



16 Avril 2022

Chers jeunes, chers parents,

Voici des documents importants pour tout participant au camp EEF du vendredi 09 au samedi 29 juillet 2022 à Chénérailles dans la Creuse. **Cette lettre, ainsi que les documents ci-joints, contiennent des informations extrêmement importantes pour préparer ce camp.** Merci de les lire avec soin, de préparer tout ce qui est nécessaire pour bien vivre ce camp, et de prendre contact avec vos responsables locaux ou avec moi si vous avez des questions.

Si votre enfant est inscrit à travers un groupe local merci de passer d'abord par votre chef de troupe pour les renseignements, les papiers et le tarif. Contactez-nous en revanche si vous avez une question dont vos chefs sur le plan local n'ont pas la réponse. Pour tous ceux qui ne sont pas inscrits à travers un groupe local, vous pouvez passer directement par nous.

Documents joints :

- **Extrait du projet éducatif des EEF (page 2).** Si vous ne le connaissez pas, merci d'en prendre connaissance avant de signer l'autorisation de participation au camp.
- **Les buts pédagogiques du séjour (page 3).** Comme dans tous nos séjours, le camp se déroule dans la pédagogie générale du scoutisme mais chaque camp est différent. Ce papier explique les objectifs du séjour de cette année.
- **La semi-autonomie, principe indispensable du scoutisme (page 4).** Merci d'en prendre connaissance avant de signer l'autorisation de participation au camp.
- **La règle de vie dans le camp (page 5) ainsi que Les principes pratiques dans le camp (page 6).** Ces pages rappellent ce qu'est la loi de l'éclaireur et précisent d'autres aspects non-négociables de la vie au camp. Merci de bien faire prendre connaissance de ce papier au jeune avant de le faire signer son engagement.
- **La maladie de Lyme (page 7).** Ce texte vous donne des informations utiles sur cette maladie et les risques qui y sont associés dans les activités en pleine nature.
- **Consignes sanitaires « spécial Covid » (page 8).** Il y aura quelques particularités cette année ; merci de lire ce texte.
- **Les voyages et le lieu du camp (page 9).** Cette page explique comment trouver le camp, ainsi que les dates et heures pour l'arrivée et le départ. De nouveau, si votre enfant est inscrit à travers un groupe local, voyez avec votre chef de troupe locale pour les voyages. Pour les autres, il n'y a pas de voyage organisé mais nous pouvons éventuellement vous mettre en contact avec d'autres de votre région.
- **Nous contacter pendant le camp (page 11).** A garder chez vous afin de savoir nous joindre pendant le camp.
- **Matériel à apporter (page 12).** Cette liste est indicative ; elle vous aide à savoir ce que les jeunes doivent apporter au camp.
- **Marquage des affaires, couverture de veillée et notes sur les affaires à apporter (page 13).** Quelques conseils et instructions pratiques qui vous seront utiles pour préparer le matériel du camp.
- **Autorisations pour vivre ce camp (page 14).** **Document indispensable. Aucun jeune ne peut participer au camp s'il n'est pas rempli.** Sans le consentement explicite des parents pour le type d'activités que nous proposons, sans l'engagement des jeunes à vivre ce camp dans un bon esprit, le scoutisme ne peut pas fonctionner. **Merci de le transmettre rempli et signé avec la fiche sanitaire.**
- **Notez bien en annexe la fiche sanitaire de liaison. Cette fiche est absolument indispensable. Légalement, nous ne pouvons pas accepter un jeune dans le camp sans cette fiche. Il faut donc la remplir et nous la retourner (ou la donner au chef de troupe locale) dès que possible (et en tout cas avant le camp). Il est impératif également d'inclure une photocopie des vaccins à jour. Merci.**

Timothée Roehrig (dit « Margai »), directeur du séjour

Pour nous contacter :

roehrigtimothee@gmail.com (directeur) – téléphone : 06 67 26 91 29

shutesdav@aol.com (directeur adjoint) – téléphone : 03 86 52 57 81

Intentions éducatives

- Dans toutes leurs activités, les Éclaireurs Évangéliques 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.

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 « scout » 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 les valeurs et le message 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

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 scout, 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.

Les buts pédagogiques du séjour

Le directeur du séjour, des membres de l'équipe d'encadrement et les jeunes les plus expérimentés ont élaboré le projet suivant pour les éclaireurs durant ce séjour

BUT 1 : ENCOURAGER LES JEUNES À PRENDRE DES INITIATIVES EN ÉTANT ACTEURS DE LEUR CAMP, ET À PERSÉVÉRER DANS LEURS CONVICTIONS

Pourquoi ce but : nous croyons que les jeunes ont le pouvoir de changer les choses. Nous voulons les encourager à faire des choix et prendre des initiatives en conséquence, leur permettant d'avoir un réel impact positif autour d'eux. Dans ce monde qui nous tiraille et veut parfois nous décourager quand nous faisons un choix différent des autres, nous voulons aussi les encourager à persévérer dans leurs choix tout en sachant se remettre en question.

Objectifs pour atteindre ce but :

- Que chaque jeune participe à des animations (jeux, veillées...) basées sur le thème du camp (Lève-toi, et persévère), développant à la fois l'utilité de prendre des engagements sincères et profonds et les tenir.
- Que chaque jeune entende et participe à des échanges sur la liberté de chacun à faire des choix de vie issus de leur propre réflexion et qui peuvent être à « contre-courant » avec la société d'aujourd'hui.
- Que chaque jeune puisse s'investir dans une journée Portes Ouvertes clôturée par une pièce de théâtre qui permettra de mettre en scène de manière concrète le thème du camp (Lève toi, et persévère)

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 et s'encouragent mutuellement dans le respect des règles de vie, en suivant le principe : "L'intérêt de l'autre avant soi-même"

BUT 3 : PERMETTRE AUX JEUNES DE PASSER TROIS SEMAINES DE VACANCES LEUR PERMETTANT DE DÉVELOPPER LEUR SENS SOCIAL ET LEUR SANTÉ

Pourquoi ce but : par l'amitié, par des activités sportives mais aussi tournées vers les autres et notamment la commune qui nous accueille, par l'aventure dans la nature qu'est un camp de scoutisme, les jeunes pourront développer leur sens du service et des relations sociales, mais aussi évoluer dans un environnement qui favorise leur bonne santé

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 au sein d'équipes réduites pour développer des relations profondes
- Que les jeunes puissent vivre, régulièrement dans le séjour, des occasions de se mettre au service des autres et de la commune qui nous accueille, par des activités des imbibées du sens du service et de la relation aux autres (Journée Services, journée Portes Ouvertes...)

La semi-autonomie, principe indispensable du scoutisme

Le scoutisme propose une aventure peu habituelle aux jeunes en leur permettant de vivre un certain nombre d'activités sans la supervision directe et constante des adultes. Ceci développe leur sens de responsabilité, les uns envers les autres et chacun vis à vis de ses propres actions. Bien sûr, les responsables sont là, « dans les coulisses », en cas de problème. Toutefois, nous essayons de permettre aux jeunes de se responsabiliser par la pratique d'activités « entre eux ».

Afin de réduire les risques de cette semi-autonomie, deux mesures sont prises :

D'une part, dans ces équipes de jeunes, certains ont été formés par nos soins, dans des camps spécialisés, pour assumer ce niveau de responsabilité. Ils ont été certifiés par les formateurs de ces camps comme ayant suivi la formation avec succès. Les jeunes ne sont donc pas simplement « livrés à eux-mêmes ». Si les adultes ne sont pas toujours présents, il y a néanmoins la présence constante de jeunes plus âgés et formés.

D'autre part, les adultes sont en contact très régulier avec les jeunes. Nous prenons des mesures nous permettant de les rejoindre et nous le faisons. Il ne s'agit pas d'une « surveillance » mais de la simple nécessité de nous assurer qu'aucun problème ne survienne que les jeunes ne seront pas capables d'affronter. A l'intérieur du camp (l'endroit où les jeunes passent la plus grande partie de leur temps), nous ne sommes pas loin et nous avons des contacts avec eux très régulièrement. En plus, ils sont formés afin de pouvoir nous appeler à tout moment, au sifflet, en code morse. A l'extérieur du camp, d'autres mesures sont prises pour que nous puissions rejoindre les jeunes de temps à autre, même quand ils effectuent des ballades ou des bivouacs.

Prenez bien note, surtout, de deux activités qui sont toujours énormément appréciées par les jeunes et qui se vivent en semi-autonomie. Il s'agit de ce que nous appelons une « exploration » et une « opération trappeur ».

L'exploration dure trois jours, dont deux nuits, et peut inclure en tout une quarantaine de km de marche, répartis sur les trois jours. Les jeunes nous laissent des indications précises sur leur passage et nous entrons en contact direct avec eux au moins une fois par jour pour nous assurer que tout se passe bien. En plus ils apportent leurs téléphones portables avec eux afin de pouvoir contacter quelqu'un en cas de problème. Pour la nuit, ils entrent en contact avec des habitants du village où ils se trouvent, afin de trouver un endroit pour bivouaquer (un champ, un garage, mais aussi parfois un luxe inattendu !). S'ils ont des problèmes dans ce domaine, les chefs leur viennent en aide. Les chefs les visitent systématiquement sur les lieux où ils passent la nuit, et entrent en contact avec ceux qui les accueillent, afin de vérifier que tout se passe bien.

L'opération trappeur dure une nuit. Par équipe, les jeunes partent à un km ou deux du camp, préparent leur repas au feu de bois, et dorment sur place en veillant au feu à tour de rôle. Le contact avec la nature est extraordinaire et ces « opé traps » sont toujours bien vécues par les jeunes. Pendant la nuit, les chefs leur rendent visite, ce qui est toujours une surprise agréable pour celui qui veille le feu à ce moment-là.

Si la participation de votre jeune à une de ces activités vous pose problèmes, merci de nous le signaler très clairement.

La règle de vie dans le camp

La règle de vie 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 du Camp Eclaireurs, 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 ensemble 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, pendant le temps des douches, 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.

Le respect de ces principes permettra de vivre le camp dans l'harmonie et de passer des bonnes vacances. Merci de penser aux autres dans ta manière de vivre parmi eux.

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 dorment 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 Maladie de Lyme

La Maladie de Lyme est une maladie bactérienne qui se contracte essentiellement en forêt et qui est due à une bactérie (*borrelia burgdorferi*) transmise à la suite d'une piqûre de tique. Elle n'est pas particulièrement grave si elle est dépistée et traitée à temps, mais elle peut être extrêmement grave à long terme si elle n'est pas traitée.

La première précaution contre la Maladie de Lyme, d'après la brochure préparée par l'Union Régionale des Caisses d'Assurance Maladie d'Alsace, est : « Évitez dans la mesure du possible les zones à risques (sous-bois, feuillus, humides, hautes herbes...). » Or, dans le scoutisme, ce sont justement les zones que nous fréquentons le plus. Autrement dit, dans le monde actuel, le risque de la Maladie de Lyme fait partie du scoutisme, malheureusement.

Cela ne veut pas dire qu'il y a un grand danger. Peu de jeunes sont infectés par la maladie et, même parmi ceux qui le sont, il n'y a pas de risque grave si la maladie est traitée correctement et rapidement. Toutefois, **il est important de savoir que l'infection est une éventualité réelle après une sortie de scoutisme**. Cela est vrai pour un camp mais aussi pour une sortie plus courte, surtout au printemps. Beaucoup de personnes, parmi les jeunes comme dans la maîtrise, se font piquer par les tiques. Même quelqu'un qui ne sait pas qu'il a été piqué peut, éventuellement, l'avoir été.

En camp, dans la mesure où les piqûres nous sont signalées, les tiques sont retirées dès que possible et les piqûres sont désinfectées. Mais il est important de se vérifier au retour à la maison aussi, car il est possible d'avoir été piqué peu de temps avant de quitter la forêt. Il faut surtout vérifier les zones du corps où la peau n'est pas épaisse, c'est à dire surtout dans les « plis » : les aisselles, les zones génitales, derrière les genoux, etc. S'il y a des tiques, il faut les enlever rapidement et désinfecter les piqûres.

En cas d'infection, il n'y a pas lieu de s'affoler. La première manifestation de la maladie peut paraître entre 2 et 32 jours après la piqûre. Ce sera une rougeur qui s'étend à partir du point de piqûre en formant une couronne. Cette rougeur ne fait pas mal, ne provoque pas une démangeaison et disparaît spontanément après quelques semaines. Mais cela ne veut pas dire que la maladie est terminée. Si donc elle apparaît, il est impératif de consulter rapidement un médecin. La Maladie de Lyme se traite très bien avec des antibiotiques, surtout si elle est dépistée relativement tôt.

En résumé : la Maladie de Lyme fait partie des risques des activités en pleine nature. Le risque n'est pas énorme (autant que je sache, nous avons eu un seul cas d'infection dans notre groupe depuis les années que nous faisons du scoutisme) et la maladie se traite bien si elle est dépistée. Il suffit de bien guetter cette rougeur qui peut se manifester même quelques semaines plus tard et, en cas d'infection, consulter un médecin afin de suivre un traitement approprié.

Consignes sanitaires « spécial Covid »

Ce camp se vit dans un contexte très particulier, celui d'une pandémie qui est loin d'être terminée. L'équipe d'encadrement est convaincue qu'il est possible d'organiser un tel séjour tout en gardant un niveau tout à fait acceptable de sécurité sanitaire mais cela nécessite certaines adaptations par rapport aux camps d'été traditionnels.

Tout d'abord, il est évident qu'**il nous faut appliquer scrupuleusement toutes les consignes gouvernementales en vigueur**. Ces consignes peuvent évoluer pendant le temps de préparation du séjour, et même pendant le temps du séjour. De ce fait, il n'est pas possible en ce moment de donner une liste exhaustive et définitive des mesures qui seront mises en place.

Aucune mesure particulière n'est prévue actuellement.

Contacts avec des personnes contaminées : ceux qui présentent des symptômes de contagion, ou qui ont été en contact avec une personne contaminée depuis moins de 15 jours avant le début du séjour, seront obligés d'annuler leur participation au séjour ou, au moins, de retarder leur arrivée. De nouveau, la décision précise sera à voir, au cas par cas, avec la direction.

Arrivée et départ

Arrivée et départ pour le camp :

L'arrivée pour le **pré-camp** peut se faire à partir du **mardi 05 juillet dans la matinée**. Le pré-camp concerne la maîtrise et la haute patrouille (CP/CC/second(e)s).

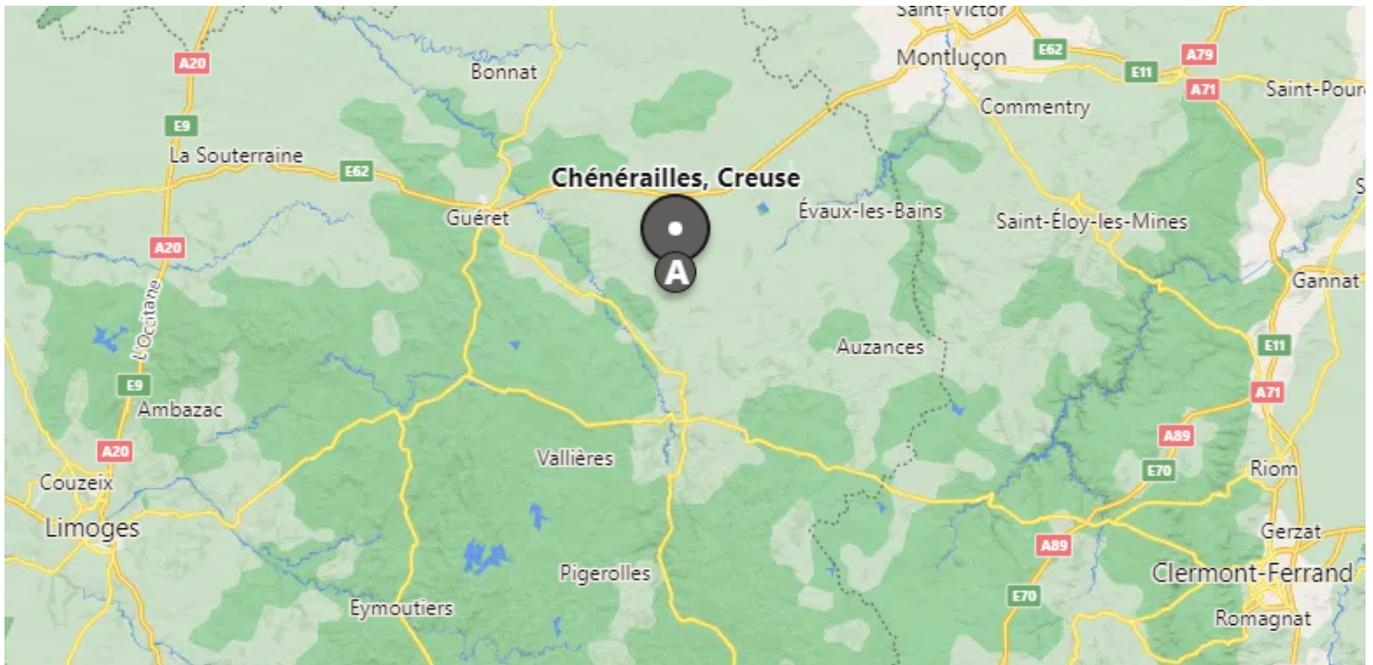
Les **jeunes du camp** arrivent le **samedi 09 juillet**, normalement entre midi et 16h. Le groupe Évasion n'organise pas de voyage groupé mais nous mettrons ceux qui le demandent en contact avec d'autres de la même région, afin de limiter le coût des déplacements et/ou éviter qu'un jeune voyage seul en train. Ceux qui sont dans un groupe local peuvent voir avec leur chef de troupe local pour l'organisation des voyages.

Le **départ du camp** se fera le **vendredi 29 juillet**. Le camp se terminera vers **10h30**. Merci de prévoir les départs, sauf cas de force majeure, avant 13h00 ou après 17h00, afin que l'ensemble du personnel puisse s'occuper du démontage et rangement pendant l'après-midi. Pour les départs en train, il ne faut prévoir aucun départ avant 11h30, le vendredi 29.

Démontage :

Nous avons un grand besoin d'aide pour le démontage du camp le vendredi 29 juillet. Tous les jeunes sont invités à s'investir dans cette dernière activité, mais la maîtrise l'est encore plus. Le démontage est lourd à gérer si nous sommes peu nombreux (avec la fatigue de 3 semaines de camp). Merci de faire tout votre possible pour prévoir un départ tardif (à partir de 19h00, voire plus tard). Nous pouvons t'aider à trouver le moyen de rentrer s'il le faut. Il est possible aussi de rester jusqu'au samedi matin. Si le départ tardif entraîne des frais supplémentaires pour le voyage, le camp les prendra en charge. Nous avons besoin d'un maximum de bras ! Merci de nous signaler, avant le camp si possible, quand tu comptes partir à la fin.

Lieu :

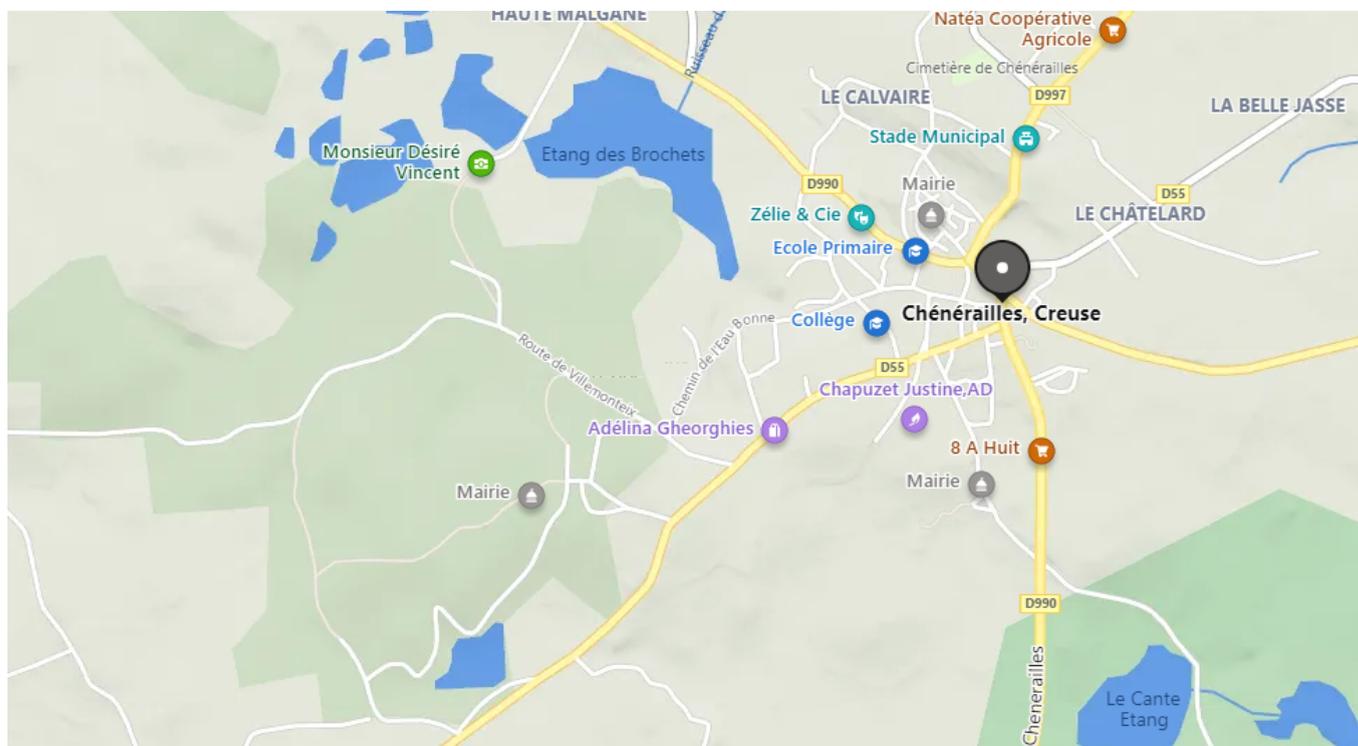


Chénérailles se trouve entre Limoges, Montluçon et Clermont-ferrand

Si tu es inscrit à travers un groupe local, et si tu accompagne les jeunes, il faut voir avec les responsables locaux pour le voyage. Cela peut concerner l'arrivée pour le pré-camp aussi.

En voiture:

La commune de Chénérailles n'est pas difficile à trouver, mais elle n'est pas directement sur la N145. Le lieu exact du camp (Forêt communale de Chénérailles) est cependant bien indiqué par Maps ou Waze.



Pour trouver le camp depuis le centre de Chénérailles, dirigez vous sur le D55 au Sud-Ouest du village et plusieurs chemins donnent accès à la forêt. Le point d'accès exact sera indiqué par des panneaux qui vous indiqueront le chemin le plus simple à suivre. Le camp aura lieu dans la forêt sur la gauche du village.

Avec un GPS :

Indiquer Forêt communale de Chénérailles. Une fois arrivé sur les lieux, il y aura des panneaux pour indiquer où il faut stationner.

Pour venir en train :

Il y a une gare SNCF à Busseau-Sur-Creuse, donc à 15 km du camp. Merci de prévoir vos arrivées et départs depuis cette gare. Vous pouvez aussi accéder à des gares plus importantes mais il faudra vous débrouiller pour vous rendre sur le lieu du camp et inversement. **Il est impératif de nous signaler les heures de train au plus tard le 4 juillet.**

Contacts pendant le camp

Comme nous l'expliquons ailleurs, les jeunes vivent un camp de scoutisme en semi-autonomie, ce qui est une partie intégrante de notre projet. Nous encourageons fortement les jeunes à écrire aux parents et les parents à écrire aux jeunes, pendant ce séjour. Toutefois, afin de garder ce principe de semi-autonomie, et pour des raisons pédagogiques et pratiques, il est indispensable de limiter les contacts **téléphoniques** aux cas exceptionnels ou d'urgence. **Les jeunes n'auront pas leurs portables à disposition pendant le séjour. Nous te demandons, en tant que membre de la maîtrise, de te conformer autant que possible à cette même pratique et de limiter l'usage du téléphone uniquement à ce qui est nécessaire pour le camp ou pour des affaires urgentes.**

En cas de besoin, et si tu ne peux pas être joint directement sur ton propre téléphone, tes amis et famille peuvent nous joindre au **06 67 26 91 29** (portable du directeur) ou au **06 22 49 69 94** (portable de l'intendante). S'ils n'arrivent pas à joindre l'intendante, ils peuvent aussi contacter un des directeurs adjoints (Gunter Hartel, dit « Mustang ») au **06 77 31 41 63**. S'il n'y a pas de réponse, ils peuvent laisser un message ; la messagerie est consultée tous les jours.

Toutefois, demande-leur de ne pas téléphoner simplement pour prendre des nouvelles. Tu ne seras pas constamment disponible, et l'usage des téléphones par la maîtrise peut facilement être ressenti comme injuste par les jeunes qui n'ont pas le droit d'en faire autant.

Nous ne pouvons pas non plus mettre un service d'e-mails à disposition pendant le camp.

Le plus facile et le plus sûr pour te contacter est par la poste, dont voici l'adresse du camp :

Éclaireurs Évangéliques de France
Camp éclais – (rajouter ici le nom du groupe local)
(rajouter ici le nom du destinataire)
Forêt Communale de Chénérailles
23061 CHENERAILLES

La précision « Camp éclais » nous sera utile pour faire le tri entre notre camp et les camps louveteaux, également EEF, qui auront lieu sur le même terrain, à quelques centaines de mètres de notre propre camp.

La précision du groupe local nous aidera à acheminer les courriers au plus vite.

Le courrier sera relevé sur place à partir du 09 juillet, et sera relevé la toute dernière fois le vendredi 29 juillet. La poste sera informée qu'il faut renvoyer à l'expéditeur toute lettre qui arrive après cette date. Pensez donc au temps d'expédition et n'écrivez pas trop tardivement.

Sentez-vous libres d'écrire aussi régulièrement que vous le désirez. Autant le contact téléphonique gêne le principe de semi-autonomie dans le scoutisme, autant les lettres sont toujours appréciées et ne posent aucun problème de fonctionnement pour le camp !

Liste de matériel individuel pour un camp de scoutisme

Cette liste est fournie à titre indicatif. **Les éléments indispensables sont indiqués en gras** : merci de veiller à les apporter sans faute. Pour le reste, tu n'es pas dans l'obligation absolue d'avoir chaque article. Toutefois, il te sera utile au moins de penser à tout ce qui est suggéré ici, pour voir si tu en as besoin ou, éventuellement, besoin de quelque chose de similaire. Pense toutefois à voyager léger : n'apporte pas ce qui n'est pas utile. **Veillez à ce que chaque article soit marqué de façon à pouvoir l'identifier. Les chefs du camp ne peuvent pas rendre ce qui est égaré s'il n'est pas possible de savoir à qui cela appartient** ! Prenez note aussi qu'il n'est pas nécessaire d'avoir des vêtements pour trois semaines de camp, puisqu'il y aura des occasions pour faire de la lessive. **Nous sommes à un camp scout et non à la plage. Choisissez des vêtements décents et corrects pour que chacun puisse se sentir à l'aise.**

Affaires principales

- **sac à dos suffisamment grand pour apporter tes affaires pour une sortie de trois jours** (environ 50 à 60 litres).
- **sac « sport » pour ranger les affaires**
- **petit sac à dos** (voir page suivante)
- **sac pour le linge sale**
- sacs en plastique, étanche et pouvant être fermés (style sacs de congélations) pour protéger tes vêtements dans ton sac (*non indispensables, mais très utile !*)
- **bon sac de couchage**
- « sac à viande » : drap cousu pour mettre à l'intérieur du sac de couchage pour garder plus de chaleur (*non indispensable mais très utile !*)
- **tapis de sol** (ou « carry-mat » ; petit tapis de mousse à mettre sous le sac de couchage)
- **lampe de poche**
- piles de rechange
- **gourde**
- ensemble pour manger style « popote scoute » (couverts, assiette, tasse). Si vous ne l'avez pas, il n'est pas indispensable de l'acheter ; nous en avons des tas qui ont été oubliés dans d'autres séjours...
- **couverture de veillée** (voir page suivante)

Affaires de toilette

- **1 serviette de toilette**
- 1 serviette de bain
- **1 gant de toilette**
- 1 serviette de table
- **savon** (privilégier le savon biodégradable, comme le savon de Marseille)
- **shampooing**
- **brosse à dents**
- **dentifrice**
- **crème solaire**
- mouchoirs jetables
- peigne
- produit anti-moustique
- etc.
- **Attention : Tous les produits aérosols sont interdits au camp** (voir page suivante)

Vêtements

- uniforme, pour ceux qui l'ont en tout ou en partie
 - chemise beige avec insignes ou, à défaut, tee-shirt blanc

- foulard de ton groupe, avec sifflet si tu l'as. Un foulard sera remis aux nouveaux pendant le camp..
- pull-over avec insignes
- **pantalon ou short jean ou de couleur foncée** (pas de couleurs vives avec l'uniforme)
- chapeau 4 bosses
- chaussures
- **baskets**
- **chaussures de marche**
- bottes, tongs
- **2 jeans**
- 2 shorts
- 1 jogging
- 1 pull-over et/ou 1 polaire
- 1 pyjama
- sous-vêtements :
 - **4 tee-shirts**
 - **7 slips**
 - **7 paires de chaussettes**
 - 1 paire de grosses chaussettes
- **1 imperméable** (un k-way n'est pas un imperméable)
- 1 anorak (un anorak n'est pas un imperméable)
- 1 maillot de bain (une-pièce ou sportif recommandé)
- **1 casquette** ou chapeau (pour se protéger du soleil)

Autre matériel

- **couteau de poche à lame blocable** (type Opinel n° 8)
- **Bible** (si tu l'as) dans une boîte ou un sac étanche
- **carnet de chants style « Evasion »** (voir note importante à la page suivante). Pense à le plastifier pour le protéger contre l'humidité.
- boussole
- **allumettes** dans une boîte étanche (style « pellicule »)
- « **Wigwam** » (manuel du scoutisme EEF) dans une boîte ou un sac étanche. Il est indispensable. **Si tu ne l'as pas, il faut le commander** (tarif de 6 €).
- **stylo, crayons, cahier pour prendre des notes** ...
- enveloppes, papier à lettres, timbres -- pense à écrire à la famille et aux amis !
- **fil et aiguille pour coudre**
- gants de travail
- appareil photo
- instrument de musique (qui peut être gardé en lieu sûr par la maîtrise)
- réveil (au moins pour les CP/CC) ;

Notes importantes concernant les affaires à apporter :

Il est indispensable d'avoir un carnet de chants dans le camp. Cette année, il est inclus dans le prix du camp pour tout le monde. Ceux qui l'ont déjà et qui l'apportent au camp, vous disposerez d'un "chèque sac à dos" de 4€ qui vous sera remis lors de votre arrivée au camp sur présentation de votre carnet de chants, chèque que vous pourrez utiliser pour vos achats lors des moments prévus à cet effet.

Il serait très utile que chacun ait un petit sac à dos pour son carnet de chants, sa Bible, une gourde et sa lampe de poche. Ce sac sera à amener aux cercles du feu et aux veillées.

Pour des questions de sécurité tous les aérosols sont interdits au camp (déodorants, produits anti moustiques, etc – la seule exception concerne des produits médicaux). Il y en a chaque année qui s'amuse à en injecter dans le feu ou d'essayer d'allumer des feux avec. C'est extrêmement dangereux ! Prend plutôt des produits sans aérosols qui ne représentent aucun risque.

Marquage des affaires

Voilà quelques adresses pour acheter des étiquettes pour marquer vos affaires. Il y a des étiquettes spéciales vêtements (à repasser) ainsi que pour d'autres surfaces (les 2 sont utiles pour réellement marquer **toutes tes affaires**).

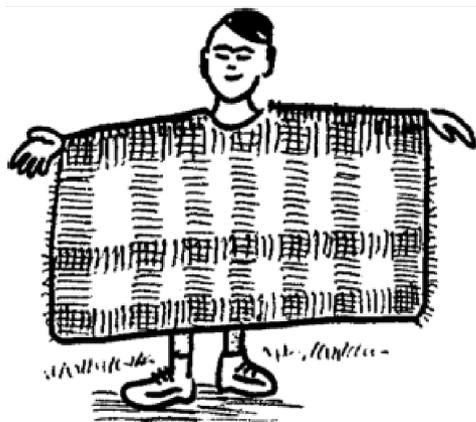
www.a-qui-s.fr

www.abc-marquage.com

www.vitrinemagique.com

www.easy2name.com (en anglais)

A propos de la « couverture de veillée »



« Qu'est-ce que c'est que cette bête ? » nous demandent les parents des nouveaux !

Vous ne la trouverez dans aucun catalogue. C'est tout simplement une bonne vieille couverture, solide, large, chaude, épaisse, que l'on a transformé en poncho en y faisant un trou pour la tête. Pour qu'elle remplisse bien son rôle protecteur elle doit recouvrir en largeur tout le corps de la personne, les deux bras étendus, et elle doit descendre jusqu'aux cuisses (pas plus sinon elles traînent par terre).

Elle sert à se rouler dedans lors de la veillée (s'il fait frais), protège du froid, de la pluie, évite de s'asseoir par terre directement, et permet de doubler le duvet dans la tente s'il le faut.

Conseils de réalisation :

Le trou pour la tête sera juste assez grand pour permettre le passage de celle-ci. Un ourlet sur le pourtour du trou évitera les déchirures.

Favoriser des fibres naturelles (laine, par exemple) pour l'utiliser autour du feu avec moins de risque.

Pour un confort maximum, vous pouvez même coudre en surépaisseur sur la moitié inférieure du pan arrière un morceau de nylon imperméable pour protéger de l'humidité lors de la station assise au sol. Ce n'est pas indispensable, mais cela peut être utile.

Ne lésinez pas sur la qualité de la couverture de veillée et ne l'oubliez pas, s'il vous plaît. C'est un accessoire important pour le confort au camp.



Autorisations pour vivre ce camp

Document à remettre aux responsables locaux ou à envoyer au directeur du camp

Prenez bien note qu'il y a une partie à remplir obligatoirement par les parents ou responsables légaux, ainsi qu'une partie à remplir obligatoirement par le jeune. La participation au camp ne peut pas être envisagée sans ces deux engagements.

Autorisation des parents

Nom et prénom du jeune : _____

Nom et prénom du responsable légal : _____

Lien de parenté : _____

J'ai pris connaissance du projet éducatif des Éclaireurs Évangéliques de France et j'autorise le jeune nommé ci-dessus à participer à toutes les activités prévues dans le camp des EEF (exploration, opération trappeur, partages autour de la Bible, baignades, compétitions sportives) (*barrer éventuellement les activités non autorisées*). En cas d'urgence et sur ordre du médecin consulté, j'autorise toute intervention médicale et chirurgicale.

Recommandations particulières (activités non autorisées ou autres particularités) : _____

Autorisation du droit à l'image

J'autorise - Je n'autorise pas (**merci de rayer la mention inutile**) l'association des Éclaireurs Évangéliques de France à utiliser et à diffuser dans un but de communication (site internet EEF, revues de l'association, calendriers EEF, manuels de scoutisme, brochures EEF ainsi que toute publication de l'association) les photos / vidéos où mon enfant apparaît dans les activités, même si celui-ci a quitté l'association.

Les EEF s'engagent à utiliser avec éthique et respect les photos de camps / activités, dans le cadre du scoutisme, où des jeunes peuvent apparaître. Toute remarque est la bienvenue.

fait à : _____ le : _____

signature :

Engagement du jeune

« Il n'y a pas de place dans un camp éclaireur pour celui qui ne veut pas de la vie du camp. »

(Baden-Powell, fondateur du scoutisme)

Cet engagement a pour but de responsabiliser chaque jeune en vue de vivre ce séjour qui ne sera pas un simple camp de consommation mais un temps privilégié pour viser les 5 buts du scoutisme. Si tous sont volontaires et actifs, l'ensemble se vit dans l'harmonie et l'entraide. « Le plus fort prend soin du plus faible et l'union fait la force. » (signification du salut éclaireur.)

Comme participant au camp, je m'engage à respecter les principes définis dans la section « La règle de vie dans le camp » et à suivre les indications des chefs et cheftaines, aussi bien du camp que de la patrouille (pour les garçons) ou du clan (pour les filles). Sauf incapacité physique particulière ou instruction parentale contraire, je participerai activement et volontairement à toutes les activités proposées : constructions, jeux, préparation des repas, vaisselle, lessive personnelle, rangement, cercle du feu (partages autour de la Bible), etc. Je prends note que les téléphones, radios, baladeurs, jeux électroniques et autres appareils de ce type n'ont pas leur place dans un camp de scoutisme où le but est de vivre une aventure autre que celle de tous les jours. Je note aussi que le tabac, l'alcool, la drogue et le flirt ne sont pas autorisés pendant ce séjour et je m'engage à respecter ce principe.

J'ai lu le texte ci-dessus et je suis d'accord pour vivre le camp de cette façon. Je signe personnellement après avoir écrit « j'approuve ».

Nom et prénom du jeune : _____

Fait à : _____ le : _____

Signature du jeune :