

# **PENSE-BÊTE**

## **RENSEIGNEMENTS GÉNÉRAUX**

1. Page couverture
2. Trajet pour se rendre au camp
3. Liste des campeurs

## **MATÉRIEL ET NOURRITURE**

4. Liste du matériel du campeur
5. Liste du matériel de l'unité au camp
6. Menu

## **VALEURS DÉVELOPPÉES AU CAMP**

7. Thème de camp
8. But du scoutisme
9. Vie spirituelle

## **ACTIVITÉS AU CAMP**

10. Grille synthèse d'activités
11. Grille horaire détaillée
12. Activités d'équipe au camp
13. Liste d'activités en cas de pluie

## **RÈGLEMENTS, TÂCHES ET ÉVALUATION**

14. Règlements de l'unité au camp
15. Répartition des tâches d'équipe ( jeunes)
16. Répartition des tâches ( adultes éducateurs)
17. Système d'émulation
18. Moyens et fréquence de l'évaluation
19. La sécurité au camp
20. Budget
21. Les cérémonials et traditions

## **1.PAGE COUVERTURE**

- Attrayante ( pourrait être réalisée par un ou des jeunes de l'unité)
- Représentant le thème du camp.
- Indiquer le nom de l'unité
- Indiquer la date du camp
- Indiquer le nom de la personne qui a fait la page couverture

## **2.TRAJET POUR SE RENDRE AU CAMP**

- Photocopie d'une carte routière ou tracé
- Adresse complète et numéro de téléphone du camp
- Moyen de transport utilisé

## **3.LISTE DES CAMPEURS**

- L'encadrement minimum requis pour la tenue d'une activité est d'un adulte éducateur par six jeunes. Ce ratio est un minimum ; idéalement le ratio devrait être  
Pour les castors 1 pour 5  
Pour les louveteaux 1 pour 6  
Pour les éclaireurs 1 pour 6

Dans les unités pionniers et scout aîné(es) où le nombre de jeunes peut-être inférieur à la moyenne, l'encadrement minimum doit être de deux adultes éducateurs pour huit jeunes.

Dans les unités mixtes nous devons retrouver des animateurs hommes et femmes.

- Liste des jeunes, leur adresse et numéro de téléphone.
- Liste des adultes éducateurs, cuistots, aides..., leur adresse et no de téléphone

## **4.LISTE DU MATÉRIEL DU CAMPEUR**

- Lettre aux parents avec autorisation.
- Prévoir une rencontre de parents.
- Quantité de linge et matériel suffisant et utilitaire voir annexe 1.
- Fiche médicale ( no d'assurance maladie avec date d'expiration) .
- Médicament identifié et autorisation parentale
- Carnet du campeur ( facultatif) .



## **5.LISTE DU MATÉRIEL DE L'UNITÉ AU CAMP**

- Une liste de matériel est fournie à l'annexe 2 du document. Cette liste est une suggestion, chaque unité pourra l'adapter selon ses besoins.
- Prévoir un inventaire au départ et au retour des camps.

## **6.MENU**

- Quantité suffisante.
- Repas équilibré.
- Repas de survie balancé.
- Une grille de menu et un guide alimentaire canadien vous sont fournis en annexe ( annexe 3 et 4 ) .



## **7.THÈME DE CAMP**

- Pourquoi ? Faire vivre un rêve, créer un climat, amener un lien entre différentes activités.
- Moyens de le développer à tous les jours (sous-thème): recherche ( activités de découverte), activités appropriées, chant thème, costume, langage du camp, cri, décoration du terrain, etc.

## **8.BUTS DU SCOUTISME**

Ce sont le but et les moyens du camp que l'équipe d'adultes éducateurs se sont fixés et qui font que ce camp devient une activité scout. Ils doivent être un élément de progression pour chaque jeune : l'unité doit donc se doter d'outils pour aider le jeune à progresser.

## **9. VIE SPIRITUELLE**

Un camp bien préparé avec de bonnes conditions humaines de vie pour les jeunes ; fraternité, amitié, vie d'équipe, etc. Voilà des idées pour une vie spirituelle signifiante à partir des jeunes. Il est entendu qu'une activité de vie spirituelle (messe, pastorale, réflexion, jeu éducatif...) se prépare d'avance avec ou sans la ressource d'un aumônier et que le contact étroit avec la nature nous dispose souvent à une démarche intérieure plus sentie, de même un partage de foi permet de donner à une aventure les dimensions même de l'esprit

## **10.GRILLE SYNTHÈSE D'ACTIVITÉS**

À l'aide de la grille synthèse suggérée ( annexe 5) énumérez les activités majeures de chaque journée.

## **11.GRILLE HORAIRE DÉTAILLÉE**

Cette grille doit contenir les éléments suivants : jeux, grands jeux, sports, bricolages, techniques, nature, expression, vie spirituelle etc.



Chacun de ces éléments est expliqué en terme de déroulement : endroit, durée, matériel nécessaire et contenu.

Les valeurs recherchées pour une activité particulière pour l'ensemble d'une journée doivent être exprimées. Et être en mesure de la rattacher à un ou des buts de développement des jeunes.

Il ne faut pas oublier non plus le lien possible avec le thème.

Le responsable de l'activité

Une bonne planification des activités amènera une courbe progressive dans l'intensité, elle permet de choisir le moment favorable pour réaliser ces activités.

Vous trouverez un exemple d'une grille horaire détaillée à la fin du document ( annexe 6)

Il est à noter que pour les jeux de noirceur, il y a quelques règles élémentaires que tous devraient observer :

Laisser au moins huit (8) heures consécutives et ininterrompues de sommeil quotidiennement.

Prévoir des périodes de repos et de temps libre suffisantes.

Les jeux de noirceur se font à la tombée de la nuit ( vers 21h30) et doivent prendre fin avant 23h00. En aucun cas, ces jeux ne doivent prendre l'aspect d'un jeu de peur et/ou d'angoisse et en aucun cas on interrompt le sommeil du jeune.

## **12.ACTIVITÉS D'ÉQUIPE AU CAMP**

Celles-ci doivent être planifiées, préparées et détaillées pour être ensuite présentées à l'équipe d'animation avant le camp pour être vécues par toute l'unité pendant le camp.

## **13.LISTE D'ACTIVITÉS EN CAS DE PLUIE**



Une liste d'activités et le matériel nécessaire doit être prévu à cette fin.

Avoir en main un certain nombre de jeux, chants, danses, bricolages, techniques, chacun est expliqué en terme de déroulement, matériel nécessaire et contenu.

## **14.RÈGLEMENT DE L'UNITÉ AU CAMP**

Les règlements de l'unité au camp doivent toucher les aspects suivants :

- le fonctionnement ( lever, coucher, temps libre, etc.)
- la sécurité ( utilisation du matériel, des outils, etc.)
- la nourriture et les repas
- consigne en cas d'évaluation d'urgence.

On essaie de formuler les règlements de façon positive.

On prévoit un affichage à la vue de tous.

### **15.RÉPARTITION DES TÂCHES D'ÉQUIPE ( JEUNES)**

Les tâches d'équipes spécifiques sont fixées avant le départ pour le camp. Elles peuvent être représentées sous forme de grille ou avoir un aspect semblable.

Les corvées ou services sur le terrain sont à décider au préalable et apparaissent dans le programme de camp.

### **16.RÉPARTITION DES TÂCHES ( ADULTES ÉDUCATEURS)**

Une répartition des tâches entre les adultes éducateurs permet une organisation efficace des activités et ce qu'elles supposent. Elle permet aussi une vie d'équipe soucieuse de justice et de sérénité.

### **17.SYSTÈME D'ÉMULATION et/ou récompenses**

C'est un moyen concret choisi par l'équipe d'animation pour stimuler les jeunes de façon constante pour la durée du camp. C'est un encouragement journalier qui est conçu de telle façon que le jeune puisse identifier lui-même ses progrès. Ce système est en rapport direct avec le thème pour y ajouter de l'attrait. Mais attention, ce n'est surtout pas un moyen à utiliser pour activer la compétition entre les équipes, non plus pour permettre l'acquisition de badges de progression ( selon les méthodologies) ou des trophées. L'on pourrait sanctionner le jeune ou l'équipe du camp, celui qui a le mieux répondu aux règlement du camp.

### **18.MOYENS ET FRÉQUENCE DE L'ÉVALUATION**

Qu'on évalue sous forme de rencontre, de grilles ou de tableaux, individuellement, en équipe ou en unité, l'aspect le plus important à considérer est la justice et le respect de l'individu. Qu'on le fasse à tous les jours ou à des moments particuliers, il est essentiel que l'on n'oublie jamais cette étape dans le cheminement du jeune et de l'équipe d'animation.

On doit évaluer le vécu au camp et les attitudes qui s'y rattachent.

### **19. LA SÉCURITÉ AU CAMP**

- Visite des lieux avant la tenue du camp
- Visite des locaux à l'arrivée ( sortie de secours, téléphone)
- Extincteur pour les bivouac
- Trousse de premiers soins
- Avons-un secourisme dans l'équipe
- Avons-nous un spécialiste en activité d'hiver ( camp d'hiver)
- Permis et réservation ( pêche, location de matériel sur place, guide ou spécialiste)
- Emplacement du combustible
- Matériel avec combustible en bon état de fonctionnement

### **20. BUDGET**

Auto financement du projet avec la grille

### **21. LES CÉRÉMONIALS ET TRADITIONS**

- Montée et descente des couleurs

- En rapport avec le thème du camp
- L'appel des jeunes
- Autres...

Apprentissages

- Les techniques à maîtrisées avant le camp et que l'on doit utiliser durant le camp

Fabrication d'un costume ou matériel réalisé avant le camp et que l'on doit apporter pour vivre le camp .

## ANNEXE 2 : MATÉRIEL DE L'UNITÉ AU CAMP

Liste du matériel pour un camp d'été, de fin de semaine ou de survie. La liste suivante comprend une série d'items énumérés aux scouts à titre de suggestion. Chacun pourra l'adapter selon ses propres besoins. Cette liste peut aussi vous être fort utile pour fin d'inventaire au départ ou au retour.

### CAMPING

- Tentes de patrouille
- Tente marquise
- Tente d'infirmierie
- Tente de matériel
- Lits de camps
- Doubles toits
- Abris de cuisine
- Toiles à latrines
- Maillets ( gros et petits)
- Coffre à outils
- Haches
- Pelles
- Sciottes
- Râteaux
- Gaz propane
- Naphta
- Chauffeferette
- Fanaux
- Poche de fanaux de rechange
- Corde à brélage
- Balais
- Toiles de fond
- 

### TOILETTE

- Débarbouillettes
- Serviettes
- Papiers mouchoir
- Savon
- Papier hygiénique

### DIVERS

- Boussole
- Appareil photo
- Canif.
- Films
- Chandelles
- Allumettes
- Petit sac à dos
- 

### CUISINE

- Plats à vaisselle
- Lavettes à vaisselle
- Plats à mains
- Bouilloire
- Salière
- Poivrière
  
- Beurrier
- Sucrier
- Poêlons
- Grands chaudrons
- Moyens chaudrons
- Petits chaudrons
- Louches à soupe
- Pots à lait
- Bols à mélanger
- Grandes cuillères
- Pilon à patates
- Fouets
- Ouvre-boîtes
- Spatules
- Couteaux à légumes
- Savon vaisselle
- Linges à vaisselles
- Nappes
- Laine d'acier
- Sacs à ordures
- Extincteur
- Glacière
- Assiettes
- Ustensiles
- Verres

- Jeux de cartes
- Lampes de poche
- Piles
- Réveille matin
- Aiguilles et fil
- Drapeaux
- Trousse de premiers soins**
- Matériels selon thématique

## **ANNEXE 1 : MATÉRIEL DU JEUNE AU CAMP**

(Attention à la saison du camp)

- Uniforme complet obligatoire
- Sac de couchage et matelas de sol
- Couverture (mante ) de feu
- Pantalons
- T-shirts
- Chandails chauds
- Sous-vêtements, bas
- Pyjama
- Articles de toilettes (peigne ou brosse, savon, débarbouillettes et serviettes, shampoing, pâte à dents etc.)
- Sac à linge sale
- Lampe de poche avec batteries de rechange
- Petit sac à dos
- Gamelle
- Gourde
- Livre de jeux en cas de pluie (genre mot-mystère ou autres)
- Carte d'assurance maladie à remettre à l'adulte éducateur désigné

Note : **Tous les articles doivent être identifiés au nom du jeune.**

**Ne sont pas permis au camp** : Radio, friandises, argent, montre, objets de valeur.  
Jeux vidéo.

## **ANNEXE 3 : Grille de menu**

	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche
Déjeuner							
Collation							
Dîner							
Collation							
Souper							
Collation							

**ANNEXE 5 : Grille synthèse des activités**

	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche
Avant-midi							
Après-midi							
Soirée							