



Présentation du camp

Le camp d'automne renaît ! Le camp d'automne est un camp territorial regroupant tous les jeunes des Colibris aux Compas des groupes suivants : Paris, Marne et Bois, Fraize, Lille, Caen, Belfort, Beaucage bourbonnais. Nous serons donc 130, dont 95 jeunes.

Un village est un groupe d'enfants et chefs d'une même branche autour de 25 jeunes. Il est possible que dans votre unité vous ayez moins de jeunes, donc l'équipe d'organisation vous jumellera avec une autre unité.

La vie quotidienne et les activités sont globalement vécues en village, il y aura des moments communs aussi pour générer de la rencontre.

Pourquoi ce camp d'automne ?

1. Pour lancer la rentrée !

Vivre un camp avec ses jeunes, ça change les relations et la qualité éducative de l'année. En plus, ça permet de former tous les nouveaux chefs.

Laurine Guillard
06 76 54 54 62
laurine.guillard@edln.org

2. Pour aider la communauté Shinyo-En à replanter des arbres au château de Céré-la-ronde. Depuis des décennies, à cause des aléas climatiques, beaucoup d'arbres sont tombés. C'est parti pour replanter !

Coordination
Leigh GAIR
06 11 54 69 82
leigh.gair@edln.org

3. Pour se rencontrer : entre groupes EDLN du même territoire, mais pas que ! On espère accueillir une ou deux unités d'autres associations scoutes.

Inscriptions
Matthieu Chapelier
06 40 59 39 77
matthieu.chapelier@edln.org

4. Pour agrandir la famille : nous allons tester un format "village découverte" en accueillant des jeunes locaux dans l'espoir de monter un groupe local dans le coin.

Pédagogie
Solène Guillard
06 28 63 75 34
solene.guillard@hotmail.fr

Intendance
Eline Cerlo
06 71 41 19 09
elinacerlo@hotmail.com

Logistique et transports
Pauline Trautvetter
06 08 77 56 76
p.trautvetter@gmail.com

Qui organise quoi ?

Nous sommes une équipe de direction qui prépare et encadrons ce camp. Pour toutes questions et informations n'hésitez pas ! :)

Administratif et finances
Valérie Bernat
06 63 24 36 50
scouty.valy@bernat.me

Santé
Leigh GAIR
06 11 54 69 82
leigh.gair@edln.org



Règles de vie

Les attitudes de la maîtrise et des jeunes

Être vigilant au bien-être de tous

Chaque enfant et cheftaine doit pouvoir se sentir en sécurité physique, morale et affective sur le camp. Il n'y a donc aucune place pour les violences ou négligences. Avant même de pouvoir agir ou prévenir, il s'agit d'identifier qu'une situation est violente pour quelqu'un. Cela signifie qu'elle ne respecte pas ses besoins et engendre de la souffrance. Il existe différentes formes de violence, plus ou moins évidentes : violence physique, sexuelle, affective, verbale, culturelle, identitaire voire « ordinaire ».

La bientraitance passe par :

- La bienveillance : chacun prend soin de soi et des autres, jeunes et adultes, à travers de l'écoute, des échanges et un rythme de vie adapté le permettant.
- La valorisation : chacun grandit dans l'estime de soi en étant écouté, félicité, encouragé.
- La sécurité : les règles de vie, les activités sont pensées pour assurer la sécurité physique, psychologique, morale et affective de chacun, jeunes et adultes.

Un enfant peut venir avec un vécu de violences ou négligences en dehors du camp, si un enfant se confie à vous, contactez le pôle sécu-santé.

Le respect du corps et intimité de chacun

Lors des douches, des temps dans la tente ou tout autre temps, chacun doit pouvoir se sentir à l'aise dans la gestion de son corps en respectant la pudeur de chacun.

Se détendre, se reposer

La fatigue est facteur de mauvaise humeur. Par conséquent, il faut faire attention à son sommeil, à son énergie et à celle des autres. Prévoyez des "temps de récupération" en cas de grosse fatigue.

Consommation d'alcool et drogues.

Sur le camp, je respecte le cadre légal : les drogues ne sont pas autorisées. L'alcool n'est pas interdit, tant que ce sont des alcools doux (bière, cidre) et dans des quantités raisonnables. L'alcool ne peut pas être consommé face aux jeunes. Je dois rester disponible pour les jeunes, même en dehors des temps d'animation.

Chacun.e est différent.e et unique

Il faut favoriser une prise en charge des jeunes et des cheftaine.s qui prend en compte leur différence, dans toute sa richesse. Les relations personnalisées doivent être favorisées : les envies et les besoins varient de l'un à l'autre. Nous encadrons et animons un groupe tout en accompagnant des individu.e.s.



Le respect du sommeil

Le camp d'automne accueille plusieurs branches et beaucoup de jeunes au même endroit, il sera donc clé de garantir le bon sommeil aux jeunes (quantité et qualité). Les retours au calme seront donc essentiels et l'accompagnement au sommeil après la veillée aussi.

Faire de son mieux

Chacun.e participe de son mieux à la vie collective avec enthousiasme, en respectant les règles du vivre ensemble, en essayant de trouver sa place et d'être moteur au sein du camp.

Quand un jeune sera sur le camp, l'ensemble des adultes est responsable.

Si les enfants reçoivent une consigne d'un adulte qui n'est pas leur chef, on leur demandera de l'écouter et l'appliquer. Les adultes feront équipe en dehors de la maîtrise seule.

Le dress code du camp d'automne

La tenue scoute

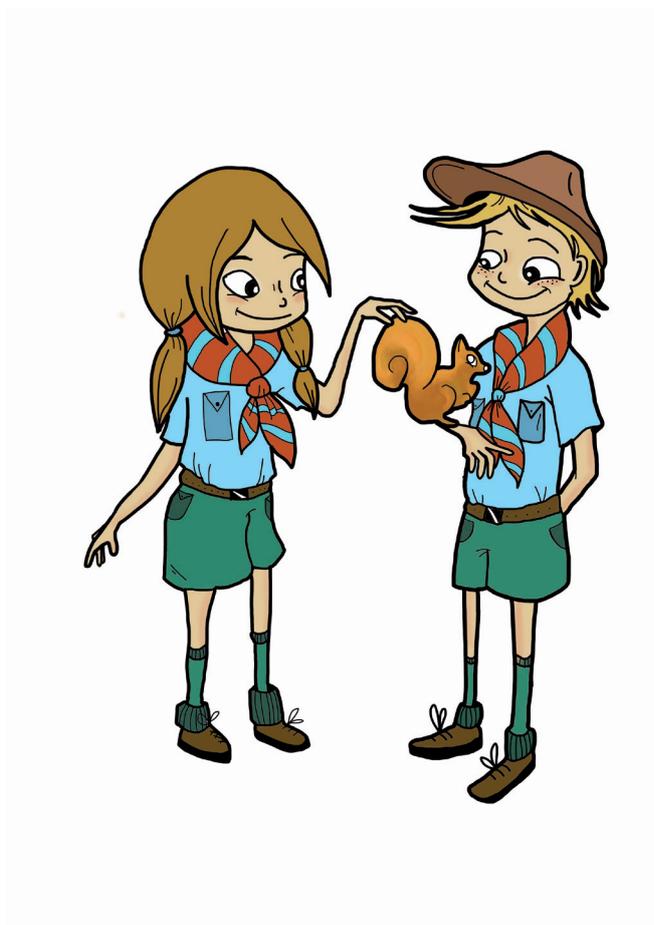
On demandera à tout le monde de porter le foulard de manière permanente afin de faire vivre notre cadre symbolique. On essaye dans la limite du possible et sanitaire de garder les chemises.

Des chaussures fermées

Pour la sécurité et l'hygiène de tous, on demandera que les jeunes et chefs portent des chaussures fermées (sandales qui tiennent bien le pied). acceptées) à tout moment.

No topless, un tshirt pour tous.tes

Dans un souci d'équité et de protection du soleil, les femmes et hommes porteront un t-shirt/débardeur tout le long du camp.



Logistique

- > prendre en compte le matériel mis à votre disposition pour équiper votre village
- > respecter les consignes du RespLog
 - >> vérifier l'inventaire avec la liste fournie (aller et retour)
 - >> prendre soin de ce matériel
 - >> le garder sur son village
 - >> le ramener à la fin du camp, propre et bien rangé

- > en cas de besoin de matériel spécifique ou supplémentaire, s'adresser au RespLog qui fera son possible pour répondre à votre requête

- > des toilettes sont réparties sur la zone de camp (voir implantation), peut être que vous en avez sur votre village , tant mieux!
- > un coin douches est installé (douches collectives et/ou individuelle), fonctionnant avec jerricans et bassines (voir implantation), peut être que vous en avez sur votre village , tant mieux!
- > un lieu de tri des déchets est prévu à l'entrée du parc pour venir y vider vos petites poubelles , faites le régulièrement pour éviter l'accumulation sur votre village
- > il existe aussi un compost, pour vos déchets de cuisine , allez-y chaque jour après les repas (service vaisselle)

Utiliser le talkie-walkie :

- Identifier le canal de votre interlocuteur : Canal 1 : Direction / Canal 2 : Villages
- Appuyer rapidement sur le bouton "Power" puis bouton Haut / bas pour faire défiler les canaux.
- Valider le canal en actionnant la gâchette (comme pour parler).
- Appeler votre interlocuteur : enfoncer la gâchette, attendre une demi-seconde puis appeler votre interlocuteur en disant : " (nom de votre interlocuteur) pour (votre nom à vous)"
- attendre une réponse.
- En cas de réponse, poursuivre la discussion. Bien penser à se remettre sur son canal en fin de discussion



Intendance

L'intendance générale met en place un lieu de distribution des denrées alimentaires rangées par village.

Afin d'éviter un maximum d'emballages, certaines denrées seront dans des pots en verre ou des sacs (papiers ou tissus).

Il faut ABSOLUMENT ramener les caquettes, pots en verres PROPRES et sacs au niveau de l'intendance générale à la fin des repas.

Il est important d'envoyer une équipe chercher les denrées alimentaires à l'intendance générale aux horaires ci-dessous :

Matin : 07h40

Midi : 11h30

Gouter : 16h30

Soir : 17h30

PS : Attention à bien prévoir le temps de trajet pour être à l'heure ;))

Pensez au tri

Sacs poubelles de couleur pour le recyclage : papier, plastiques recyclable, carton...

Sacs poubelles noirs pour le reste : ordures ménagères etc..

Gestion des allergies

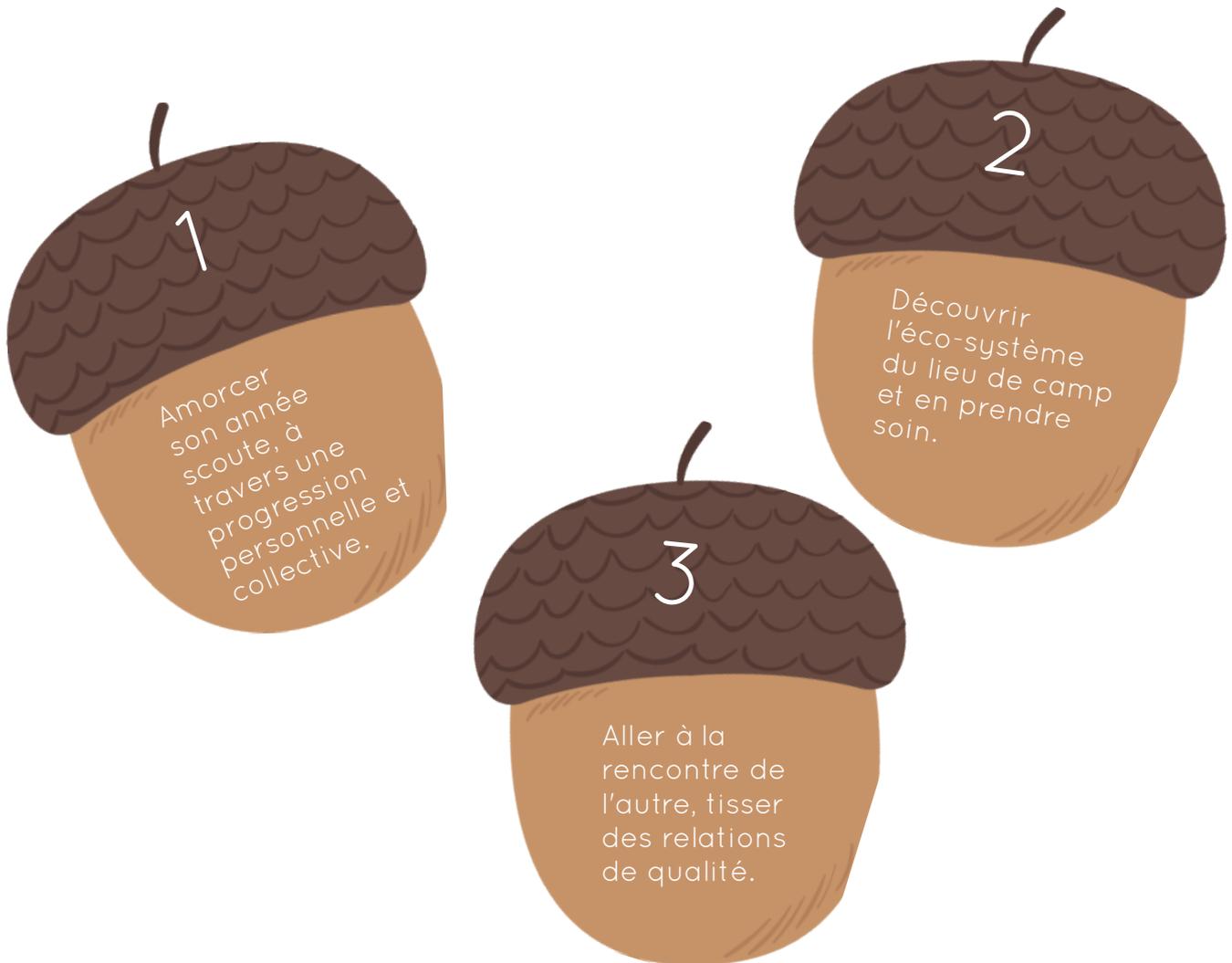
Nous ferons un point avec les intendants, en début de camp, afin de confirmer les informations concernant les régimes particuliers et les allergies alimentaires. Lorsqu'un substitut sera nécessaire, nous le cuisinerons en intendance (cela facilitera la gestion dans les villages) et vous pourrez venir le chercher au niveau de la dessert de l'intendance générale avant le repas.



Pédagogie

Le projet pédagogique

Le camp d'automne a trois priorités éducatives communes à toutes les branches.



Pour les Voyageurs.euses, on portera particulièrement notre attention à prendre un place dans la tribu. Les Voyageur.euses auront l'occasion de prendre une place au sein de différentes équipes et commencer à porter leur parole et écouter celle des autres. Le camp d'automne a pour objectif de faire monter en compétences les Voyageurs sur des domaines de la vie scout en leur faisant passer 1 brevet. De plus, le camp d'automne est l'occasion de lancer la première expédition ! On profitera aussi du projet de plantation d'arbres pour s'intéresser à la nature environnante et son fonctionnement.

Pour aller plus loin : https://docs.google.com/spreadsheets/d/1BBr2K37jYs5_mdhWrapAT9LvVKeBcl-ZbFoOet1_7Do/edit#gid=755435159



La journée type



7h30-8h	Préparation du petit-dej
8h-8h45	Petit dej et réveil progressif
8h45-9h30	Vaisselle, dents, rangement, Temps forum
9h30-10h	Temps spi
10h-11h30	Activité du matin
11h30-12h30	Prépa du repas de midi
12h30-14h	Repas et vaisselle
14h-15h	Temps libre
15h-16h30	Activité de l'après midi
16h30-17h	Gouter + cercle
17h - 19h	Services/Douches/ Prépas repas
19h - 20h15	Repas+Vaisselle
20h15 - 20h30	brossage de dents
20h30 - 21h30	Veillée
21h30 - 22h	Retour au calme et coucher

Planning d'activités

Il existe plusieurs types d'activités. Le code couleur vous aide à savoir quelle activité de fait avec qui, et qui anime quoi :

C'est à vous d'animer chefs et cheffaines, l'équipe pédagogie du camp d'automne ne nous fournit pas de fiche d'activité. Cette activité se fait par village.

Ce sont les temps de chantier qui se vivront par branche ou par village dépendant des zones de plantation. Vous devez simplement accompagner vos jeunes en chantier. Il y aura des bénévoles qui vous diront quoi faire.

Cette activité se vit par village, vous avez la fiche d'activité en annexe.

L'équipe pédagogie du camp d'automne prévoit et anime des moments avec tous les jeunes du camp d'automne. Vous devez simplement accompagner vos jeunes et aider à encadrer.

L'équipe pédagogie du camp d'automne vous prévoit et anime des moments de rencontre interbranche. Vous devez simplement accompagner vos jeunes et aider à encadrer les jeux.

	D29 Décalage horaire nuit	L30	M31	M1	J2	V3 Décalage horaire nuit	S4
Matin		Temps spi en village	Temps spi en village	Temps spi en village	Temps spi en village	Temps spi en village	Temps spi en village
		Installation + Pacte	Chantier 1	Grand jeu COL + VOY	Chantier 2	Lancement expédition	Démontage + Bilan
		Village	Village + équipe chantier	équipe péda	Village + équipe chantier	Village	Village
AM	Installation + Présentation du camp	Acti nature 1 Connaissance nature	Temps brevet 1	Temps brevet 2	Libre	Démontage	Départ
	Village	Village	Respons. anim.	Respons. anim.	Village	Village	
Veillée	Veillée de bienvenue tous ensemble	Veillée COL + VOY	Libre	Libre	Acti nature 2 éco-système	Veillée de clôture tous ensemble	
	équipe péda	équipe péda	Village	Village	Village	équipe péda	



Zoom sur les brevets

Chaque Voyageur.euse sera amené à passer un permis et un brevet.
Le permis, c'est le permis couteau, c'est obligatoire que chaque enfant l'ait (en tout cas s'il veut utiliser un couteau en autonomie). Les brevets sont eux, optionnels. Ils permettent de gagner en autonomie sur un sujet précis. L'objectif, est que chaque Voyageur.euse à la fin de ces trois années ait les 5 brevets. Donc 1 pendant l'année et 1 pendant le camp.

Brevet / Permis	Pour l'obtenir, il faut savoir :	Symbole
Couteau	<ul style="list-style-type: none"> - Ouvrir et fermer son couteau en sécurité - Passer le couteau à quelqu'un en sécurité - Tailler un morceau de bois (loin des autres, tailler vers le sol, en étant assis stablement) - Bien tenir son couteau quand on coupe (pas de mains sur la lame) - Se déplacer avec un couteau (on le ferme) - On ne l'utilise que dans les temps où les chefs l'autorisent 	
Feu	<ul style="list-style-type: none"> - Récupérer assez de morceaux de bois de tailles différentes - Avoir de quoi éteindre le feu à tout moment - Allumer un feu avec des matériaux simples (papier, cagette et brindilles) - Maintenir le feu pendant un repas/une veillée - Éteindre le feu en toute sécurité 	
Grimp'arbre	<ul style="list-style-type: none"> - Ne pas grimper tout seul, avoir un ami en bas - Choisir un arbre qui puisse être grimpé - Distinguer une branche vivante (solide, avec des feuilles au bout) d'une branche morte (pas de feuilles, fragile, dangereuse) - Savoir sur quelles parties de la branche on peut marcher (au plus proche du tronc) - Toujours anticiper à quelle branche on peut se rattraper si nécessaire - Ne pas dépasser trois mètres de hauteur - On ne grimpe que dans les temps où les chefs l'autorisent 	
Premiers soins	<ul style="list-style-type: none"> - Savoir comment réagir en cas d'accident (un enfant reste avec le blessé, l'autre va chercher un chef) - Essayer de rassurer le blessé - Connaître les numéros d'urgence et à quoi ils servent - Savoir désinfecter une petite plaie et mettre un pansement de manière hygiénique - Savoir comment réagir en cas de brûlure légère 	
Orientation	<ul style="list-style-type: none"> - Savoir tenir une boussole correctement et trouver les points cardinaux - Orienter sa carte correctement selon la boussole - Trouver des éléments tracés sur la carte, dans son environnement proche - Trouver l'échelle sur une carte - Reconnaître sur une carte une rivière, une route, un chemin, un village/une ville, des champs/de la forêt 	
Nœuds	<ul style="list-style-type: none"> - Savoir faire le nœud plat - Savoir faire le nœud de cabestan autour d'une perche et autour d'un arbre - Savoir faire un brélage (Savoir faire le nœud de tête de bigues : le nœud pour faire un trépied) 	

Concrètement ?

Chaque Voy va faire le choix d'un brevet à passer. Puis en mélangeant les deux villages Voyageurs, il y aura 2 temps d'activité pour passer son brevet. Il faudra donc 3 animateurs des villages Voyageurs pour animer ces brevets.



Agora

Situé au centre du camp, cet espace a été conçu pour être le lieu de toutes les rencontres.

Ouvert pour tous les jeunes et il est accessible pendant les temps libres et de services.

Horaires D'ouverture

11h30 - 12h30

13h30 - 14h45

17h - 19h

10 min avant la fin un signal sonore est mis en place pour que tout le monde puisse savoir quand il est l'heure de rentrer sur son village

Contenus de l'agora

- Un affichage libre pour proposer des activités
- Des espaces à disposition
- Des activités proposées et menées par les Compas
- Une tisanerie
- Visite du temple gohozen
- Le 31, visite du parc avec un ingénieur forestier, Mr LECUREUIL

Points d'attention

- Les horaires correspondent aux créneaux de services ou de vie quotidienne (douches, repas) : ils sont évidemment prioritaires. C'est aux chefs de veiller au bon équilibre
- Les adultes sont bien entendus conviés sur cette agora, ils peuvent participer à proposer des activités.



Les services

Les services par équipes sont d'une importance cruciale pour le bon fonctionnement d'un village.

Il est tout aussi important que chaque équipe ait un unique chef référent qui les accompagne dans la vie quotidienne et dans la réalisation de leur service. A noter les équipes doivent être équilibrés (âge et sexe en fonction des choix pris par la maîtrise) et constitué par les maîtrises de chaque village et non uniquement par les jeunes eux même. Il est important que les chefs soient vigilants à ce que chaque jeune trouve sa place dans son équipe et ne se sente pas abandonné. D'autre part, les services doivent tourner entre les équipes d'un jour à l'autre. Une équipe ayant fait la vaisselle ne doit pas la refaire le lendemain mais doit avoir un nouveau service pour une question d'équité entre les jeunes. Un tableau des services ou roue des services doit être impérativement mis en place dès le début du camp, être visible et accessible à tous et y détailler chaque fonction d'un service.

Préparation petit déjeuner :

Levé à 07h30, puis préparer le petit déjeuner pour 08h00, organiser le premier réveille en douceur entre 08h00 et 08h30, lancer de l'eau chaude à chauffer vers 08h15 pour la vaisselle et ranger le petit déjeuner à 08h50.

Cuisine soir :

Préparer le repas du soir, le présenter à la tribu, le servir en veillant à ce que tout le monde en ait; organiser le rab' lancer de l'eau chaude à chauffer au début du repas pour la vaisselle.

Vaisselle toute la journée :

Préparer les deux bassines savonneuses et la bassine de rinçage pour les popotes, annoncer la vaisselle, préparer les deux bassines savonneuses et la bassine de rinçage pour les grosses gamelles, laver ses popotes puis les grosses gamelles et ce qui a servi à préparer le repas.

Cuisine midi :

Préparer le repas du midi, le présenter à la tribu, le servir en veillant à ce que tout le monde en ait; organiser le rab', lancer de l'eau chaude à chauffer au début du repas pour la vaisselle.

Eau, bois et sanitaires :

Veiller à ce que les jerricans soit remplis, sinon organiser une mission remplissage. Veiller à la propreté des sanitaires. Ramasser du bois si un feu est prévu.

Cadre de vie et animation :

Ranger et débarrasser la table après chaque repas ; Ramasser les affaires perdues et les mettre dans la boîte à objets trouvés, ramasser les bouts de corde pour le feu ou pour construire, trier les petites bobines de corde pour qu'elles soient réutilisées, préparer une chanson pour le lancement de la journée le matin, et une activité ou une discussion pour le temps de réveil de l'après-midi.



Les douches

Il y aura un spot de douches pour tout le monde sur le lieu.

Si dans vos GL vous avez vos cabines que vous voulez amener pour faire vos douches dans vos villages, vous pouvez ! (toujours en ayant en tête qu'il faut transporter le matériel que vous apportez).

Jours de douche :

Dimanche de 17h à 19h : Les garçons

Lundi de 11h30 à 15h : les filles, de 17h à 19h les garçons

Mardi de 11h30 à 15h : les garçons, de 17h à 19h les filles

Mercredi de 11h30 à 15h : les filles, de 17h à 19h les garçons

Jeudi de 11h30 à 15h : les garçons, de 17h à 19h les filles

Mercredi de 11h30 à 15h : les filles, de 17h à 19h les garçons

Une douche est obligatoire pour tous les jeunes au moins tous les deux jours. Si certains souhaitent se laver tous les jours, c'est possible !



Rôles dans la maîtrise

Les postes d'actions proposés sont indispensables pour une bonne organisation au sein du village. Chaque poste doit avoir un chef référent qui veille à réaliser quotidiennement sa mission. Si vous avez d'autres questions sur vos rôles, l'équipe de direction est là pour vous apporter des réponses !

Le Chef de Village

Indispensable



Avant le camp :

Prendre contact avec les chefs et lire ce carnet de village
Répartir les différents postes d'action en fonction des compétences et envies de ses équipiers.
Identifier les activités à mener et les préparer avec son équipe.

Pendant le camp :

Veiller au bien-être de ses équipiers.
Veiller à ce que l'organisation du village soit en adéquation avec le planning général.
Coordonner les missions de ses équipiers.
Organiser des réunions avec ses équipiers chaque soir pour connaître le ressenti de chaque chef, faire un bilan de la journée, organiser la suivante.
Aller à la réunion intervillage au village ... (14h-15h).

L'intendant

Indispensable



Début de camp :

Participer à l'installation et à l'organisation de l'intendance (coin cuisine, coin vaisselle, poubelles, compost etc.) et du village.
Se mettre au courant de l'organisation de l'intendance et des menus proposés lors du camp.
Vérifier et s'adapter aux régimes particuliers et allergies des jeunes s'il y en a et transmettre l'information à l'intendance principale.

Pendant le camp :

S'assurer que les jeunes vont chercher la nourriture à l'heure et veiller à ce que le chef en charge de l'équipe « bouf » suit et accompagne bien son équipe.
Savoir expliquer les recettes aux chefs et aux jeunes.
Gérer le fond d'intendance.
S'assurer que l'intendance principale a bien la liste de tous les régimes particuliers et que les jeunes concernés peuvent manger correctement. = S'assure que les jeunes ou les chefs soient partis chercher le substitut avant le repas.
Être garant des règles d'hygiène et les dispositions légales de l'intendance (échantillons, température...).

Responsable Animation

Indispensable



Avant le camp :

Lire toutes les fiches d'activité, les répartir dans l'équipe et se les approprier
Prévoir les déguisements et matériel nécessaire pour les activités

Pendant le camp :

Coordonner l'animation des fiches d'activité. Animer particulièrement les temps Brevets.

Infirmier - Secouriste

Indispensable



Pendant le montage du camp :

Récupérer, lire toutes les fiches sanitaires des jeunes de son village (à l'aide de l'intranet) et venir avec sur le camp.
Préparer sa trousse infirmerie complète et venir avec sur le camp
Récupérer et ranger soigneusement tous les médicaments/traitement des jeunes de son village (avec ordonnance !).
Récupérer les régimes et allergies alimentaires et les transmettre à l'intendance générale.

grosses à l'infirmerie générale. Si besoin de contacter les parents, le faire avec l'infirmerie générale.

Si besoin, rappeler aux chefs/cheftaines la présence de l'infirmerie sur toutes les activités.

Gérer le stock de matériel de secours et faire le point régulièrement (matos périmé, manquant, etc.) et se débrouiller pour que la trousse infirmerie soit prête pour les activités.

Veiller à emporter la trousse infirmerie et les fiches sanitaires à chaque déplacement.

Pendant le camp :

Veiller au suivi et à la prise des traitements des jeunes s'il y en a.
Soigner les petites blessures et envoyer les

A la fin du camp:

Transmettre aux parents ou aux chefs responsables les différentes informations concernant la santé des jeunes pendant le camp.

Responsable Spirituel

Pendant le montage du camp :

Prendre connaissance de la proposition spirituelle de la branche et choisir les temps spi qu'il souhaite mener pendant le camp.

plusieurs temps spi.

Veiller quotidiennement à la préparation, la mise en place et le bon déroulement des temps spi dans le respect de tous.

Guider/accompagner l'animateur en charge de ce temps s'il n'est pas réalisé par lui-même.

Ne pas oublier que sur le camp et dans son village il peut y avoir des jeunes et des chefs qui ont des pratiques spirituelles différentes.

Pendant le camp :

Se sentir à l'aise pour organiser un ou

Plan d'évacuation

Il se peut qu'un événement de grande ampleur nous oblige à évacuer le village ou le terrain d'activité. PAS DE PANIQUE ! Chacun continue à assurer la sécurité des enfants et des Jeunes.

Cas moyennement grave (type alerte météo anticipée)

Lors de la réunion intervillage nous anticiperons au maximum l'évacuation en préparant un plan d'évacuation précis.
Dans le village nous commençons à ranger tout ce qui traîne et invitons chacun à préparer son sac à dos. Il faut rassurer les enfants et les jeunes, notamment chez les Colibris et les Voyageurs cela peut se faire sous forme de jeu (" le premier qui a fini son sac...").
En attendant le signal d'évacuation par talkie, nous continuons à faire vivre les activités prévues suivant le planning.

Cas grave (Incendie, tempête, ...)

Toujours avec le maximum de calme, au signal sonore (talkie), toute l'équipe de chefs et cheftaines se mobilise pour évacuer le terrain et se diriger vers les points de rassemblement préalablement identifiés (cf. plan d'implantation).

Le ou la cheftaine de village emporte la liste des enfants, l'assistant sanitaire prend sa trousse à pharmacie. Vous suivez les consignes de l'équipe de direction qui sera pleinement mobilisée pour cette opération. Comptez et recomptez les enfants et les jeunes, rassurez-les et même si vous êtes en panique, vous êtes les adultes référents en qui les jeunes ont confiance.

L'évacuation

En cas d'évacuation nous serons accueillis dans le château. Cependant, c'est au point de rassemblement que vous devez vous rendre pour gérer les flux d'entrée dans le château calmement.

Une fois installé, les villages doivent continuer à organiser leur vie quotidienne le plus classiquement possible : les services cuisines/vaisselle/rangement etc. seront sollicités, les chefs/cheftaines assurent l'animation, les bonnes habitudes d'hygiène sont maintenues.

Les consignes vous seront transmises lors des réunions intervillages qui seront maintenues.



Plan d'implantation

