

PROJET PEDAGOGIQUE EEDF



**ÉCLAIREUSES ♦ ÉCLAIREURS
DE FRANCE**

Castres

2017

Eclaireuses

Eclaireurs

Ce document transmet les rôles, les attitudes et les intentions éducatives des responsables d'animation* de la branche*. Nous y évoquons aussi le fonctionnement de la vie de camps, le planning et les informations liées au lieu et à la date.

L'équipe entière en est l'auteure.

Et si on tenté l'aventure ?
L'aventure d'un camps de découverte et de plaisir avec la nature et les
copains !
L'aventure merveilleuse dans une histoire fantastique ?

Viens vivre l'aventure Eclée !

I - Présentation des Éclaireuses et Éclaireurs De France

→ Le projet éducatif

« Le projet éducatif correspond aux grands principes et conceptions d'éducation défendus par le mouvement. Il s'ancre dans le registre des valeurs et aussi des conceptions idéologiques. Le projet éducatif des EEDF est le résultat de notre double appartenance au mouvement scout d'une part, et au réseau des associations laïques et complémentaires de l'école publique d'autre part. Pour mettre en œuvre ce projet, l'association des EEDF propose des principes éducatifs et des éléments de méthodes que les équipes d'animation adaptent dans le cadre de l'élaboration et de la réalisation de leurs projets pédagogiques. »

→ But et composition du projet éducatif des EEDF

1.1 L'Association des Éclaireuses et Éclaireurs de France a pour but de contribuer à la formation de la jeunesse par l'animation de sociétés de jeunes selon les principes et pratiques du scoutisme.

L'Association est un Mouvement de jeunesse qui, dans une perspective d'éducation permanente, réunit des enfants, des adolescents et aussi des adultes qui prennent ensemble des **responsabilités** et, par ce moyen, poursuivent leur formation.

1.2 L'Association, laïque comme l'École publique, est **ouverte à toutes et à tous**, sans distinction d'origines ou de croyances. Elle ne relève d'aucun parti ni d'aucune église et s'interdit toute propagande religieuse, philosophique ou politique. Chacun de ses membres est assuré de trouver, au sein de l'Association, **respect et compréhension**.

1.3 S'imposant le respect effectif de la dignité et des virtualités propres à chacun de ses membres, l'Association, **ouverte aux garçons et aux filles, aux personnes handicapés ou non, de tout ages et de toutes origines**, pratique la **coéducation**.

1.4 L'Association vise à former des citoyens qui connaissent leur pays, qui sont **conscients des problèmes sociaux** et attachés à les résoudre.

L'Association ne sépare pas ce devoir civique de la lutte pour **libérer l'homme et la femme de tout asservissement**. Elle s'efforce de promouvoir la **nécessaire entente entre les peuples** par la pratique de la **fraternité** entre tous les jeunes de tous les et s'engage à lutter **contre toute forme de racisme**. Elle apprend aux enfants, aux jeunes et aux adultes à connaître et comprendre le monde dans lequel ils vivent, et engage tous ses membres à agir pour protéger et faire **respecter l'équilibre et l'harmonie de notre environnement**.

→ Les valeurs

Les valeurs découlent de ce projet éducatif soutenues par l'Association ainsi que par tout les groupes locaux de France ou d'ailleurs y appartenant.

Ces valeurs sont les suivantes:

→ En affirmant le respect fondamental de l'homme dans sa diversité, lutter contre toute forme de discrimination et d'intolérance, c'est le choix de la **laïcité**.

→ En s'éduquant réciproquement les uns par les autres dans la mixité, développant l'intergénérationnel, l'interculturel et le respect du handicap, et permettant à chacun de trouver sa place et de se sentir à l'aise au sein du groupe, c'est l'affirmation de la **coéducation**.

→ En faisant le choix de relations égalitaires, en permettant à chacun avec ses droits et ses devoirs de participer à l'élaboration de projets communs et de prendre des responsabilités, en vivant la citoyenneté, c'est la volonté d'être une école de **démocratie**.

→ En étant ouvert au monde et à l'autre, en développant un état d'esprit, d'échange, de partage, d'écoute, de construction commune c'est faire vivre ouverture et **solidarité**.

→ En apprenant à connaître et à comprendre le monde, en agissant pour protéger et faire respecter équilibre et harmonie, en nous inscrivant dans une démarche de consommation éco-responsable c'est notre engagement **écocitoyen** pour l'environnement.

II – Présentation

a) Projet pédagogique

→ Le projet pédagogique

Du projet éducatif découle le projet pédagogique qui est un repère administratif mais aussi un outils d'évaluation des actions envers la branche et un repère pour les animateurs. Il en existe un dans chaque branche : les lutins (6-8 ans), les louveteaux (8-11 ans), les éclaireurs (11-16 ans), les aînés (16-18 ans).

→ Nos valeurs : (voir valeurs des EEDF)

- Laïcité
- Coéducation
- Démocratie
- Solidarité
- Écocitoyenneté

b) Le cadre.

→ Infos pratiques

Date : du 8 au 29 Juillet

Nombre d'enfant : maximum 25 enfants

→ Le public

Le séjours regroupera des enfants âgés de 11 à 15 ans, il appartiennent à la branche Eclaireurs. Le séjour d'été est l'aboutissement des activités de l'année ou un terrain de découverte pour de nouveaux Eclés.

A l'âge Eclé on fait place à de nombreux bouleversements physiques et psychologique ! On prend conscience des différences entre fille et garçon et chacun doit apprendre à se connaître et à se respecter.

On commence à s'affirmer, souvent en opposition au modèle adulte. On a quelques idoles, on s'identifie à des tendance, à des idées.

Le groupe, la bande, les copains ont une importance capitale comme lieu d'expression et de vie.

→ Le Moulin de Padiès

Le Moulin de Padiès c'est beaucoup de nature : ruisseau, forêt, près, chemin, ...
Parfait pour l'escapade Eclée.

Il y a un bâtiment principal qui permet de se réfugier en cas d'intempéries mais que nous n'utiliserons pas en temps normal.

Nous avons accès à l'eau courante et à l'électricité mais la plupart des infrastructures dont nous avons besoin pour vivre sera monté sur place, en tente ou en construction de bois !

→ Le Lieu

Les camps sont séparés et le camps Eclés se déroulera dans un près et les coins d'équipage s'étaleront dans les sous-bois. Nous dormirons sous tentes, et mangerons en petit comité sur des tables séparées.

Un évier avec de l'eau potable sera a disposition pour permettre aux enfants de s'hydrater rapidement.

Notre camps sera proche d'un ruisseau ou nous pourrons organiser des temps pour patauger et se rafraîchir.

→ L'équipe d'animation

Nom et Prénom	Date et lieu de naissance	Diplôme relatif a l'encadrement	Diplôme relatif à la sécurité sanitaire	Autres diplomes	Rôle sur le camps	Numéro de téléphone
Germain Coutarel	01/10/1995 Castres	Asf, Bafa, Rusf, Stage Dsf en cours	psc1	SB	Direteur + Suivit Intendance	06,14,27,55,60
Téo Olmière	03/07/1996 Castres	Bafa complet, asf, rusf	psc1		Responsable de l'Unité	07,71,12,23,00
Mathias Albert	03/1/1997 Castres	Bafa complet	psc1		Assistant Sanitaire	06,31,74,78,98
Henola Garibal	20/08/1997 Castres	Bafa stage pratique			Gestion du courrier, responsable ludothèque	07,88,20,71,46
Hugo Clément	14/10/1996 Castres				Communication vers l'extérieur	06,25,35,68,37
Maëlle Royet	25/03/1997 toulouse					06,35,51,61,73

ASF : animateur de Scoutisme Français

BAFA: Brevet d'Aptitude aux Fonctions d'Animateur

DSF: Directeur du Scoutisme Français

SB: Surveillant de baignade

PSC1: Prévention et Secours Civiques de Niveau 1

III – Le Camps

a) Objectifs pédagogiques

- **Construire un fort esprit de groupe, une conscience du groupe.**

- > Activité favorisant l'esprit d'équipe, la coopération, la stratégie d'équipe

- > Activité axées sur la coopération et la coéducation

- **Faire découvrir la vie dans la nature et la débrouille**

- > Activités axées sur l'apprentissage et le partage de connaissances, notamment sur les techniques scoutes

- > Activités permettant de faire découvrir leur environnement aux enfants, utilisation des ressources naturelles du milieu.

- > Activité stimulant la curiosité et l'envie de découvrir.

- **Développer l'autonomie**

- > Activité organisée par les enfants avec l'accompagnement des adultes

- > Temps fort axés sur la vie quotidienne et l'apprentissage des services au groupe, de la vie en équipage.

- > Rôle dans l'équipage : responsabilisation.

- > Permettre au jeune d'apprendre à utiliser des outils de manière sécurisée

- > Activité en autonomie : exploration.

- **Permettre l'expression de chacun par la création**

- > Activité autour de la création : construction, peinture, chants, minicourt métrage, ...

Encart – La méthode scout

Les Éclaireuses Éclaireurs de France applique la **méthode pédagogique scout**.

La méthode scout c'est le choix d'une méthode éducative propre au scoutisme, elle réunie des notions transversales aux objectifs pédagogiques mis en place sur notre branche. Bien qu' « officielle » la méthode scout est utilisée différemment par chaque équipe d'animation. Nous avons décrit la notre :

Nous avons a cœur l'éducation permanente, c'est à dire à chaque moment de la vie quotidienne et des activités. L'autonomie et la progression personnelle de l'enfant et de l'animateur passe par l'action, c'est l'**éducation par l'action**. Des services au groupe (décrit plus bas) sont mis en place et les enfants sont incités à prendre des responsabilités (**président de conseil***, meneur de petite activité, ...). Aussi, les louveteaux sont accompagner dans leur idée et leur **projet d'enfant***.

Nous souhaitons aussi valoriser et tendre vers une **progression individuelle** de chacun ainsi qu'une **progression du groupe**. Nous nous appuyons donc sur les objectif posé en équipe mais aussi sur les envie personnelle de progression. L'enfant est donc soutenu et accompagner dans son évolution et son apprentissage. L'age lutin-louveteau est un age de découverte et de vie collective, nous travaillons donc sur l'évolution positive et la cohésion du groupe. Ainsi, la vie en collectivité lors des week-end puis du camps, l'accompagnement et la symbolique mise en place réponde à cette démarche.

Le cadre symbolique est un moyen simple de valoriser la progression personnelle et du groupe. Il vient valoriser et non récompenser, la progression. Il sert aussi la cohésion de la branche et du **Groupe*** entier. Le cadre symbolique donne donc une identité commune illustrée par les symboles et **rituels*** propres au Groupe : les **foulards***, **chant du bon appétit***, **PAM***, **PADAM***, chants, ... Il permet aussi l'engagement et l'envie de participation au sein de la branche.

L'engagement aux éclés consiste en une implication dans **l'équipage**. L'éclé a une place et un rôle à tenir dans une petite équipe dans laquelle il peut être entendu et écouté. Ainsi, l'équipage peut monter ses projets et la cohésion en est renforcée. Pour cela, nous favorisons la prise de responsabilité de l'enfant dans le groupe et mettons en place des dynamiques de jeux coopératives.

L'engagement se fait aussi devant les valeurs du Mouvement des EEDF. Ainsi, le jeune peut discuter et comprendre les valeurs défendu par le Mouvement, y apporter du sens et s'engager à faire de son mieux pour les respecter et les faire vivre, dans l'équipage, dans le camp et en dehors. L'engagement dans le groupe de Castres se traduit par le Petit Tirawa pour les plus jeunes qui symbolise l'entrée dans la branche éclée et l'engagement sur les valeurs et le Grand Tirawa qui spécifie l'engagement sur une des 5 valeurs. Par ces passage symbolique, le jeune s'engage à faire vivre les valeurs, les transmettre et en particulier une qu'il choisi comme orientation première, qui pourra changer dans l'avenir.

Le scoutisme a la particularité d'être attaché à la vie en pleine nature. Elle permet une sensibilisation au monde naturelle et de développer des automatismes éco-responsables et respectueux de l'environnement. La proximité avec la nature permet de développer les activités de construction propre au scoutisme qui en plus d'être un apport technique, permet cette conscience de l'environnement naturel. Pour cela, nous organisons des week-end campé, nous apprenons à allumer des feux sans danger, le **froissartage et matellotage*** et nous favorisons les activités en pleine nature.

Encart – L'explo

L'exploration consiste, pour de petits groupes de jeunes, un équipage (6 ou 7 jeunes), à partir pour de courtes périodes en autonomie, en dehors du lieu d'activité habituel et sans encadrement afin de réaliser un projet à caractère éducatif. L'équipage va se retrouver seul, sans responsables, avec un projet à réaliser.

Elle permet aux jeunes de vivre une réelle expérience de l'aventure et de l'autogestion, où chacun, au sein d'une petite équipe, assure une responsabilité clairement définie et pour laquelle, pendant le camp, chaque jeune a reçu une formation (infirmier, trésorier, intendant, responsable du matériel, coordinateur...). L'explo permet ainsi de mettre en application les compétences acquises au sein du groupe en répondant à de objectifs pédagogiques précis.

L'exploration est organisée en réunissant toutes les conditions de sécurité pour les participants. Cette activité respecte les règles suivantes fixées par nous même, par le Scoutisme Français et par l'instruction N°03-020, de janvier 2003, du ministère de la Jeunesse et des Sports :

- Tous les jeunes ont 11 ans ou plus.
- L'exploration ne peut dépasser 3 nuits (dans les faits, 2 nuits seulement).
- Chaque équipage est assuré de ses moyens d'hébergement et d'alimentation avant le départ et reçoit une somme d'argent en conséquence.
- L'autorisation de départ est donnée par le responsable de camp ou l'un de ses adjoints après avoir approuvé les conditions de préparation d'organisation et de déroulement de cette activité, en particulier l'itinéraire, les lieux de couchage et les repas prévus.
- Un membre de l'équipe d'encadrement peut être joint à tout moment et est disponible pour intervenir si nécessaire auprès d'un groupe d'exploration.

Ces exigences ne doivent pas faire peur : l'explo reste un élément fondamental de notre proposition éducative pour la branche Eclaireuses - Eclaireurs. C'est un des premiers lieux de véritable autonomie pour les Eclés. C'est un des moments essentiels pour souder un équipage. C'est l'occasion de mettre en pratique les compétences acquises pendant l'année et le camp.

b) Le Cadre

Les règles existent pour assurer la sécurité physique, morale et affective de tout individus participant au camps (éclaireurs, respos, intendant, ...) Les règles de vie sont décidées et approuvées par l'ensemble du groupe, elles définissent notre fonctionnement en collectivité.

Elle sont garanties par les responsables de la branche, mais aussi par les enfants eux-même.

Les règles de vie sont écrites à partir de 4 grands principes :

- Se respecter soi-même et respecter les autres
- Respecter le matériel
- Rester à l'intérieur des délimitations du camps
- Se mettre en sécurité et respecter la sécurité des autres

Ces 4 grands principes ne sont pas négociables.

Les règles sont conscientisées par l'ensemble du groupe au début du camps, il est avertit que le non-respect d'une règle de vie entraîne une sanction.

La sanction est posée par le responsable. Ce n'est pas une punition. Elle doit permettre à l'enfant de prendre du recul sur des actes contraire au règle de vie commune.

Elle se déroulera en trois étapes : retrait du groupe, discussions avec l'enfant et le cas échéant une réparation ou compensation.

c) Les objectifs relatifs à l'encadrement

→ Le rôle et attitudes éducatives de l'animateur

Les animateurs présents sur le séjours sont inscrits à la page 7. Nous essayons de permettre aux moins formés de participer aux activités avec des responsables d'animation plus anciens, leur apportant modèle et soutien.

L'animateur construira et portera le projet et sera ainsi à même de le transmettre. Il sera à l'écoute, impartial, responsable et pédagogue afin d'apprendre aux enfants et des enfants.

Il se voudra rassurant, respectueux avec les Eclaireurs et les autres animateurs et sera un repère de bon exemple tout en posant un cadre et des limites dans un souci de bien-être et d'épanouissement des enfants.

Il pourra être amené à poser des sanctions pour aider l'enfant dans son développement personnel.

L'animateur pourra s'appuyer sur le projet pédagogique pour progresser dans sa manière d'animer, et il pourra aussi se référer aux objectifs de progression personnelle qu'il se sera lui même fixés, aidé par un référentiel de compétences.

→ Le rôle du Directeur

En plus d'effectuer son rôle d'animateur, la DSF, ou Directeur de Scoutisme Français, est responsable de la préparation, l'organisation, la réalisation et l'évaluation du projet pédagogique dont elle a la responsabilité. Il assure également la cohésion du groupe d'animation et d'enfants ainsi que la place de chacun. Il est responsable de la comptabilité de la branche, de la préparation et de la menée des réunions entre responsables. Il est le garant de la présence des fiches sanitaires et des adhésions sur sa branche.

→ Les rôles délégués aux animateurs

Téo Olmière, Le Responsable d'Unité	Gestion de l'équipe, menée des réunions de manière efficace permettant à chacun de s'exprimer sans perdre de temps et d'organiser le lendemain. Garant de la cohérence des actes avec les Objectifs et le Projet Pédagogique.
Mathias Albert	Préparation de l'infirmierie et vérification de son bon contenu. Rôle d'infirmier.
Hugo Clément	Communication par le biais du blog.
Adrien De Mauléon (respo louvetins)	Comptabilité
Maëlle Royet	
Hénola Garibal	

Le gros matériel nécessaire et le matériel pédagogique est anticipé par un responsable, il est décidé à l'avance lors des réunions de préparation.

La communication visuelle (photo) sera effectuée par un responsable non engagé dans un service ou dans la menée d'une activité.

La présence de plusieurs responsables à chaque rôle permet d'assurer sa fonctionnalité en l'absence d'un ou plusieurs responsables.

Rôle factuel du Directeur :

- Voir les respos de manière individuelle et fixer des objectifs de progression dans l'animation
- Faire des point quotidien avec Téo sur les besoins des respos et sur leurs objectifs
- Voir Téo de manière individuelle pour fixer des objectifs de progression dans l'animation et la gestion d'équipe.
- Participer aux activités de la branche afin de suivre correctement la formation des respos.
- Suivi de l'intendance.

d) Fonctionnement

→ Journée de camps

Ces horaires sont consultatifs et variables, mais ils posent un cadre adapté au rythme de l'enfant.

8h Ludothèque

8h30 - 9h15 ≧ Petit déjeuner

8h30 – 9h00 ≧ Réveil échelonner

9h00 – 9h15 ≧ Vaisselle du petit déjeuner

9h15 ≧ Pam

9h30 – 10h30 ≧ Activité/Atelier/Jeu

10h30 – 12h00 ≧ Préparation repas

13h30 ≧ vaisselle du repas+ temps calme

14h00 ≧ Padam

14h15 ≧ Activité

16h – 16h30 ≧ Fin d'activité + Gouter + Grille des services

16h30 – 19h ≧ temps libre

17h30 ≧ Début des services (Prépa repas, mise de table, bois)

19h00 ≧ Repas

20h15 ≧ Fin repas + début vaisselle + brossage de dents

21h00 - 22h15 ≧ Veillée

22h30 ≧ coucher

10' autour du feu tranquille + petits chants

10' ils peuvent chuchoter dans les tentes

23h00 ≧ Plus de bruit, on dort

Les services :

Ce sont des « tâches » que les enfants effectuent avec les responsables. La participation aux services permet de responsabiliser l'enfant et que tout le monde participe au « bien vivre » du week-end, à rendre le plus agréable possible pour lui et pour tous.

L'apprentissage vers l'autonomie se découpe en trois temps :

- 1) Faire pour (modèle)
- 2) Faire avec (accompagnement)
- 3) Faire faire (pour réaliser la tâche, rôle de contrôle)
- 4) Laisser faire

→ Intendance

Les courses et la préparation des repas sont assurées par une équipe d'intendance. L'intendant dort sur le lieu de camp. Ils s'occuperont d'établir les menus en étant attentifs aux besoins de chaque branche. Nous veillons à ce que les repas soit équilibrés, en faisant découvrir des aliments nouveaux pour les enfants et nous essayons de leur faire goûter à tout.

→ La vie du camps

Temps fort :	Rôle de l'animateur :
<u>La vie en petit groupe</u> Équipages → cohésion, responsabilité, amélioration de la vie en communauté, autonomie → temps de création d'équipage, règles de vie d'équipages, coin équipage respo pour exemple	Le respo est référent de l'équipage, il l'accompagne à se former et à devenir autonome. En cela son accompagnement est dégressif. Il en est responsable.
<u>Courrier</u> Maintenir les contacts entre enfants et parents → rassurer les parents, favoriser un support pour la postérité → lettres, temps d'écritures pour amener les enfants à communiquer par écrit	Il s'assure que les jeunes écrivent du courrier.
<u>Argent de poches</u> → utilisable lors de l'exploration. → sur les temps extérieurs au camp uniquement (conseillé 20€)	L'argent de poche est gardé sous clef et rendu lors des sorties (autonomie sur la gestion).

<p><u>Médicament</u> Les médicaments et traitements journaliers seront donnés à l'assistant sanitaire en début de séjour, accompagnés impérativement des ordonnances médicales. Sans ordonnance, aucun médicament ne peut être administré.</p>	L'AS garde et administre les traitements.
<p><u>Sommeil</u> Le couchage se fait par équipage de manière mixte avec l'accord des jeunes, possibilité de couchage non mixte → minimum de 8h par nuit Heure de coucher: 23h00</p>	Les respos dorment dans "le village respo" qui est accessible la nuit en cas de problème. Ils assurent le respect du sommeil et des horaires.
<p><u>Ludothèque</u> → Le matin ils doivent y être calme afin de ne pas déranger le camp. → Accessible en journée lors des temps libres et calmes. → rien ne sort de la ludothèque sans demande préalable. → enfants autonomes, mais animations possible des respos sur certain ateliers</p>	Un animateur est référent de la ludothèque et s'assure que les enfants ne dérangent pas ceux qui dorment.

<p><u>Levé échelonné</u> Le lever est échelonné sauf activité ou horaires précisés. Une ludothèque est mise en place pour les lève-tôt. Un système signale les heures où les enfants peuvent se lever.</p>	<p>Un animateur est responsable de la mise en place et du déroulé du petit déjeuner.</p>
<p><u>Repas</u> Ils sont préparés en équipage. Sur feu de bois. → favoriser nourriture locale et de saison voire bio → en quantité adéquates aux activités du jour → viande tous les 4 repas</p>	<p>Un animateur accompagne les enfants dans la préparation du repas.</p>
<p><u>Vaisselle</u> Après chaque repas et quand nécessaire la vaisselle est faite à l'eau chaude. La vaisselle est mise en place par les jeunes de service qui nettoieront la vaisselle collective. La vaisselle personnelle est faite individuellement.</p>	<p>Le respo accompagne et s'assure que la vaisselle est correctement lavée.</p>

<p><u>Douche et hygiène</u> Brossage des dents matins et soirs. Douches non-mixtes tout les jour de préférence. Elle est faite à l'aide de bidon. (Responsabiliser à la consommation d'eau) tous les jours sauf exeption</p>	<p>L'animateur accompagne l'enfant dans son hygiène, il vérifie et surveille les temps de toilette pour s'assurer que tout le monde se lave.</p>
<p><u>Lingerie</u> Les vêtements sont rangés dans une tente lingerie.</p>	<p>L'animateur s'assure que l'enfant se change.avec des habits propres</p>
<p><u>Temps calmes</u> Il est obligatoire pour tous. Il est organisé en début d'après-midi. Les enfants peuvent organiser leurs propres activités en autonomie à condition qu'elles soient calmes.</p>	<p>Les responsables organisent des activités : repos, lecture, jeux de sociétés, courrier, activités manuelles. Ils accompagnent aussi les enfants dans l'organisation de leur propre activité. Ils veillent au calme et à la sécurité des enfants.</p>
<p><u>Temps libres</u> C'est un temps d'autonomie où les enfants choisissent leurs activités.</p>	<p>Les responsables sont joueurs mais restent disponibles et vigilants.</p>
<p><u>PAM/PADAM</u> Jeux et/ou chants proposés chaque matin et chaque début d'après midi pour les énergiser et ressouder et recentré le groupe.</p>	<p>Il propose les activités ou accompagne les enfants volontaires à proposer eux-même des activités au groupe.</p>
<p><u>Rangement</u> Les enfants aèrent et rangent leurs tentes tous les après midi.</p>	<p>Contrôle la propreté des tentes et le cas échéant prend les mesures nécessair.</p>

<p><u>Couchage</u> → brossage de dents avant veillée. → peut être échelonné si certains enfants sont fatigués. La veillée se termine par des chants ou des activités calmes. Le coucher est entamé une demi heure avant le silence total.</p>	<p>Il s'assure que tout le monde soit calme et prêt à aller se coucher. Anime le coucher par exemple à l'aide d'instruments de musique et d'histoires</p>
<p><u>Lessive</u> Chaque enfant lavera le nécessaire pour avoir des affaires propres jusqu'à la fin du camp.</p>	<p>A mi-camps se déroulera une journée de lessive, sur des grande bâche avec des brosse et du savon de marseille.</p>
<p><u>Conseil</u> → Tous les jours il y aura un mini conseil par équipage (en autonomie donc c'est les enfants qui caleront leur temps de conseil) sinon tout les 3 ou 4 jours gros conseil commun au moment du gouter</p>	<p>Il permettront de prendre des décisions collectives à propos de la vie dans le camps. Ainsi, nous déciderons d'une partie du fonctionnement ainsi que de l'aménagement physique du camps avec les enfants. Les temps de conseil se dérouleront parfois en petit groupe, parfois en groupe entier pour apprendre aux enfants à formuler ce qui leur pose problème, et apprendre à écouter les besoins de chacun pour le bon fonctionnement du vivre ensembles.</p>

<p><u>Les services</u></p> <p>Un moment de partage et d'apprentissage au fonctionnement de la vie en communauté</p> <p>Tous les services se font par équipages</p> <p>Vaisselle (après repas), propreté camp (après le gouter), Cuisine (midi et soir), Bois (sur la plus part de temps libres et principalement avant les repas, car cuisine au feux de bois)</p>	<p>Voir encadré service page 14.</p> <p>Ils seront divisé en 3 pôles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nettoyage des sanitaires communs - Vaisselle - Rangement/Propreté du camps
<p><u>Randonnée</u></p> <p>Les éclés portent leur affaires perso, et sont sensibilisés a l'économie d'eau.</p>	<p>Encadrer, animer la marche pour faire en sorte que les enfants ne s'ennuient pas en marchant</p>
<p>Projet d'enfant</p> <p>(Le projet d'enfant c'est un projet proposé par les enfants et réalisé par eux)</p> <p>→ les éclés qui le souhaitent pourront animer certaines veillées</p> <p>→ les CE créeront leur animation sur temps dédié à ça.</p>	<p>Avec l'aide ou non de l'animateur, toujours disponible pour aider et conseiller.</p> <p>Réfférent d'équipage si projet d'équipage.</p> <p>Un animateur devra être informé du projet pour réaliser un suivi et faire respecter le projet pédagogique.</p>

→ Communication

La communication sera faite par le biais d'un blog ou des nouvelles seront postées régulièrement ainsi que des photos.

Adresse blog :

Adresse postale :

Parc naturel régional du Haut Languedoc, Moulin de Versailles,
81540 Sorèze

ANNEXE 1 Lexique

Responsables d'animation : ou "Respo" ce sont les animateurs de l'équipe.

Branche : Sous-partie du groupe, correspond à l'âge "scolaire". Les enfants en CP correspondent aux Lutins, les enfants en Ecole Primaire correspondent aux Louveteaux, les collégiens correspondent aux éclés et enfin les jeunes lycéens correspondent aux aînés.

Conseil : Temps de discussion en groupe entier pour prendre des décisions concrètes à propos de l'année, des activités, de la vie quotidienne, du camps, ... C'est aussi un temps de consultation des envies des enfant par les animateurs.

Bilan : Temps de discussion dédié à l'évaluation d'un week-end, vie quotidienne, ou d'une activité. L'enfant peut faire par de problème qu'il peut lui empêcher de se sentir bien (froid, faim, colère, fatigue, rythme, ambiance, ...). L'animateur et le groupe d'enfant se servent de l'évaluation pour s'améliorer et améliorer la vie du groupe.

Président du conseil : Un enfant responsable de la menée du Conseil, il annonce les point à aborder et donne la parole à tous les enfants.

Projet d'enfant : Le projet d'enfant à l'âge Eclé est un accompagnement à la réalisation d'une envie spontanée, on appelle cela un projet spontanée, ou l'animation spontanée. Nous accompagnons les enfants de l'idée à la réalisation en passant par toutes les étapes nécessaire. Les enfants sont donc acteurs de leur activité.

Groupe : Les éclaireurs sont divisés en plusieurs localités administrative : les groupes. Le groupe fonctionne avec une équipe de groupe composée de l'ensemble des animateurs de chaque branches, les adhérents majeurs, les membres actifs du bureau, le secrétaire et le responsable de groupe.

Rituels : Ce sont des moments rythmant la journée. Le chant du bon appétit, la ludothèque du matin, les petites activités au réveil, la veillée sont des rituels.

Foulard : Il existe un modèle de foulard par Groupe EEDF, il le représente. C'est un symbole scouté représentatif. Au groupe de Castres, il est Rouge et Noir.

Chant du bon appétit : ou "Bon'a" Avant de commencer le repas du midi et du soir, nous attendons que chaque personne a table soit servie, prêt à partager un moment

convivial. Nous chantons alors cette chanson avant de partager le repas. Cela fait partie des traditions du scoutisme et les bon'a de chaque groupe sont différents.

P.A.M. : Petite Activité Matinale, activité de reveil permettant de se rassembler et de commencer la journée avec dynamisme

P.A.D.A.M. : Petite Activité de Debut d'Après-Midi, même raison.

Equipage : Petite équipe de 6-7 jeunes ayant chacun un rôle spécifique. C'est en équipage que se passe la majeure partie de la vie quotidienne.

Froissartage : Techniques scoute de constructions d'installation en bois, sans utiliser de ficelle, ni clou, ni vis. (Elle a été mise en place par Froissart)

Matelottage : Techniques de nœud qui vient de la navigation. Pour s'initier aux constructions en bois, nous utilisons le matelottage, plus simple à réaliser avec les enfants.

Temps libre : Nous préservons des temps libres pour permettre à l'enfant de vivre sa curiosité naturelle et de découvrir son lieu de vie. L'animateur peut jouer avec eux ou leur laisser de l'autonomie pour plus de liberté (en restant responsable de leur sécurité).

Exploration : 2 ou 3 jours où l'équipage est en autonomie. Chacun a son rôle dans l'équipage, ils gèrent le budget, l'achat de nourriture, la cuisine, leurs activité leur couchage, ... Les respos sont attentifs et passent voir les équipages régulièrement dans leur explo.

Veillée : Dernier temps d'activité de la journée, après le repas et avant de dormir. Ces moments peuvent faire place a des activités ou peuvent être plus traditionnelle : veillée chant, autour du feu.