



EEF ECLAIREURS
EVANGELIQUES
DE FRANCE
Le scoutisme, une aventure pour demain

Projet Pédagogique

Organisateur :
Eclaireurs Evangéliques de France (E.E.F.)

Séjour de vacances avec hébergement sous toile

Du 10 au 24 juillet 2021

Marçon (72)

Jeunes de 8 à 17 ans

Fait le à

Nom, prénom et

Signature du directeur

Sommaire

SOMMAIRE	2
INTENTIONS EDUCATIVES	3
DESCRIPTION DE L'ACCUEIL	4
BUTS ET OBJECTIFS DE L'ACCUEIL	5
ORGANISATION GENERALE DE L'ACCUEIL	6
MOYENS HUMAINS	6
ORGANISATION DES EQUIPES	6
MOYENS MATERIELS	7
HYGIENE ET SECURITE	7
ALCOOL, TABAC, DROGUE	9
ORGANISATION SOUS-CAMP LOUVETEAUX (8-12 ANS)	10
THEME DU CAMP	10
MOYENS PEDAGOGIQUES	10
REGLES DE VIE	12
JOURNEE TYPE	13
ANIMATIONS	15
ORGANISATION SOUS-CAMP ECLAIREURS (12-17 ANS)	17
THEME DU CAMP	17
MOYENS PEDAGOGIQUES	17
REGLES DE VIE	19
ANIMATIONS	20
JOURNEE TYPE	22
MODALITES D'EVALUATION DE L'ACCUEIL	24
EVALUATION DES OBJECTIFS	24
EVALUATION DES MOYENS	25
EVALUATION DU FONCTIONNEMENT DE L'EQUIPE D'ANIMATION	25
EVALUATION DE L'EQUIPE DE DIRECTION	25
EVALUATION DU DEROULEMENT GENERAL DE L'ACCUEIL	25

Intentions éducatives

Dans toutes leurs activités, les Eclaireurs Evangéliques de France mettent en œuvre la pédagogie scout 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 de demain.

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.

Description de l'accueil

- **Nature de l'accueil :**

Le camp sera un Accueil Collectif de Mineurs avec hébergement sous tente.

- **Période :**

Il aura lieu du 10 à midi au 24 juillet au matin 2021.

- **Public :**

Le camp sera divisé en deux : 37 louveteaux de 8 à 11 ans la première semaine et 23 la deuxième semaine et 27 éclaireurs de 12 à 17 ans.

- **Type d'hébergement**

L'accueil se fait sous tente individuelle si la situation COVID nous l'exige pour les louveteaux.

En hamac protégé par une bâche pour les éclaireurs.

Si nous n'avons plus de limitation sanitaire ils sont hébergés dans des tentes patrouilles de 4 ou 6 jeunes.

- **Localisation**

Le camp se situe sur la propriété de M. Neve, lieu-dit Courtiron 72340 Marçon

- **Description du lieu**

Notre camp est situé dans une peupleraie avec un bâtiment ouvert pour l'intendance.

Nous avons à disposition un hangar agricole pour tout repli en cas d'intempéries.

L'électricité et l'eau sont disponibles sur la parcelle.

Buts et Objectifs de l'accueil

Nos buts sont basés sur les cinq sens du scoutisme de Baden Powell.

But 1 : Favoriser le développement du savoir-faire et de la débrouillardise des jeunes : sens pratique

- Objectif 1 : Être capable de s'installer dans la nature (construction, savoir cuisiner...)
- Objectif 2 : Développer son autonomie
- Objectif 3 : Savoir se débrouiller dans la nature

But 2 : Favoriser le développement du caractère des jeunes : sens de la personnalité

- Objectif 1 : Être capable de faire des choix
- Objectif 2 : Assumer et vivre ses choix
- Objectif 3 : Être capable d'assumer une responsabilité

But 3 : Favoriser le développement du civisme des jeunes : sens du service

- Objectif 1 : Tenir sa place en tant que membre d'une équipe
- Objectif 2 : Savoir prendre des initiatives pour rendre service
- Objectif 3 : Apprendre à penser aux autres avant de penser à soi

But 4 : Favoriser le développement de la santé des jeunes : sens de la santé

- Objectif 1 : Se dépenser physiquement
- Objectif 2 : Avoir une alimentation variée et équilibrée
- Objectif 3 : Apprendre à écouter son corps

But 5 : Favoriser le développement de la spiritualité des jeunes : sens de Dieu

- Objectif 1 : Découvrir l'évangile de Jésus-Christ
- Objectif 2 : Vivre selon les valeurs de cet évangile

Organisation générale de l'accueil

Moyens humains

Equipe de direction :

- Un directeur : Lionel MINARD Stage pratique 2 BAFD
- Un sous-directeur : Rachel Barry Stage pratique 1 BAFD
- Un intendant : Anne BAFA
- 2 aides cuisiniers : Samuel, Samuel BAFA
- Assistants sanitaires Louveteaux : Semaine 1 Camille, semaine 2 Anifa
- Assistants sanitaires Eclaireurs : Ariane Chion et Semaine 1 Ludovic, semaine 2 Thibault

Equipe d'animation :

Louveteaux : 7 animateurs en semaine 1 et 5 animateurs en semaine 2 :

- Eric (BAFD),
- Marie-Laurence (BAFA),
- Laure (stage BAFA),
- Sarah (BAFA),
- Pierre (Semaine 1,BAFD),
- Camille (Semaine 1,BAFA),
- Rachel (semaine 1, équivalent BAFA),
- Anifa (Semaine 2 BAFA)

Eclaireurs : 5 animateurs en semaine 1 et 7 animateurs en semaine 2 :

- Jean-Christophe (BAFA),
- Jean-Pierre (BAFA),
- Céline (BAFA),
- Thibault (semaine 2, BAFA),
- Ludovic (BAFA),
- Ariane (BAFA)

Organisation des équipes

Le directeur Lionel Minard prendra les tâches administratives, relations avec l'extérieur et les autorités,

Le directeur adjoint Rachel Barry sera responsable de l'animation, du programme et des aspects sanitaires

L'intendante Anne Gimenez établira les menus, fera les achats et dirigera l'équipe de cuisine.

Les animateurs sont responsables des activités selon le programme et du suivi de chaque enfant.

Parmi les louveteaux un assistant sanitaire et parmi les éclaireurs également.

Chaque soir, une réunion d'évaluation a lieu avec un point pour le programme à venir. Le directeur et le directeur adjoint se chargeront de la conduite de ces rencontres.

Moyens matériels

Nous disposons de tout le matériel nécessaire à nos activités que ce soit du matériel pédagogique, scout, ou bien sanitaire.

En raison de la crise sanitaire actuelle, des points d'eau avec du savon sont mis en place aux endroits stratégiques pour que les jeunes et les animateurs puissent se laver les mains dès que cela est nécessaire. Les animateurs ont également à disposition des sprays de désinfectant pour nettoyer les sanitaires après le passage de chaque personne ainsi que toutes les surfaces de contact.

Nous avons un budget de 20000€ (56 enfants à 360€ = 20160€)

Intendance maxi 10000€ (74 personnes x 6€ x 15j= 6660€)

Eau, électricité, terrain 500 €

Bus = 2500€

Frais de carburant + péages 2000€

Matériel pédagogique + Visites, baignade 1000€

Équipements nécessaires 4000€

Hygiène et sécurité

Le développement de la santé étant l'un de nos buts, nous sommes très attentifs à l'hygiène, à la sécurité et aux règles qui s'y rapportent.

Alors que les activités et les règles de vie du camp sont définies collectivement, ce qui touche à l'hygiène et à la sécurité n'est pas négociable.

La douche du soir (la toilette du matin), le lavage des mains avant les repas et le brossage des dents après sont obligatoires.

De même, lors de la participation à la préparation des repas, l'attention est mise sur la propreté nécessaire autant que sur l'équilibre alimentaire.

C'est aussi cette attention portée à l'équilibre alimentaire qui fait que chaque jeune fait l'effort de goûter les plats qu'il pense ne pas aimer.

En ce qui concerne la sécurité, le lieu de l'accueil pouvant être fréquenté par d'autres personnes, une attention particulière est apportée à ce que les jeunes de la tranche d'âge louveteaux ne soient jamais seuls hors de vue des animateurs.

Un coin chef est installé entre les lieux de vies des éclaireurs et des éclaireuses. Les jeunes peuvent y venir en cas de problème ou s'ils ont besoin d'aide de la part d'un chef. Ce coin est aussi à proximité des tentes des louveteaux, ce qui en fait le lieu idéal pour les réunions de chefs le soir.

Le terrain étant entouré d'eau, une délimitation est matérialisée avec des troncs d'arbres, de la rubalise ou une clôture suivant les endroits.

Les animateurs veillent à la sécurité des jeunes à tout moment, particulièrement lors des déplacements, des jeux et lorsque les jeunes manipulent des outils.

Chez les louveteaux, les animateurs veillent particulièrement à la sécurité lorsqu'ils sont amenés à se servir d'outils pendant les constructions ou la préparation des repas.

Chez les éclaireurs, les animateurs forment les jeunes avant de les laisser utiliser des outils, notamment dans le cadre des constructions. Seuls ceux qui ont validé cette formation pratique peuvent utiliser les outils en autonomie.

Les règles de sécurité sont rappelées à chaque prêt d'outils aux jeunes.

Une trousse de secours est à disposition des chefs et est emportée à chaque déplacement.

Lors de chaque activité nécessitant un feu (repas, veillées...), les animateurs veillent à ce que les règles de sécurité soient respectées chez les éclaireurs. Les louveteaux quant à eux ne sont jamais seuls pour faire du feu.

Une fiche d'information sur la maladie de Lyme est distribuée aux parents et les jeunes sont sensibilisés à ce sujet.

En raison de la crise sanitaire actuelle, nous appliquons ces recommandations :

- Maintenir de la distanciation physique
- Appliquer les gestes barrières
- Limiter le brassage des jeunes (conserver le plus possible les équipes de vie pour la vie quotidienne et les activités)
- Assurer le nettoyage et la désinfection des locaux et matériels
- Adaptation des activités au regard du protocole sanitaire
- Former, informer et communiquer auprès des parents et des jeunes (affiches, rappels réguliers de la maîtrise et des assistants sanitaires...)

Les jeunes se lavent les mains, à chaque point d'eau mis à leur disposition :

- Avant toute manipulation d'aliment
- Avant et après une activité
- Avant et après chaque repas
- Avant et après l'usage des toilettes
- Après avoir toussé, éternué, s'être mouché
- Avant de manipuler un masque et après l'avoir retiré
- En cas de besoin

Ils portent un masque pendant les services des repas, lors des sorties et quand des personnes extérieures sont sur le terrain du camp.

Les jeunes dorment tête bêche dans les tentes afin de garantir une certaine distanciation durant la nuit. De plus, les tentes ne sont pas utilisées au maximum de leur capacité.

Alcool, tabac, drogue

Alcool : L'usage d'alcool par les mineurs est proscrit durant le camp. Au cas où le 18^e anniversaire d'un jeune encadré surviendrait durant la période de l'ACM, l'interdiction continuerait à s'appliquer jusqu'à la fin de cette période.

Il est autorisé pour les animateurs sous réserve du respect des conditions suivantes : cette consommation sera faite en l'absence des mineurs encadrés, avec modération et uniquement de boissons faiblement alcoolisées.

Tabac : Le tabac est également proscrit, que ce soit pour les mineurs ou les animateurs.

Pour le camp, l'usage du tabac ne saurait se faire que dans un cadre bien défini. Il est proscrit pour les jeunes de moins de 15 ans. Au-delà de cet âge, l'usage de tabac par un mineur devra être déclaré au directeur de l'ACM dès avant le camp par les parents ou responsables légaux, ou celui-ci s'assurera de l'accord de ceux-ci. Le tabac sera conservé par un animateur et l'usage en sera fait à l'écart, l'encadrement s'assurant de la sécurité du jeune concerné lors de ce moment. Afin de ne pas en faire un moment convivial, ce qui pousserait à la consommation, l'usage du tabac ne pourra se faire à plusieurs en même temps.

Dans tous les cas, chacun est encouragé à diminuer sa consommation de tabac.

Drogue : L'usage et la possession de drogue sont formellement interdits.

Pour tout cas de possession ou de consommation de drogue, les parents seront informés, ainsi qu'éventuellement les autorités compétentes (police ou gendarmerie).

Le directeur peut également décider le renvoi immédiat du jeune, son retour anticipé étant alors entièrement à la charge de la famille.

Organisation sous-camp louveteaux (8-12 ans)

Thème du camp

Les louveteaux ont choisi le thème du tour du monde. Ils partiront à l'aventure avec leurs compagnons de route : Phileas Fogg et Passe-Partout. Ils auront 14 jours pour découvrir les pays traversés dans leur Pékin Express – La route des quatre continents. Le visuel de leur progression et les activités proposées seront en lien avec ce thème.

Les enfants ayant des origines dans quatre des cinq continents, ils pourront partager avec les autres la culture et des jeux de leurs pays respectifs.

Le concours cuisine pourra également s'inspirer, en partie, des pays traversés ce jour-là.

Moyens pédagogiques

La pédagogie scoutée créée par Véra Barclay afin d'adapter les idées pédagogiques de Baden Powell aux enfants de 8 à 12 ans est connue sous le nom de louvetisme. Il est basé sur le « Livre de la Jungle » de Rudyard Kipling. Les enfants sont des louveteaux qui vivent en meute dans la jungle.

Le folklore est un moyen pédagogique important dans le scoutisme. Il est très présent, car il permet notamment de cadrer les différents moments que l'on vit ensemble.

Les louveteaux sont répartis en groupes de six, les « sizaines ». L'enfant le plus expérimenté est « sizenier », il aide les autres louveteaux à grandir. Pour cela, il est aidé par un « second de sizaine ». Ces groupes facilitent la gestion de la vie quotidienne. De plus, cette organisation permet aux louveteaux de commencer à prendre quelques responsabilités avec l'aide des chefs et donne l'occasion aux plus expérimentés de transmettre leurs connaissances aux plus jeunes. La transmission est très importante chez les scouts.

Les animateurs du séjour, les « vieux loups », proposent une grille d'activités aux louveteaux, qui lors d'un conseil (rocher du conseil) prévu à cet effet au début du séjour, les valident ou en suggèrent d'autres. Si elles sont réalisables et acceptées par le groupe, elles sont mises en œuvre. Les louveteaux sont acteurs de leur camp.

D'autre part, les louveteaux ont leur propre progression sur leur carnet personnel. Elle est matérialisée par des étapes à valider. Cela permet d'évaluer nos objectifs.

Elle permet un apprentissage des techniques scoutées et de compétences qui leur seront utiles toute leur vie. Cet apprentissage se fait par le jeu, dans chacune des activités proposées.

La progression personnelle, permet aux enfants d'acquérir un certain niveau d'autonomie, qui augmente en fonction de leur âge et leur permet de prendre des responsabilités. Les louveteaux apprennent à faire avec un vieux loup. C'est pourquoi ils montent eux-mêmes leurs tentes et aménagent leur camp avec des petites constructions scoutées à base de bois et de ficelle, ils participent aussi à l'animation des grands jeux et des veillées.

De même, les louveteaux participent activement à la vie quotidienne du séjour : réalisation des repas, rangement, vaisselle...

Toujours dans une démarche d'apprentissage et d'autonomie, une visite des tentes par les vieux loups est organisée tous les jours. Cela permet, outre la vérification de l'hygiène de leur lieu de vie, de les conseiller sur le rangement de leurs tentes, sacs, sacs de linge propre et linge sale...

Lors des repas, toute l'équipe d'animation mange avec le groupe. C'est un moyen d'inciter les enfants à goûter à tout, à manger proprement, et c'est surtout un moment privilégié avec eux.

Les moments de réflexion à partir d'un passage de la Bible permettent aux enfants de découvrir l'évangile de Jésus-Christ et de faire des choix. Ce moment se doit d'être ludique, comme chacune des activités proposées et chaque moment de vie quotidienne. Aucun jeune ne peut être contraint d'assister à ces moments. En cas de refus, une activité alternative est proposée, sous la responsabilité d'un vieux loup.

Tout au long du séjour, les louveteaux auront aussi l'opportunité de découvrir la région lors des activités à l'extérieur du lieu de camp.

De manière générale, le déroulement des journées est fait de manière à leur apprendre à gérer leur quotidien pendant le séjour bien sûr, mais aussi hors du camp, dans leur vie présente et future. Cette démarche s'inclut de manière plus globale dans le fonctionnement des activités au cours de l'année.

Les chants et les danses de jungle sont également très présents dans le louvetisme. Ils permettent notamment d'appeler la meute, de rassembler les louveteaux, d'introduire un moment particulier et de faire le lien entre les différentes activités. Les danses de jungle peuvent également amener les enfants à réfléchir, à se discipliner ou encore à s'amuser.

Les activités faites tout au long du camp sont préparées à l'aide de ces moyens pédagogiques que nous donne le scoutisme, afin de nous permettre d'atteindre chacun de nos objectifs. Nous essayons au maximum d'avoir une partie de la journée consacrée à chacun de nos buts et d'équilibrer les activités afin que chacun d'eux soient atteints de la manière la plus équitable possible.

Règles de vie

Les règles de vie seront déterminées par les louveteaux lors d'un rocher du conseil (cérémonie regroupant tous les enfants et les chefs). Il aura lieu au cours de la veillée du deuxième jour de camp.

Ces règles déterminent la manière dont les jeunes vivent ensemble. Elles prennent en compte la loi, la devise, les maximes et les maîtres-mots de la jungle. Ces lois sont la base des règles choisies par les jeunes.

Les animateurs veillent à ce que les règles non négociables relevant d'obligations réglementaires et de choix pédagogiques faits en amont, notamment en termes de sécurité et de respect, soient bien mises en place.

Les jeunes décident librement entre eux des règles négociables qui leur semblent importantes.

Chaque louveteau signe les règles de vie à la fin du conseil, s'engageant ainsi à les respecter tout au long du séjour. Par la suite, en cas de problème, un animateur pourra faire relire les règles de vie aux louveteaux ne les ayant pas respectées et leur rappeler leur engagement.

La pédagogie scoutie permet à chaque jeune de faire des choix, que ce soit pour définir les règles de vie, choisir un thème de camp, proposer des jeux ou organiser une activité. Des temps sont prévus pour cela, durant lesquels les animateurs sont disponibles pour aider les louveteaux et les accompagner.

Pour que les louveteaux puissent s'exprimer, il existe différents conseils, notamment le rocher du conseil qui regroupe toute la meute pour faire un bilan ou donner son avis et le conseil d'Akéla au cours duquel les sizeniers discutent des activités, des problèmes rencontrés dans la sizaine avec le chef de meute, Akéla. Le cercle de famille heureuse, quant à lui, réunit chaque louveteau et chaque animateur pour partager un moment privilégié au cours duquel chacun peut donner son avis, se confier, et dire ce qui va ou pas dans la meute.

Lors de ces conseils, chacun a droit à la parole au même titre que les autres, et les décisions sont prises à la majorité, sauf cas extrême mettant les jeunes en danger.

Journée Type

L'horaire type de la journée peut être modifié, soit en fonction des activités prévues, soit pour des raisons de fatigue, de météo ou d'imprévus.

7h30	Flambeau des chefs
8h - 8h30	Lever - Déroutillage
8h30 - 9h30	Petit déjeuner - Toilette - Vaisselle
9h30 - 10h	Rangements
10h - 10h15	Coup d'œil d'Akéla
10h15 - 10h30	Appel de jungle - Lever des couleurs - Sagesse de jungle
10h30 - 11h30	Cercle du feu (30 minutes) - Chasse (si canicule)
11h30 - 12h15	Préparation diverses (repas...) - Services
12h15 - 13h15	Repas - Vaisselle
13h15 - 14h15	Temps calme - Courrier - Sieste
14h15 - 16h	Chasse - Cercle du feu (si canicule)
16h - 16h30	Goûter
16h30 - 17h15	Rangements - Temps libre
17h15-17h45	Rocher du Conseil (bilan)
17h45 - 18h45	Toilette - Rangements - Préparation du repas - Services
18h45 - 19h30	Repas
19h30 - 20h15	Rangements - Préparation veillée
20h15 - 21h30	Veillée
21h30 - 22h	Prière - Coucher

Coup d'œil d'Akela :

Les louveteaux rangent leurs affaires chaque jour avec l'aide d'un animateur afin d'apprendre à bien les gérer. Ce rangement se termine par une vérification auprès de chaque louveteau afin de s'assurer que tout est en ordre. Pour cela, un animateur regarde si tout est rangé, si la tente est balayée... Il explique au louveteau ce qu'il doit faire en plus si nécessaire. Ce moment se doit d'être ludique et entre en compte dans la progression personnelle de l'enfant.

Appel de Jungle :

C'est la cérémonie qui permet de partager les informations qui concernent la meute et de lever les couleurs. C'est aussi le moment de donner la sagesse de jungle, mot d'ordre que les louveteaux s'efforceront de suivre durant la journée.

Repas :

La préparation des repas est un temps de formation à l'hygiène et à la sécurité pour les louveteaux. Chacun, à tour de rôle, pourra participer à cette préparation de repas au cours du séjour.

Lors des repas, toute l'équipe d'animation se répartit entre les tables. C'est un moyen éducatif pour inciter les enfants à goûter à tout, à manger proprement et à faire attention aux autres loups.

C'est un moment privilégié avec eux : en effet, ils abordent à ces moments-là des sujets dont ils n'ont pas l'occasion de parler pendant les activités.

Services :

Chaque sizaine sera responsable d'un service, sur la base d'un roulement journalier afin que chaque enfant puisse participer à chacun d'eux. Ces services à rendre à la meute pour le bon déroulement de la vie quotidienne seront décidés en commun accord par les animateurs et annoncés chaque matin à l'aide d'un moyen visuel. Chaque animateur est responsable du bon déroulement du service de la sizaine dont il est le référent.

Cercle du feu :

C'est un temps de partage et de réflexion autour de la Bible. La participation (droit à la parole, expression libre des avis...) de chacun y est encouragée. Chaque enfant reste entièrement libre de ses convictions en ce qui concerne le domaine spirituel. Pour les enfants ne voulant pas assister à ces moments, une activité alternative sera proposée.

Rocher du Conseil :

Il s'agit d'un moment de bilan avec la meute. Cela permet de connaître l'avis des enfants sur un sujet particulier ou sur la journée. Les animateurs peuvent adapter les activités et leurs choix en fonction des attentes et des retours des enfants.

Coucher :

Les animateurs gèrent le coucher des enfants dans le calme. Ils ont chacun leur tente personnelle à proximité des enfants afin d'assurer leur sécurité. Les enfants savent qu'en cas de problème pendant la nuit, ils peuvent appeler les animateurs.

Animations

Installation :

Les trois premiers jours du camp sont consacrés à l'installation et aux constructions. Cela donne l'occasion aux louveteaux de perfectionner leurs techniques des nœuds et de s'assurer un certain confort dans leur vie quotidienne.

Les jeux et activités permettent aussi de faire connaissance et de bien mettre en place le fonctionnement de l'accueil.

Cette période d'installation se termine par l'inauguration du camp.

Inauguration :

Cette activité marque la fin du temps de l'installation. C'est un temps fort à partir duquel « les couleurs » sont levées chaque jour.

Nous aurons un rassemblement commun pour marquer officiellement l'ouverture du camp. Pour cette occasion, nous inviterons si possible, le maire de Marçon et les propriétaires du terrain où nous campons.

Les louveteaux se retrouveront ensuite entre eux pour une petite cérémonie durant laquelle ils pourront lever leurs propres couleurs.

L'inauguration permet aux jeunes de montrer aux autres ce qu'ils sont capables de faire, c'est l'occasion de les encourager et les féliciter pour le travail qu'ils ont réalisé.

Une fois le camp inauguré, une grille d'activités sera proposée aux jeunes, mais notre désir de développer leur autonomie peut les amener à choisir des animations différentes. C'est pourquoi la grille d'activités est susceptible d'être modifiée en fonction de ce que les louveteaux demanderont lors du rocher du conseil du deuxième jour.

Conseil au clair de lune :

Durant le séjour, les louveteaux participeront à deux conseils au clair de lune, un au début du camp et l'autre à la fin. Il s'agit d'une cérémonie pendant laquelle le louveteau reçoit son foulard, son nom de loup et ses étoiles et gibiers représentant sa progression.

Concours cuisine :

Au milieu du séjour, chaque sizaine préparera une partie du repas pour toute la meute. Ils seront aidés par un animateur.

Cette activité comprend aussi un temps de formation à l'hygiène de la préparation des repas et à l'équilibre alimentaire.

Chaque sizaine pourra remporter un prix concernant la présentation du plat, le goût, l'originalité...

Bonne action :

A mi-camp, les louveteaux auront l'occasion de faire une bonne action dans le village de Marçon. Cela leur permettra de rendre service tout en jouant un rôle, à leur niveau, leur permettant de s'intégrer dans le milieu social environnant.

Initiatives :

Au cours de la deuxième semaine, les louveteaux pourront choisir une activité qu'ils feront en petits groupes pendant deux jours. Le but de l'activité étant la découverte d'un lieu spécial, d'un artisanat, d'un métier, qu'ils pourront ensuite présenter à toute la meute lors d'une veillée prévue à cet effet.

Les enfants sont acteurs de leur projet. Ils contactent les personnes pour prendre rendez-vous, préparent des questions à leur poser, prennent des photos, fabriquent ou achètent ce qu'ils vont montrer à tout le monde et choisissent comment ils veulent le présenter lors la veillée. Ils sont aidés par les animateurs mais ce sont eux qui prennent les initiatives.

Les sujets sont variés et sont en lien avec les spécificités de la région où le camp a lieu.

Cercles du feu :

Chaque jour, un moment de découverte et d'échanges sur la Bible est proposé aux enfants.

Il commence toujours par une accroche permettant aux enfants de mieux comprendre ce qui sera dit par la suite. Une réflexion à partir d'un passage de la Bible est apportée par un animateur. Les enfants sont encouragés à partager leur questionnement et désaccord.

Ce temps quotidien se veut être joyeux, agréable, dans le respect des convictions de chacun. Le but est de permettre à chacun de découvrir la vie et l'enseignement de Jésus-Christ, ainsi que ce que cela peut lui apporter dans sa vie personnelle et en société.

Nous encourageons les enfants à participer à ce moment, mêmes s'ils ne sont pas croyants, comme on le fait par ailleurs pour toutes les autres activités, mais ils restent entièrement libres de leurs convictions en ce qui concerne le domaine spirituel.

L'adhésion aux valeurs spirituelles des évangéliques n'est nullement une condition pour participer aux séjours des Éclaireurs Évangéliques de France. Aucun jeune ne peut donc être contraint d'assister à ces moments.

Il est important que ce moment soit organisé de façon ludique, comme tous les autres moments de la journée, afin que les enfants passent un séjour agréable. Il est aussi rappelé aux animateurs que c'est à eux d'adapter la méthode à l'enfant et non l'enfant à la méthode.

Une trame est proposée aux animateurs, avec des propositions d'accroches, de passages bibliques, et d'idées à transmettre aux enfants.

Activités communes :

Tout au long du camp, des activités seront organisées entre les deux sous-camps. Notamment, un tournoi est prévu avec des jeux sportifs, des veillées avec des jeux et des chants, des cercles du feu les dimanches.

Banquet :

Les louveteaux termineront leur camp de manière festive, avec un banquet qui leur permettra de profiter pleinement de la gastronomie locale. Il sera commun avec les éclaireurs.

Organisation sous-camp éclaireurs (12-17 ans)

Thème du camp

Les éclaireurs ont choisi le thème du Moyen-Age et des chevaliers pour le camp. Un fil rouge et des activités en lien avec ce thème ont été prévus par les animateurs à partir des idées données par les jeunes.

L'intendante a également prévu des ingrédients et recettes en lien avec ce thème pour les repas spéciaux du séjour (concours cuisine, banquet...).

Moyens pédagogiques

La pédagogie scoutie mise en place par Baden Powell pour les jeunes de 12 à 17 ans s'appuie sur de nombreux éléments. Les jeunes sont des éclaireurs qui évoluent au sein d'une troupe, dans le monde de l'indianisme.

Ils sont répartis en groupes de six à huit, que l'on appelle patrouille (garçons) ou clan (filles). Cela leur permet d'être autonomes. Ils se partagent des postes d'action : responsable matériel, cuisinier, intendant, hygiène, responsable jeux, architecte, et donc des responsabilités afin de développer des compétences et de progresser. Chaque jeune est en effet responsable de son poste d'action ainsi que du résultat attendu. Le jeune le plus expérimenté et leader est le « chef de patrouille » / « cheftaine de clan ». Il est aidé par un « second de patrouille » / « seconde de clan » afin de coordonner la patrouille / le clan. Ils transmettent aux autres leurs connaissances et leurs expériences.

Le folklore est un moyen pédagogique très présent dans le scoutisme, car il permet notamment de cadrer les différents moments que l'on vit ensemble. Ce cadre sera largement présent dans ce séjour. Il fait partie de l'identité de l'éclaireur. En effet, les éléments de ce folklore sont étudiés pour l'encourager à vivre et à progresser dans les valeurs du scoutisme.

D'autre part, les éclaireurs ont leur propre progression. Elle est interne à notre mouvement et est directement liée aux cinq buts du scoutisme ce qui permet d'assurer une continuité entre les différentes tranches d'âges. Elle est matérialisée par des étapes à valider.

Elle permet un apprentissage des techniques scouties et de compétences qui leur seront utiles toute leur vie. Cet apprentissage se fait par le jeu, dans chacune des activités proposées.

La progression personnelle, permet aux jeunes d'acquérir un certain niveau d'autonomie.

Ainsi, la patrouille / le clan vit une majorité de son temps sans la présence directe des animateurs. En effet, chaque groupe construit son lieu de vie, prépare ses repas, décide de son organisation et d'une partie de ses activités, gère sa vie quotidienne... Les animateurs sont disponibles pour répondre aux demandes des jeunes mais ceux-ci sont laissés le plus possible en semi-autonomie.

En fonction de sa maîtrise des techniques scouties, la patrouille / le clan peut quitter le camp en semi-autonomie pour une durée déterminée. Lors de cette sortie, les jeunes ont des rendez-vous téléphoniques à respecter et un itinéraire précis à suivre. Ce dernier est établi par les jeunes, puis validé par les animateurs. Chaque jeune devra respecter les consignes de sécurité données.

Toujours dans une démarche d'apprentissage et d'autonomie, une visite des coins de vie par les animateurs est organisée tous les jours. Cela permet de vérifier l'hygiène de leur lieu de vie, et de leur donner des conseils quand cela est nécessaire.

A chaque repas, les patrouilles / clans invitent un animateur qui mangera avec eux pour veiller à ce que l'équilibre alimentaire soit respecté, en encourageant chacun à manger de tout.

Les moments de réflexion à partir d'un passage de la Bible permettent aux enfants de découvrir l'évangile de Jésus-Christ et de faire des choix. Ce moment se doit d'être ludique, comme chacune des activités proposées et chaque moment de vie quotidienne. Aucun jeune ne peut être contraint d'assister à ces moments. En cas de refus, une activité alternative est proposée, sous la responsabilité d'un animateur.

L'engagement personnel est au centre de la pédagogie scout. Le scoutisme est un système de valeurs, avec l'intention de former les jeunes afin qu'ils deviennent des adultes responsables, débrouillards et civiques. Les grandes lignes de ces valeurs sont énumérées dans ce qui s'appelle traditionnellement « la loi de l'éclaireur ». Cette loi, au lieu d'interdire certaines pratiques et attitudes, encourage chacun à la pratique de valeurs positives.

Chaque jeune est invité à s'engager en fonction de ces valeurs. Cet engagement s'appelle « la promesse ». L'éclaireur s'engage à faire tout son possible pour vivre ces valeurs en tout temps et en tout lieu. Toutefois, personne n'est obligé de prendre cet engagement car des valeurs personnelles ne peuvent pas être imposées de l'extérieur.

De manière générale, le déroulement des journées est fait de manière à leur apprendre à gérer leur quotidien pendant le séjour bien sûr, mais aussi hors du camp, dans leur vie présente et future. Cette démarche s'inclut de manière plus globale dans le fonctionnement des activités au cours de l'année.

Les activités faites tout au long du camp sont préparées à l'aide de ces moyens pédagogiques que nous donne le scoutisme, afin de nous permettre d'atteindre chacun de nos objectifs. Nous essayons au maximum d'avoir une partie de la journée consacrée à chacun de nos buts et d'équilibrer les activités afin que chacun d'eux soient atteints de la manière la plus équitable possible.

Pour permettre une discussion constructive et une prise de décision rapide, les jeunes discutent chaque jour lors du conseil de patrouille / de clan des différents points posant problème, de la vie quotidienne, et de tout autre sujet jugé nécessaire.

Ces remarques sont ensuite transmises à la maîtrise par le moyen du conseil de chefs, rencontre journalière entre les chefs et les chefs de patrouilles / clan. Ce conseil est un temps d'échanges, d'information et de prise de décision. Il donne l'occasion aux chefs d'avoir des retours sur les besoins et désirs des jeunes et, en même temps, de déceler si certaines patrouilles / clans ont besoin d'aide dans un domaine particulier, sans que cela ait pu être directement constaté. Il permet aussi aux jeunes de comprendre l'organisation du camp et les raisons de certains choix, puisqu'ils participent à ces choix (par leur représentant, le CP / la CC, après avoir discuté entre eux en patrouille / clan).

Règles de vie

Les règles de vie seront déterminées par les éclaireurs au cours de la veillée du deuxième jour de camp.

Ces règles déterminent la manière dont les jeunes vivent ensemble.

Elles sont basées sur la loi de l'éclaireur et de l'éclaireuse :

- Un éclaireur, une éclaireuse n'a qu'une parole.
- Un éclaireur, une éclaireuse est loyal(e).
- Un éclaireur, une éclaireuse se rend utile.
- Un éclaireur, une éclaireuse est l'ami(e) de tous, et le frère (la sœur) de tous les autres éclaireurs.
- Un éclaireur, une éclaireuse est courtois(e).
- Un éclaireur, une éclaireuse aime et respecte la nature.
- Un éclaireur, une éclaireuse est discipliné(e).
- Un éclaireur, une éclaireuse est toujours de bonne humeur.
- Un éclaireur, une éclaireuse est courageux(se), débrouillard(e), décidé(e).
- Un éclaireur, une éclaireuse est tenace.
- Un éclaireur, une éclaireuse est travailleur(se), prévoyant(e), économe.
- Un éclaireur, une éclaireuse est propre dans son corps, ses pensées, ses paroles, ses actes.

De plus, lors de l'inscription, chaque jeune s'est engagé à respecter les autres et soi-même. Cela fixe le cadre général des règles de vie.

Les jeunes confient leurs téléphones portables à la direction au début du camp. Ils ont la possibilité de les récupérer pendant les temps libres après le repas de midi s'ils en ont envie.

Les jeunes décident librement entre eux des règles, hormis celles concernant la sécurité et le respect de chacun, qui sont imposées par l'équipe d'animation.

Chaque participant a droit à la parole lors des différents conseils au même titre que les autres et les décisions, sauf cas extrêmes mettant en danger les jeunes, sont prises à la majorité.

Le conseil de patrouille / de clan, permet aux jeunes de prendre des décisions. Ils font également un bilan sur le comportement de chacun ce qui leur permet de changer quand cela est nécessaire.

Le conseil de chefs permet quant à lui aux chefs de patrouille / cheftaines de clan de transmettre les objectifs et difficultés de leur patrouille / clan et de demander l'aide des adultes. Ensuite, ils transmettent ce qui a été dit à leur patrouille / clan.

Animations

Installation :

Les trois premiers jours du camp sont consacrés à l'installation et aux constructions où les jeunes mettent en place leur lieu de vie.

Ceci permet aux jeunes de vivre le séjour dans le confort et, en même temps, de les former dans le sens pratique, un des buts de la pédagogie scout.

Les jeux et activités permettent aussi de faire connaissance et de bien mettre en place le fonctionnement de l'accueil.

Durant cette période d'installation, les cuisiniers préparent les repas des éclaireurs car ils n'ont pas le temps de faire leur propre cuisine en plus de leur installation.

Elle se termine par l'inauguration du camp.

Inauguration :

Cette activité marque la fin du temps de l'installation. C'est un temps fort à partir duquel « les couleurs » sont levées chaque jour.

Nous aurons un rassemblement commun pour marquer officiellement l'ouverture du camp. Pour cette occasion, nous inviterons si possible, le maire de Marçon et les propriétaires du terrain où nous campons.

L'inauguration permet aux jeunes de montrer aux autres ce qu'ils sont capables de faire, c'est l'occasion de les encourager et les féliciter pour le travail qu'ils ont réalisé.

Une fois le camp inauguré, une grille d'activités sera proposée aux jeunes, mais notre désir de développer leur autonomie peut les amener à choisir des animations différentes. C'est pourquoi la grille d'activités est susceptible d'être modifiée en fonction de ce que les éclaireurs demanderont lors du CDP du deuxième jour.

Concours cuisine :

Au milieu du séjour, chaque patrouille / clan préparera un repas avec une partie des ingrédients imposés. Ils seront mis en concurrence afin de déterminer qui aura le mieux réussi à relever le défi en fonction de critères déterminés à l'avance par les animateurs. Ces critères seront annoncés aux jeunes avant le concours.

Chaque patrouille / clan pourra remporter un prix concernant un critère différent.

Bonne action :

A mi-camp, les éclaireurs auront l'occasion de faire une bonne action pour le propriétaire du terrain où nous campons. Ils devront refaire la clôture qui entoure le terrain, aux endroits où elle a été abîmée ou cassée. Cela leur permettra de remercier le propriétaire de prêter son terrain pour qu'ils puissent camper.

OP / Explo :

Au cours de la deuxième semaine, les éclaireurs participeront à un grand jeu sur deux jours.

Le premier jour, le jeu permettra aux jeunes d'explorer de la région. Ils partiront en patrouille / clan avec un animateur. Il s'agit d'un temps fort pour les jeunes, pour la prise de responsabilité et la cohésion de la patrouille / du clan. L'équipe d'animation aura au préalable vérifié que le niveau de formation et de maîtrise technique de la patrouille / du clan permet ce déplacement en dehors du camp.

Ils pourront être amenés à faire un bivouac pour la nuit dans le respect du protocole sanitaire mis en place. Ce bivouac devra permettre aux jeunes de dormir dans des conditions similaires à celles du camp. Ils ne pourront pas se faire héberger chez des gens et devront donc trouver un terrain sur lequel ils ne seront pas en contact avec des personnes extérieures au camp. Un animateur sera présent avec chaque patrouille / clan pour s'assurer de la sécurité et du bon déroulement de cette nuit hors du camp.

Cercles du feu :

Chaque jour, un moment de découverte et d'échanges sur la Bible est proposé aux jeunes.

Une réflexion à partir d'un passage de la Bible est apportée, le plus souvent par un des animateurs mais aussi, parfois, par les jeunes eux-mêmes. Les jeunes sont encouragés à s'exprimer, à proposer des chants, à poser des questions et à contribuer de toute autre manière appropriée.

Ils peuvent également proposer des sujets à aborder lors des cercles du feu.

Le but est de permettre à chacun de découvrir la vie et l'enseignement de Jésus-Christ, ainsi que ce que cela peut lui apporter dans sa vie personnelle et en société.

Toutefois, les convictions de chacun sont respectées : 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 accepter nos valeurs.

Il est demandé aux jeunes, même s'ils ne partagent pas la foi chrétienne, de respecter ceux qui le font et d'assister à ces moments de partage biblique, comme on le fait par ailleurs pour toutes les autres activités du camp. Cependant, si un jeune ne veut pas y assister, il n'y sera pas contraint.

Il est important que ce moment soit organisé de façon ludique, comme tous les autres moments de la journée, afin que les jeunes passent un séjour agréable. Il est aussi rappelé aux animateurs que c'est à eux d'adapter la méthode au jeune et non le jeune à la méthode.

Des idées de sujets avec des références bibliques liées à chacun d'eux sont proposés aux animateurs.

Activités communes :

Tout au long du camp, des activités seront organisées entre les deux sous-camps. Notamment, un tournoi est prévu avec des jeux sportifs, des veillées avec des jeux et des chants, des cercles du feu les dimanches.

Banquet :

Les éclaireurs termineront leur camp de manière festive, avec un banquet qui leur permettra de profiter pleinement de la gastronomie locale. Il sera commun avec les louveteaux.

Fil rouge :

Un fil rouge sur le thème du camp est prévu par les animateurs. Il sera utilisé sur toute la durée du séjour, que ce soit dans les jeux ou les veillées.

Journée Type

L'horaire type de la journée peut être modifié, soit en fonction des activités prévues, soit pour des raisons de fatigue, de météo ou d'imprévus

7h30	Flambeau des chefs
8h - 8h30	Lever - Déroutillage
8h30 - 9h30	Petit déjeuner - Toilette - Vaisselle
9h30 - 10h	Rangements
10h - 10h15	Inspection
10h15 - 10h30	RASS - Lever des couleurs
10h30 - 10h45	CDP - CDCL
10h45 - 11h15	Cercle du feu ou Activités
11h15 - 12h30	Intendance - Préparation du repas - Services
12h30 - 13h30	Repas - Vaisselle
13h30 - 14h	Temps libre - CDC
14h - 14h30	Cercle du feu ou Activités
14h30 - 16h30	Activités
16h30 - 17h	Goûter
17h - 18h	Toilette - Rangements - Services
18h - 19h	Intendance - Préparation du repas
19h - 20h30	Repas - Vaisselle - Rangements pour la nuit
20h30 - 21h30	Veillée
21h30 - 22h	Fin de la veillée - 5 ^{ème} repas - Prière
22h - 22h15	Coucher - Extinction des feux

Lever, petit déjeuner, rangements :

La première partie de la journée se gère essentiellement dans les équipes de vie, sous la responsabilité des jeunes formés pour coordonner ces dernières : le chef de patrouille pour les garçons, et la cheftaine de clan pour les filles.

Inspection :

Après le rangement, des animateurs visitent les lieux de vie des équipes de jeunes dans le but de vérifier les conditions de rangement, d'hygiène et de sécurité.

RASS :

Le rassemblement est la cérémonie qui permet de partager les informations qui concernent la troupe et de lever les couleurs.

CDP / CDCL :

Le conseil de patrouille et le conseil de clan sont des cérémonies qui permettent à chaque jeune de donner son avis et ses idées au sein de son équipe. Le chef de chaque patrouille et la cheftaine de chaque clan donnent également les informations et consignes reçues de la part des animateurs pendant les conseils de chefs.

Repas :

La préparation du repas demande un véritable travail d'équipe pour pouvoir manger à l'heure prévue (rechercher du bois et de l'eau, préparer et faire cuire les aliments récupérés à l'intendance).

Ce sont les jeunes qui préparent leurs repas, dans leur coin de vie, sur des tables à feu fermées pour une question de sécurité.

Une éducation à l'alimentation et à la préparation des repas sera donnée par les animateurs qui veilleront particulièrement à ce que les repas soient bien préparés, prêts à l'heure et que les règles d'hygiène soient bien appliquées.

Chaque patrouille et clan invitera un animateur qui prendra le repas avec eux pour s'assurer que l'équilibre alimentaire est respecté en encourageant chacun à manger de tout. L'animateur veillera également à ce que chacun prenne son repas en respectant les autres.

Services :

Chacun des éclaireurs a un poste d'action qui lui est propre au sein de sa patrouille / clan pour le camp. Cela lui permet de progresser dans un domaine de compétence particulier (cuisinier, responsable du matériel, intendant, boute-en-train, topographe...). Il est responsable du résultat attendu.

Les tâches collectives sont quant à elles à réaliser par patrouille / clan. Les jeunes se répartissent les tâches pour que tout soit fait en temps et en heure. Le chef de patrouille / la cheftaine de clan a la responsabilité d'assurer le plus d'équité possible dans cette répartition.

Cercle du feu :

C'est un temps de partage et de réflexion autour de la Bible. La participation (droit à la parole, expression libre des avis...) de chacun y est encouragée. Chaque jeune reste entièrement libre de ses convictions en ce qui concerne le domaine spirituel. Pour les jeunes ne voulant pas assister à ces moments, une activité alternative sera proposée.

Conseil des chefs :

Ce conseil est un moment de partage privilégié entre les animateurs et les jeunes qui sont chefs des équipes. Il sert à prendre des décisions en concertation avec les jeunes, à écouter leurs besoins et leurs désirs, et à communiquer des informations qui leur sont utiles. Les chefs de chaque patrouille et cheftaines de chaque clan transmettent aussi les avis et idées des jeunes de leur équipe aux animateurs.

Coucher :

Les animateurs veillent au respect de l'extinction des feux. Ils ont chacun leur tente personnelle dans un « coin chefs » à proximité de chaque lieu de vie afin d'assurer la sécurité des jeunes. Ce coin sert également de séparation physique entre les lieux de vie des clans et ceux des patrouilles, puisque les équipes ne sont pas mixtes.

Modalités d'évaluation de l'accueil

Evaluation des objectifs

L'évaluation des objectifs se fait en commun, le soir, lors des réunions bilan de l'équipe, en se posant les questions suivantes :

Le sens pratique :

- Est-ce que les jeunes ont eu la possibilité de développer et mettre en œuvre leurs compétences ?
- Les jeunes ont-ils progressé dans leur technique ?
- Est-ce que les jeunes ont pu organiser une activité ?
- Les jeunes ont-ils eu l'occasion de mener à bien un projet en meute ou en patrouille ?
- Est-ce que les activités ont permis aux jeunes de mieux connaître la nature ?
- Est-ce que les activités ont permis aux jeunes de valider une étape de leur progression personnelle ?

Le sens de la personnalité :

- Les jeunes ont-ils eu l'occasion de faire des choix ?
- Est-ce que tous les jeunes ont pu s'exprimer lors des rochers du conseil, conseil de patrouille / clan ?
- Est-ce que les activités ont permis aux jeunes d'assumer leurs choix jusqu'au bout ?
- Les jeunes ont-ils pris conscience des conséquences que leurs choix peuvent avoir sur leur vie et celle des autres ?
- Les jeunes ont-ils pu choisir une responsabilité à prendre dans leur groupe ?
- Est-ce que les jeunes ont eu l'occasion d'assumer leur responsabilité dans le groupe ?

Le sens du service :

- Les jeunes ont-ils pris conscience de l'importance de leur présence dans leur groupe ?
- Les jeunes sont-ils investis dans les bonnes actions qu'ils mettent en place ?
- Est-ce que les jeunes rendent service sans que les animateurs le leur demandent ?
- Les jeunes font-ils de leur mieux pour être à l'écoute des autres ?

Le sens de la santé :

- Les jeunes ont-ils eu l'occasion de se dépenser ?
- Est-ce que les jeunes ont été actifs lors des activités physiques organisées ?
- Les jeunes ont-ils pu organiser un dérouillage ?
- Les jeunes ont-ils pris des bonnes habitudes en matière d'hygiène (corporelle, alimentaire...) ?
- Les jeunes ont-ils pu participer à la préparation des repas ?
- Est-ce que les jeunes ont été sensibilisés à l'équilibre alimentaire et aux choix des produits achetés ?
- Les activités ont-elles permis aux jeunes de mieux connaître leur corps ?
- Est-ce que les jeunes ont pu prendre conscience de leurs limites et les respecter lors des différentes activités ?
- Le déroulement de la journée a-t-il pris en compte l'équilibre des temps actifs et de repos ?

Le sens de Dieu :

- Les jeunes ont-ils pu apprendre quelque chose sur Dieu ?
- Les cercles du feu ont-ils permis aux jeunes de partager leurs questionnements dans le respect de l'autre ?
- Est-ce que les jeunes ont été encouragés à réfléchir sur des valeurs et à choisir librement de les vivre ou non ?

L'animateur responsable de chacune des activités établira une fiche permettant d'évaluer cette dernière et l'atteinte des objectifs pédagogiques déterminés (cf fiche d'évaluation de l'activité).

Cette évaluation sera réalisée en commun lors des réunions techniques.

De plus, chaque jeune suit une progression personnelle (étapes et brevets). Les compétences acquises sont validées au fur et à mesure dans le « Jungl'Aventure » (manuel de scoutisme des louveteaux), ou dans le « Wigwam » (manuel des éclaireurs). Les étoiles ou brevets qui symbolisent la progression leur sont remises lors d'un « conseil au clair de lune » pour les louveteaux, ou d'un rassemblement pour les éclaireurs.

Si les jeunes progressent, c'est que nous atteignons nos objectifs. Si cette progression ne se fait pas, nous devons revoir les moyens que nous nous donnons pour les atteindre.

Evaluation des moyens

L'évaluation des moyens se fait aussi lors des réunions bilan de l'équipe. Elle découle directement de l'évaluation des objectifs. Si ceux-ci n'ont pas été atteints, il convient de se demander si les moyens pédagogiques, matériels et humains mis en œuvre étaient vraiment appropriés et suffisants et ce qu'il aurait fallu mettre en place pour pouvoir atteindre les objectifs fixés.

Evaluation du fonctionnement de l'équipe d'animation

Le fonctionnement de l'équipe de l'animation se fait aussi lors des réunions bilan de l'équipe. Si des problèmes ou des manques sont constatés, l'équipe essaiera de trouver des solutions ensemble en communiquant sur ce qui s'est mal passé.

Cette évaluation concerne les points suivants :

- Les activités étaient-elles adaptées aux capacités des jeunes ?
- Les animateurs ont-ils respecté les rythmes des enfants ?
- Comment s'est déroulée la gestion des différents temps de la journée ?

Evaluation de l'équipe de direction

L'évaluation de l'équipe de direction se fait elle aussi lors des réunions bilan de l'équipe. Si des problèmes ou des manques sont constatés, l'équipe de direction essaiera de trouver des solutions satisfaisantes pour tous.

Cette évaluation concerne les points suivants :

- L'équipe de direction a-t-elle joué son rôle ?
- La liste de présence a-t-elle été correctement gérée ?
- Est-ce que la communication avec les familles est réussie ?

Evaluation du déroulement général de l'accueil

Le déroulement général de l'accueil est évalué en permanence, à chaque réunion bilan de l'équipe. Lors de cette évaluation, la réalisation du projet pédagogique est contrôlée par l'équipe.

Les jeunes évaluent également l'accueil lors des bilans en rocher du conseil et conseil de patrouille / clan.