



EEF ECLAIREURS
EVANGELIQUES
DE FRANCE
Le scoutisme, l'aventure qui fait grandir

Projet pédagogique

ACM 0260291SV001522

Organisateur :

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

Accueil avec hébergement sous toile
du 08/07/2023 au 28/07/2023
23120 MALLERET-BOUSSAC
enfants de 8 à 12 ans
jeunes de 12 à 17 ans

Fait le : 31 mars 2023 à : Auxerre

Directeur : SHUTES David

signature :

Association déclarée en préfecture de la Drôme le 3 août 1998 sous le n° 0263012558
Association agréée Jeunesse et Éducation Populaire par la préfecture de la Drôme sous le n° 26.11JEP52
Membre de l'AFOCAL, du CNEF et de la FSEF
N° Siren : 4218434218, code APE : 913E
<http://www.eclaireurs-evangeliques.fr/>

Sommaire

Description générale de l'accueil.....	page 3
- nature, période, public, hébergement, mixité, localisation, choix du lieu de l'accueil	
Accès au lieu de l'accueil.....	page 4
Intentions éducatives de l'organisateur.....	page 5
Buts et objectifs pédagogiques de l'accueil.....	page 6
Moyens pédagogiques.....	page 7
Moyens matériels et budget.....	page 8
Moyens humains et organisation de l'équipe.....	page 9
Règles de vie au camp.....	page 11
Principes pratiques dans le camp.....	page 12
La place du choix et les organes de décision.....	page 13
La place des valeurs spirituelles.....	page 14
La grille des animations.....	page 15
Animations particulières.....	page 16
Journée type.....	page 17
Hygiène et sécurité.....	page 18
Évaluation des objectifs.....	page 19
Évaluation des moyens.....	page 20
Évaluation de l'équipe de direction.....	page 21
Évaluation du déroulement général de l'accueil.....	page 21

Description générale de l'accueil

Nature : Accueil Collectif de Mineurs avec hébergement, pour les adolescents (12 à 17 ans).

Période : Le séjour débute dans l'après-midi du samedi 8 juillet 2023 et se termine dans la matinée du vendredi 28 juillet 2023. Il compte 20 nuits au total.

Public : Le camp regroupe des jeunes de 12 à 17 ans (avec la possibilité d'accueillir exceptionnellement, sur recommandation des parents et des responsables scouts locaux, quelques jeunes de 11 ans). Il est prévu d'accueillir au moins 100 jeunes ; la structure est capable d'en accueillir davantage sans sacrifier la qualité pédagogique.

La très grande majorité pratique déjà le scoutisme dans les groupes des Éclaireurs Évangéliques de France (EEF) et sont donc habitués aussi bien au scoutisme qu'aux séjours de ce type.

Les jeunes vivent le scoutisme dans des « patrouilles » avec un ou plusieurs jeunes dans chaque patrouille qui sont formés à la pédagogie, la responsabilité, la sécurité et l'organisation des activités de type scout. Pour certains, cette formation a débuté largement avant le séjour. Dans tous les cas, elle continue pendant le séjour, par la présence de plusieurs formateurs de l'école de formation présents dans le camp. Cette pédagogie de « l'encadrement des jeunes par les jeunes » est le propre du scoutisme et permet d'organiser dans des conditions de sécurité correctes des activités que les jeunes vivent en semi-autonomie, élément fondamental au scoutisme.

Hébergement : L'accueil se fait sous tente. Il n'y a aucune structure en dur sur le terrain du camp. En cas de grosse intempérie les jeunes seront évacués vers des locaux du propriétaire du terrain, situés à quelques centaines de mètres du camp.

Les installations nécessaires pour le séjour (cuisine, sanitaires, lieux de rencontre...) sont réalisées par les encadrants et les jeunes. Une partie des installations est faite avant le séjour par les responsables, afin d'accueillir les jeunes dès leur arrivée. Une autre partie est faite par les jeunes, comme élément intégrant de la pédagogie du scoutisme.

Mixité : Le camp regroupe garçons et filles. Toutefois, les secteurs de couchage sont bien séparés.

Localisation : Le camp se fait à une trentaine de km à l'ouest de Montluçon, sur la commune de Malleret-Boussac, à environ 1 km et demi au nord du cœur du village et 300 m au nord de la D15. Le terrain est situé à environ 400 m d'altitude. Les coordonnées GPS du camp sont 46,356 – 2,1375. L'accès précis est décrit à la page 4.

Choix du lieu de l'accueil :

- Le terrain est suffisamment grand pour le séjour envisagé, comportant prés et forêts, ce qui correspond bien aux besoins du séjour.
- La beauté rustique de la Creuse, et le fait que la quasi-totalité des participants habite dans d'autres régions de la France, permettent un dépaysement agréable et paisible.
- L'accueil chaleureux de la commune nous permet de bénéficier de l'aide de la mairie et des habitants pour tout ce qui est utile pour un camp de scoutisme : utilisation de terrains privés, apport d'eau, disponibilité de bois pour les constructions, livraisons de nourriture, lieu de repli en cas d'intempérie, lieux intéressants dans les environs pour les ballades...

Bref, ce terrain nous permet de proposer un camp de scoutisme intéressant, dans une région qui nous convient bien.

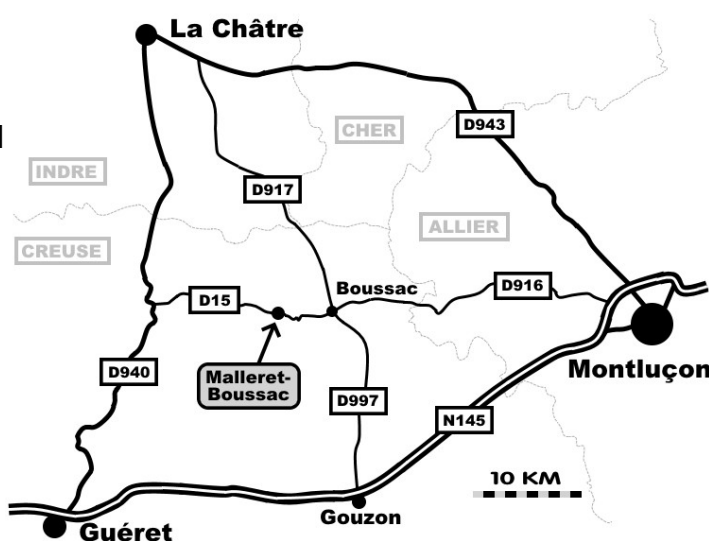
Accès au lieu de l'accueil

Le camp se situe sur la commune de Malleret-Boussac, dans le nord-est du département de la Creuse, à environ 35 km à l'ouest de Montluçon et 25 km au nord-est de Guéret. L'accès principal se fait par la D15 ; le camp est à 7 km à l'ouest de Boussac.

L'adresse postale est :

Éclaireurs Évangéliques de France
Le Ressous
23600 MALLERET-BOUSSAC

Le directeur peut être contacté au 06.22.49.69.94 (portable de l'intendante) ou au 06.77.31.41.63 (portable d'adjoint). Le directeur n'a pas de téléphone portable.

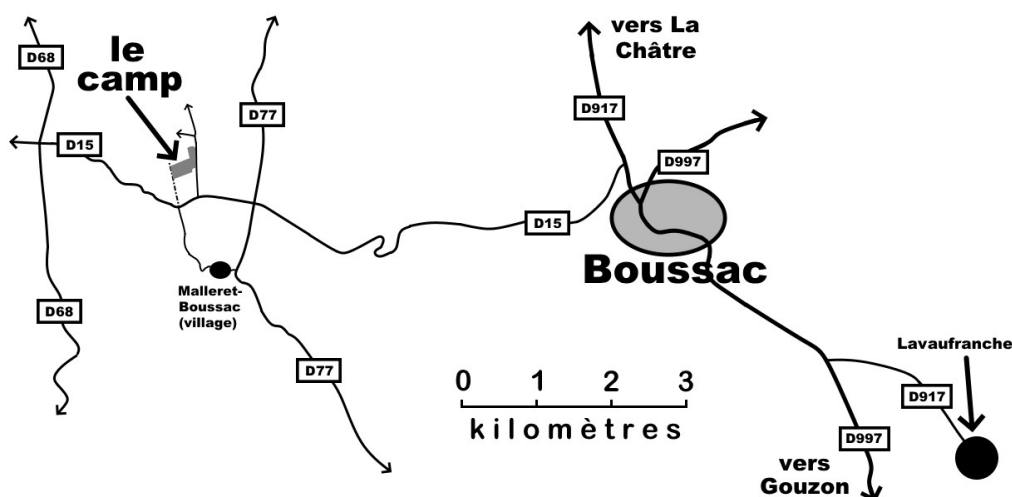


Indications pour trouver l'emplacement du camp en voiture

Le plus facile pour trouver le camp est par Boussac, sur la D997 ou D917 (les deux sont ensemble dans Boussac). À quelques centaines de mètres au nord de Boussac (direction La Châtre), prendre la D15 en direction de Genouillac et Bétête. 6 km plus loin, on croise la D77, avec Bussière St. Georges

indiqué vers le nord, et Malleret-Boussac vers le sud, à 1 km. Continuer tout droit (il ne faut surtout pas aller dans le village de Malleret-Boussac). Environ 1 km plus loin, suivre les panneaux vers le camp, qui se situe à quelques centaines de mètres au nord de la D15.

Les coordonnées GPS du camp sont 46,356 – 2,1375.



Pour venir en train :

Pour ceux qui arrivent en train, merci de favoriser la gare de Lavaufanche, à seulement 12 km du camp. Si ce n'est pas possible de venir jusqu'à Lavaufanche, il est possible de venir à Parsac-Gouzon, mais c'est bien plus loin du camp. Dans tous les cas, il est essentiel d'indiquer clairement auprès de la direction du camp, le plus tôt possible, la gare et l'heure d'arrivée.

Intentions éducatives de l'organisateur

- 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.
- 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 XXI^{ème} siècle.

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

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

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

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

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

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

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

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

LES CAMPS : Séjours de vacances, camps de formation et séjours courts permettent une mise en pratique approfondie des techniques 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.

Buts et objectifs pédagogiques de l'accueil

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

1) SENSIBILISER LES JEUNES AU CIVISME.

Pourquoi ce but : Le civisme, notamment par l'esprit de service, est au cœur du scoutisme. Le mot d'ordre du séjour est : « Chevalier, sois intègre, serviable, valeureux. » Les scouts sont appelés, par les principes décrits dans la loi de l'éclaireur, à être des modèles dans ces valeurs qui facilitent tant la vie communautaire dans tous les aspects de la société.

Objectifs pour atteindre ce but :

- Que chaque jeune participe à des animations (jeux, veillées, moments de réflexion...) sur le thème de la chevalerie, développant l'imaginaire de ce milieu et, surtout, les valeurs qui en découlent.
- Que chaque jeune participe à un projet d'aide ou d'ouverture envers des populations dans les communes autour du lieu d'implantation du séjour.

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 :

- Les jeunes, dans les équipes de vie, prépareront pour eux-mêmes bon nombre d'éléments qui, d'habitude, leur sont fournis par d'autres : préparation des repas, de certains jeux ou veillées, des itinéraires de sorties...
- Dans ces mêmes équipes, les jeunes les plus expérimentés pourront encourager, aider et former les moins expérimentés

3) PERMETTRE AUX JEUNES DE PASSER TROIS SEMAINES DE VACANCES AGRÉABLES ET ENRICHISSANTES.

Pourquoi ce but : par l'amitié, par des activités intéressantes, par l'aventure dans la nature qu'est un camp de scoutisme, les jeunes pourront garder le souvenir d'avoir vécu quelque chose qui leur a vraiment fait plaisir. Pouvoir passer des vacances « sympas » est un objectif pédagogique aussi important que les autres.

Objectifs pour atteindre ce but :

- Que les jeunes puissent vivre des jeux, des concours et d'autres activités ludiques, en complément des activités de la vie quotidienne (rangement, vaisselle...) qui sont moins agréables.
- Que les jeunes vivent la plus grande partie de leur temps dans la nature plutôt que dans des bâtiments.
- Que les jeunes puissent vivre régulièrement dans le séjour le folklore propre au scoutisme, notamment l'indianisme qui stimule l'imaginaire.

Moyens pédagogiques

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

- **Une règle de vie claire et positive.** La « loi de l'éclaireur » exprime clairement les valeurs du scoutisme et encouragent chacun à vivre des valeurs de civisme telles l'honnêteté, l'entraide, la solidarité, et ainsi de suite. Ces principes sont connus et chaque participant au camp, parmi les jeunes comme parmi les adultes, est activement encouragé à les vivre.
- **L'engagement personnel.** Chaque jeune a l'occasion de s'engager publiquement vis à vis des valeurs du scoutisme. Le plus grande partie, d'ailleurs, l'auront déjà fait avant de venir dans le séjour. Toutefois, personne n'est obligé de prendre cet engagement car des valeurs personnelles ne peuvent pas être imposées de l'extérieur. Par cet engagement, qui s'appelle la « promesse », chacun qui le désire s'engage à faire de son mieux pour vivre ces valeurs en tout temps et en tous lieux, y compris en dehors des activités scoutées.
- **La semi-autonomie.** La semi-autonomie est un principe pédagogique fondamental pour les adolescents. Plutôt que de parler d'autonomie proprement dite, le terme semi-autonomie décrit plus précisément la pédagogie en question, puisque les jeunes ne sont jamais laissés entièrement à eux-mêmes. Les responsables adultes savent où ils sont et comment les joindre (itinéraires des déplacements bien vérifiés avec les responsables adultes avant le départ, visites pendant les trajets et/ou sur les lieux, communication aux sifflets en morse à l'intérieur du camp, téléphones portables utilisés pour un contact rapide pour des déplacements en dehors du camp...).
Les jeunes vivent en semi-autonomie même à l'intérieur du camp pendant certaines activités (dont la préparation de certains repas). Ils partent aussi à l'extérieur du camp en semi-autonomie par moments, et notamment pour l'« exploration », un temps de visite dans la région. En plus des contacts réguliers avec les responsables adultes, ils sont constamment sous la responsabilité d'un jeune (leur « chef de patrouille ») qui, tout en étant mineur, suit une formation à ce rôle.
Les parents sont informés de ce principe et du type d'activités dont il est question (déplacements sans la présence physique continue d'un responsable adulte, préparation de certains repas, construction des installations dans le lieu de vie...) et autorisent explicitement la participation de leur enfant à ces activités.
Si la formation d'un chef de patrouille n'a pas progressé suffisamment, la patrouille doit vivre sous la direction d'un animateur adulte pour certaines activités. Cette décision est prise par le directeur, en consultation avec les formateurs et chefs de troupe présents dans le séjour.
- **Participation active de chacun, avec retours réguliers.** Les jeunes sont encouragés à s'impliquer pleinement dans le programme, non seulement dans le déroulement des activités mais aussi dans l'élaboration du programme. Les jeunes les plus expérimentés se retrouvent pratiquement tous les jours avec les membres les plus expérimentés de l'équipe d'encadrement, afin d'assurer une communication claire dans les deux sens. Cela permet à la fois d'organiser des activités impliquant un maximum de personnes et de répondre aux souhaits et besoins des jeunes.
- **L'émulation bien cadrée.** Le scoutisme utilise beaucoup le jeu et les concours pour motiver les jeunes et, en même temps, permettre une évaluation régulière de la progression des uns et des autres. Toutefois, les jeunes comme les encadrants sont sensibilisés aux risques de l'émulation. Il n'est pas utile qu'un jeune soit encouragé à voir sa valeur personnelle essentiellement dans sa capacité à « marquer des points » dans un jeu.
- **Un folklore propre au scoutisme.** Les traditions du scoutisme forment un cadre familial pour ceux qui aiment ce milieu. Ce cadre sera donc largement présent dans ce séjour. Il fait partie du « jeu », mais aussi de l'identité de l'éclaireur et, donc, de la pédagogie du scoutisme (puisque les éléments de ce folklore sont étudiés pour encourager l'éclaireur à vivre les valeurs du scoutisme).
- **Des moments de réflexion spirituelle.** Les EEF prônent le droit et la pleine liberté de chacun de choisir ses propres valeurs et orientations sur le plan spirituel. Ces principes sont expliqués à la page 14, « La place des valeurs spirituelles ».

Moyens matériels

- **Budget :** Le prix du camp finance non seulement tous les frais du séjour (y compris la « redevance camps » prélevé par l'organisateur pour le fonctionnement de la structure nationale, qui est de 1,50 € par jeune et par nuit) mais aussi une partie du déroulement des activités des groupes. Le prix du séjour est variable selon les jeunes, en fonction notamment des réductions accordées aux familles. La moyenne est d'environ 380 €. Les bénévoles, aussi, contribuent 30 € par semaine (90 € pour ceux qui font l'ensemble du séjour) pour couvrir les frais de leur repas. Avec 110 jeunes (en tenant compte que certains inscrits ne font pas la totalité du camp) et 30 bénévoles, le budget prévisionnel du séjour est le suivant :

Ressources :

380 € x 110 jeunes :	41 800 €
90 € x 30 bénévoles :	2 700 €
total :	44 500 €

Dépenses :

nourriture adolescents et personnel :	16 000 €
déplacements (matériel et personnel) :	8 000 €
stockage annuel du matériel.....	600 €
redevances camps (organisateur) :	3 500 €
renouvellement et entretien du matériel :	3 000 €
frais des véhicules.....	3 500 €
matériel pédagogique :	1 000 €
aide à la formation :	1 500 €
fourniture de bureau :	500 €
frais divers et/ou imprévus :	1 200 €
excédent pour activités des groupes :	5 700 €
total :	44 500 €

- **Matériel collectif** (ce matériel est fourni par les groupes participant aux camp, notamment le Groupe Évasion et le Groupe Explorateurs) :
 - outillage collectif
 - matériel d'intendance, cuisine, infirmerie
 - fourgons de transport
 - matériel pour l'équipe pédagogique
 - matériel général d'installation de camp (bâches, extincteurs, panneaux, boîte aux lettres...)
- **Matériel des patrouilles** (sauf exception, ce matériel est fourni par les groupes dont dépendent les patrouilles) :
 - tente
 - outillage
 - matériel de cuisine

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

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

Moyens humains et organisation de l'équipe

Le camp nécessite un nombre relativement important de personnes pour fonctionner. En vue de simplifier les formulations, chaque poste est décrit en termes masculins mais tous les postes peuvent être tenus aussi bien par une femme que par un homme. La structure est essentiellement à quatre niveaux (voir organigramme, à la page suivante, pour une représentation visuelle de cette organisation) :

niveau 1 – le directeur :

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

Niveau 2 – les directeurs adjoints :

L'équipe de direction partage avec le directeur les rôles dont le directeur est responsable. Chaque membre de l'équipe de direction a des domaines précis dont il est chargé, mais l'ensemble de l'équipe travaille en coordination entre ses membres. Vu le nombre de mineurs dans le séjour, au moins un adjoint doit disposer d'un diplôme l'autorisant à diriger un ACM.

Un des adjoints est chargé prioritairement (mais non exclusivement) de former, suivre, informer et coordonner l'ensemble de l'équipe de maîtrise (les « chefs » dans le langage scout, « animateurs » dans des ACM classics). Cette personne donne du leadership à l'ensemble de l'équipe de chefs, y compris les chefs de troupe, même si elle n'est pas chargée du suivi précis des chefs de troupe.

Un autre adjoint est chargé prioritairement (mais non exclusivement) de former, suivre, informer et coordonner avec les chefs de troupes, en vue de gérer directement les activités des jeunes.

Sous l'autorité du directeur et par délégation de celui-ci, tous les membres de l'équipe de direction sont autorisés à intervenir dans tous les domaines où une lacune de pédagogie, de sécurité ou d'autre nature est constatée. Ils le font, dans la mesure du possible, en passant par les responsables des structures d'autorité qui existent dans le séjour (chefs de troupe, chefs de patrouille, responsables de l'intendance et du domaine sanitaire).

L'organigramme indique les rôles dans l'équipe de direction, mais n'est pas limitatif quant au nombre de personnes qui forment cette équipe.

Niveau 3 – les chefs de troupe :

Certains chefs sont précisément chargés du suivi des chefs de patrouille. Autant que possible, ce sont ceux qui les accompagnent durant l'année dans leur groupe local. Chaque chef de troupe a un nombre limité de chefs de patrouille (normalement entre 3 et 5) sous sa responsabilité et n'a pas d'autorité particulière envers les autres chefs de patrouille. Il les visite, conseille, forme, informe et encourage. Le rôle de chefs de patrouille étant une clé dans la pédagogie du scoutisme, le chef de troupe existe surtout pour permettre aux jeunes d'apprendre la gestion de la responsabilité sans être obligés de faire face à des situations qui peuvent les dépasser.

Les chefs de troupe peuvent participer à d'autres aspects de l'animation du séjour, dans la mesure où leur disponibilité le permet.

Niveau 3 – les autres chefs :

Les rôles des chefs qui ne sont pas désignés comme chefs de troupe varient énormément. Leurs responsabilités précises sont définies avec eux, chacun individuellement, avant le séjour. Leur nombre et qualifications doivent répondre au minimum aux exigences légales et peuvent les dépasser largement.

Niveau 3 – l'intendant :

L'intendant gère l'ensemble des fonctions concernant la nourriture (approvisionnement, manutention et stockage, distribution, préparation, déchets...) et coordonne toutes les personnes affectées à ces fonctions.

Niveau 3 – l'assistant sanitaire :

L'assistant sanitaire s'occupe des fonctions sanitaires du séjour (soins, formation, vérification d'hygiène...). Il peut y avoir d'autres responsables qui sont affectés à temps plein à ce secteur. Il peut aussi avoir des personnes qui participent à l'animation en partie et en partie à la fonction sanitaire.

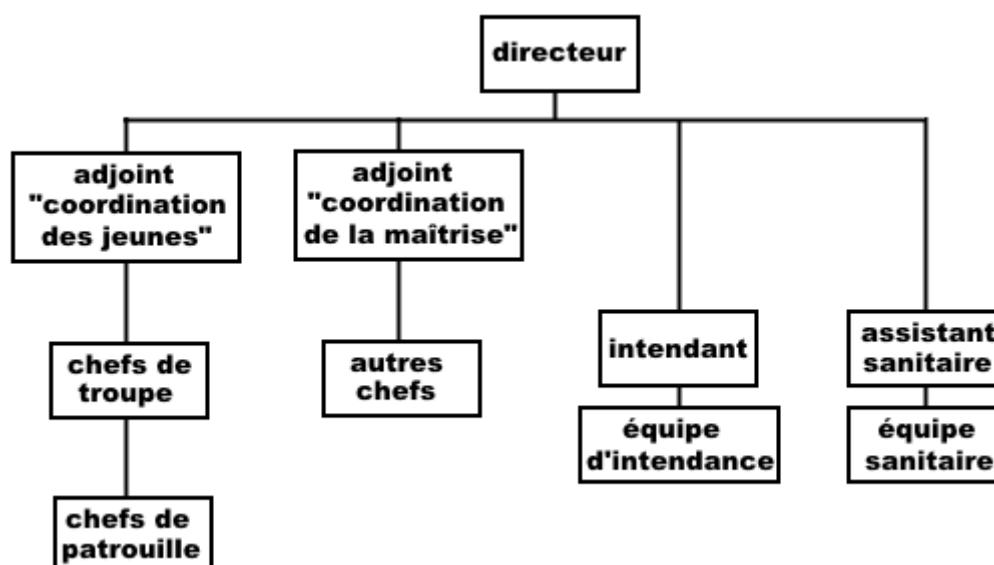
Niveau 4 – les « chefs de patrouilles » (« cheftaines de clans » pour les filles)

Les coordinateurs des équipes de vie chez les adolescents sont des jeunes qui, sauf exception, n'ont pas de formation BAFA. L'école de formation au scoutisme (organe interne des Éclaireurs Évangéliques de France) les forme pour leur rôle. Certains ont largement entamé cette formation bien avant le séjour. Chacun d'eux est responsable d'un groupe d'environ six jeunes (dont lui-même). Ils répondent chacun directement aux chefs de troupe et coordonnent la vie quotidienne de leur équipe.

Leur rôle est une des particularités de la pédagogie du scoutisme : ils font partie des encadrés, tout en ayant un rôle d'encadrant. C'est pour cette raison qu'ils figurent dans l'organigramme des « responsables du séjour ».

L'organigramme

Cet organigramme permet de situer les grandes lignes de la structure. Toutefois, il est tout à fait possible qu'une personne dont le rôle se situe prioritairement à un endroit dans l'organigramme puisse avoir, du moins par moments (selon les besoins, capacités et disponibilités), d'autres responsabilités qui se situeraient ailleurs dans l'organigramme. Entre autres, tous les membres de l'équipe de direction (directeur et adjoints) peuvent intervenir quand il le faut auprès de toute l'équipe d'animation, toute l'équipe d'intendance, et toute l'équipe sanitaire.



Toutes les personnes adultes participant à l'encadrement de cet ACM, aussi bien dans le secteur technique que dans le secteur pédagogique, le font à titre bénévole, clause clairement définie à l'avance. Les personnes affectées à l'encadrement doivent manger un repas par jour avec les jeunes, d'une part pour les encadrer et d'autre part pour vérifier les conditions dans lesquelles les repas sont préparés par les jeunes. Ceci inclut les personnes travaillant à l'intendance ; surveiller la qualité des repas faits dans les patrouilles, afin de corriger d'éventuels problèmes constatés, fait partie de leur charge. Néanmoins, les bénévoles doivent payer les repas qu'ils ne sont pas obligés de prendre avec les jeunes.

Règles de vie au camp

Les règles les plus fondamentales dans un camp de scoutisme proviennent de la « loi de l'éclaireur ». Il est demandé à tout participant du camp, aux jeunes comme à l'équipe d'encadrement, de faire de son mieux pour vivre cette loi.

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

Il y a aussi quelques principes à observer dans le cadre de la vie en collectivité, en vue de bien vivre ensemble. Ces principes ont été 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 (tels que enceintes, chargeurs solaires...) ne doivent pas être utilisés 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.
- ✓ **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. Les chefs ne vont pas dans la zone du sexe opposé pendant le temps des douches ou lors des rondes de nuit, sauf cas d'urgence. Lors des bivouacs ou des couchages en plein air, les garçons et les filles dorment dans des bivouacs ou zones séparés.
- ✓ **Respect du lieu de vie** : le coin de patrouille ou du clan est un lieu de vie privée. Les chefs de patrouilles et cheftaines de clans ont le droit de fixer les règles au sujet des moments et modalités des visites de la part des autres jeunes. Ils ont le droit de refuser ces visites. Sauf cas d'urgence, les chefs doivent s'annoncer avant d'entrer dans un coin de patrouille ou de clan, et ne doivent pas y rester sans raison précise.
- ✓ **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. Personne ne doit se mettre torse-nu devant d'autres, y compris les gars. 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.

Principes pratiques dans le camp

Les principes pratiques concernent des questions de sécurité et de pédagogie. Ils découlent du scoutisme lui-même, voire de la législation française. Ils sont décidés en partie avec les jeunes, mais en partie imposés 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.

- ✓ **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.
- ✓ **Violences physiques** : 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.
- ✓ **Violences verbales ou psychologiques** : un éclaireur est courtois. Il est difficile de définir ce qui peut constituer une « violence verbale ou psychologique » mais chacun doit chercher en tout temps à parler et agir d'une manière qui, autant que possible, ne sera pas vécue comme une agression ou une insulte de la part des autres. « Agissez envers les autres comme vous voulez qu'ils agissent envers vous » (Jésus, dans Matthieu 7.12).
- ✓ **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) le 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 place du choix et les organes de décision

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

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

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

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

Notons aussi la liberté de chacun en ce qui concerne ses choix par rapport aux orientations spirituelles. Ces principes sont expliqués à la page 14, « La place des valeurs spirituelles ».

Organes d'expression et de décision pendant le séjour

- **Concertation avec l'ensemble des jeunes du camp** : L'organe principal d'expression et de décision est le « Conseil des Chefs », appelé couramment le « CDC ». Cette rencontre se fait tous les jours, sauf exception, et regroupe pendant une demi-heure ou plus les jeunes ayant la responsabilité de coordinateur dans leur équipe de vie avec certains des responsables principaux de l'ACM, plus toute autre membre du personnel dont la présence est souhaitée. À travers leurs représentants, les jeunes peuvent ainsi s'exprimer sur le déroulement du séjour et participer aux décisions concernant les activités à venir.
- **Concertations à l'intérieur des équipes de vie** : Chaque équipe est encouragée à organiser un « conseil de patrouille » aussi souvent que cela s'avère utile, et au moins deux fois par semaine, afin de discuter dans l'équipe du vécu et des décisions. Ceci permet aux coordinateurs des équipes de vie de représenter fidèlement le vécu des membres de leurs équipes lors des « Conseils des Chefs » avec les membres de l'équipe d'animation. Les coordinateurs des équipes prennent ainsi des décisions, pour tout ce qui est de la vie de l'équipe, qui reflètent au mieux le désir de l'ensemble de l'équipe.
- **Concertations entre le personnel encadrant** : des réunions des différentes équipes (direction, animation, intendance, sanitaires...) sont organisées quand cela s'avère utile. Les directeurs de l'ACM rencontreront les adjoints et autres responsables du séjour régulièrement.

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

La place des valeurs spirituelles

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

- **La pluralité de convictions sur les valeurs spirituelles** : Les Éclaireurs Évangéliques de France sont d'orientation protestante évangélique, comme le nom l'indique. Une majorité des familles représentées parmi les participants au séjour partage cette orientation et désire que les valeurs spirituelles de l'Évangile fassent partie du cadre dans lequel les jeunes vivent leur scoutisme. En même temps, les EEF accueillent aussi des enfants et jeunes ne partageant pas cette orientation et se veulent pleinement respectueux de leurs choix également.
- **Permettre un choix informé** : Partant du principe qu'un choix informé est toujours préférable à un choix fait dans l'ignorance, le séjour comportera des moments de chants, de prière et de réflexion sur l'enseignement de la Bible et l'application de ses valeurs dans la vie actuelle, ce qui permet aux participants de se positionner par rapport à ces valeurs en pleine connaissance de cause. Tous les jeunes sont encouragés à exprimer leurs opinions et même leurs désaccords pendant ces moments, à condition de le faire dans une attitude qui respecte les choix de ceux qui ont un autre avis.
- **La pleine liberté de choix, sans contrainte** : Le choix de ses valeurs spirituelles étant une décision profondément intime et personnelle pour chacun, personne ne peut et ne doit être obligé – ou même subir une pression particulière dans ce sens – à adhérer à tel ou tel système de croyance. Chaque jeune reste donc pleinement libre de ses propres choix, sans que l'adhésion aux valeurs spirituelles du protestantisme évangélique soit une condition quelconque pour la participation dans quelque aspect que ce soit du séjour. Personne n'est obligé non plus d'exprimer ses choix ou convictions personnels s'il ne le souhaite pas.
- **La participation aux moments de réflexion spirituelle n'est pas une obligation** : Ces moments de réflexion spirituelle se veulent attrayants et intéressants, avec chants et autres animations, et chaque jeune est encouragé à y assister. Toutefois, si quelqu'un ne veut pas y assister ou si ses parents s'y opposent, il n'y sera pas contraint ; une activité alternative sera proposée qui l'encourage à réfléchir sur des valeurs humaines. Les principes suivants doivent être respectés dans l'organisation de ces activités alternatives :
 - Les valeurs mises en avant ne doivent nullement relever d'une optique ayant trait à une orientation religieuse quelconque. Elles doivent mettre en avant des valeurs humaines qui font partie de notre scoutisme, comme la citoyenneté, l'aide aux autres, la tolérance, etc.
 - Ces activités sont organisées en parallèle aux moments de réflexions spirituelles : elles débutent en même temps et se terminent en même temps. Ainsi, un jeune qui y participe n'est ni laissé à s'ennuyer ni empêché de participer aux autres activités du camp.
 - Elles doivent se mettre en place dans le même secteur général, de manière à ce que le fait de se rendre à cette activité alternative ne soit pas un facteur contraignant.
 - Elles doivent être encadrées par au moins un membre de l'équipe d'animation, voire plus selon le nombre de participants ou le type d'activité.
 - La forme peut être très variable : jeux, sketches, débats, chants, histoires... Le tout, c'est que l'activité soit aussi attrayante en soi que les réflexions spirituelles et que les valeurs personnelles peuvent être exprimées.
 - Comme pour les valeurs spirituelles présentées dans les réflexions spirituelles, l'acceptation personnelle des valeurs humaines présentées dans ces activités relève du libre choix de chacun.

La grille des animations

Le séjour dure 21 jours (20 nuits) et comporte plusieurs temps forts :

- Les installations, au début du séjour. C'est une période de trois ou quatre jours pendant lesquels les jeunes installent leurs propres lieux de vie. C'est l'occasion pour les participants d'apprendre des techniques, la débrouillardise, le fonctionnement en équipe afin d'atteindre un objectif et, en même temps, la satisfaction de la créativité dans la réalisation d'un projet qu'ils ont fait eux-mêmes.
- L'inauguration, à la fin des installations. Par une belle cérémonie, le camp est déclarée officiellement opérationnelle, ce qui permet aux jeunes de vivre un sens d'accomplissement, puisqu'ils y ont participé.
- L'exploration, une découverte de la région qui dure trois jours (dont deux nuits). Il permet aux jeunes de connaître la région et ses habitants, ainsi que des particularités telles des lieux remarquables, des témoignages historiques, ou les richesses de la faune et de la flore. Le déroulement de cette activité est expliqué davantage, notamment en ce qui concerne la semi-autonomie, à la page suivante, « Animations particulières ».
- Le projet du camp qui consiste à organiser des activités dans la commune d'accueil et d'autres communes dans les environs, en vue de mettre en pratique le thème du service, fondamental dans la pédagogie du scoutisme.
- Une nuit de bivouac en forêt, appelé « opération trappeur ». Le déroulement de cette activité est expliqué davantage, notamment en ce qui concerne la semi-autonomie, à la page suivante, « Animations particulières ». Il est à noter que cette activité peut ne pas avoir lieu, ou peut être sérieusement modifiée, notamment par temps de sécheresse.
- Un grand jeu. Ce jeu dure deux jours et peut se jouer sur un terrain qui dépasse largement le camp lui-même. Traditionnellement, le moment précis dont il est lancé n'est pas annoncé à l'avance.
- La veillée finale, un grand moment de fête pour clôturer le camp. Des gens de l'extérieur (parents, gens des villages autour...) y assistent très souvent.

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

Animations particulières

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

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

- **Les constructions.** Lors des constructions, les jeunes sont très souvent en semi-autonomie, les animateurs étant présents dans le camp mais non forcément sur les lieux précis où les jeunes font leurs installations. De ce fait, il est essentiel de sensibiliser les « chefs de patrouilles » et « cheftaines de clans » (les jeunes les plus expérimentés, chargés de mener les équipes) aux risques. Trois considérations, en particulier, doivent être communiquées :
 - Les jeunes doivent être formés à l'usage des outils coupants, comme cela est expliqué à la page 18, « Hygiène et sécurité ».
 - Les jeunes ne doivent pas monter en hauteur (dans les arbres, par exemple), sans la présence d'animateurs qui vérifient les conditions de sécurité.
 - Le zèle de faire des belles constructions ne doit pas nuire au besoin du sommeil. Il n'est pas autorisé de continuer les constructions le soir après l'heure de couchage ou le matin avant le lever.
- **L'exploration en patrouille :** pendant à peu près 48 heures, les adolescents sortent à quelques kilomètres du camp afin de découvrir la région, souder l'esprit d'équipe, et travailler les compétences en cartographie et orientation. Ceci se fait en semi-autonomie (pour les équipes disposant d'un coordinateur suffisamment formé par l'école de formation au scoutisme) avec contact téléphonique et visites des responsables adultes. (Les parents sont informés à l'avance de cette activité ; la participation d'un jeune à cette activité se fait forcément avec l'accord explicite des parents.) Parmi d'autres contacts, il est indispensable qu'un responsable adulte vérifie personnellement, sur place, le lieu et les conditions de logement pour les nuits. Le directeur n'autorise aucune exception à ce principe. Si un responsable d'équipe (« chef de patrouille ») ne s'estime pas capable de mener cette exploration en semi-autonomie, il peut demander la présence d'un animateur-accompagnateur. Si le directeur estime qu'un chef de patrouille n'a pas les compétences nécessaires pour mener l'exploration dans des conditions satisfaisantes de sécurité, il peut imposer la présence d'un animateur-accompagnateur même si le chef de patrouille ne l'a pas demandé. L'exploration est une vieille tradition dans le scoutisme et fait plaisir aux jeunes, mais ne peut pas être bénéfique pour les jeunes si elle les encourage à prendre des risques inconsidérés.
- **L'opération trappeur.** Les jeunes partent pour toute une nuit en semi-autonomie, non pour rencontrer des habitants de la région mais pour se confronter à la nature. L'opération trappeur se fait par équipe. Les jeunes vont préparer leur repas sur place et bivouaquer sans la présence permanente des animateurs. Ils doivent avoir pris connaissance des consignes de sécurité avant de partir. Ils seront visités sur les lieux de bivouac par les animateurs à deux reprises, dont une première visite qui a pour but principal de vérifier les conditions de sécurité. De nouveau, si le directeur estime qu'un chef de patrouille n'a pas les compétences nécessaires pour mener cette activité dans des conditions satisfaisantes de sécurité, il peut imposer la présence d'un animateur-accompagnateur même si le chef de patrouille ne l'a pas demandé. ***Cette activité peut être annulée ou modifiée, selon les conditions (notamment de sécheresse).***
- **Le grand jeu.** Les adolescents jouent, pendant une trentaine d'heures ou plus, un jeu d'aventure préparé spécialement pour le camp. Ils sont presque constamment avec les responsables adultes pendant ce jeu, qui se passe à l'extérieur du camp. Ce jeu est un moment d'aventure particulière mais aussi, en même temps, un apprentissage du travail en équipe et l'occasion d'employer certaines techniques scoutes. Les animateurs doivent veiller, pendant le jeu, à gérer correctement la fatigue des jeunes, et s'assurer aussi que les différentes phases du jeu se déroulent sur des terrains ne présentant pas de dangers particuliers.

Journée type

L'horaire de la journée type est fixée avec les jeunes avant le séjour. Elle peut être modifiée ponctuellement ou de manière permanente au cours du séjour, en fonction des besoins constatés ou exprimés, en concertation avec l'équipe de direction, les animateurs et les jeunes.

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

Sauf exception (maladie, indisponibilité...), tous les jeunes participent ensuite au « rassemblement » quotidien, cérémonie de lancement des activités de la journée et temps d'informations qui concernent tout le monde.

Les repas se font le plus souvent dans les lieux de vie des équipes. La journée type prévoit donc le temps nécessaire à la préparation des repas et au rangement (vaisselle, nettoyage...) après.

Il y a un temps de pause entre le repas de midi et la reprise des activités ; un jeune qui est fatigué est encouragé à en profiter pour se reposer. Toutefois, un temps de sieste n'est pas imposé à tout le monde. C'est pendant une partie de ce temps de pause que les chefs de patrouilles se rencontrent avec les responsables principaux du camps pour le « Conseil des Chefs » (CDC) décrit à la page 14.

Le grand moment d'activités est l'après-midi. Il n'y a pas de rencontre ou d'activité fixe (c'est-à-dire, qui se fait chaque jour à la même heure) entre le Conseil des Chefs dans le temps de pause en début d'après-midi, et le temps de douches et préparation des repas en fin d'après-midi. Le contenu des activités varie énormément selon les jours, en dehors du fait que les jeunes prennent le goûter pendant ce temps.

La veillée est un moment fort de la journée. C'est un temps de chants, de détente et d'approfondissement de la relation avec les autres.

Les horaires précises de la journée type sont communiquées à l'ensemble du séjour (encadrés comme encadrants). S'il y a des modifications, soit ponctuelles soit permanentes, cela aussi est communiqué très explicitement à tous les participants du séjour.

Hygiène et sécurité

Le respect de la nature, des autres et des biens des autres étant une valeur fondamentale du scoutisme, la sécurité physique, morale ou psychologique des participants ne doit jamais être compromise. Le goût de l'aventure ne doit jamais être une excuse pour prendre des risques inutiles ou pour vivre dans des conditions d'hygiène insuffisantes. Dans cette optique, en plus d'un respect général aux principes d'hygiène et de sécurité dans les installations du camp et dans l'organisation des activités par les équipes d'animation, le directeur demande aux responsables du séjour de veiller particulièrement au respect des principes suivants :

- **Préparation des repas en équipe (hygiène) :**
 - Une sensibilisation sur l'hygiène dans la préparation des repas sera faite avec les jeunes, en vue des repas préparés et pris dans les équipes de vie.
 - L'assistant sanitaire doit faire (ou faire faire) des contrôles ponctuels sur l'hygiène dans la préparation des repas.
- **Installations sanitaires dans les lieux de vie (hygiène) :**
 - Chaque patrouille doit disposer de la fiche technique sur les feuillées (installations servant de WC).
 - Les feuillées (ou « titas ») doivent être construits selon les normes décrits dans cette fiche technique.
 - Les mesures d'hygiène dans cette fiche doivent être observées.
 - Les sièges doivent être nettoyés à l'eau de javel quotidiennement.
 - Chaque équipe doit disposer d'un lieu de douche correcte.
 - Les animateurs doivent vérifier régulièrement l'hygiène de ces installations.
- **Utilisation des outils en patrouille (sécurité) :**
 - Chaque jeune suit une formation (« port de hache » dans le folklore du scoutisme) concernant les outils, notamment les outils coupants.
 - Seuls ceux qui ont terminé cette formation peuvent utiliser de tels outils sans supervision.
 - Les coordinateurs des équipes et les animateurs doivent vérifier régulièrement l'utilisation des outils.
 - Les animateurs ou chefs de patrouilles doivent donner un complément de formation en cas de lacune constatée.
- **Précautions contre les incendies (sécurité) :**
 - Les « tables à feu » (pour la cuisson) doivent être rigoureusement conformes aux normes prévues.
 - La présence des seaux d'eau, des seaux de sable **et** des extincteurs est obligatoire, à proximité de chaque feu de bois dans le camp, y compris les tables à feu.
 - Toute lacune dans la sécurité des tables à feu (construction ou utilisation) doit être rectifiée immédiatement.
 - La formation en ce qui concerne le feu (le « brevet de pyrotechnologue ») doit mettre un accent particulier sur la sécurité.
 - Les instructions en cas d'incendie doivent être affichées de manière très visible.
 - Les feux de bois ne peuvent se faire qu'en accord avec les instructions de la mairie et de la préfecture.
- **Déplacements en semi-autonomie hors du camp (sécurité) – toutes les précautions habituelles pour de tels déplacements en camp EEF devront être appliquées :**
 - Aucun déplacement seul par un jeune, même avec autorisation des animateurs. (Seule la direction peut éventuellement accorder une exception à ce principe et, dans ce cas, elle en assume l'entière responsabilité.)
 - Itinéraire du déplacement vérifié avant le départ avec les chefs chargé de ce rôle.
 - Au moins un téléphone portable en état de fonctionnement est obligatoire dans chaque équipe qui se déplace en dehors du camp en semi-autonomie. Les chefs doivent disposer des numéros qui permettent de contacter les équipes.
 - Chaque équipe doit obligatoirement avoir en sa possession lors des déplacements hors du camp une liste des numéros de téléphone (des responsables du camp, d'urgence).
 - Chaque équipe doit obligatoirement avoir en sa possession une trousse de secours.
 - Si le déplacement se prolonge (plus que quelques heures, en journée), une visite des adultes responsables est obligatoire auprès de chaque équipe en déplacement, sur le trajet et/ou sur les lieux du déplacement.

Évaluation des objectifs

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

1) SENSIBILISER LES JEUNES AU CIVISME.

- Que chaque jeune participe à des animations (jeux, veillées, moments de réflexion...) sur le thème de la chevalerie, développant l'imaginaire de ce milieu et, surtout, les valeurs qui en découlent.
 - *Est-ce que de telles animations ont été mises en place, en nombre et qualité suffisante ?*
 - *Est-ce que le jeune a eu l'occasion de discuter de ce sujet avec l'un ou l'autre de l'équipe pédagogique ?*
- Que chaque jeune participe à un projet d'aide ou d'ouverture envers des populations dans les communes autour du lieu d'implantation du séjour.
 - *Est-ce que de tels projets ont été mis en place et menés correctement à terme (pour éviter de communiquer aux jeunes que l'aide auprès des autres reste un « vœux pieux » qui n'a pas besoin de se concrétiser, ce qui serait contre-productif en vu du but pédagogique) ?*
 - *Est-ce que le sens pédagogique de ces moments a été expliqué clairement ?*
 - *Est-ce que le jeune a été acteur ou simple spectateur dans ces activités ?*

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

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

3) PERMETTRE AUX JEUNES DE PASSER TROIS SEMAINES DE VACANCES AGRÉABLES ET ENRICHISSANTES.

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

Évaluation des moyens

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

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

Si, dans l'estimation de l'équipe d'encadrement, il n'y a pas les moyens nécessaires pour atteindre les objectifs pédagogiques fixés, il faudra signaler ce manque au directeur de l'ACM dès que possible. Si le constat est fait à temps, il sera peut-être possible de compléter les moyens disponibles. Si le constat est fait uniquement après le séjour, il sera néanmoins utile au directeur d'en prendre note pour de futures séjours.

Évaluation de l'équipe de direction

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

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

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

Évaluation du déroulement général de l'accueil

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