



CHAPITRE 16. ORGANISER UN CAMP

| | |
|---------------------------------------|------------|
| Chapitre 16. Organiser un camp | 205 |
| 1. Échéances | 208 |
| 2. Construire un programme de camp | 209 |
| A. Les objectifs | 209 |
| B. À faire tous les jours | 209 |
| 3. Le camp par tou-te-s | 210 |
| A. Le programme top secret ? | 210 |
| B. Le thème | 210 |
| 4. Rythme d'une journée | 211 |
| A. Les heures de sommeil nécessaires | 211 |
| B. Le camp ... c'est les vacances ! | 211 |
| C. Exemple d'horaire-type | 212 |
| 5. Les activités | 213 |
| A. Créer la grille d'activités | 213 |
| a. Équilibre des activités | 213 |
| b. Longueur des activités | 213 |
| c. Appropriation des lieux | 214 |
| B. Repérer les lieux | 214 |
| C. Si le temps change... | 214 |
| a. Sous la pluie | 215 |
| b. Attention aux refroidissements ! | 215 |
| c. Au soleil | 215 |
| D. Approcher la nuit | 216 |
| a. Le «Petit Milieu Personnel» | 216 |
| E. Les outils « Animer les ... » | 216 |
| Fiches et annexes | 217 |

Tout au long de l'année, il y a une série d'actes à poser pour préparer un camp. Ceux-ci jouent un rôle important pour la réussite d'une telle activité.

Si la préparation est bien avancée dans le temps, elle permet d'avoir le choix des solutions à apporter aux difficultés rencontrées.

Pour construire un programme de camp, c'est
le même principe que pour élaborer une année scout !

*Inspirez-vous du schéma qui se trouve
dans le Chapitre 7. « Organiser l'année – le planning ».*

La vie de camp, les activités à réaliser, les projets à concrétiser, les objectifs nouveaux à atteindre, voilà des points importants auxquels il faut réfléchir pour réussir un camp.

1. ÉCHÉANCES



FÉVRIER

- Présentation du « **projet camp** » aux **parents** (projet général, dates, lieu, prix, conditions de règlement, inscription de principe).

MARS

- Lancer clairement la **préparation des camps d'été** : avec les jeunes et les Animateur·rice·s, recherche d'idées de projets, thèmes, activités à développer pour le camp. Mettre en place un programme spécifique de préparation pour le camp (préparation physique, culturelle, technique...).

AVRIL

- S'assurer que les conditions du stage pratique (**FAn 3**) seront remplies pour les camps. (voir aussi chapitre 6)

MAI

- **Rencontre** avec un·e Cadre régional·e et le·la Responsable d'Unité au sujet du camp d'été.
- Mise en place du **programme de camp d'été** : objectifs, rythme journalier, grille de camp... (fiches 16.A., 16.B., 16.D., 16.E.)
- Établissement de la **grille des menus** équilibrés. (aussi chapitre 10 et fiche 16.C.)
- Envoi des infos pratiques aux parents et aux jeunes :
 - **Dates** définitives. Lieu et heure de **rendez-vous**. **Transports** utilisés. **Adresse** du camp.
 - **Autorisation parentale**. (Fiche 3.B)
 - **Fiche médicale**. (Fiche 3.C.)
 - Équipement **matériel** et individuel à prendre. (Fiche 5.A.)
 - **Inscription** définitive (+ acompte) pour le camp d'été.
 - Argent de poche.
- Organiser une réunion de rencontre et d'information des **parents** à propos des camps.
- Préparer le **dossier jeunes** : thème et développement, préparation personnelle au camp à venir.

JUIN

- **Réunion** du Staff en vue des camps : mise au point des grilles d'activités, le thème, l'organisation journalière, le matériel, le partage définitif des responsabilités.
- **Objectifs** et **programme** général de camps sont clairs.
- Envoi d'une dernière circulaire aux **parents** s'il y a lieu.

UN MOIS AVANT LE CAMP AU PLUS TARD

- Dernière occasion de **rencontrer** un·e Cadre régional·e et le·la Responsable d'Unité au sujet du camp.

DERNIÈRE QUINZAINE AVANT LE CAMP

- Les camps sont **TOP préparés**.

PENDANT LE CAMP

- Avec le **groupe, évaluations**, assemblées, vécu des règles de vie...
- En **Staff de Section, faire le point** sur le vécu, les activités, le rythme, les responsabilités... et préciser les consignes propres à chaque activité.

2. CONSTRUIRE UN PROGRAMME DE CAMP

A. Les objectifs

Tout comme pour le programme d'année, une des premières réflexions à avoir avant d'entamer la préparation du programme de camp sera de connaître les buts et objectifs qu'on désire atteindre.

Reportez vous à la fiche 16.A. pour vous aider à définir ces objectifs.

16.A. Les objectifs pour le camp

En début d'année vous avez planifié des activités, des objectifs à atteindre, des choses à réaliser avec votre groupe. Il est temps de faire le point sur ce qui a été réalisé ou non, de revoir et de définir plus clairement les objectifs du camp.

L'objectif a pour mission de définir clairement ce qui sera réalisé, à quel moment et par qui.

Voici un exemple :

| Activités | Buts | Objectifs | Moyens |
|---------------|--|--|---|
| Constructions | <ul style="list-style-type: none"> Développer la débrouillardise Favoriser la vie en plein air Développer le travail en équipe Apprentissage technique | <ul style="list-style-type: none"> Chaque scout s'est fait ... Chaque scout est actif dans la chose et la réalisation Chaque scout s'initie au mâtage | <ul style="list-style-type: none"> Fiches techniques Apprentissage individuel par les responsables et aînés |

Notes :

- Objectif : résultat que l'on veut atteindre, limité dans le temps. Il peut y avoir plusieurs objectifs à réaliser pour atteindre son but.

- Buts : pourquoi veut-on atteindre cet objectif ? Quelle est la finalité de ce que l'on entreprend ?

| Activités | Buts | Objectifs | Moyens |
|-----------|------|-----------|--------|
| | | | |
| | | | |
| | | | |

B. À faire tous les jours

Il y a certaines actions qu'il faut refaire tous les jours lors du camp. Veillez à les intégrer dans votre programme de camp

- **Faire le point en Staff** sur la journée : comment se sont déroulées les activités, chacun-e a-t-il-elle bien fait ce qu'il-elle devait faire, comment est l'ambiance dans le groupe, a-t-on remarqué un problème chez un enfant, un jeune.
- **Faire le point avec le groupe** sur la journée en assemblée, en petit groupe : ce qu'ils-elles ont pensé de la journée, de leur entente, les règles de vie, le bien-être de chacun-e (le but étant de les laisser s'exprimer sur leur vécu de camp, cela participe à leur bien-être et évite de laisser s'accumuler d'éventuels problèmes).
Pour mener à bien ces évaluations, pour trouver des idées, consultez les outils « **Animer les** » de votre branche.
- **Hygiène** : vérifiez tout ce qui se trouve dans le *chapitre* « 11. Hygiène ».
- Suivi de la **correspondance**.
- **Tentes** : état général (en cas de déchirure, il faut réagir pour ne pas que cela s'aggrave) – aérer - vérifier les haubans surtout par temps de vent ou de pluie (il ne faut pas que le double-toit soit en contact avec la tente intérieure – détendre les haubans s'il pleut car l'eau resserre la corde et il est alors impossible de détendre le hauban).
- **Comptes et intendance**.

3. LE CAMP PAR TOU·TE·S

Outre l'importance énorme de l'apport des Animateur·rice·s dans la gestion et l'animation des réunions et des activités, celles-ci sont encore plus riches si ce que l'on y vit est un subtil arrangement de ce que les jeunes et les Animateur·rice·s veulent y faire. Il faut que les enfants et les jeunes soient associés aux choix essentiels des programme d'année et de camp, c'est ce que l'on appelle la **cogestion progressive**.



Cette gestion s'avère payante... Un pas de plus et le « projet » est là.

Le **projet**, outre les avantages pédagogiques qu'il présente, ne peut qu'augmenter l'intérêt et la motivation des Jeunes par la réalisation de leurs objectifs et de leurs envies.

Pour en savoir davantage sur le projet, nous vous invitons à vous reporter aux différents dossiers « Animer la piste », « Animer l'aventure », « Animer l'entreprise »

A. Le programme top secret ?



Il est habituel de dire que le programme du camp, ça doit être secret : « Question de surprise ! ». L'effet de surprise présente en effet quelques intérêts en animation.

Et si l'effet de surprise se répète ?

Cet effet reste efficace s'il se limite à l'introduction de certaines activités ou jeux, pas tout le temps. Comme on vient de le voir, la cogestion est beaucoup plus intéressante aussi bien pour les Animateur·rice·s que pour les jeunes.

B. Le thème



Un camp sans thème, ce n'est pas un bon, un vrai camp... Vrai ou faux ?

Les Staffs, par tradition, prévoient un thème « imaginaire » autour duquel ils vont bâtir l'animation de leur camp. Est-ce un bien, est-ce un mal ? La question n'est pas là...

il faudrait plutôt se demander :

À quoi cela sert-il ? Est-ce pour les jeunes ou pour les Animateur·rice·s ?

Quelle place cela prendrait-il ?

Quel est le sens par rapport aux projets en cours ?

Où cela se place-t-il par rapport aux projets que nous pourrions élaborer avec les jeunes ?

Un éventuel thème, le choix des jeunes ?



4. RYTHME D'UNE JOURNÉE

Le rythme est à **adapter** au camp et au groupe en fonction de leur **âge**.

Dans votre programme de camp, respectez le temps de sommeil de chacun-e et tenez aussi compte de leur **état de fatigue**. Il vaut parfois mieux réaménager les activités plutôt que de s'obstiner à leur faire vivre une activité, celle-ci risquant de mal se passer.

Veillez aussi à garder un rythme **régulier** de jour en jour, spécialement pour les repas et les heures de sommeil.

A. Les heures de sommeil nécessaires

Enfants de 5 à 8 ans : de 10 à 12 heures.

Enfants de 8 à 12 ans : plus ou moins 10 heures.

Plus de 12 ans : 8 heures.

Jeunes adultes : 7 à 8 heures.

Attention, la croissance fatigue beaucoup !



B. Le camp ... c'est les vacances !

Les enfants, les jeunes et les Animateur-ric-e-s, lorsqu'ils-elles sont au camp, sont tou-te-s en vacances alors... laissons à chacun-e l'occasion de décompresser, et puis tout le monde n'a pas le même rythme de sommeil et d'éveil.

Il vaut mieux prévoir un **réveil et un petit-déjeuner échelonnés**, même pour les ados, qu'un saut du lit au clairon ; la bonne humeur s'en ressentira.

En aucun cas, on ne réveillera un enfant, un jeune, même pour un jeu « surprise ».

À ne pas oublier : si on termine exceptionnellement une activité plus tard le soir, on se lève plus tard le matin !



5. LES ACTIVITÉS

Il y a toute une série de points auxquels il faut faire attention dans l'élaboration de **la grille de camp**.

En effet, le camp n'est pas une simple succession d'activités. C'est aussi une vie en collectivité, une ambiance à créer. Il est donc important de penser l'organisation **des moments hors activités organisées**.

Comment se passe le réveil ?

Comment se passent les repas ? Avec un-e Animateur-ice ?

Vont-ils-elles manger en groupe de vie ou en grand groupe ?

Comment organise-t-on la disposition du camp ?

Comment organise-t-on les services ?

L'ambiance et la dynamique de vie collective que votre groupe vivra durant le camp dépendront des réponses à ces questions.

Aidez-vous de votre *fiche 16.B. Rythme d'une journée de camp* pour remplir le tableau de la *fiche 16.C*.

A. Créer la grille d'activités

a. Équilibre des activités

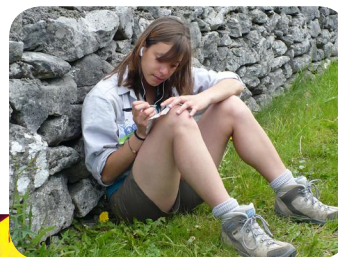
Alterner :

- Calme / très dynamique.
- Équipe, grand groupe / par deux, seul-e
- Moments d'expression, de discussion, d'activité physique, de vie collective...

Prévoir une sieste ou plutôt, un temps d'activité calme. Bref, un temps plus relax pour permettre à chacun-e de souffler, de se reposer, d'avoir un moment privilégié avec un membre du groupe ou un-e Animateur-ice. À toute heure de la journée ou de la nuit, être en groupe en permanence, cela devient lourd.

16.C. Grille de camp

| | DATE 1 | DATE 2 | DATE 3 | DATE 4 | DATE 5 | DATE 6 | DATE 7 |
|------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| ACTIVITÉ 1 | | | | | | | |
| ACTIVITÉ 2 | | | | | | | |
| ACTIVITÉ 3 | | | | | | | |
| ACTIVITÉ 4 | | | | | | | |



b. Longueur des activités

Il est important de construire des activités qui aient une longueur en rapport avec **l'âge** des participant-e-s. Chez les Castors, l'activité ne peut dépasser une heure, sinon ils-elles risquent de se lasser. Par contre chez les jeunes, une activité peut dépasser les 24 heures (en respectant les temps de repas et de sommeil).

c. Appropriation des lieux

Il est important qu'au **début du camp**, vous fassiez des activités favorisant la découverte et l'appropriation des lieux.

*Une fois la grille de camp complétée (Fiche 16.C.),
planifiez l'organisation de chaque jour (Fiche 16.D.)
en regroupant les fiches 16.C. et 16.B.*

B. Repérer les lieux



Pour assurer la **réussite** et la **sécurité** des activités, il est toujours utile de bien repérer les lieux des diverses activités avant et pendant le camp, et il en va de même pour les activités menées tout au long de l'année !

Rien de plus désagréable, par exemple, que de voir un groupe de scouts revenir bredouille d'un jeu à postes - préparé sur carte - parce que leur dernier azimut les obligeait à passer par une propriété privée (qui n'est, bien évidemment, jamais indiquée sur une carte IGN).

Autre cas de figure désagréable : voir débarquer le-la propriétaire du bois sur votre terrain de camp parce que le groupe de scouts croyait que, puisque vous les faisiez passer par là, ils-elles pouvaient.

Et puis, repérer les lieux des activités, c'est aussi assurer la sécurité de vos enfants, de vos jeunes.

C. Si le temps change...

...il faut savoir que faire en cas de mauvais temps et prévoir un **programme de remplacement**.

Pour les enfants c'est assez évident, on ne laisse pas - même bien équipé-e-s - des mômes traîner au gré des averses durant toute une journée.

Pour les ados, bien équipé-e-s, la vie au grand air sous la pluie est possible. Mais les laisser trop souvent et trop longtemps sous la flotte, ce n'est pas le pied non plus !



Cela finit par casser le moral.

Notre but n'est pas qu'ils-elles rentrent tou-te-s malades au bercail.

De plus, sous tente, il faut prévoir un lieu pouvant rassembler tout le groupe lorsque le temps ne permet pas de rester dehors. À la limite, jouer une demi-journée sous la pluie, ça passe mais passer plusieurs jours sous la pluie, cuisiner, chanter, jouer, ça peut saper le moral de tout le monde, sans compter les malades...

16.D. Planification / Organisation d'une journée
(Modèle à reproduire selon le nombre de jours de camp)

| Heures | Description des activités | Services - Encadrement des activités |
|--------|----------------------------------|---|
| | Levier - Régime - Petit déjeuner | Type de service : Acteurs : |
| | Activité 1 | Responsable : Intervenants : |
| | Régime | Type de service : Acteurs : |
| | Activité 2 | Responsable : Intervenants : |
| | Gratifier | Type de service : Acteurs : |
| | Activité 3 | Responsable : Intervenants : |
| | Régime | Type de service : Acteurs : |
| | Vieilles / Activités de soirée | Responsable : Intervenants : |

a. Sous la pluie

Sous nos climats, chaque Animateur-riche a dans la tête ou dans la besace, un ensemble d'activités pouvant se dérouler sous abri.

Mais vous avez sûrement remarqué que l'enfant, le jeune aime jouer sous la pluie, patauger dans les flaques... faut-il l'en priver ? Non, à condition de s'organiser.

Il suffit de **prévoir de quoi se réchauffer et sécher** les effets (par l'installation de séchoirs et, si cela ne suffit pas, par une petite visite au lavoir automatique du coin).

Un petit crachin n'a jamais fait de tort à personne.



b. Attention aux refroidissements !



On ne vit pas une activité sous un crachin en gros pull et en jeans (mouillés, c'est le meilleur moyen d'attraper un refroidissement).

Mettez des bottes (passer une demi-journée dans des chaussures mouillées, c'est le meilleur moyen pour attraper crevasses et autres champignons !), un short, un T-shirt et un K-Way.

Veillez ensuite à ce que chacun-e change bien de vêtements, les fasse sécher, se sèche bien les cheveux. Ne jamais remettre d'affaires mouillées dans les sacs !

c. Au soleil



Le soleil, c'est gai, tout le monde est content mais il y a tout de même certaines précautions à prendre :

- éviter les trop longues périodes sous le soleil pour empêcher les **insolations** ou les **coups de soleil** (prévoir des couvre-chefs, crème solaire) ;
 - adapter les horaires en fonction des **heures de chaleur** ;
- adapter les activités (baignades, gymkhana nautique, activités en forêt ombragée, siestes à l'ombre, jeux plus calmes...) ;
 - **protéger les aliments** de la chaleur (cuisine et intendance à l'ombre, frigo-box, casseroles enterrées...) ; n'acheter les produits périssables qu'au jour le jour ;
 - utiliser un ancien double-toit ou un abri feu pour faire une **zone d'ombre** ;
 - se méfier de la **sécheresse** : approvisionnement en eau potable, sécurité des feux.

Et encore plus particulièrement pour les moins de 12 ans :

- Se couvrir la tête et se protéger les yeux – porter des lunettes de soleil.
- Toujours porter un T-shirt sec.
- Mettre régulièrement de la crème solaire résistante à l'eau, indice de protection minimum 30 !
- Faire jouer les enfants à l'ombre entre 11 et 15h.



D. Approcher la nuit

La nuit : ses mystères, ses plaisirs, mais aussi ses craintes, ses dangers.

Quels sont nos rôles par rapport à elle ? Profiterons-nous pour « foutre » la trouille de leur vie à tous ces petits monstres ? NON !

Le camp peut être un moment privilégié pour approcher la nuit. Selon l'âge de nos enfants, de nos jeunes, essayons qu'ils-elles **s'approprient l'obscurité**. Allons-y progressivement.

Rappel : **en aucun cas on ne réveille un enfant, un jeune en pleine nuit pour une activité** (sauf pour éviter le « pipi au lit », si cela est nécessaire).

Quelques activités permettront aux enfants de s'habituer au « noir », l'important étant toujours de ne pas les effrayer, de ne pas les mettre en situation de stress :

une promenade silencieuse autour du camp, sur des chemins déjà pratiqués en plein jour, sans lampe de poche.

une écoute des bruits de la nuit, par paire, dans les environs proches du camp - après 5 à 10 minutes, on se réunit et on partage ses impressions.

et pourquoi pas un P. M. P. nocturne ?

Le « Petit Milieu Personnel »

Le P.M.P. est un petit coin de nature (forêt, lisière...) que se choisit individuellement chaque enfant, dans lequel il-elle passe quotidiennement une demi-heure. Après quelques jours, il-elle sera familiarisé-e avec les repères de son PMP, de sorte qu'il-elle s'y sentira « comme chez lui-elle ». On peut alors lui proposer de s'y installer au crépuscule, lorsqu'il fait encore suffisamment clair pour qu'il-elle trouve son chemin et retrouve ses repères. Là, ses yeux s'habituant progressivement à l'obscurité, il-elle pourra observer et écouter tout ce qui se passe autour de son « chez lui-elle ».

Dès le retour des enfants, pourquoi ne pas proposer un échange d'impressions autour du feu.



E. Les outils « Animer les... »

Planifier et réussir le programme d'une année scout c'est, au travers d'activités, mettre en œuvre le programme des Scouts et Guides Pluralistes propre à sa branche.

Pour cet aspect, les outils « Animer les... » de chaque branche sont des ressources précieuses dans lesquels vous trouverez une tonne d'informations qui compléteront ce Staff Pass: la mise en œuvre concrète d'activités avec votre Section, les lignes de force des programmes, les différents outils, les types de Conseils, les cérémonies... tout y est repris en détail.

16.E. Construire un grand jeu / un atelier

(Modèle à reproduire)

| | | | | | |
|----------------------------|--------------------|----------|----------------------------------|--------|--|
| Nombre de participants : | | Durée : | | Lieu : | |
| But du Staff / principal : | | | Principe du jeu / de l'atelier : | | |
| Matériel / support : | | | | | |
| Temps | Ensemble - parties | Réponses | Matériel - préparation | Animer | |
| | | | | | |

Utilisez la *fiche 16.E.* pour vous aider à planifier et construire un grand jeu ou un atelier.