

Projet pédagogique

## ACM 0260291SV001019

Organisateur :

**Éclaireurs Évangéliques de France (E.E.F.)**

##### Note : ceci est une version préliminaire. Le nombre de meutes n'est pas encore fixé, le budget peut évoluer sérieusement selon le nombre d'inscrits, etc. Ce qui est surligné en jaune peut encore changer. Vous pouvez demander la version finale si vous la voulez à partir du mois de juin.

Accueil avec hébergement sous toile du 16/07/2020 au 30/07/2020

Ferme de la Sève, Route de Bussy, 89330 ST. JULIEN-DU-SAULT enfants de 8 à 12 ans

jeunes de 12 à 17 ans

## Fait le : à :

(mention à insérer quand ce sera la version finale)

## Directeur : ROEHRIG TIMOTHÉE

##### signature :

Association déclarée en préfecture de la Drôme le 3 août 1998 sous le n° 0263012558 Association agréée Jeunesse et Éducation Populaire par la préfecture de la Drôme sous le n° 26.11JEP52

Membre du CNEF et de la FSEF

N° Siren : 4218434218, code APE : 913E

<http://www.eclaireurs-evangeliques.fr/>

Sommaire

Organisation générale de l’accueil – page 3

Intentions éducatives page 4

Description de l’accueil page 5

- nature, période, public, hébergement, mixité, localisation, choix du lieu de l'accueil

Accès au lieu de l’accueil page 7

Principes des sous-camp louveteaux (8-12 ans) – page 8

Buts et objectifs de l’accueil page 9 Moyens pédagogiques page 10

Moyens humains page 11

Moyens matériels page 12

Règles de vie au camp page 13

La place du choix et d'expression page 14

La grille des animations page 15

Journée type page 16

Hygiène et sécurité page 17

Organisation de l’équipe page 18

Évaluation des objectifs page 19

Évaluation des moyens page 20

Principes du sous-camp éclaireurs (12-17 ans) – page 21

Buts et objectifs de l’accueil page 22

Moyens pédagogiques page 23

Moyens humains page 24

Moyens matériels page 25

Règles de vie au camp page 26

Principes pratiques dans le camp page 27

La place du choix page 28

Organes d’expression et de décision page 29

La grille des animations page 30

Animations particulières page 31

Journée type page 32

Hygiène et sécurité page 33

Organisation de l’équipe page 34

Évaluation des objectifs page 36

Évaluation des moyens page 38

Principes communs à tous les sous-camps – page 39

La direction générale de l'ACM page 40

La place des valeurs spirituelles page 41

Budget général de l'ACM page 42

Évaluation de l’équipe de direction page 43

Évaluation du déroulement général de l'accueil page 43

# Organisation

# générale de l'accueil

### Intentions éducatives

* Dans toutes leurs activités, les Éclaireurs Évangéliques de France mettent en œuvre la pédagogie scoute dans le but de contribuer activement à l’éducation des jeunes afin qu’ils soient prêts à jouer un rôle constructif et responsable dans la société.
* Méthode d’auto-éducation fondée sur un engagement personnel et une règle de vie, une vie en équipe, la prise de responsabilités réelles, le jeu et l’aventure ainsi que la vie au grand air, le scoutisme a pour but le développement de la santé, de la personnalité, du savoir-faire, du civisme et du sens de Dieu.
* Le scoutisme se contente de moyens simples. Les jeunes y acquièrent des compétences dans des domaines variés faisant appel à des techniques diverses : travail du bois, cuisine, techniques d’orientation, d’expression, secourisme… Pour autant les activités « actuelles » ne sont pas négligées (internet, vidéo, voile, canoë…) à condition que l’enfant puisse y exercer des responsabilités et ne pas être un simple consommateur.

##### Extrait du projet éducatif des EEF : les 5 buts du scoutisme

**LA SANTÉ :** Apprendre à connaître son corps, à progresser et grandir avec lui, à l’entretenir par l’exercice physique et une hygiène satisfaisante.

**LA PERSONNALITÉ :** Aider l’enfant puis le jeune à construire sa propre personnalité, à assumer et vivre des choix et des responsabilités.

**LE SAVOIR-FAIRE :** Permettre aux enfants et aux adolescents de découvrir puis maîtriser des compétences et des techniques, utiles dans un milieu naturel ou urbanisé : techniques « scoutes » traditionnelles ou adaptées à la société du XXIème siècle.

**LE CIVISME / LE SERVICE SOCIAL :** Comprendre et tenir sa place comme citoyen en étant au service des autres dans la société.

**LE SENS DE DIEU :** Amener à réfléchir sur le message et les valeurs de l’Évangile, en veillant à laisser à chacun la liberté de choix et de pensée.

###### Extrait du projet éducatif des EEF : les moyens principaux utilisés dans le scoutisme

**LE SYSTÈME DES ÉQUIPES :** Dans chaque unité, les jeunes sont regroupés en équipes stables (familles de Furets, tribus de Loustics, sizaines de Louveteaux, patrouilles d’Éclaireurs ou clans d’Éclaireuses, Routes) de 6 à 8 jeunes. Dans chaque équipe, chacun a un poste précis de responsabilité graduelle, permettant une progression personnelle.

**LA RÈGLE DE VIE :** Chaque unité est régie par une règle du jeu (la « loi ») dont les articles sont adaptés à chaque tranche d’âge. Par une « promesse », acte personnel et libre, le jeune s’engage à faire son possible pour respecter cette règle. Cet engagement individuel est le ciment de toutes nos activités.

**LA PARTICIPATION, LA CONCERTATION :** D’une manière adaptée à leur âge, les jeunes sont largement inclus dans le processus de choix, de préparation et de réalisation des activités. Chacun est encouragé à s’exprimer et à contribuer aux projets communs.

**LE JEU, L’AVENTURE :** Pour répondre au besoin des jeunes d’apprendre et de se construire, les activités proposées privilégient le jeu et l’aventure.

**LA NATURE :** Au travers d’activités en plein air, le jeune apprend à découvrir, à connaître, à aimer, à respecter la nature et à préserver son environnement.

**LES CAMPS :** Séjours de vacances, camps de formation et séjours courts permettent une mise en pratique approfondie des techniques scoutes, de la prise de responsabilités et de la vie en collectivité.

**DÉCOUVERTE SPIRITUELLE :** Des exemples de vie selon les valeurs de l’Évangile et des moments d’animation à partir de textes bibliques invitent à s’interroger et à discuter.

### Description de l’accueil

**Nature :** Accueil Collectif de Mineurs avec hébergement. Il y a trois sous-camps distincts, deux pour les enfants (8 à 12 ans) et l'autre pour les adolescents (12 à 17 ans).

**Période :** Pour les enfants, un séjour débute le vendredi 16 juillet 2020 dans l'après-midi et se termine le vendredi 30 juillet 2020 dans la matinée. Il compte donc 14 nuits au total.

Pour les adolescents, le séjour débute dans l’après-midi du vendredi 16 juillet 2020 et se termine dans la matinée du vendredi 30 juillet 2020. Il compte 14 nuits au total.

**Public :** Les sous-camps des enfants regroupent des enfants de 8 à 12 ans. Il est prévu d'accueillir entre 15 et 30 enfants dans chacun de ces sous-camps. En vue de maintenir la qualité pédagogique, le nombre de 30 ne peut pas être dépassé de beaucoup.

Le sous-camp des adolescents regroupe des jeunes de 12 à 17 ans (avec la possibilité d’accueillir exceptionnellement, sur recommandation des parents et des responsables scouts locaux, quelques jeunes de 11 ans qui, pour une raison ou une autre, n’auraient pas leur place dans un sous-camp pour enfants). Il est prévu d'accueillir 100 à 120 jeunes, mais la structure est capable d'en accueillir davantage sans sacrifier la qualité pédagogique.

Dans tous les sous-camps, la très grande majorité pratiquent le scoutisme dans les groupes locaux des Éclaireurs Évangéliques de France (EEF) et sont donc habitués aussi bien au scoutisme qu'aux séjours de ce type.

Les enfants sont encadrés en tout temps par l'équipe pédagogique. Il n'y a ni autonomie ni semi-autonomie pour cette tranche d'âge.

Dans le sous-camp des ados, les jeunes vivent le scoutisme dans des « patrouilles » avec un ou plusieurs jeunes dans chaque patrouille qui sont déjà formés par l’École de Formation au Scoutisme « Mafeking » (organe de formation interne des EEF). Notamment, il y a forcément un jeune formé au rôle de « chef de patrouille », sensibilisé à la pédagogie, la responsabilité, la sécurité et l’organisation des activités de type scout. Cette formation continue pendant le séjour, par la présence de plusieurs formateurs de l’école de formation présents dans le camp. Cette pédagogie de « l’encadrement des jeunes par les jeunes » est le propre du scoutisme et permet d’organiser dans des conditions de sécurité correctes des activités que les jeunes vivent en semi-autonomie, élément fondamental au scoutisme.

**Hébergement :** L’accueil se fait sous tente individuelle. Il n'y a aucune structure en dur sur le terrain du camp lui-même. En cas de grosse intempérie les enfants et les adolescents seront évacués vers un hangar suffisamment grand (plus de 500 m2) pour accueillir tout le monde et qui se situe sur la propriété, à quelques centaines de mètres des sous-camps.

Les installations pour les enfants sont faites en très grande partie par les adultes avant leur arrivée et les autres sont faites avec eux, comme élément pédagogique du séjour, dès leur arrivée.

Pour les adolescents, une partie des installations est faite avant le séjour par les responsables, afin d’accueillir les jeunes dès leur arrivée. Une autre partie est faite par les jeunes, comme élément intégrant de la pédagogie du scoutisme.

**Mixité :** Le camp regroupe garçons et filles dans tous les sous-camps. Toutefois, les secteurs de couchage sont bien séparés.

**Localisation :** Le camp se fait à une dizaine de km au sud de Sens, sur la commune de St. Julien-du-Sault, à environ 3 km au nord-ouest de centre de la commune. L'accès se fait par la Route de Bussy. Le terrain fait partie des terres appartenant à la Ferme de Sèves ; il est situé à environ 180 m d’altitude. Les coordonnées GPS du Quartier Général du camp sont 48,046 – 3,263. L’accès précis est décrit à la page 7.

### Description de l’accueil (suite)

###### Choix du lieu de l’accueil :

* + Le terrain est suffisamment grand pour le séjour envisagé, comportant des champs, quelques petites clairières, et beaucoup de forêts, ce qui correspond bien au besoin du séjour.
  + En ce qui concerne la situation géographique, les groupes qui vont camper ensemble dans le séjour ne sont pas habitués à camper dans cette région. Le lieu permet donc aux participants de découvrir une nouvelle partie de la France.
  + L’accueil chaleureux du propriétaire nous permet de bénéficier de beaucoup d'avantages pour un camp de scoutisme : utilisation des terrains, apport d'eau, disponibilité de bois pour les construction, accès facile pour des livraisons de nourriture, lieu de repli en cas d'intempérie...
  + La proximité géographique du directeur du séjour et de la responsable de l'intendance (Auxerre) facilite beaucoup les démarches dans la préparation du séjour.

Bref, ce terrain nous permet de proposer un camp de scoutisme intéressant, aussi bien pour les sous-camp des enfants que pour le sous-camp des adolescents, dans une région qui nous convient.

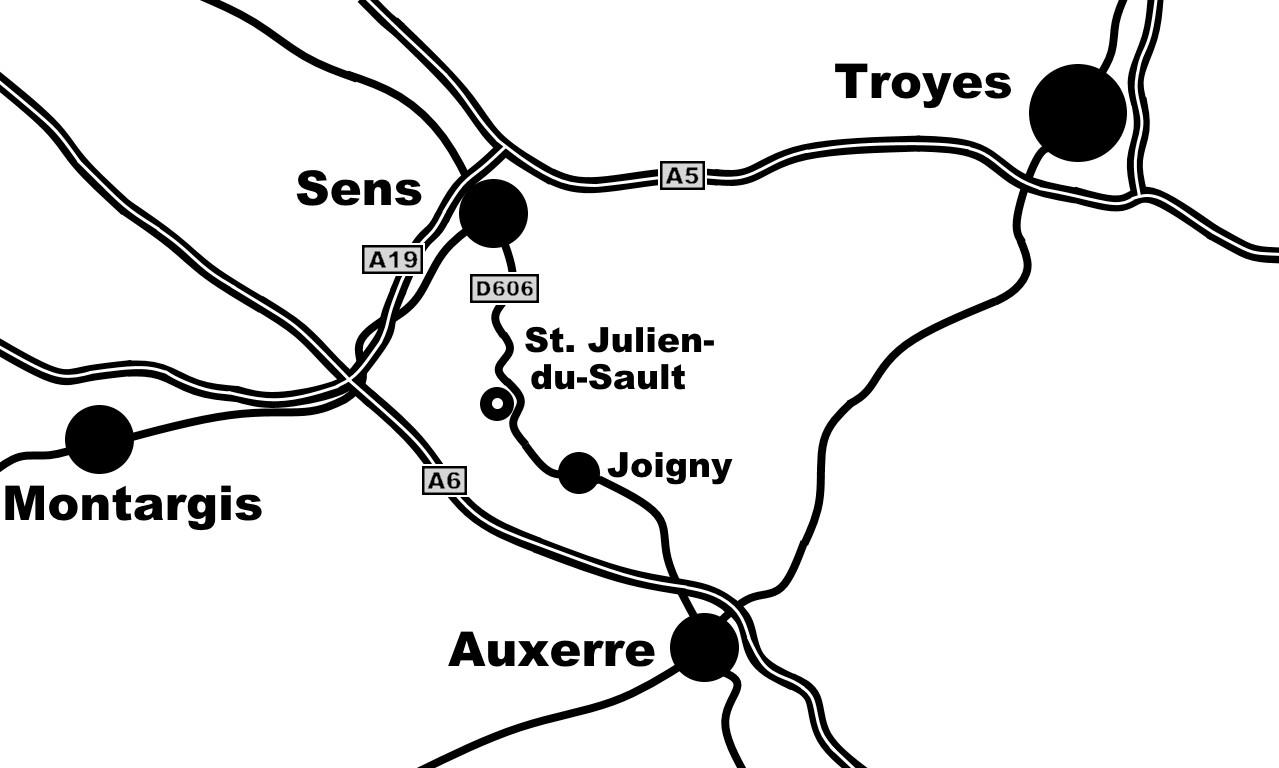
### Accès au lieu de l'accueil

Le camp se situe dans le département de l'Yonne, à environ 10 km au sud de Sens. L'accès se fait par la Route de Bussy depuis la place centrale de la commune de St. Julien-du-Sault. L'adresse postale est :

Éclaireurs Évangéliques de France Ferme de Sèves, Route de Bussy 89330 ST. JULIEN-DU-SAULT

Le numéro de portable de l'intendante est le 06.22.49.69.94. Le numéro de portable du directeur adjoint est le 06.77.31.41.63. (Le directeur n'a pas de téléphone portable.)

**Indications pour trouver l'emplacement du camp en voiture**

St. Julien-du-Sault se trouve près de la D606 entre

Sens et Auxerre, à une dizaine de km au nord-ouest de

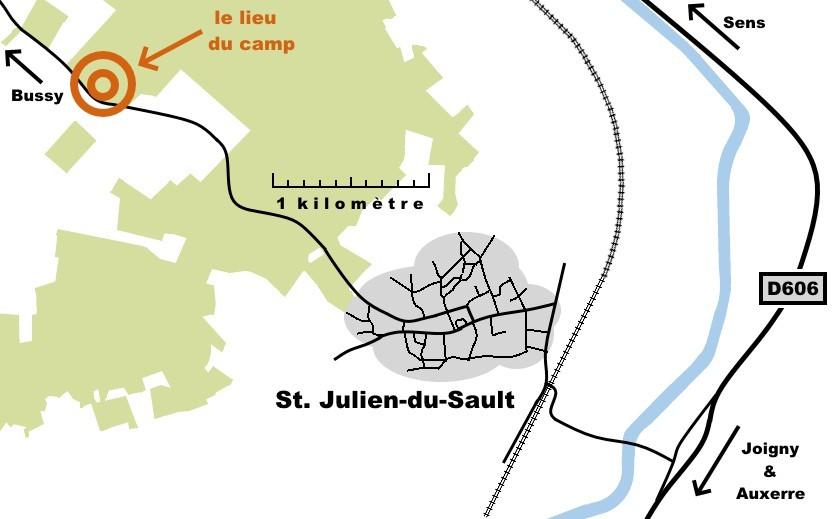
Joigny. L'accès à la commune est clairement indiqué sur la D606 à la hauteur de Villevallier.

Depuis le centre de St. Julien, il faut prendre la route de

Bussy pendant 3 km. La route passe dans la forêt, puis entre des champs. Quand il y a de nouveau de la

forêt sur le côté nord (à droite, en allant en direction de

Bussy), c'est là que se trouve le camp.

Les coordonnées GPS du centre administratif du camp sont : 48,046 – 3,263.

#### En train :

Il y a une gare SNCF à St. Julien-du-Sault.

# Principes des sous-camps louveteaux



### Buts et objectifs de l’accueil

Le directeur du séjour, avec les membres de l’équipe d’encadrement des sous-camps des enfants (louveteaux, 8 à 12 ans), ont élaboré le projet suivant pour les louveteaux pour ce séjour :

#### 1) BUT : ENCOURAGER LES ENFANTS A L'APPRENTISSAGE DE LA RESPONSABILITÉ.

**Pourquoi ce but :** A partir de l'adolescence, les jeunes commencent à vivre de plus en plus en autonomie. Il leur est donc utile, dans les dernières années de l'enfance (la tranche d'âge concernée par ce séjour), d'apprendre à se responsabiliser, sans pour autant être « livrés à eux-mêmes ». Ce séjour veut donc donner aux enfants la possibilité d'assumer certaines responsabilités dans différents domaines, sous la direction et avec l'aide d'animateurs expérimentés.

##### Objectifs pour atteindre ce but :

✔ Que chaque enfant ait appris avant la fin du séjour à ranger correctement ses propres affaires personnelles et, en groupe, à ranger la tente.

✔ Que chaque enfant soit autonome pour sa toilette (se laver correctement, se brosser les dents, s'occuper de son hygiène personnelle).

✔ Que chaque enfant ait eu la possibilité, seul ou en groupe, d'organiser une activité pour les autres enfants (jeu, sketch, chant...).

#### 2) BUT : DONNER AUX ENFANTS LA POSSIBILITE DE MAITRISER DES COMPETENCES ET DES TECHNIQUES.

**Pourquoi ce but :** Les compétences techniques, en soi, ne constituent pas un but pédagogique. Mais l'apprentissage des techniques contribue au développement de l'enfant dans l'acquisition d'un sens pratique, afin qu'il sache se débrouiller dans la vie.

##### Objectifs pour atteindre ce but :

✔ Que chaque enfant puisse profiter des activités proposées pour apprendre des techniques scoutes adaptées à leur âge (construction, communication par le sémaphore, montage de tente, lecture de carte...) et les utiliser.

✔ Que les enfants les plus expérimentés aient l'occasion de transmettre une compétence en l'apprenant à d'autres enfants avec moins d'expérience.

#### 3) BUT : PERMETTRE AUX ENFANTS DE PASSER DES VACANCES AGREABLES ET ENRICHISSANTES.

**Pourquoi ce but :** Il est utile pour le développement des enfants de vivre quelque chose qui leur fait plaisir. Pouvoir passer des vacances « sympas » est un objectif pédagogique aussi important que les autres ; la vie est plus que la formation et le travail. C'est aussi la découverte que la vie en vaut la peine, en soi.

##### Objectifs pour atteindre ce but :

✔ Que les enfants puissent vivre l'amitié, ainsi que des jeux, des ballades et d'autres activités ludiques, en complément des activités de la vie quotidienne (rangement, toilette...) qui sont formatrices mais moins agréables.

✔ Que les enfants vivent la plus grande partie de leur temps dans la nature plutôt que dans des bâtiments, ce qui donne un goût d'aventure à l'ensemble.

✔ Que les enfants puissent vivre tout au long du séjour le folklore propre au louvetisme, la « fiction jungle » qui stimule l'imagination et, en même temps, fait plaisir à ceux qui s'en sont habitués.

### Moyens pédagogiques

Les moyens pédagogiques les plus importants des sous-camps des enfants sont ceux du scoutisme lui-même ; voir, à ce sujet, l’extrait du projet éducatif des EEF à la page 4. Les EEF étant d'orientation protestante évangélique, la réflexion autour des valeurs de l'évangile fait aussi partie de la pédagogie. Les points suivants clarifient ou complètent ces moyens pédagogiques de base :

* **Une règle de vie claire et positive**. La « loi de la meute », les maximes des louveteaux, les « Maîtres-Mots » et la devise des louveteaux (« *De notre mieux* ») expriment clairement les valeurs du scoutisme et encouragent chacun à vivre des valeurs de civisme telles l’honnêteté, l’entraide, la solidarité, et ainsi de suite. Ces principes sont connus et chaque participant, parmi les enfants comme parmi les adultes, est activement encouragé à les vivre.
* **L'engagement personnel**. Chaque enfant a l'occasion de s'engager publiquement vis à vis des valeurs du scoutisme. La plus grande partie, d'ailleurs, l'auront déjà fait avant de venir dans le séjour. Toutefois, personne n'est obligé de prendre cet engagement car des valeurs personnelles ne peuvent pas être imposées de l'extérieur. Par cet engagement, chacun qui le désire s'engage à faire de son mieux pour vivre ces valeurs en tout temps et en tous lieux, y compris en dehors des activités scoutes.
* **Le système des équipes**. Les enfants sont répartis en groupes de cinq à sept, appelés sizaines. A la tête de ces sizaines, on trouve deux enfants plus expérimentés appelés sizenier et second sizenier. Ces groupes facilitent la gestion de la vie quotidienne et permettent le soutien des plus jeunes par les enfants ayant plus d’expérience dans le louvetisme.
* **Participation active de chacun, avec retours réguliers**. Les enfants sont encouragés à s’impliquer pleinement dans le programme d'activités, ainsi que dans des services comme la mise des tables, la vaisselle, etc., en vue de développer des compétences qui leur seront utiles dans leur vie de tous les jours. Les enfants les plus expérimentés se retrouvent régulièrement avec les membres l’équipe d’encadrement, afin d’assurer une communication claire dans les deux sens.
* **L’émulation bien cadrée**. Le louvetisme utilise beaucoup le jeu pour motiver les enfants et, en même temps, permettre une évaluation régulière de la progression des uns et des autres. Toutefois, les chefs sont sensibilisés aux risques de l’émulation. Il n’est pas utile qu’un enfant soit encouragé à voir sa valeur personnelle essentiellement dans sa capacité à « marquer des points » dans un jeu.
* **Un folklore propre au louvetisme**. La « fiction jungle », s'inspirant du *Livre de la Jungle* de Rudyard Kipling, forme un cadre familier pour les enfants qui connaissent ce milieu, un cadre qui stimule l'imagination et fait plaisir aux enfants. En plus, les éléments de ce folklore sont étudiés pour encourager le louveteau à vivre les valeurs du scoutisme. Ce cadre sera donc largement présent dans ce séjour, dans chaque sous-camps concerné.
* **Des moments de réflexion spirituelle**. Les Éclaireurs Évangéliques de France sont d'orientation protestante évangélique, comme le nom l'indique. Une majorité des familles représentées parmi les participants au séjour partage cette orientation et désire que les valeurs spirituelles de l'évangile fassent partie du cadre dans lequel les enfants vivent leur scoutisme. En même temps, les EEF accueillent aussi des enfants ne partageant pas cette orientation et se veulent pleinement respectueux de leurs choix également. Partant du principe qu'un choix informé est toujours préférable à un choix fait dans l'ignorance, le séjour comportera des moments de chants, de prière et de réflexion sur l'évangile. Ces moments de réflexion spirituelle se veulent attrayants et intéressants, avec chants, jeux et autres animations, et chaque enfant est encouragé à y assister. Toutefois, si un enfant ne veut pas y assister ou si ses parents s'y opposent, il n'y sera pas contraint ; une activité alternative sera proposée, sous la responsabilité d'un animateur désigné. Pour plus de détails sur la manière dont les valeurs spirituelles sont présentées dans les EEF, voir la page 40, « La place des valeurs spirituelles ».
* **Note sur la semi-autonomie :** Il n'y a pas et ne peut pas y avoir de semi-autonomie pour les enfants. Cette pédagogie, très utile pour le développement des adolescents, n'est pas adaptée à l'âge des participants des sous-camps des enfants.

### Moyens humains

En plus de la direction générale de l'ACM, les sous-camps qui accueillent les enfants nécessitent, chacun, la présence des personnes suivantes afin de fonctionner. Sauf exception approuvée explicitement par le directeur de l'ACM, ces personnes doivent être affectées à plein temps à un sous-camp précis ; elles ne peuvent pas partager leurs responsabilités entre un sous-camp d'enfants et un autre, ou entre un sous-camp d'enfants et celui des adolescents. Il n’est pas interdit de compléter ces personnes avec d’autres qui participent à l’encadrement d'un autre sous-camp mais la liste suivante décrit le minimum nécessaire pour encadrer correctement chaque sous-camp des enfants. En vue de simplifier les formulations, chaque poste est décrit en termes masculins mais tous les postes peuvent être tenus aussi bien par une femme que par un homme.

* **Un directeur adjoint expérimenté dans le louvetisme**. L'équipe de direction de l'ensemble de l'ACM délègue à celui-ci la responsabilité de gérer son sous-camp des louveteaux. Il est directement responsable à l'équipe de direction de l'ACM pour le fonctionnement de son sous-camp, aussi bien en ce qui concerne la qualité de la pédagogie pratiquée que par rapport à la sécurité physique, psychologique, morale et spirituelle des enfants. Dans le folklore des louveteaux, il est appelé « Akela » afin d'être reconnu par les enfants (dans la fiction jungle) comme celui qui est responsable pour eux.
* **Un intendant-cuisinier** Chaque sous-camp gère sa propre intendance, bien que les commandes soient faites de manière regroupée. Les repas sont préparés pour les enfants. Il est indispensable d'avoir au moins une personne affectée à plein temps à cette tâche dans chaque sous-camp des enfants.
* **Un assistant sanitaire**. L'ensemble de l'ACM bénéficie d'une infirmerie importante ; les participants aux sous-camps des enfants y sont accueillis aussi. Toutefois, il est très utile d'avoir une personne dans chaque sous-camp des enfants (qui peut facilement faire partie des animateurs) qui tient une « infirmerie de proximité » en vue de gérer des situations immédiates. Si cette personne a les qualifications nécessaires, l'équipe de direction peut lui laisser gérer une infirmerie autonome dédiée aux enfants, sans dépendre de l'infirmerie générale. Vu la proximité des sous-camps, toutefois, il peut être envisageable que les infirmeries de proximité des sous-camps des enfants soient regroupées en une seule, qui dépend de toute façon de l'infirmerie générale du séjour.
* **Au moins 2 animateurs diplômés (BAFA ou BAFD ou équivalents)**. Ce nombre peut inclure le directeur adjoint chargé du sous-camp. Il en faut au moins 3 si le sous-camp compte 25 enfants ou plus. La présence d'animateurs diplômés impliqués directement dans le sous-camp est essentielle afin de garantir la qualité de l'accueil. Il ne suffit pas que les minimas du taux d'encadrement pour l'ensemble de l'ACM soient respectés, si tous les animateurs dont les compétences sont certifiées par les diplômes se trouvent dans un autre sous-camp.
* **Au moins 4 animateurs au total**. Ce nombre peut inclure des stagiaires ou des animateurs ne disposant pas d'un diplôme d'encadrement mais ne peut pas inclure les personnes travaillant à plein temps pour l'intendance et la cuisine. Il en faut au moins 5 si le sous-camp compte 25 enfants ou plus.



### Moyens matériels

* Budget : le budget des sous-camps louveteaux n'est pas géré de manière totalement indépendante de l'ensemble de l'ACM. Néanmoins, l'équipe de direction s'attend à ce que les frais de fonctionnement de chaque sous- camp soient couverts, en gros, par les inscriptions des enfants participant à ce sous-camp. Le prix du camp finance non seulement tous les frais du camp (y compris la « redevance camps » prélevé par l’organisateur pour le fonctionnement de la structure nationale, qui est de 1,50 € par enfant et par nuit) mais aussi une partie du déroulement des activités des groupes. Le prix du séjour est variable selon les enfants, en fonction notamment des réductions accordées aux familles.

**Sous-camp louveteaux 1** : le tarif moyen est d’environ 250 €. Avec 30 enfants, le budget prévisionnel du sous-camp est le suivant :

###### Ressources :

|  |  |
| --- | --- |
| 250 € x 30 enfants :.......................................... | **7 500 €** |
| **Dépenses :** |  |
| nourriture enfants et personnel :.................. | 3 500 € |
| déplacements (matériel et personnel) :............. | 1 000 € |
| redevances camps (organisateur) :.................. | 630 € |
| renouvellement et entretien du matériel :.......... | 700 € |
| visites, prix d'entrée.......................................... | 300 € |
| matériel pédagogique :..................................... | 500 € |
| fourniture de bureau :........................................ | 100 € |
| frais divers et/ou imprévus :.............................. | 270 € |
| excédent pour activités du groupe local :.......... | 500 € |
| total :................................................... | **7 500 €** |

**Sous-camp louveteaux 2** : le tarif moyen est d’environ 220 €. Avec 25 enfants, le budget prévisionnel du sous-camp est le suivant :

###### Ressources :

|  |  |
| --- | --- |
| 220 € x 25 enfants :.......................................... | **5 500 €** |
| **Dépenses :** |  |
| nourriture enfants et personnel :.................. | 2 700 € |
| déplacements (matériel et personnel) :............. | 900 € |
| redevances camps (organisateur) :.................. | 410 € |
| renouvellement et entretien du matériel :.......... | 350 € |
| visites, prix d'entrée.......................................... | 200 € |
| matériel pédagogique :..................................... | 300 € |
| frais divers et/ou imprévus :.............................. | 240 € |
| excédent pour activités du groupe local :.......... | 400 € |
| total :................................................... | **5 500 €** |

* Matériel collectif : (ce matériel est fourni surtout par le Groupe Explorateurs pour un des sous-camps des enfants, et par les groupes de Lyon et de Marseille pour l'autre) **:**

outillage collectif

matériel d’intendance, cuisine, infirmerie matériel pour l’équipe pédagogique

matériel général d’installation de camp (adduction d'eau, sanitaires, bâches, extincteurs...) tentes pour les enfants

tente de rencontre

Le matériel pour l’installation collective du sous-camp 1 est géré par le responsable de matériel du groupe Explorateurs. Le matériel pour l'installation collective du sous-camp « inter-groupe » est géré par le responsable du sous-camp 2 (Marseille, Lyon, Décines). Il est de la responsabilité de chaque membre de l’équipe (pédagogique ou technique) de prendre contact avec son responsable matériel pour tout besoin particulier.

### Règles de vie au camp

Les règles les plus fondamentales dans un camp de scoutisme proviennent du scoutisme lui-même. Pour les enfants, il s'agit de la loi du louveteau :

###### Un louveteau écoute les Vieux Loups.

1. **Un louveteau ne s'écoute jamais.**

Cette loi est complétée par les maximes du louvetisme : **Un louveteau pense d'abord aux autres.**

###### Un louveteau ouvre les yeux et les oreilles.

**Un louveteau est toujours propre. Un louveteau est toujours gai.**

###### Un louveteau dit toujours vrai.

A cela viennent s'ajouter les deux « Maître Mots » :

###### La force du clan, c'est le loup ; la force du loup, c'est le clan. Nous sommes du même sang toi et moi.

Et le tout est géré dans tous les domaines par la devise des louveteaux : **De notre mieux !**

Il est demandé à tout participant des sous-camps de louveteaux, enfants comme encadrement, de faire de son mieux pour vivre ces valeurs.

Quelques principes supplémentaires sont imposés par la direction, soit en conformité à la législation française, soit par respect de la pédagogie de scoutisme :

* + Ce camp se vit dans la nature. Sauf cas particulier autorisé explicitement par le chef du sous-camp, les smartphones, jeux électroniques, baladeurs, postes radios et d'autres divertissements de ce genre ne doivent pas être utilisés.
  + L'usage des drogues illicites et de l'alcool est interdit dans le camp pendant toute la durée du séjour, y compris pour les chefs.
  + L'usage du tabac et des cigarettes électroniques pendant le camp n'est pas autorisé, y compris pour les chefs.

D'autres aspects de la règle de vie précise dans chaque sous-camp des enfants sont fixés en collaboration avec les participants au début du séjour, en vue d'avoir une règle dont ils sont adhérents et qui correspond à leur cadre de vie. Il s’agit essentiellement de règles régissant la vie en collectivité : respect des horaires, du sommeil de l’autre...

**La place du choix et d'expression**

A plusieurs reprises les enfants disposent d’un temps où ils sont à l’initiative des activités. Des animateurs restent disponibles pendant ces temps pour les aider à la mise en place de ces activités. Certaines activités sont également organisées par des enfants participants au séjour. Il y a notamment les « Initiatives » qui sont des projets qui se vivent en petit groupes et qui se réalisent sur un temps défini. Chacun des groupes réalise son projet en toute liberté (réflexion, matériel, réalisation, retransmission à la meute, bilan). L’animateur aide et assure le bon déroulement.

La présence aux différentes activités est théoriquement obligatoire. Il est cependant possible à un enfant d’exprimer son désaccord.

##### Moyens d’expression des enfants

Les sizeniers (l'enfant le plus expérimenté dans chaque équipe de 5 à 7) participent régulièrement à une réunion avec au moins un animateur, appelé « conseil d’Akéla ». Au sein de ce conseil, les enfants peuvent s’exprimer sur les relations dans leur sizaine ou dans l'ensemble de son sous-camp, discuter de certaines activités et de l'ensemble de la vie quotidienne du séjour. Les enfants ne sont pas appelés à prendre des décisions concernant le séjour qui dépasseraient leurs capacités et leur expérience, mais au moins leur avis sur la manière de vivre le séjour est ainsi sollicité régulièrement.

Enfin, notre pédagogie prévoit une réunion qui regroupe l’ensemble des enfants et animateurs pour que ceux-ci donnent leur avis sur un sujet précis.

La grille des animations

Pour chaque sous-camp d'enfants, le séjour comporte plusieurs temps forts :

* + Les installations, au début du séjour. C'est une période de trois jours pendant lesquels les enfants participent à l'installation de certains lieux de vie. Formateur sur le plan du développement du sens pratique, cette période les permet également de trouver leur place dans « leur » camp et non simplement le camp que les animateurs leur ont préparé.
  + L'inauguration, à la fin des installations. Par une belle cérémonie, le camp est déclaré officiellement opérationnel, ce qui permet aux enfants de vivre un sens d'accomplissement, puisqu'ils y ont participé.
  + Découverte des particularités de la région où se déroule le camp : lieux remarquables, témoignages historiques, richesses de la faune et de la flore. Cette activité peut prendre jusqu'à trois après-midi.
  + Les initiatives. Avec l'aide des animateurs, les enfants réaliseront des projets originaux en petits groupes. Environ deux journées du séjour peuvent être mises à part pour les initiatives.
  + Le grand jeu. Ce jeu remplira un après-midi complet. Il sera organisé par les enfants les plus expérimentés et les animateurs.
  + La dernière veillée. Un grand moment de fête, avec repas digne de l'occasion, participation à la soirée organisée dans le sous-camp des adolescents, et la dernière nuit à la belle étoile (si la météo le permet).

L'organisation précise de la grille se fait par l'équipe d'animation, en grande partie avant le début du séjour. Chaque sous-camp fixe sa grille en fonction de ses particularités (nombre d'enfants et durée du séjour notamment), et l'adaptera en cours de séjour s'il le faut en tenant compte de la météo et des besoins et désirs des enfants. Les points sus-nommés sont habituels dans un séjour de ce type mais il est possible, si la situation précise sur le terrain le justifie, que l'un ou l'autre soit modifié sérieusement. Toutefois, tout écart majeur de ces grandes lignes doit être approuvé par le directeur de l'ensemble du séjour.

Il appartient aux animateurs et coordinateurs de chaque sous-camp de déterminer quels aspects de leur fonctionnement se feront conjointement avec l'autre sous-camp d'enfants et quels aspects se feront séparément. Il leur appartient également de coordonner avec la direction de l'ensemble de la structure pour d'éventuelles activités en coopération avec le sous-camp des adolescents (les « éclaireurs »).

### Journée type

Chaque sous-camp (chacun des sous-camps des enfants et celui des adolescents) vit sa journée indépendamment de l'autre, sauf activité coordonnée entre sous-camps, ce qui permet un rythme de vie adapté à chaque âge et type de séjour.

La journée commence par un temps de petits « jeux sportifs » appelé dérouillage pour se réveiller.

Après le petit déjeuner, les enfants font leur toilette, rangent leur tente… Les tentes sont ensuite visitées par les animateurs (la « visite d’Akéla » dans le folklore du louvetisme) pour vérifier que tout va bien.

La matinée se poursuit par un moment spirituel et un temps libre ou les enfants organisent eux-mêmes leurs activités.

Vient ensuite le temps du repas. Il est suivit d’un temps calme où les enfants peuvent lire, faire leur courrier, dormir…

Après le grand jeu ou autre activité de l’après-midi, les enfants vont à tour de rôle aux douches.

La journée se termine par une veillée. La veillée est le moment privilégié de la journée. C'est un temps de chants, de détente et d'approfondissement de la relation avec les autres.

Le coucher se fait autour de 21h30.

Les horaires précises de cette journée type peuvent être modifiées ponctuellement ou de manière permanente au cours du séjour, en fonction des besoins constatés ou exprimés.

### Hygiène et sécurité

Le scoutisme, avec son goût d'aventure, ne doit jamais être une excuse pour prendre des risques inutiles ou pour vivre dans des conditions d’hygiène insuffisantes. Au contraire, les valeurs du scoutisme nous apprennent à être responsables, à penser aux autres et à vivre dans la propreté. Dans cette optique, en plus d'un respect général aux principes d'hygiène et de sécurité dans les installations des camps et dans l'organisation des activités par les équipes d'animation, le directeur demande à l'encadrement de chaque sous-camps des enfants de veiller particulièrement au respect des principes suivants :

* + **Préparation des repas (hygiène) :**
    - Les lieux de stockage d'aliments et de préparation des repas ne sont pas des lieux publics.
    - La réglementation concernant les aliments et les repas en ACM de ce type doit être respectée.

##### Installations sanitaires chez les enfants (hygiène) :

* + - Les chefs doivent installer des toilettes et douches avant le camp qui
      * Sont très faciles d'utilisation pour les enfants.
      * Sont très proches, dans leur conception, des installations dont les enfants ont l'habitude à la maison.
      * Sont facilement nettoyés de manière correcte.
      * Sont prêts à l'utilisation avant l'arrivée des premiers enfants.
    - Les sanitaires doivent être nettoyés et désinfectés au moins une fois par jour, et toutes les fois que cela s'avère utile.

##### Utilisation des outils dans les constructions et autres activités (sécurité) :

* + - Aucun enfant ne doit utiliser un outil coupant sans supervision.
    - Les animateurs sont incités à donner aux enfants une formation à l'utilisation de ces outils qui leur sera utile même après le camp.

##### Précautions contre les incendies (sécurité) :

* + - L'ensemble de l'équipe doit prendre connaissance des consignes en cas d'alerte incendie.
    - La présence d'un seau d’eau, d'un seau de sable ***et*** d'un extincteur est obligatoire, à proximité de chaque feu de bois dans le sous-camp.

##### Déplacements en semi-autonomie hors du camp (sécurité) :

* + - Aucun déplacement en semi-autonomie, même de courte durée, n'est envisageable dans un sous-camp des enfants.



### Organisation de l’équipe

L’équipe d’encadrement de chaque sous-camp étant relativement restreinte (cinq à huit personnes), l'organisation interne n'est pas spécialement compliquée. Toutefois, il est utile de savoir la place de chacun dans l'organisation générale de l'ACM.

**Le directeur-adjoint responsable du sous-camp (« Akela ») :**

L'ensemble de chaque sous-camp des enfants (« louveteaux ») est sous sa responsabilité, y compris l'intendance pour le sous-camp et l'assistant sanitaire du sous-camp (qui fait partie de son équipe tout en ayant d'autres responsabilités). Il répond au directeur de l'ACM et aux directeurs adjoints responsables de l'ensemble du séjour mais, en dehors de leurs interventions, coordonne entièrement son sous-camp. Il veille à ce que les intentions éducatives de l'organisateur et les directives pédagogiques du directeur soient appliqués dans un cadre qui permet une sécurité suffisante pour tous les participants. Le directeur de l'ACM reste le responsable légal de l'ensemble du séjour mais, sous son autorité, l'adjoint pour chaque sous-camp des enfants gère son programme, son équipe et ses activités.

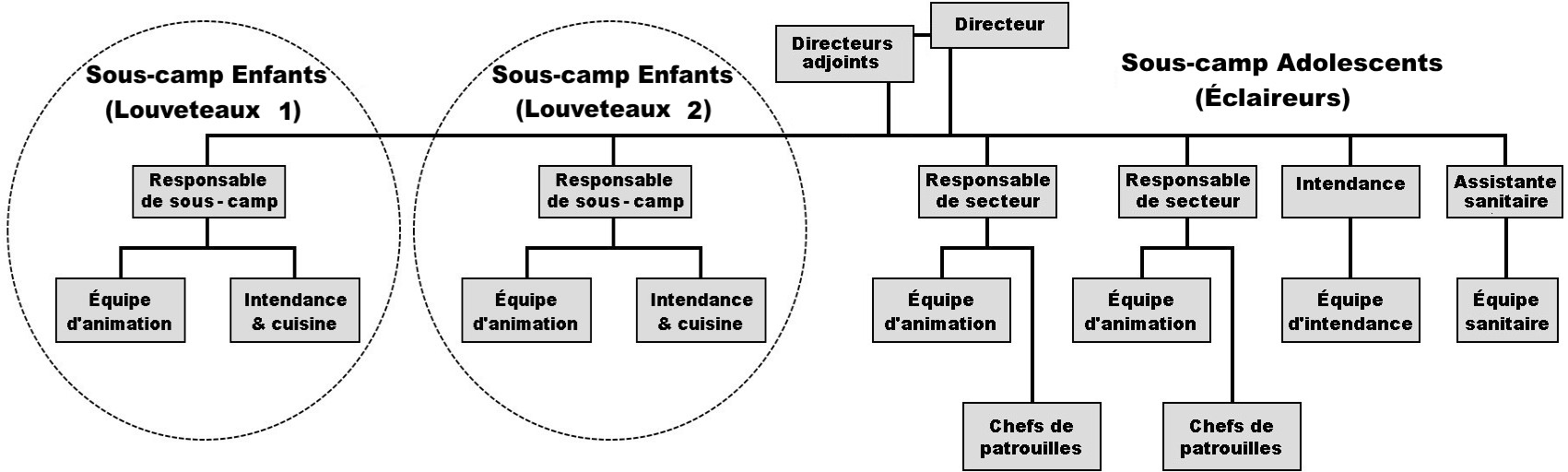
##### Les animateurs :

Tous les animateurs affectés à un sous-camp de louveteaux répondent directement au responsable du sous- camp qui coordonne leurs interventions. Sous la direction du responsable du sous-camp, ils se partagent les responsabilités envers les enfants et l'animation de toutes les activités du programme pour le sous-camp.

##### L'équipe technique :

Les personnes qui travaillent à la cuisine ou qui s'occupent de toute autre aspect pratique du sous-camp le font également sous la direction du responsable du sous-camp. Ces personnes ne participent pas normalement à l'animation des activités mais, à l'invitation du responsable du sous-camp, elles peuvent le faire occasionnellement.

L'organigramme suivant indique la place des sous-camps des enfants dans l'ensemble de l'ACM :



### Évaluation des objectifs

Pour l'évaluation des objectifs des sous-camps louveteaux, on se posera les questions ci-dessous lors des différents bilans de l’équipe pédagogique, pendant et après le séjour :

1. **BUT : ENCOURAGER LES ENFANTS A L'APPRENTISSAGE DE LA RESPONSABILITÉ.**
   * Que chaque enfant ait appris avant la fin du séjour à ranger correctement ses propres affaires personnelles et, en groupe, à ranger la tente.
     + *Est-ce que l’enfant a fait des progrès dans le rangement de ses affaires ? (Utiliser la visite journalière des tentes pour évaluer les progrès.)*
     + *Est-ce que l’enfant a su préparer ses affaires lors des sorties ?*
     + *A-t-il pu refaire son sac lors du rangement en fin de camp ?*
   * Que chaque enfant soit autonome pour sa toilette (se laver correctement, se brosser les dents, s'occuper de son hygiène personnelle).
     + *Est-ce qu’il est propre à la sortie de la douche ?*
     + *Est-ce qu’il change régulièrement de vêtements ?*
   * Que chaque enfant ait eu la possibilité, seul ou en groupe, d'organiser une activité pour les autres enfants (jeu, sketch, chant...).
     + *Est-ce que les enfants qui le souhaitaient ont pu organiser une activité ?*
     + *Est-ce que les animateurs étaient disponibles pour aider les enfants dans leur préparation ?*
     + *Est-ce que les animateurs ont motivé/rassuré les enfants qui hésitaient à prendre la responsabilité d’une activité ?*

##### BUT : DONNER AUX ENFANTS LA POSSIBILITE DE MAITRISER DES COMPETENCES ET DES TECHNIQUES.

* + Que chaque enfant puisse profiter des activités proposées pour apprendre des techniques scoutes adaptées à leur âge (construction, communication par le sémaphore, montage de tente, lecture de carte...) et les utiliser.
    - *A-t-il pu progresser dans les étapes (« étoiles ») et brevets (« gibier ») définis pour le louvetisme ?*
    - *A-t-il pu réaliser quelque chose de concret dans les travaux manuels ?*
    - *A-t-il su mettre en œuvre les techniques connues dans les activités les nécessitant ?*
  + Que les enfants les plus expérimentés aient l'occasion de transmettre une compétence en l'apprenant aux enfants avec moins d'expérience.
    - *Est-ce que l’enfant est attentif aux autres lors des apprentissages des techniques qu’il connaît déjà ?*
    - *Est-ce que les membres de sa sizaine ont progressé ?*

##### BUT : PERMETTRE AUX ENFANTS DE PASSER DES VACANCES AGREABLES ET ENRICHISSANTES.

* + Que les enfants puissent vivre l'amitié, ainsi que des jeux, des ballades et d'autres activités ludiques, en complément des activités de la vie quotidienne (rangement, toilette...) qui sont formatrices mais moins agréables.
    - *Est-ce que les enfants se sont amusés au cours du séjour ?*
    - *Est-ce que les enfants souhaitent à nouveau participer à nos activités ?*
    - *Est-ce que les enfants ont eu du plaisir à vivre les relations avec les animateurs et les uns avec les autres ?*
  + Que les enfants vivent la plus grande partie de leur temps dans la nature plutôt que dans des bâtiments, ce qui donne un goût d'aventure à l'ensemble.
    - *Est-ce que les enfants ont apprécié le cadre naturel ?*
    - *Est-ce que les animateurs ont su leur faire découvrir les éléments de la nature (arbres, fleurs, animaux...) ?*
  + Que les enfants puissent vivre régulièrement pendant le séjour le folklore propre au louvetisme, la « fiction jungle » qui stimule l'imagination et, en même temps, fait plaisir à ceux qui s'en sont habitués.
    - *Est-ce que la fiction jungle a été mise en avant dans toutes les occasions possibles ?*
    - *Est-ce que les histoires de la jungle ont été présentées aux enfants ?*
    - *Est-ce que les enfants semblent trouver leur place dans cette fiction ?*

### Évaluation des moyens

Pour l'évaluation des moyens (humains, matériels et financiers) disponibles pour chaque sous-camp louveteaux, se poser les questions ci-dessous lors des différents bilans de l’équipe pédagogique, pendant et après le séjour :

* *Quels moyens aurait-il fallu mettre en œuvre pour remplir les objectifs qui ne l’ont pas été ?*
* *Est-ce que du matériel nous a manqué au cours du séjour ?*
* *Le personnel présent était-il suffisant et utilisé de manière optimale pour pouvoir atteindre les objectifs recherchés ?*
* *Est-ce que des qualifications nous ont manquées ?*
* *Est-ce que le séjour s’est déroulé dans des conditions de confort satisfaisantes ?*



# Principes du sous-camp éclaireurs



### **Les buts pédagogiques du séjou**r

### Le directeur du séjour, des membres de l’équipe d’encadrement et les jeunes les plus expérimentés ont élaboré le projet suivant pour les éclais pour ce séjour :

### **BUT 1 : SENSIBLISER LES JEUNES, AUSSI BIEN SUR LE FAIT DE BIEN CHOISIR SES EXEMPLES QUE LE FAIT D’EN ETRE UN SOI-MEME, POUR LES AUTRES.**

### Pourquoi ce but : tout le monde, sans exception, se laisse influencer par d'autres et, à son tour, exerce une influence autour de lui. Le plus souvent, ceci se fait plus ou moins inconsciemment. Sensibiliser les jeunes à choisir leurs valeurs, les exemples qu’ils pourront suivre ainsi que celui qu’ils donneront, permet de les encourager à se positionner, à s’affirmer et à être responsable dans la société de demain.

### Objectifs pour atteindre ce but :

### ⦁ Que chaque jeune participe à des animations (jeux, veillées...) sur le thème, développant à la fois l'utilité de ne pas suivre aveuglément l'exemple des autres et l'utilité de réfléchir sur l'exemple que chacun est pour ceux qui le regardent.

### ⦁ Que chaque jeune prenne des responsabilités dans son équipe de vie, ce qui lui donnera l'occasion de montrer un bon exemple aux autres et de progresser dans différents domaines.

### **BUT 2 : ENCOURAGER ET ACCOMPAGNER LES JEUNES À PRENDRE DES RESPONSABILITÉS RÉELLES DANS UN CADRE ADAPTÉ.**

### Pourquoi ce but : l'exercice de la responsabilité est un moyen qui contribue de manière forte à faire grandir le jeune. L'accompagnement se fera dans un cadre sécurisant, sur le plan affectif, moral et physique pour l'ensemble des jeunes. La formation, à tous les niveaux, constitue un moteur pour cela. Le principe d'éducation du « jeune par le jeune », propre au scoutisme, fait partie de cette prise de responsabilité.

### Objectifs pour atteindre ce but :

### ⦁ Que chaque jeune ait l'occasion, dans les équipes de vie, de participer à la préparation d'éléments qui, habituellement, leur sont fournis par d'autres : repas, certains jeux ou veillées, concours ou projets spécifiques au camp...

### ⦁ Que les jeunes les plus expérimentés dans ces mêmes équipes encouragent, aident et forment les moins expérimentés.

### ⦁ Que les jeunes appliquent les mesures sanitaires liées au contexte Covid-19 comme expression de la responsabilité de chacun envers l’autre, et s’encouragent mutuellement dans le respect de ces règles, en suivant le principe : « se protéger, et protéger les autres ».

### **BUT 3 : PERMETTRE AUX JEUNES DE PASSER DEUX SEMAINES DE VACANCES IMPREGNEES DES VALEURS DU SCOUTISME TOUT EN FAVORISANT LE BIEN-ETRE DES JEUNES.**

### Pourquoi ce but : par l'amitié, par des activités intéressantes, par l'aventure dans la nature qu'est un camp de scoutisme, les jeunes pourront garder le souvenir d'avoir vécu quelque chose qui leur a vraiment fait plaisir, et qui leur a fait grandir.

### Objectifs pour atteindre ce but :

### ⦁ Que les jeunes puissent vivre des jeux, des concours et d'autres activités ludiques, en complément des activités de la vie quotidienne (rangement, vaisselle...) qui sont moins agréables.

### ⦁ Que les jeunes vivent la plus grande partie de leur temps dans la nature plutôt que dans des bâtiments.

### ⦁ Que les jeunes puissent vivre régulièrement dans le séjour le folklore propre au scoutisme, notamment l'indianisme qui stimule l'imaginaire.

### Moyens pédagogiques

Les moyens pédagogiques les plus importants de l’accueil sont ceux du scoutisme lui-même ; voir, à ce sujet, l’extrait du projet éducatif des EEF à la page 4. Les EEF étant d'orientation protestante évangélique, la réflexion autour des valeurs de l'évangile font aussi partie de la pédagogie. Les points suivants clarifient ou complètent ces moyens pédagogiques de base :

* **Une règle de vie claire et positive**. La « loi de l’éclaireur » exprime clairement les valeurs du scoutisme et encouragent chacun à vivre des valeurs de civisme telles l’honnêteté, l’entraide, la solidarité, et ainsi de suite. Ces principes sont connus et chaque participant au camp, parmi les jeunes comme parmi les adultes, est activement encouragé à les vivre.
* **L'engagement personnel**. Chaque jeune a l'occasion de s'engager publiquement vis à vis des valeurs du scoutisme. Le plus grande partie, d'ailleurs, l'auront déjà fait avant de venir dans le séjour. Toutefois, personne n'est obligé de prendre cet engagement car des valeurs personnelles ne peuvent pas être imposées de l'extérieur. Par cet engagement, qui s'appelle la

« promesse », chacun qui le désire s'engage à faire de son mieux pour vivre ces valeurs en tout temps et en tous lieux, y compris en dehors des activités scoutes.

* **La semi-autonomie.** La semi-autonomie est un principe pédagogique fondamental pour les adolescents. Plutôt que de parler d’autonomie proprement dite, le terme semi-autonomie décrit plus précisément la pédagogie en question, puisque les jeunes ne sont jamais laissés entièrement à eux-mêmes. Les responsables adultes savent où ils sont et comment les joindre (itinéraires des déplacements bien vérifiés avec les responsables adultes avant le départ, visites pendant les trajets et/ou sur les lieux, communication aux sifflets en morse à l’intérieur du camp, téléphones portables utilisés pour un contact rapide pour des déplacement en dehors du camp...).

Les jeunes vivent en semi-autonomie même à l’intérieur du camp pendant certaines activités (dont la préparation de certains repas). Ils partent aussi à l’extérieur du camp en semi-autonomie par moments, et notamment pour l’« exploration », un temps de visite dans la région. En plus des contacts réguliers avec les responsables adultes, ils sont constamment sous la responsabilité d’un jeune (leur « chef de patrouille ») qui, tout en étant mineur, a suivi une formation pour le préparer à ce rôle. Si une patrouille n’a pas de chef de patrouille suffisamment formé par l’école de formation au scoutisme, elle doit vivre sous la direction d’un animateur adulte car, sans cette formation, la semi-autonomie peut présenter des risques que les jeunes ne seraient pas en mesure d’assumer. Le directeur peut aussi demander la présence d’un animateur adulte s’il estime que la maîtrise du scoutisme d’un chef de patrouille n’est pas suffisante, quel que soit le niveau de formation du jeune et ce, même à l’encontre de l’opinion du chef de troupe. Ceci enlève un élément pédagogique important au scoutisme, mais est préférable à la prise de risques inconsidérés.

Les parents sont informés de ce principe et du type d’activités dont il est question (déplacements sans la présence physique continuelle d’un responsable adulte, préparation de certains repas, construction des installations dans le lieu de vie...) et autorisent explicitement la participation de leur enfant dans ces activités.

* **Participation active de chacun, avec retours réguliers**. Les jeunes sont encouragés à s’impliquer pleinement dans le programme, non seulement dans le déroulement des activités mais aussi dans l'élaboration du programme. Les jeunes les plus expérimentés se retrouvent pratiquement tous les jours avec les membres les plus expérimentés de l’équipe d’encadrement, afin d’assurer une communication claire dans les deux sens. Cela permet à la fois d’organiser des activités impliquant un maximum de personnes et de répondre aux souhaits et besoins des jeunes.
* **L’émulation bien cadrée**. Le scoutisme utilise beaucoup le jeu et les concours pour motiver les jeunes et, en même temps, permettre une évaluation régulière de la progression des uns et des autres. Toutefois, les jeunes comme les encadrants sont sensibilisés aux risques de l’émulation. Il n’est pas utile qu’un jeune soit encouragé à voir sa valeur personnelle essentiellement dans sa capacité à « marquer des points » dans un jeu.
* **Un folklore propre au scoutisme**. Les traditions du scoutisme forment un cadre familier pour ceux qui aiment ce milieu. Ce cadre sera donc largement présent dans ce séjour. Il fait partie du « jeu », mais aussi de l’identité de l’éclaireur et, donc, de la pédagogie du scoutisme (puisque les éléments de ce folklore sont étudiés pour encourager l’éclaireur à vivre les valeurs du scoutisme).
* **Des moments de réflexion spirituelle**. Les Éclaireurs Évangéliques de France sont d'orientation protestante évangélique, comme le nom l'indique. Une majorité des familles représentées parmi les participants au séjour partage cette orientation et désire que les valeurs spirituelles de l'évangile fassent partie du cadre dans lequel les enfants vivent leur scoutisme. En même temps, les EEF accueillent aussi des enfants ne partageant pas cette orientation et se veulent pleinement respectueux de leurs choix également. Partant du principe qu'un choix informé est toujours préférable à un choix fait dans l'ignorance, le séjour comportera des moments de chants, de prière et de réflexion sur l'évangile. Ces moments de réflexion spirituelle se veulent attrayants et intéressants, avec chants et autres animations, et chaque enfant est encouragé à y assister. Toutefois, si un enfant ne veut pas y assister, il n'y sera pas contraint ; une activité alternative sera proposée, sous la responsabilité d'un animateur désigné. Pour plus de détails sur la manière dont les valeurs spirituelles sont présentées dans les EEF, voir la page 40, « La place des valeurs spirituelles ».

### Moyens humains

En plus de la direction générale de l'ACM, le sous-camp des adolescents nécessite la présence des personnes suivantes afin de fonctionner. Il n’est pas interdit de compléter ces personnes avec d’autres qui participent à l’encadrement. En vue de simplifier les formulations, chaque poste est décrit en termes masculins mais tous les postes peuvent être tenus aussi bien par une femme que par un homme.

Équipe de direction (sous la responsabilité directe du directeur de l'ACM) :

* **Deux responsables de secteurs**. Vue la taille du sous-camp des adolescents, il est organisé en deux secteurs qui fonctionnent en semi-autonomie l'un de l'autre. Les responsables de secteurs gèrent l'ensemble des activités pédagogiques du secteur en concertation avec la direction de l'ACM, l'intendance du sous-camp des éclaireurs, l'infirmerie générale et l'autre secteur. Ces responsables de secteurs peuvent être des membres de l'équipe de direction de l'ACM mais, s'ils le sont, leur rôle de responsable de secteur ne les dispense en rien des responsabilités de la direction de l'ACM.
* **Un intendant principal** Le sous-camp des adolescents gère sa propre intendance et a donc besoin de sa propre équipe d'intendance avec une personne bien précise qui en est la responsable. Vu la taille du sous-camp des adolescents, cette personne doit être capable de garder en vue tous les aspects de l'intendance, en déléguant un maximum de responsabilités (et non seulement des tâches) à d’autres.
* **Un assistant sanitaire**. Dans le sous-camp des adolescents, ce rôle nécessite une personne qui s'en occupe à pleine temps. Cette personne gère tout ce qui relève de cette fonction (gestion des papiers, soins courants, formation, vérification de l’hygiène dans différents secteurs du sous-camp..). Il peut se faire aider dans ces différents rôles par toute personne compétente et disponible mais reste responsable devant le directeur de l’ensemble du secteur. Si les sous-camps des enfants ne disposent pas de personnes suffisamment qualifiées pour gérer une infirmerie autonome, l'assistant sanitaire principal doit mettre en place une structure qui servira également pour les enfants.

**Équipe d’animation (sous la responsabilité des responsables des secteurs) :**

La plupart des membres de l’équipe d’animation sont attachés de manière générale à un des secteurs, sans que cela les empêchent d'avoir des rôles qui concernent l'ensemble du sous-camp. Ils peuvent aussi, selon les capacités et les disponibilités, en accord avec leur propre responsables, participer également aux tâches de l'équipe technique, mais leur rôle principal reste l'encadrement pédagogique du sous-camp.

* **Au moins 6 animateurs diplômés (BAFA ou BAFD)**. Ce nombre peut inclure les directeurs-adjoints s'ils sont actif dans le sous-camp des adolescents. La présence d'animateurs diplômés impliqués directement dans le sous-camp est essentiel afin de garantir la qualité de l'accueil. Il ne suffit pas que l'ensemble de l'ACM dispose du nombre réglementaire d'animateurs si la plupart se trouvent dans le sous-camp des enfants.
* **Au moins 12 animateurs en tout**. Ce nombre peut inclure des stagiaires et même quelques animateurs non diplômés, du moment que les minimas d'encadrement demandés par la réglementation sont respectés. Il est préférable d’avoir des stagiaires dans le nombre, en vue du renouvellement de l’équipe. Le directeur et les directeurs-adjoints suivent les stagiaires BAFA.
* **Une quinzaine (ou plus, selon le nombre de patrouilles) de jeunes « chefs de patrouille » formés**. Dans le sous-camp des adolescents, le rôle de chef de patrouille est primordiale pour le bon fonctionnement de la pédagogie. Ces chefs de patrouilles doivent être bien avancés dans leur formation selon les normes prévues par l’école de formation. Il n’est pas exigé que tous soit certifiés mais les formateurs de l’école présents dans l’ACM peuvent compléter cette certification dans la mesure du possible pendant le séjour. Aucune patrouille ne peut fonctionner en semi-autonomie sans un chef de patrouille formé à ce rôle par l’école de formation.

##### Équipe technique (sous la responsabilité de l'intendant principal) :

* **Au moins 3 personnes**. Ces personnes n’ont pas besoin de diplôme (Jeunesse & Sport) ou de certification (école de formation au scoutisme). La répartition des rôles se fait sous la responsabilité de l’intendant.



### Moyens matériels

* Budget : le budget du sous-camp éclaireurs n'est pas géré de manière totalement indépendante de l'ensemble de l'ACM. Néanmoins, l'équipe de direction s'attend à ce que les frais de fonctionnement du sous-camp soient couverts, en gros, par les inscriptions des participants de ce sous-camp. Le prix du camp finance non seulement tous les frais du camp (y compris la « redevance camps » prélevé par l’organisateur pour le fonctionnement de la structure nationale, qui est de 1,50 € par jeune et par nuit) mais aussi une partie du déroulement des activités des groupes. Le prix du séjour est variable selon les jeunes, en fonction notamment des réductions accordées aux familles. La moyenne est d’environ 380 €. Les bénévoles, aussi, contribuent 30 € par semaine (60 € pour ceux qui font l'ensemble du séjour) pour couvrir les frais de leur repas. Avec 95 jeunes (en tenant compte que certains inscrits ne font pas la totalité du camp) et 30 bénévoles, le budget prévisionnel du sous-camp est le suivant :

###### Ressources :

275 € x 95 jeunes 26 125 €

60 € x 30 bénévoles 1 800 €

total **27 925 €**

**Dépenses :**

nourriture adolescents et personnel 9 500 €

déplacements (matériel et personnel) 4 500 €

stockage annuel du matériel 600 €

redevances camps (organisateur) 3 050 €

renouvellement et entretien du matériel 2 600 €

matériel pédagogique 1 500 €

aide à la formation 1 000 €

fourniture de bureau 500 €

frais divers et/ou imprévus 1 000 €

excédent pour activités des groupes 3 675 €

total **27 925€**

* **Matériel collectif** (ce matériel est fourni par les groupes participant aux camp, notamment le Groupe Évasion et le Groupe Explorateurs) **:**

outillage collectif

matériel d’intendance, cuisine, infirmerie fourgon de transport

matériel pour l’équipe pédagogique

matériel général d’installation de camp (bâches, extincteurs, panneaux, boîte aux lettres )

* **Matériel des patrouilles** (sauf exception, ce matériel est fourni par les groupes dont dépendent les patrouilles) **:**

outils

matériel de cuisine

Le matériel précis d’une patrouille est à déterminer par la patrouille et les responsables du groupe local, du moment qu’il permet à la patrouille de s’installer et de vivre le camp dans des conditions correctes de sécurité, d’hygiène et de confort.

Tout le matériel pour l’installation collective est géré par les responsables de matériel des groupes Évasion et Explorateurs. Il est de la responsabilité de chaque membre de l’équipe (pédagogique ou technique) de prendre contact avec les responsables matériel pour tout besoin particulier. (Les responsables matériel s’occupent de tout matériel courant du camp.)

### Règles de vie au camp

La règle de vie au camp au camp concerne le comportement les uns envers les autres. Les règles les plus fondamentales dans un camp de scoutisme proviennent du scoutisme lui-même. Pour les adolescents, il s'agit de la « loi de l'éclaireur » :

1. **Un éclaireur n'a qu'une parole.**
2. **Un éclaireur est loyal.**
3. **Un éclaireur se rend utile.**
4. **Un éclaireur est l'ami de tout le monde et le frère de tous les autres éclaireurs.**
5. **Un éclaireur est courtois.**
6. **Un éclaireur aime et respecte la nature.**
7. **Un éclaireur est discipliné.**
8. **Un éclaireur est toujours de bonne humeur.**
9. **Un éclaireur est courageux, débrouillard, décidé.**
10. **Un éclaireur est tenace.**
11. **Un éclaireur est travailleur, prévoyant, économe.**
12. **Un éclaireur est propre dans son corps, dans ses pensées, ses paroles et ses actes.**

Il est demandé à tout participant au sous-camp, aux jeunes comme à l'équipe d'encadrement, de faire de son mieux pour vivre cette loi. Il y a aussi quelques principes pratiques à observer dans le cadre de la vie en collectivité, décidés ensembles par les responsables et les jeunes les plus expérimentés :

✔ **Téléphones portables et autres appareils électroniques :** ce camp se vit dans la nature et non dans le monde virtuel. Sauf cas particulier autorisé explicitement par la direction, les jeux électroniques, baladeurs, postes radios et d'autres divertissements de ce genre ne doivent pas être utilisés (tels que enceintes, chargeurs solaires…) et ne devraient pas être amenés en camp. Les ordinateurs de la maîtrise sont autorisés pour le travail uniquement. **Les téléphones portables seront remis à un membre de la maîtrise chargé de les garder pour la durée du camp.** Si un jeune a besoin de contacter sa famille, en revanche, cela pourra être autorisé par son chef de troupe. Ceux de la maîtrise qui choisissent de garder leurs téléphones ne doivent pas les utiliser devant les jeunes, sauf pour des questions de sécurité ou du fonctionnement du camp. Les appareils photos autres que les téléphones, en revanche, sont autorisés et même encouragés, dans le but de garder des bons souvenirs du camp.

✔ **Jeux à gage ou jeux humiliants :** les jeux qui impliquent le fait d'humilier ou faire subir quelque chose de désagréable à quelqu'un (les jeux à gage, faire « chercher la wallaschleu », amuser l'assistance avec le désarroi de quelqu'un qui ne savait pas ce qui l'attendait...) sont contraires à la pédagogie du scoutisme à plusieurs égards. Cela est vrai même si c'est fait avec le plein consentement des participants. Nous comptons sur vous de choisir plutôt des loisirs qui se vivent dans la loyauté, le bien-être physique et psychologique, et le plein respect de tous les participants. Cette interdiction s'applique aux chefs aussi.

✔ **Tabac, alcool et drogues :** l'usage des drogues illicites et de l'alcool est interdit dans le camp pendant toute la durée du séjour, y compris pour la maîtrise, les bénévoles et les visiteurs. L'usage du tabac et des cigarettes électroniques pendant le camp n'est pas autorisé. Un jeune qui en est vraiment dépendant doit se faire connaître à son chef de troupe qui pourra l’autoriser selon le cas à fumer ponctuellement dans des lieux précis (jamais devant d'autres ni pendant des activités organisées). L'usage du tabac dans tout autre cadre est interdit.

✔ **Relations amoureuses :** ces relations tendent à casser l'ambiance d'un camp. Le camp n'est pas le lieu pour les vivre.

Surtout, des rendez-vous privés sans l'autorisation explicite du chef de camp ne sont pas autorisés. Dans le cadre d'un couple qui a déjà pris la décision de se marier, la direction peut accorder des moments de rendez-vous privés, mais non dans le cas d'un couple dont l'un est dans les encadrants et l'autre dans les encadrés.

✔ **Zones de clans et de patrouilles :** sauf autorisation explicite des chefs, les jeunes ne vont pas dans la zone du sexe opposé, le soir après le souper ou le matin avant le rass. Lors des bivouacs ou des couchages en plein air, les garçons et les filles dorment dans des bivouacs ou zones séparés. Et ce, aussi lors de la veillée finale !

✔ **Tenue vestimentaire :** La tenue vestimentaire doit être décente et correcte pour tout le monde, y compris les encadrants. Entre autres cela veut dire que le port des débardeurs, des mini-shorts (qui ne descendent pas au moins jusqu'à mi-cuisse) ou de tout autre vêtement qui met trop en avant le corps n'est pas autorisé. En cas de doute, ce sont les chefs de troupe ou du camp qui trancheront.

✔ **Hygiène et sécurité :** un éclaireur est propre, selon notre loi. Chacun doit faire ce qu'il peut pour maintenir des conditions correctes d'hygiène et sécurité, partout dans le camp. Cela sous-entend, entre autres, le rangement et la propreté y compris dans les affaires personnelles. Ceci concerne les chefs aussi, y compris dans leur tente personnelle.

✔ **Violence physique :** aussi bien la loi de l'éclaireur que la loi française s'opposent fermement à la violence physique. Toute violence physique est interdite dans le camp, dans quelque contexte que ce soit. Tout jeu, punition ou querelle qui comporte le fait de frapper quelqu'un ou d'utiliser une autre forme de violence est strictement interdite, même si la personne est consentante. Cette interdiction de la violence physique s'applique également à tout le personnel adulte du séjour.

### Principes pratiques dans le camp

Les principes pratiques concernent des questions de sécurité et de pédagogie. Ils découlent donc du scoutisme lui-même. Ils sont décidés en partie avec les jeunes, mais en partie imposées par la direction, qui est responsable devant les autorités de la sécurité des jeunes et devant l'organisateur du respect de la pédagogie du scoutisme. ***Tous ces principes s'appliquent aux encadrants adultes aussi bien qu'aux jeunes.***

✔ **Chaussures :** pour des raisons de sécurité, le port de sandales ou d'autres chaussures ouvertes n'est autorisé que dans le coin de patrouille (ou autour de la tente, pour les chefs) et cela, uniquement lors des activités « calmes ». Lors des constructions ou jeux, ainsi que partout ailleurs dans le camp, seules les chaussures fermées protègent suffisamment les pieds.

✔ **Sorties de camp :** il est interdit de sortir de la zone du camp sans l'autorisation des chefs de troupe, de secteur ou du camp.

✔ **Coupe des arbres :** dans le principe du respect de la nature, il est interdit de couper des arbres vivants (ou des branches vivantes), même très petits, sans autorisation explicite. Seuls les chefs désignés par la direction peuvent l'approuver. Il est interdit également de faire des entailles ou de planter des objets métalliques (couteaux, clous...) dans les arbres vivants, même dans l'écorce.

✔ **Les pétards** sont interdits dans le camp, y compris en explo, dans les jeux ou comme « bruitage ».

✔ **Chaises, tabourets et fauteuils :** Le scoutisme se vit dans la nature. Le propre du scoutisme est de construire son confort dans ce cadre avec des moyens aussi simples que possible. Des chaises, tabourets ou bancs achetés dans le commerce n'ont leur place que pour des personnes dont l'âge ou la condition physique (reconnu par la direction) les nécessite. En revanche, des chaises, tabourets ou bancs fabriqués par les utilisateurs, sur place ou dans le groupe local, sont tout à fait appropriés.

✔ **Hamacs :** les hamacs ne sont pas interdits. Toutefois, suite aux multiples accidents ainsi que des questions de pédagogie, deux principes sont à respecter :

* D'une part, si une patrouille dort dans des hamacs, c'est toute la patrouille qui le fait ; il ne peut pas y avoir un ou deux qui le font alors que les autres doivent dormir dans la tente.
* D'autre part, les hamacs doivent être très bas (maximum 50 cm du sol quand une personne est allongée dedans) et il faut vérifier qu'il n'y a pas de souches ou de cailloux en dessous.

**La place du choix**

Un des aspects du scoutisme est la participation active des jeunes dans le choix des activités, en fonction de leurs besoins et désirs. Cette concertation concerne surtout les jeunes les plus expérimentés, ceux qui ont des rôles de « moteurs » dans les équipes de vie. Des jeunes avec moins d'expérience peuvent aussi donner leurs avis s'ils le désirent, leurs idées étant tout à fait les bienvenues, mais ne sont pas obligés de le faire s'ils ne se sentent pas en mesure de le faire. Les points suivants, notamment, sont décidés en concertation avec les jeunes dans les mois qui précèdent le camp :

* + Le thème générale du séjour.
  + Le projet principal qui marque le camp.
  + La règle de vie au camp.
  + Le déroulement des concours.
  + Les grandes activités au camp.
  + Les horaires de la journée type.

Pendant le séjour, les équipes (« patrouilles » pour les garçons et « clans » pour les filles) décident en équipe d'un certain nombre de leurs activités aussi. Les animateurs les accompagnent et les conseillent dans ces décisions, sans les prendre à leur place, dans le but de responsabiliser les jeunes. Parmi les domaines dont le choix est laissé aux jeunes il y a :

* + Le lieu précis d'installation de chaque patrouille.
  + La manière de s'installer (constructions).
  + La manière de participer aux concours.
  + La gestion des temps libres.

Notons aussi, comme cela est expliqué dans les « Moyens pédagogiques » (page 23) et, surtout, dans « La place des valeurs spirituelles » (page 40), chaque participant est appelé à maintenir une attitude respectueuse envers les valeurs des autres. En même temps, chaque participant reste entièrement libre quant à son acceptation personnelle des valeurs spirituelles des Éclaireurs Évangéliques de France. L'engagement dans la foi chrétienne n'est nullement une condition pour participer pleinement à ce séjour.

Organes d'expression et de décision

L’organe principal d’expression et de décision dans le sous-camp des adolescents est le « CDC », ce qui veut dire le « Conseil des Chefs ». Le CDC fait partie de la structure scoute depuis sa fondation. Cette rencontre se fait tous les jours, sauf exception, et regroupe pendant une demi-heure ou plus les jeunes ayant la responsabilité de coordinateur dans leur équipe de vie avec les responsables principaux de l’ACM, dont le directeur, les adjoints, l’assistant sanitaire et l’intendant, plus toute autre membre du personnel dont la présence est souhaitée. Cette rencontre permet aux jeunes, à travers leurs représentants, de s’exprimer sur le déroulement du séjour et de participer aux décisions concernant les activités à venir.

Chaque équipe est encouragée à organiser un « conseil de patrouille » (puisque l'équipe de vie s'appelle une

« patrouille » dans le folklore du scoutisme ; l'équivalent pour les filles s'appelle un « clan » avec donc le terme

« conseil de clan » pour ces moments de concertation interne) aussi souvent que cela s’avère utile, et au moins deux fois par semaine, afin de discuter dans l'équipe du vécu et des décisions. Ceci permet aux coordinateurs des équipes de vie de représenter fidèlement le vécu des membres de leurs équipes lors des « Conseils des Chefs » avec les membres de l'équipe d'animation. Les coordinateurs des équipes prennent ainsi des décisions, pour tout ce qui est de la vie de l'équipe, qui reflètent au mieux le désir de l’ensemble de l'équipe.

Parmi le personnel encadrant, des réunions des différentes équipes (animation, intendance, sanitaires...) sont organisées quand cela s’avère utile. Le directeur de l’ACM rencontrera les adjoints et autres responsables de secteur régulièrement.

Ces différentes rencontres à tous les niveaux du sous-camp (conseils de patrouilles, conseils de chefs, réunions de secteurs) devraient permettre au directeur de communiquer, dans les deux sens, avec tous les participants de l’ACM, sans essayer de faire des grandes réunions qui dissipent le temps et l’énergie des participants dans des discussions qui ne les concernent pas directement. Ainsi, tout le monde, y compris les plus jeunes, participe aux décisions sur le déroulement de séjour et s’exprime régulièrement sur son vécu.

### La grille des animations

Pour les adolescents, le séjour dure 14 jours (16 nuits) et comporte plusieurs temps forts :

* + Les installations, au début du séjour. C'est une période de quatre jours pendant lesquels les jeunes installent leurs propres lieux de vie. C’est l’occasion pour les participants d’apprendre des techniques, la débrouillardise, le fonctionnement en équipe afin d’atteindre un objectif et, en même temps, la satisfaction de la créativité dans la réalisation d’un projet qu’ils ont fait eux-mêmes.
  + L'inauguration, à la fin des installations. Par une belle cérémonie, le camp est déclarée officiellement opérationnelle, ce qui permet aux jeunes de vivre un sens d'accomplissement, puisqu'ils y ont participé.
  + Le projet du camp consiste à organiser des animations et autres activités dans la commune d'accueil et sur le lieu du séjour. En raison du contexte sanitaire, le Projet de Camp de cette année se vivra exclusivement avec les jeunes présents au camp et au sein du lieu prévu à cet effet. Les jeunes ont déjà eu l'occasion de préparer certaines de ces activités en amont du camp.
  + Une nuit de bivouac en forêt, appelé « opération trappeur ». Le déroulement de cette activité est expliqué davantage, notamment en ce qui concerne la semi-autonomie, à la page suivante, « Animations particulières ». Cette activité peut faire l'objet de modifications par rapport au contexte sanitaire.
  + Un grand jeu. Ce jeu dure deux jours et peut se jouer sur un terrain qui dépasse largement le camp lui- même. Traditionnellement, le moment précis dont il est lancé n'est pas annoncé à l'avance.
  + La veillée finale, un grand moment de fête pour tout le camp, avec la dernière nuit à la belle étoile pour ceux qui le désirent (si la météo le permet).

L'organisation précise de la grille se fait par l'équipe d'animation, en concertation avec les jeunes, en tenant compte de la météo et des besoins et désirs des enfants. Le directeur se réserve le droit d'imposer des aménagements dans la grille d'activités s'il l'estime utile, soit pour des raisons de sécurité, soit pour garantir le respect des intentions éducatives de l'organisateur. Toutefois, s'il doit le faire, il le fera en concertation avec les autres responsables du sous-camp, à tous les niveaux.

### Animations particulières

D'une manière générale, les animations sont préparées et gérées par les animateurs et les jeunes les plus expérimentées, dans le but d'atteindre les objectifs pédagogiques fixés pour le séjour. Les animations doivent correspondre à une double obligation, celle d'intéresser fortement les participants dans un séjour de scotisme, et celle de garantir des conditions satisfaisantes de sécurité. Le désir d'activités « chocs », correspondant à la première de ces obligations, ne doit pas pour autant entraîner un compromis par rapport à la deuxième. Les jeunes sont donc formés en amont et pendant le séjour en vue de vivre ces activités sans danger. Le directeur garde un œil sur les animations prévues afin de garantir que les deux principes sont respectés.

La plupart des animations (veillées, jeux...) ne présentent aucune particularité, se déroulant dans l’enceinte du camp en présence des animateurs adultes. Certains animations, toutefois, doivent être organisées avec une attention particulière.

* + **Les constructions.** Lors des constructions, les jeunes sont très souvent en semi-autonomie, les animateurs étant présents dans le camp mais non forcément sur les lieux précis où le jeunes font leurs installations. De ce fait, il est essentiel de sensibiliser les « chefs de patrouilles » et « cheftaines de clans » (les jeunes les plus expérimenté, chargés de mener les équipes) aux risques. Trois considérations, en particulier, doivent être communiquées :
* Les jeunes doivent être formés à l'usage des outils coupants, comme cela est expliqué sur la page 32,

« Hygiène et sécurité ».

* Les jeunes ne doivent pas monter en hauteur (dans les arbres, par exemple), sans la présence d'animateurs qui vérifient les conditions de sécurité.
* Le zèle de faire des belles constructions ne doit pas nuire au besoin du sommeil. Il n'est pas autorisé de continuer les construction le soir après l'heure de couchage ou le matin avant le lever.
  + **L'opération trappeur.** Les jeunes partent pour toute une nuit en semi-autonomie, non pour rencontrer des habitants de la région mais pour se confronter à la nature. L'opération trappeur se fait par équipe. Les jeunes vont préparer leur repas sur place et bivouaquer sans la présence permanente des animateurs. Ils doivent avoir pris connaissance des consignes de sécurité avant de partir. Ils seront visités sur les lieux de bivouac par les animateurs à deux reprises, dont une première visite qui a pour but principal de vérifier les conditions de sécurité. De nouveau, si le directeur estime qu'un chef de patrouille n'a pas les compétences nécessaires pour mener cette activité dans des conditions satisfaisantes de sécurité, il peut imposer la présence d'un animateur- accompagnateur même si le chef de patrouille ne l'a pas demandé.
  + **Le grand jeu.** Les adolescents jouent, pendant à peu près 36 heures ou plus, un jeu d’aventure préparé spécialement pour le camp. Ils sont presque constamment avec les responsables adultes pendant ce jeu, qui se passe à l’extérieur du camp. Ce jeu est un moment d’aventure particulière mais aussi, en même temps, un apprentissage du travail en équipe et l’occasion d’employer certaines techniques scoutes. Les animateurs doivent veiller, pendant le jeu, à gérer correctement la fatigue des jeunes, et s'assurer aussi que les différentes phases du jeu se déroulent sur des terrains ne présentant pas de risques particuliers.

### Journée type

Chaque sous-camp (chaque sous-camp des enfants, ainsi que celui des adolescents) vit sa journée indépendamment de l'autre, ce qui permet un rythme de vie adapté à chaque âge. Pour le sous-camp des adolescents, l'horaire de la journée type est fixée par les jeunes avant le séjour. Elle est la même pour les deux secteurs, afin de coordonner certaines activités pour l'ensemble du sous-camp. Elle peut être modifiée ponctuellement ou de manière permanente au cours du séjour, en fonction des besoins constatés ou exprimés, en concertation avec les directeurs, les animateurs et les jeunes.

Dans le sous-camp des adolescents, la première partie de la journée (lever, petit-déjeuner, rangement) se gère essentiellement dans les équipes de vie, sous la responsabilité des jeunes qui coordonnent ces équipes. Après le rangement, des animateurs visitent les lieux de vie des équipes des jeunes dans le but de vérifier les conditions de rangement, d'hygiène et de sécurité.

Sauf exception (maladie, indisponibilité...), tous les jeunes participent ensuite au « rassemblement » quotidien, cérémonie de lancement des activités de la journée et temps d'informations qui concernent tout le monde. Cette cérémonie est commune aux deux secteurs du sous-camp.

Dans le sous-camp des adolescents, les repas se font le plus souvent dans les lieux de vie des équipes. La journée type doit donc prévoir le temps nécessaire à la préparation des repas.

Il y a un temps de pause entre le repas de midi et la reprise des activités ; un jeune qui est fatigué est encouragé à en profiter pour se reposer. Toutefois, un temps de sieste n'est pas imposé à tout le monde. C'est pendant une partie de ce temps de pause que les chefs de patrouilles se rencontrent avec les responsables principaux du camps pour le « Conseil des Chefs » (CDC).

Le grand moment d'activités est l'après-midi. Il n'y a pas de rencontre ou d'activité fixe (c'est-à-dire, qui se fait chaque jour à la même heure) entre le Conseil des Chefs dans le temps de pause en début d'après-midi, et le temps de douches et préparation des repas en fin d'après-midi, si ce n'est que quelque part pendant ce temps, les jeunes prennent le goûter. De ce fait, ils peuvent avoir des jeux ou autres activités qui durent un bon moment.

La veillée est le moment privilégié de la journée. C'est un temps de chants, de détente et d'approfondissement de la relation avec les autres, de préférence autour du feu. « *Joue sur ton banjo le grand feu qui s'allume, les histoires qu'on écoute en rêvant. Joue sur ta guitare la sonate aux étoiles et la paix qui s'étend sur le camp. »*

### Hygiène et sécurité

Le scoutisme, avec son goût d'aventure, ne doit jamais être une excuse pour prendre des risques inutiles ou pour vivre dans des conditions d’hygiène insuffisantes. Au contraire, les valeurs du scoutisme nous apprennent à être responsables, à penser aux autres et à vivre dans la propreté. Dans cette optique, en plus d'un respect général aux principes d'hygiène et de sécurité dans les installations des camps et dans l'organisation des activités par les équipes d'animation, le directeur demande aux responsables du sous-camp des adolescents de veiller particulièrement au respect des principes suivants :

###### Préparation des repas en équipe (hygiène) :

* La fiche « Avant de faire un travail à la cuisine » doit être affichée dans chaque lieu de vie.
* Une formation sur le sens du contenu de cette fiche doit être faite avec les jeunes.
* L’assistant sanitaire doit faire (ou faire faire) des contrôles ponctuels sur l’hygiène dans la préparation des repas.

###### Installations sanitaires dans les lieux de vie (hygiène) :

* Chaque patrouille doit disposer de la fiche technique sur les feuillées (installations servant de WC).
* Les feuillées (ou « titas ») doivent être construits selon les normes décrits dans cette fiche technique.
* Les mesures d’hygiène dans cette fiche doivent être observées.
* Les sièges doivent être nettoyés à l’eau de javel quotidiennement.
* Chaque équipe doit disposer d’un lieu de douche correcte.
* Les animateurs doivent vérifier régulièrement l’hygiène de ces installations.

###### Utilisation des outils en patrouille (sécurité) :

* Chaque jeune suit une formation (« port de hache » dans le folklore du scoutisme) concernant les outils, notamment les outils coupants.
* Seuls ceux qui ont terminé cette formation peuvent utiliser de tels outils sans supervision.
* Les coordinateur des équipes et les animateurs doivent vérifier régulièrement l’utilisation des outils.
* Les animateurs ou chefs de patrouilles doivent donner un complément de formation en cas de lacune constatée.

###### Précautions contre les incendies (sécurité) :

* Les « tables à feu » (pour la cuisson) doivent être rigoureusement conformes aux normes prévues.
* La présence des seaux d’eau, des seaux de sable ***et*** des extincteurs est obligatoire, à proximité de chaque feu de bois dans le camp, y compris les tables à feu.
* Toute lacune dans la sécurité des tables à feu (construction ou utilisation) doit être rectifiée immédiatement.
* La formation en ce qui concerne le feu (le « brevet de pyrotechnologue ») doit mettre un accent particulier sur la sécurité.
* Les instructions en cas d’incendie doivent être affichées de manière très visible.

###### Déplacements en semi-autonomie hors du camp (sécurité) – toutes les précautions habituelles pour de tels déplacements en camp EEF devront être appliquées :

* Aucun déplacement seul par un jeune, même avec autorisation des animateurs. (Seule la direction peut éventuellement accorder une exception à ce principe et, dans ce cas, elle en assume l'entière responsabilité.)
* Itinéraire du déplacement vérifié avec les chefs de secteur ou le directeur de l’ACM avant le départ.
* Au moins un téléphone portable en état de fonctionnement est obligatoire dans chaque équipe qui se déplace en dehors du camp en semi-autonomie.
* Chaque équipe doit obligatoirement avoir en sa possession lors des déplacements hors du camp un liste des numéros de téléphone (des responsables du camp, d’urgence).
* Chaque équipe doit obligatoirement avoir en sa possession une trousse de secours.
* Si le déplacement se prolonge (plus que quelques heures, en journée), une visite des adultes responsables est obligatoire auprès de chaque équipe en déplacement, sur le trajet et/ou sur les lieux du déplacement.

### Hygiène et sécurité (suite)

* + Ceux qui n’ont pas terminé leur formation dans le secourisme (y compris le brancardage) doivent le poursuivre. L’assistant sanitaire et d’autres chefs qualifiés dans ce domaine doivent pouvoir proposer cette formation à tous ceux qui en ont encore besoin.



### Organisation de l’équipe

L’équipe d’encadrement du sous-camp des éclaireurs étant relativement important, il est essentiel pour chaque membre de connaître sa place dans la structure, ses responsabilités, la personne à laquelle il est directement responsable, et les personnes dont il est responsable. La structure est essentiellement à cinq niveaux (voir organigramme, à la page suivante, pour une représentation visuelle de cette organisation) :

##### Le directeur :

Légalement et moralement responsable devant les familles, l’organisateur et les autorités officielles, le directeur peut déléguer des tâches et même des responsabilités, mais fixe les grandes lignes qui vérifient que l’ACM respecte à la fois la réglementation en vigueur et les intentions éducatives de l’organisateur. Il coordonne l’équipe de responsables de secteurs, coordonne les relations avec les autorités à tous les niveaux, vérifie le respect dans tous les domaines de l’ACM des principes de sécurité et d’hygiène, et gère les problèmes éventuels parmi les responsables adultes. Son autorité et sa responsabilité s'appliquent dans tous les secteurs de l'ACM, dans tous les sous-camps, et aussi bien dans le domaine pédagogique que dans les domaines techniques ou administratifs.

###### Les directeurs adjoints :

Ils sont, avec le directeur, les seules personnes qui ont une responsabilité dans tous les sous-camps de l'ACM. Sans écarter le responsable de chaque sous-camp, ils peuvent vérifier, conseiller et, selon les besoins, participer aux activités dans tous les sous-camps. Sous l'autorité du directeur et par délégation de celui-ci, ils sont autorisés à intervenir dans tous les domaines où une lacune de pédagogie, de sécurité ou d'autre nature est constaté. Toutefois, comme le directeur, sauf en cas d'urgence ils sont appelés en priorité à signaler la lacune au responsable du sous-camp ou du secteur plutôt que de passer outre ces structures qui existent pour des bonnes raisons.

##### Les responsables de secteurs :

Le sous-camp des adolescents est séparé en deux secteurs, chacun comportant environ la moitié des jeunes. En plus de ces deux secteurs de jeunes, l'intendance et l'infirmerie sont organisées également comme des secteurs, chacun avec son responsable et son personnel, bien que ces deux secteurs n'aient pas de jeunes qui en font partie.

Chacun des secteurs du sous-camp avec des jeunes a au moins un responsable qui s'occupent directement des

« chefs de patrouilles » du secteur (les jeunes, formés pour prendre des responsabilités dans les équipes). Ces responsables s'appellent « chefs de troupes » dans la tradition du scoutisme où, s'il sont plusieurs par secteur, « chefs de sous-troupes ». Dans ce dernier cas, le chef de sous-troupe a une responsabilité envers des chefs de patrouilles précis ; chaque « sous-troupe » étant bien défini et distinct. Les chefs de troupes répondent à la direction de l'ACM et au coordinateur du secteur, à moins qu'il ne soit lui-même le coordinateur du secteur.

Les chefs de troupes peuvent déléguer à tout membre de l'équipe d'animation qui lui semble approprié d'aider une équipe (« patrouille » pour les garçons ou « clan » pour les filles) dans un domaine précis mais, sans cette invitation, les chefs de patrouilles et cheftaines de clans répondent directement au chef de troupe (ou sous-troupe). Il est important, dans la pédagogie du scoutisme, de privilégier la relation chef de patrouille – chef de troupe, sans que cette relation soit perturbée régulièrement par d'autres encadrants adultes agissant par leur propre autorité.

L’intendant du sous-camp des adolescents gère l’ensemble des fonctions concernant la nourriture (approvisionnement, manutention et stockage, distribution, préparation, déchets...) et coordonne toutes les personnes affectées à ces fonctions. L'ensemble de ses responsabilités est considéré comme un secteur, mais il n'y a pas d'équipes de jeunes qui font partie de ce secteur.

L’assistant sanitaire du sous-camp des adolescents s’occupe des fonctions sanitaires du sous-camp (soins, formation, vérification d’hygiène...). Il peut y avoir d'autres responsables qui sont affectés à temps plein à ce secteur. Il peut aussi avoir des personnes qui participent à l'animation en partie et qui participent aussi à la fonction sanitaire. Vu son rôle indispensable dans le bon fonctionnement du séjour, l’assistant sanitaire est compté dans les responsables de secteurs, l'ensemble de ses responsabilités étant considéré comme un secteur, sans qu'il y ait des jeunes qui en font partie.

### Organisation de l’équipe (suite)

##### Les animateurs et « assistants de la maîtrise »

Tous les autres responsables adultes fonctionnent dans leurs différents secteurs, sous la responsabilité directe de leur responsable de secteur. D'une manière générale, les animateurs s’occupent des activités qui relèvent des objectifs pédagogiques de l’ACM, sous la responsabilité directe du responsable de leur sous-camp, tandis que les « routiers » (éclaireurs aînés n’ayant pas le statut d'animateurs dans le scoutisme) et les « assistants de la maîtrise » (adultes bénévoles n’ayant ni diplôme reconnu par Jeunesse et Sports ni formation ou expérience particulière dans le scoutisme) fonctionnent souvent dans le secteur intendance. Toutefois, il peut y avoir des exceptions dans les deux sens. Chaque personne dans les adultes qui encadrent le sous-camp est affectée à un secteur donné. Elle peut néanmoins fonctionner par moments dans un autre secteur, en coordination avec les responsables des secteurs concernés.

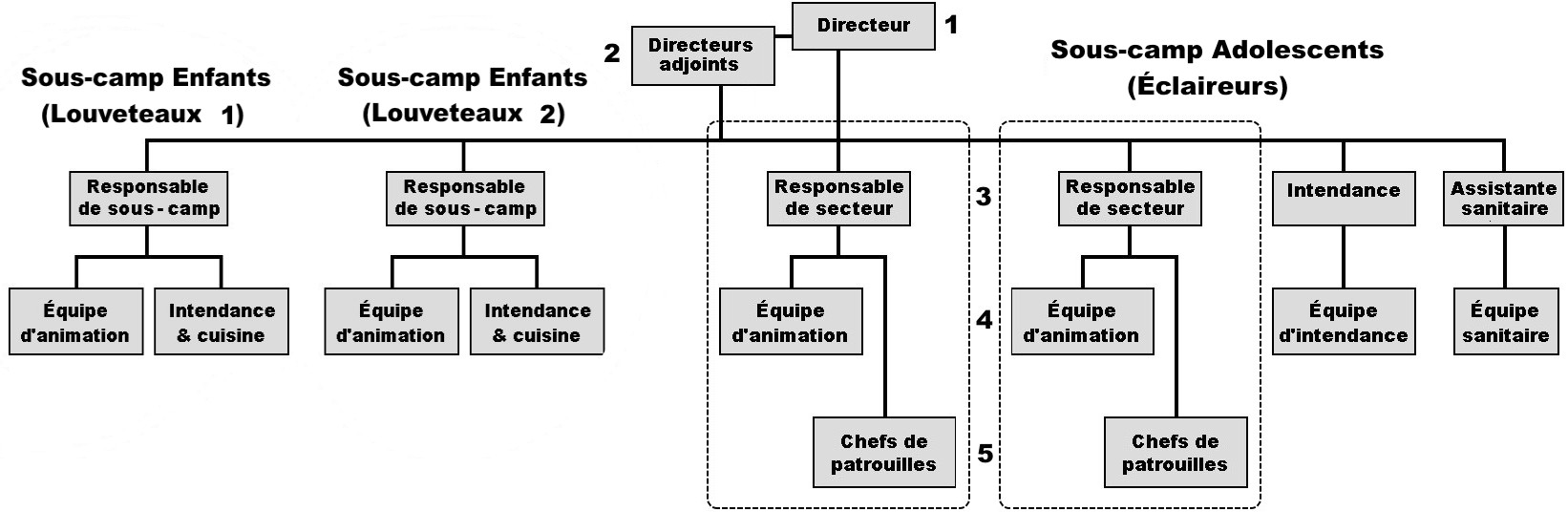
##### Les « chefs de patrouilles » (« cheftaines de clans » pour les filles)

Les coordinateurs des équipes de vie chez les adolescents sont des jeunes qui, sauf exception, n’ont pas de formation Jeunesse et Sports. Toutefois, tous sont formés par l’école de formation au scoutisme (organe interne des Éclaireurs Évangéliques de France) pour leur rôle. Chacun d’eux est responsable d’un groupe d’environ six jeunes (dont lui-même). Ils répondent chacun directement au chefs de troupe et coordonnent la vie quotidienne de leur équipe.

##### L'organigramme

D’une manière générale, l’organigramme suivant montre les cinq niveaux d’encadrement, depuis le directeur jusqu’aux chefs de patrouilles parmi les jeunes. Le deuxième niveau, celui des directeurs-adjoints, est pratiquement équivalent au premier (celui du directeur) mais se distingue par le fait que les adjoints fonctionnent sous l'autorité du directeur. Le troisième niveau est celui des « responsables de secteur ». Le quatrième niveau est celui des animateurs (dans l’équipe pédagogique) et « assistants de maîtrise » (dans le secteur de l’intendance, le secteur sanitaire et, éventuellement, dans le secteur technique). Le cinquième niveau, enfin, est composé, sauf exception, de jeunes participant au séjour (« chefs de patrouilles ») plutôt que d’animateurs.

L'organigramme permet de bien situer les deux secteurs de jeunes du sous-camp des éclaireurs, ainsi que les secteurs de l'intendance et de la fonction sanitaire. Toutefois, il faut bien noter que le but de cet organigramme est simplement de montrer les grandes lignes de la structure. Il est tout à fait possible qu’une personne affectée à un secteur de la structure puisse, par moments (selon les besoins, capacités et disponibilités), fonctionner dans un autre secteur. Cela se fait avec l’accord des chefs d’équipe concernés.



### Évaluation des objectifs

Pour l'évaluation des objectifs du sous-camp éclaireurs, se poser les questions ci-dessous lors des différents bilans de l’équipe pédagogique, pendant et après le séjour :

### **SENSIBILISER LES JEUNES, AUSSI BIEN SUR LE FAIT DE BIEN CHOISIR SES EXEMPLES QUE LE FAIT D’EN ÊTRE UN SOI-MÊME POUR LES AUTRES.**

### Que chaque jeune participe à des animations (jeux, veillées...) sur le thème, développant à la fois l'utilité de ne pas suivre aveuglément l'exemple des autres et l'utilité de réfléchir sur l'exemple que chacun est pour ceux qui le regardent.

* + - *Est-ce que le sens pédagogique de ces activités est ressorti clairement ?*
    - *Est-ce que le jeune a été acteur ou simple spectateur dans ces activités ?*
* Que chaque jeune prenne des responsabilités dans son équipe de vie, ce qui lui donnera l'occasion de montrer un bon exemple aux autres et de progresser dans différents domaines.
  + - *Est-ce que le jeune a eu l'occasion de discuter du sujet avec l'un ou l'autre de l'équipe?*
    - *Est-ce que le jeune a eu des responsabilités en adéquation avec ses compétences?*

##### ENCOURAGER ET ACCOMPAGNER LES JEUNES À PRENDRE DES RESPONSABILITÉS RÉELLES DANS UN CADRE ADAPTÉ.

* + Les jeunes, dans les équipes de vie, prépareront pour eux-mêmes bon nombre d'éléments qui, d'habitude, leur sont fournis par d'autres : préparation des repas, de certains jeux ou veillées, des itinéraires de sorties...
    - *Est-ce que le jeune a pu participer activement à ces actions, dans sa patrouille ?*
    - *Est-ce que le jeune a pu avoir un rôle précis (poste d'action) dans la patrouille ?*
    - *Est-ce que le jeune a su accomplir les responsabilités qui lui ont été confiées d'une manière sérieuse ?*
  + Dans ces mêmes équipes, les jeunes les plus expérimentés pourront encourager, aider et former les moins expérimentés
    - *Est-ce que le jeune est attentif aux besoins des autres de sa patrouille en matière de formation ?*
    - *Est-ce que les membres de sa patrouille ont progressé ?*

### 

### **BUT 3 : PERMETTRE AUX JEUNES DE PASSER DEUX SEMAINES DE VACANCES IMPRÉGNÉES DES VALEURS DU SCOUTISME TOUT EN FAVORISANT LE BIEN-ÊTRE DES JEUNES.**

* + Que les jeunes puissent vivre des jeux, des concours et d'autres activités ludiques, en complément des activités de la vie quotidienne (rangement, vaisselle...) qui sont moins agréables.
    - *Est-ce que les jeunes se sont amusés au cours du séjour ?*
    - *Est-ce que les jeunes souhaitent à nouveau participer à nos activités ?*
    - *Est-ce que les jeunes ont eu du plaisir à vivre les relations avec les animateurs et les uns avec les autres ?*
  + Que les jeunes vivent la plus grande partie de leur temps dans la nature plutôt que dans des bâtiments.
    - *Est-ce que les jeunes ont apprécié le cadre naturel ?*
    - *Est-ce que les animateurs ont su leur faire découvrir les éléments de la nature (arbres, fleurs, animaux...) ?*
  + Que les jeunes puissent vivre régulièrement dans le séjour le folklore propre au scoutisme, notamment l'indianisme qui stimule l'imaginaire.
    - *Est-ce que le folklore des éclaireurs a été mise en avant dans toutes les occasions appropriées ?*
    - *Est-ce que le sens de l'indianisme (la raison d'être de cet aspect du folklore) a été présenté aux jeunes ?*
    - *Est-ce que les jeunes semblent trouver leur place dans ce folklore ?*

### Évaluation des moyens

Pour l'évaluation des moyens (humains, matériels et financiers) disponibles pour le sous-camp éclaireurs, se poser les questions ci-dessous lors des différents bilans de l’équipe pédagogique, pendant et après le séjour :

* *Quels moyens aurait-il fallu mettre en œuvre pour remplir les objectifs qui ne l’ont pas été ?*
* *Est-ce que du matériel nous a manqué au cours du séjour ?*
* *Le personnel présent était-il suffisant et utilisé de manière optimale pour pouvoir atteindre les objectifs recherchés ?*
* *Est-ce que des qualifications nous ont manquées ?*
* *Est-ce que le séjour s’est déroulé dans des conditions de confort satisfaisantes ?*



# Principes communs à tous les sous-camps



### La direction générale de l'ACM

Le direction générale de l'ACM nécessite la présence des personnes suivantes :

* **Un directeur du séjour habilité devant Jeunesse & Sports pour la direction d’un ACM**. Celui-ci doit être capable de gérer une équipe importante, en déléguant un maximum de responsabilités (et non seulement des tâches) à d’autres. En même temps, il reste responsable de l’ACM devant toutes les autorités (Jeunesse & Sports, commune, ONF, l’organisateur, parents...) et doit, de ce fait, superviser et vérifier le déroulement de tous les sous-camps (enfants comme adolescents) de l’ACM, Il est responsable aussi de gérer d’éventuels conflits entre les membres du personnel.
* **Deux directeurs adjoints disposant des mêmes qualifications réglementaires que le directeur**. Comme le directeur, ils doivent être capables d'intervenir dans tous les sous-camps. Ils sont les adjoints principaux du directeur, mais il est à noter que le responsable de chaque sous-camp des enfants a aussi le statut de directeur-adjoint.

Les directeurs peuvent s'impliquer principalement dans le déroulement pratique d'un des sous-camps, mais ils restent responsables de l'ensemble de l'ACM. De ce fait, il est de leur responsabilité de visiter régulièrement (au moins une personne de l'équipe de direction, au moins une fois par jour) chaque sous-camp, de s'informer des besoins et du fonctionnement, et d'apporter conseils et aide d'une manière appropriée.

### La place des valeurs spirituelles

Les principes suivants gèrent ce domaine pendant ce séjour, ainsi que dans tous les ACM des Éclaireurs Évangéliques de France :

* + **La pluralité de convictions sur les valeurs spirituelles** : Les Éclaireurs Évangéliques de France sont d'orientation protestante évangélique, comme le nom l'indique. Une majorité des familles représentées parmi les participants au séjour partage cette orientation et désire que les valeurs spirituelles de l'évangile fassent partie du cadre dans lequel les jeunes vivent leur scoutisme. En même temps, les EEF accueillent aussi des enfants et jeunes ne partageant pas cette orientation et se veulent pleinement respectueux de leurs choix également.
  + **Permettre un choix informé** : Partant du principe qu'un choix informé est toujours préférable à un choix fait dans l'ignorance, le séjour comportera des moments de chants, de prière et de réflexion sur l'enseignement de la Bible et l'application de ses valeurs dans la vie actuelle, ce qui permet aux participants de se positionner par rapport à ces valeurs en pleine connaissance de cause. Tous les enfants et jeunes sont encouragés à exprimer leurs opinions et même leurs désaccords pendant ces moments, à condition de le faire dans une attitude qui respecte les choix de ceux qui ont un autre avis.
  + **La pleine liberté de choix, sans contrainte** : Le choix de ses valeurs spirituelles étant une décision profondément intime et personnelle pour chacun, personne ne peut et ne doit être obligé – ou même subir une pression particulière dans ce sens – à adhérer à tel ou tel système de croyance. Chaque jeune reste donc pleinement libre de ses propres choix, sans que l'adhésion aux valeurs spirituelles du protestantisme évangélique soit une condition quelconque pour la participation dans quelque aspect que ce soit du séjour. Personne n’est obligé non plus d’exprimer ses choix ou convictions personnels s’il ne le souhaite pas.
  + **La participation aux moments de réflexion spirituelle n’est pas une obligation** : Ces moments de réflexion spirituelle se veulent attrayants et intéressants, avec chants et autres animations, et chaque jeune est encouragé à y assister. Toutefois, si quelqu'un ne veut pas y assister ou si ses parents s'y opposent, il n'y sera pas contraint ; une activité alternative sera proposée qui l'encourage à réfléchir sur des valeurs humaines. Les principes suivants doivent être respectés dans l'organisation de ces activités

alternatives :

* + - Les valeurs mises en avant ne doivent nullement relever d'une optique ayant trait à une orientation religieuse quelconque. Elles doivent mettre en avant des valeurs humaines qui font partie de notre scoutisme, comme la citoyenneté, l'aide aux autres, la tolérance, etc.
    - Ces activités sont organisées en parallèle aux moments de réflexions spirituelles : elles débutent en même temps et se terminent en même temps. Ainsi, un jeune qui y participe n'est ni laissé à s'en- nuyer ni empêché de participer aux autres activités du camp.
    - Elles doivent se mettre en place dans le même secteur général, de manière à ce que le fait de se rendre à cette activité alternative ne soit pas un facteur contraignant.
    - Elles doivent être encadrées par au moins un membre de l'équipe d'animation, voire plus selon le nombre de participants ou le type d'activité.
    - La forme peut être très variable : jeux, sketchs, débats, chants, histoires... Le tout, c'est que l'activité soit aussi attrayante en soi que les réflexions spirituelles et que les valeurs personnelles peuvent être exprimées.
    - Comme pour les valeurs spirituelles présentées dans les réflexions spirituelles, l'acceptation person- nelle des valeurs humaines présentées dans ces activités relève du libre choix de chacun.

### Budget général de l'ACM

Ce budget est simplement le cumul des budgets de tous les sous-camps. Il est inclus uniquement dans le but de permettre une vue d'ensemble du fonctionnement de l'ACM, sans avoir à faire des calculs particuliers.

250 € x 30 enfants **7 500 €**

90 € x 25 enfants **5 500 €**

380 € x 95 jeunes 36 100 €

90 € x 30 bénévoles 2 700 €

total **51 800 €**

nourriture enfants et personnel 20 200 €

déplacements (matériel et personnel) 8 900 €

redevances camps (organisateur) 4 090 €

stockage annuel du matériel 600 €

renouvellement et entretien du matériel 5 050 €

visites, prix d'entrée 500 €

matériel pédagogique 2 300 €

aide à la formation 1 000 €

fourniture de bureau 600 €

frais divers et/ou imprévus 1 510 €

excédent pour activités des groupes 7 050 €

total **51 800 €**

### Évaluation de l’équipe de direction

L’évaluation se portera aussi bien sur le fonctionnement interne de l'équipe de direction que sur les relations entre l’équipe de direction et les autres personnes dans l'ACM, encadrants comme encadrés. Cette sera essentiellement une auto-évaluation, puisque ce sont surtout les personnes concernées qui la feront. **Il est important d’évaluer les rôles des personnes concernées, sans porter un jugement quelconque sur les personnes.**

Le but est de permettre une amélioration du fonctionnement de la direction dans des séjours futurs, et/ou communiquer à l'organisateur une appréciation des directeurs et de leurs capacités à tenir correctement leurs rôles. Les questions suivantes, entre autres, aideront à faire cette évaluation :

* + *Y a-t-il eu suffisamment de communication dans l'équipe, avant et pendant le séjour, pour que chacun puisse bien trouver sa place ?*
  + *En cas de différences d'opinions, est-ce que des solutions ont pu être trouvées d'une manière paisible, sans troubler le fonctionnement du séjour ?*
  + *Est-ce que l'équipe de direction a su définir les rôles des membres du personnel (pédagogique et technique) de manière à permettre à chacun de trouver sa place ?*
  + *Est-ce que l'équipe de direction a su aider les membres du personnel en cas de difficulté imprévue ?*
  + *Est-ce que l'équipe de direction a eu le souci de la formation et du perfectionnement des membres du personnel ?*
  + *Est-ce que l'équipe de direction a su maintenir des bonnes relations personnels avec le personnel et les jeunes, de manière à favoriser une bonne ambiance d'ensemble dans l'ACM ?*
  + *Y a-t-il eu des oublis importants, dont il serait nécessaire à l'avenir de prévoir à l'avance la manière de gérer les situations ?*

### Évaluation du déroulement général de l’accueil

Une évaluation générale de l'ACM permettra de mieux cerner et corriger des lacunes de fonctionnement ou de moyens dans un domaine ou un autre. Dans ce but, chaque participant (jeunes comme personnel) recevra une feuille d’évaluation à remplir à la fin du séjour portant sur son impression générale, son évaluation des éléments principaux du programme, ainsi que ses suggestions pour des séjours futurs. Le dépouillement de ces feuilles se fera par un membre de l'équipe de direction, qui partagera les résultats avec les autres afin d’en tenir compte dans l’évaluation du séjour. L'organisateur peut ainsi être informé également du déroulement du séjour.