



Centre de ressources - Camps d'été

La présentation du camp d'été

Voyageurs & Voyageuses 8 - 11 ans

Pourquoi ce document est-il transmis aux parents ?

Il est utile 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.

Sommaire

1) 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.

En dernière page : la liste des affaires à prévoir.

2) Pour les parents et leur(s) enfant(s)

La seconde partie vous présentera les grandes lignes de déroulement-type 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.



1) Pour les parents

a) Qui sont les Éclaireuses et 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 agréés par le ministère de la Jeunesse et des Sports au titre national de la Jeunesse et de l'éducation populaire (agrément JEP) et reconnus parmi les dix associations françaises bénéficiant de la réglementation particulière des « accueils de scoutisme ». 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 membres de 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 laïc. Les EDLN représentent la branche bouddhiste de cette grande famille du scoutisme français.

Les mouvements scouts de la Fédération du Scoutisme Français sont 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 inspirée par la pratique de la Pleine conscience, sans aucun dogmatisme ou prosélytisme.

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.

b) Quels sont les objectifs généraux de la pédagogie scout ?

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 les EDLN et le détail de la pédagogie des 8-11 ans :

[Accédez à notre centre de ressources en ligne.](#)

c) L'équipe d'animation du camp

Elle est composée d'un directeur ou d'une directrice (chef/cheftaine de camp) diplômé·e du BAFD (Brevet d'Aptitude aux Fonctions de Directeur) ou du CADSF (Certificat d'Aptitude Directeur du Scoutisme Français) ainsi que de plusieurs animateurs (chefs et cheftaines scouts) dont certains possèdent obligatoirement le BAFA (Brevet d'Aptitude aux Fonctions d'Animateur) ou l'ASF (Animateur du Scoutisme Français). En général, l'équipe sera composée d'au moins un adulte pour huit enfants.

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.



d) Le départ pour le camp

Comme nos camps sont ouverts à tous, les enfants viendront de toute la France. Sauf exception, nous ne pouvons pas organiser le transport. A vous d'amener votre enfant au premier jour du camp, et de venir le récupérer 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 un covoiturage avec d'autres parents proches de chez vous. Le directeur de camp vous transmettra les mails des autres parents sur demande.

e) Santé

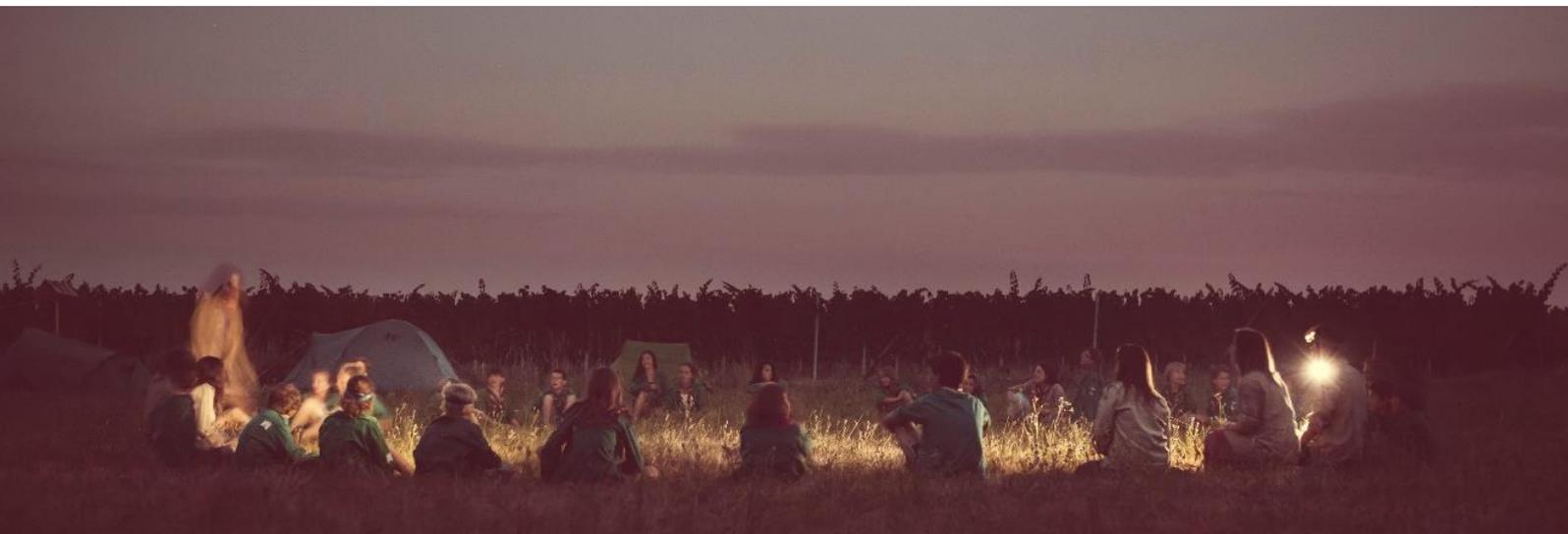
Le camp sera équipé d'une trousse d'infirmerie et d'une tente réservée à l'infirmerie. Nous prenons en charge sur place les petits bobos. Nous pouvons délivrer des médicaments spécifiques lorsque vous nous fournissez le médicament, la posologie précise et l'ordonnance du médecin.

Dès qu'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.

f) Nous joindre en cas d'urgence

Pour des questions de pédagogie, les téléphones portables ne sont pas les bienvenus 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.



1) Pour les parents et leur(s) enfant(s)

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.

Souvent, 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 en cas de pluie, une tente infirmerie, une intendance dans laquelle seront préparés les repas, et bien sûr des toilettes sèches.

LES SIZAINES

Au premier jour du camp, les enfants seront répartis en équipe de six, appelée « sizaine ». Dans chaque sizaine, les animateurs désignent un « protecteur/protectrice », 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. Dans le scoutisme on appelle cela le « froissartage ».

LES SERVICES

Parce que nous sommes en pleine nature, et parce que nous grandissons et devenons de plus en plus autonomes, nous devons nous occuper de notre camp par nous-mêmes. Ainsi chaque jour, il y a un certain nombre 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, avec l'aide d'un adulte :

- La préparation des repas avec l'intendant
- La vaisselle
- Le rangement et la propreté du camp
- La propreté des douches et sanitaires

Comment se déroule une journée type ?

LE RÉVEIL

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 ACTIVITÉ

Après le temps spi, c'est la première activité pédagogique qui commence. Ce sera parfois un jeu, un moment pour se dépenser, un atelier manuel, un projet, une sortie découverte !

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. 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.

LA DEUXIEME ACTIVITÉ

L'après-midi se poursuit par une nouvelle activité.

LE CERCLE DE SIZAINES

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 deux jours pour aller explorer les environs du camp. Après la randonnée, on dormira peut-être à la belle-étoile s'il fait beau... puis retour au camp le lendemain.

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.



Annexe

Que faudra-t-il amener au camp ?

<input type="checkbox"/> Un grand <u>sac à dos</u> pour mettre toutes mes affaires (<i>il servira pour l'explo</i>) <input type="checkbox"/> Un petit sac pour les déplacements en journée	
<input type="checkbox"/> Pulls <input type="checkbox"/> T-shirts <input type="checkbox"/> Pantalons <input type="checkbox"/> Shorts <input type="checkbox"/> Sous-vêtements <input type="checkbox"/> Chaussettes <input type="checkbox"/> Pyjama	<input type="checkbox"/> Mon <u>foulard</u> et ma <u>chemise</u> scout (avec les écussons cousus !) ➤ Accédez à la boutique en ligne <i>Indispensable : marque ton prénom sur ta chemise et ton foulard, tu les retrouveras plus facilement.</i>
<input type="checkbox"/> Un vêtement de pluie ou un Kway <input type="checkbox"/> Un sac à linge sale <input type="checkbox"/> Des chaussures pour marcher <input type="checkbox"/> Des chaussures légères	<input type="checkbox"/> Un maillot de bain <input type="checkbox"/> Une casquette ou un chapeau <input type="checkbox"/> Des lunettes de soleil <input type="checkbox"/> De la crème solaire
<input type="checkbox"/> Ma trousse de toilette <i>(shampooing et savon <u>écologiques obliqatoires</u>, brosse à dents, dentifrice...)</i> <input type="checkbox"/> Une ou deux serviette(s) <input type="checkbox"/> Des mouchoirs <input type="checkbox"/> Un anti-moustique pour le corps	<input type="checkbox"/> Un bon duvet <i>(et éventuellement un plaid ou une couverture)</i> <input type="checkbox"/> Un tapis de sol <i>(transportable pour l'explo)</i> <input type="checkbox"/> Un petit oreiller
<input type="checkbox"/> Ma popote scout : - une gamelle, un jeu de couverts - un bol et un quart (verre) - un couteau suisse ou un opinel <i>Important : <u>marque ton nom</u> sur chaque élément (le vernis à ongle est idéal)</i> <input type="checkbox"/> Une gourde	<input type="checkbox"/> Un bloc-notes <input type="checkbox"/> Une trousse avec stylos, crayons... <input type="checkbox"/> des enveloppes timbrées <i>(et les <u>adresses</u> des personnes auxquelles tu souhaites écrire)</i> <input type="checkbox"/> Mon carnet de branche Thag le tigre ! (voir sur la boutique)
<input type="checkbox"/> Une lampe de poche (<i>indispensable !</i>) <i>(les lampes frontales sont idéales)</i> <input type="checkbox"/> Un jeu de piles de rechange	<input type="checkbox"/> Médicaments : <i>N'amène au camp que les médicaments qui te sont <u>particuliers</u> (il y aura tout ce qu'il faut pour les petits soins, etc...)</i>
<input type="checkbox"/> Tu peux amener aussi : instruments de musique, livres, BD, jeux...	

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 quand on le souhaite. Elle sert toujours à l'arrivée au camp et lors des grands moments.