

# les dossiers de l'animation

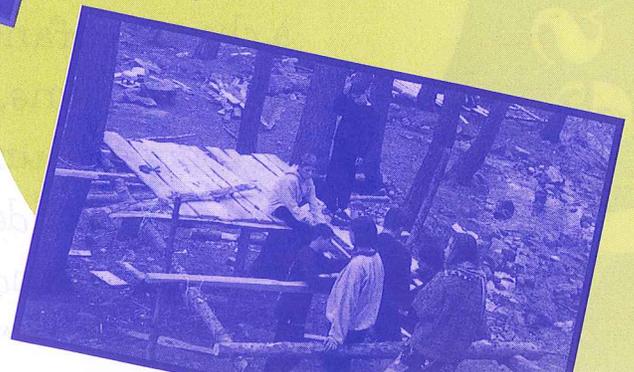
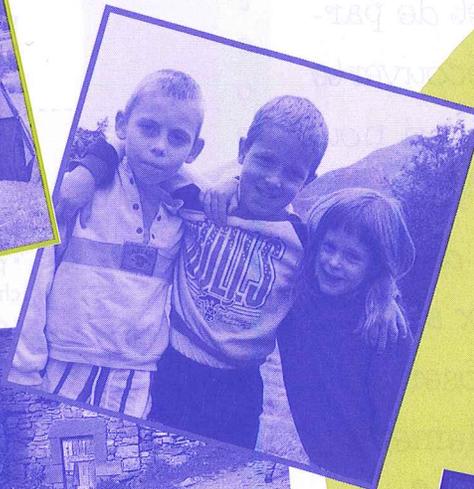
n° 14

## Les aventures du camp

Descendre du car après un long voyage,  
découvrir un nouveau terrain d'aventure, monter sa tente, installer son cadre de vie en pleine nature,  
et puis faire à nouveau son sac pour partir en balade, en rando, en expo... ce sont les aventures du camp.  
S'installer et découvrir, autour de ces deux thèmes,  
nous te proposons une palette d'activités que tu pourras expérimenter sur ton camp d'été

### Sommaire

- Apprendre à camper des lutins aux aînés ----- page II
- Les lutins découvrent le camp d'été ----- page IV
- Le camp, une aventure pour les louveteaux ----- page VII
- Le camp éclé, de l'installation à l'exploration ----- page X
- Le camp, un projet ambitieux pour les aînés ----- page XIII



# Apprendre à cam

Le camp est une formidable école de la vie. D'abord, il faut se séparer de ses parents et quand on est lutin ce n'est pas facile ! Ensuite, il faut s'adapter à un nouveau milieu de vie, loin des repères urbains habituels. Enfin, une fois le camp installé, c'est le moment d'ouvrir les yeux et de partir à la découverte du monde qui nous entoure. Apprendre à camper, des lutins aux aînés, c'est proposer tout simplement à chaque enfant, à chaque jeune, de conquérir un nouvel espace de vie... pour grandir.

## Les lutins (6/8 ans)

### Quelques constats

Le camp, c'est la première grande séparation d'avec les parents. C'est aussi la première grande rencontre avec "Dame Nature". Il est donc nécessaire de tout faire pour guider l'enfant dans cette nouvelle aventure.

### S'INSTALLER

#### Pourquoi ?

- Apprendre à se repérer dans un nouveau lieu,
- gérer la séparation avec le milieu familial,
- intégrer un nouveau rythme de vie,
- être actif, participer à l'aménagement de son milieu de vie.

#### Comment ?

- Jeux de découverte du lieu de camp (chasse au trésor...),
- installation ou décoration des espaces de vie,
- installation de coins d'activités libres,
- installation de son espace de vie personnel (lit, sac à secret...),
- découverte et visite des autres camps alentour s'il y a lieu...

### DÉCOUVRIR

#### Pourquoi ?

- Connaître l'environnement proche,
- apprendre à respecter l'environnement,
- découvrir et rencontrer de nouvelles personnes, de nouveaux métiers,
- se développer physiquement (marcher, courir...).

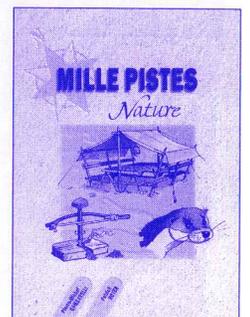
#### Comment ?

- Activités de découverte du milieu naturel proche (rivières, forêts, prairies, landes...),
- mini-projet dans le milieu naturel (construction de cabanes, de bateaux...),
- pique-niques / jeux de piste, petits rallyes, chasses au trésor,
- découverte des villages proches,
- journée à la ferme.

### • POUR VOUS AIDER :

Quelques ouvrages très utiles pourront compléter les dossiers de l'animation sur les thèmes de l'installation et de la découverte.

**MILLE PISTES NATURE**  
Pierre Michel Gambarelli et Patrick Royer  
aux Éditions des Presses de l'Île-de-France  
Du choix d'un lieu de camp à la découverte de la faune et de la flore en passant par les techniques du scoutisme de base.



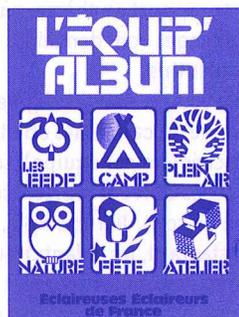
# per des lutins aux aînés

Les louveteaux (8/11 ans)	Les éclés (11/15 ans)	Les aînés (15/19 ans)
<p>Entre 8 et 11 ans, on a un peu moins peur de quitter ses parents mais on a besoin de repères lorsqu'on change d'endroit. On a aussi envie de bouger et on est curieux de tout.</p>	<p>Entre 11 et 15 ans, on commence à avoir besoin de se détacher du milieu familial. Le camp répond bien à ce besoin d'indépendance et d'autonomie. Par contre, un cadre structurant est indispensable autant au niveau de l'aménagement de l'espace que du rythme de vie.</p>	<p>Aux aînés, le camp peut être l'occasion de s'engager totalement sur des projets plus ambitieux. L'adulte occupe une position moins centrale mais reste une référence, un recours.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apprendre à être autonome dans sa vie quotidienne,</li> <li>• se repérer dans l'espace et dans le temps,</li> <li>• vivre en groupe tout en ménageant un espace individuel,</li> <li>• s'approprier un lieu en participant à son aménagement.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se prendre en charge totalement dans sa vie quotidienne,</li> <li>• construire son espace de vie,</li> <li>• gérer sa fatigue et son temps,</li> <li>• apprendre à maîtriser des techniques.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Organiser une vie quotidienne de qualité et se prendre totalement en charge,</li> <li>• décider et construire son cadre de vie,</li> <li>• définir des modes d'organisation.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Installation personnelle qui permet une bonne gestion du linge et des affaires personnelles pour le louveteau,</li> <li>• petits bricolages pour l'installation du camp,</li> <li>• signalétique et décoration du camp,</li> <li>• jeux pour découvrir les environs (utilisation plan et carte).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Installation des coins d'Équipage et des lieux d'unité,</li> <li>• mode de gestion de la vie quotidienne,</li> <li>• course d'orientation pour bien se repérer sur les sites.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Maîtriser les techniques de campisme,</li> <li>• Installation des lieux de vie,</li> <li>• préparation des projets futurs du camp,</li> <li>• contacts avec le milieu environnant.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Connaître l'environnement proche,</li> <li>• respecter et agir pour l'environnement,</li> <li>• comprendre et s'adapter à un nouveau milieu de vie,</li> <li>• apprendre à maîtriser son corps (gérer sa fatigue, faire des efforts...).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Connaître, respecter et défendre son environnement,</li> <li>• découvrir l'environnement humain, naturel, social, historique et culturel,</li> <li>• être autonome dans les déplacements (marche, orientation, ravitaillement...).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Connaître, respecter et défendre son environnement,</li> <li>• rencontrer différents milieux de vie,</li> <li>• maîtriser des techniques sportives,</li> <li>• prendre conscience de son rôle social et s'engager sur des actions solidaires.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grands jeux,</li> <li>• projets environnements,</li> <li>• rando / enquêtes,</li> <li>• journée et nuit à la ferme.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Projets environnement,</li> <li>• grands jeux sur 2 jours,</li> <li>• explo en équipage,</li> <li>• camp volant,</li> <li>• activités de pleine nature.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explo solidarité,</li> <li>• Camp itinérant,</li> <li>• activités sportives de pleine nature.</li> </ul>



**LA RANDONNÉE  
MODE D'EMPLOI**  
Hugh Mc Manners  
aux Éditions Mango  
Un véritable guide  
de la randonnée  
au format poche.

**L'ÉQUIP'ALBUM - EEDF**  
L'essentiel des techniques  
pour apprendre à  
bien camper et découvrir  
les alentours.



**DOSSIER DE L'ANIMATION N° 6 (EEDF)**  
"BIEN VIVRE AU CAMP"  
C'était notre premier dossier  
sur le camp. On y trouve des idées très  
concrètes pour organiser un camp  
et adapter le rythme aux différentes  
tranches d'âges.

**DOSSIERS DE L'ANIMATION N° 12 (EEDF)**  
"APPRENDRE À S'ORIENTER"  
Des lutins aux aînés, une progression  
d'activités pour apprendre à s'orienter.



# Les lutins découvrent le camp d'été

Pas facile de vivre son premier quand on a 6 ou 7 ans. C'est pourquoi l'arrivée et l'installation sur le camp doivent être bien préparées. Ensuite, on pourra commencer à sortir du camp pour découvrir l'environnement proche.

## 1 S'installer pour être bien

### OBJECTIFS GÉNÉRAUX

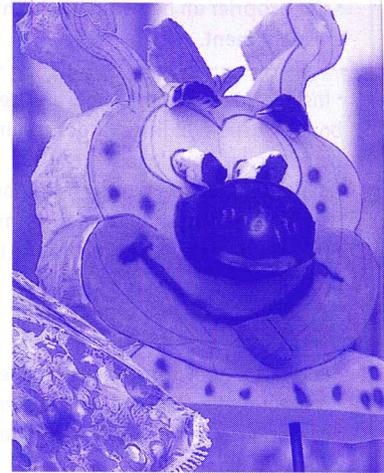
- Apprendre à se repérer dans un nouveau lieu.
- Gérer la séparation avec le milieu familial.
- Intégrer un nouveau rythme de vie.
- Être actif, participer à l'aménagement de son milieu de vie.

Cette étape d'installation conditionne le lancement de la dynamique du camp. Elle doit permettre à chacun d'estomper ses appréhensions pour commencer à vivre pleinement l'aventure du camp ! C'est pourquoi il faut tout de suite entrer dans l'imaginaire du camp. En principe, les lutins ont préparé cette aventure lors des activités du troisième trimestre, ils connaissent le thème, un personnage leur a déjà écrit pour les inviter au camp, ils ont construit des décors.... L'utilisation de l'imaginaire pour s'installer va donc servir de repère. N'hésitez pas à faire apparaître dès le premier jour les personnages du thème (expliquer pourquoi ils sont là, ce qu'ils attendent des lutins, en bref poser l'intrigue).

### *Une chasse aux trésors pour découvrir les lieux de vie du camp et se les approprier*

Introduire une intrigue toujours par rapport au thème, où les personnages vont demander de l'aide aux lutins.

Par équipe. Dans les différents lieux de vie du camp, des objets ont été cachés (un par équipe). Les objets cachés doivent représenter le lieu où ils sont. Par exemple, au coin restaurant, les enfants trouveront : une assiette, un verre et un fruit (objets type dînette), au coin toi-



lette ce sera un miroir, une brosse à dents, une boîte à savon... A la fin du jeu, une équipe récupère tous les objets "restaurant" et va les accrocher au panneau indicateur correspondant. Ainsi, les enfants auront repéré les différents lieux et se rappelleront ce que l'on peut y faire grâce aux objets symboliques. Reste à trouver l'intrigue du jeu !

### *Installer son espace de vie personnel pour mieux gérer la séparation avec le milieu familial*

Le responsable référent d'un groupe d'enfants suit l'installation de ces enfants.

Une fois son lit choisi, le lutin peut commencer à s'installer : mettre son drap, sortir son duvet, son

de 8h00 à 10h30	de 10h30 à 12h00	de 12h00 à 12h30	de 12h30 à 14h00	de 14h00 à 15h30	de 15h30 à 17h30	de 17h30 à 18h45	de 18h45 à 20h00	de 20h15 à 21h30
Lever	Petit déjeuner	Toilette de chat	Rangement	Activités	Repos et vaisselle	Temps libre	Repas et vaisselle	Veillée et dodo

ours..., mais il peut aussi personnaliser son lit (comme à la maison), donner un nom au lit et l'écrire sur une planche qui sera accrochée au pied du lit, faire des dessins et les accrocher autour, construire une étagère pour sa lampe, ses lunettes... Peut-être que les lutins de la chambre donneront un nom à leur chambre ! Les enfants peuvent aussi se fabriquer ou recevoir un sac à malices de la main d'un personnage afin qu'ils puissent y mettre leurs secrets (le courrier reçu, une pierre qui brille, un morceau de bois en forme d'animal...).

### Une inauguration pour valoriser l'aménagement des lieux de vie

Par équipes, les enfants préparent l'inauguration d'un lieu : décoration, chansonnette, petits jeux... Le passage dans chaque lieu doit être assez rapide pour éviter l'ennui. Il est important que la présentation donne au moins le nom et l'utilité du lieu. La forme, la façon de présenter peut dépendre du thème de camp ou être libre. L'ensemble des enfants peut se retrouver à un grand cocktail organisé par les personnages du thème pour les remercier. Une équipe de reporter peut couvrir l'événement ! (on peut aussi inviter les louveteaux et les éclés mais attention au grand nombre).

### Une frise mouvante pour découvrir le rythme d'une journée

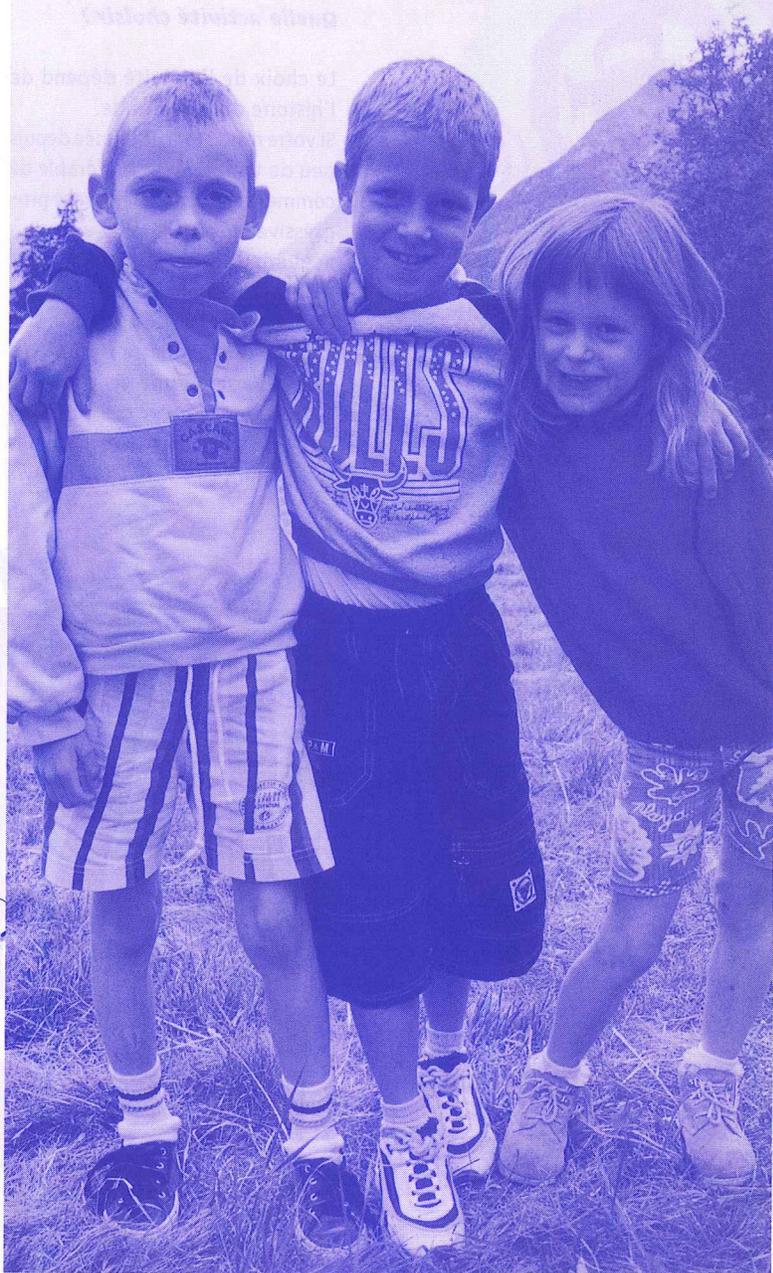
Construire une frise horizontale avec les moments-clés de la journée d'Arsène (journée type). Le matin Arsène se réveille, prend son

petit déjeuner, fait sa toilette et range ses affaires. Puis à 10h30 il fait des activités, puis se repose avant de manger.... Au fur et à mesure que la journée passe Arsène glisse le long de la frise pour indiquer aux lutins à quel moment ils se trouvent (là c'est le temps du goûter... cf. dessin).



### • CONSEIL :

S'il est vrai que l'imaginaire tient une place importante dans la vie du lutin, il faut cependant être vigilant sur la "surutilisation" de l'imaginaire. Les lutins doivent vivre aussi dans la réalité. L'équilibre et l'alternance des deux sont primordiaux.



## 2 Découvrir l'environnement proche

### OBJECTIFS GÉNÉRAUX

- Connaître l'environnement proche.
- Apprendre à respecter l'environnement.
- Découvrir et rencontrer de nouvelles personnes, de nouveaux métiers.
- Se développer physiquement (marcher, courir...).

**L**orsque la ronde a terminé son installation, que les lutins ont construit de nouveaux repères, la découverte de l'environnement du camp peut commencer !

Le camp se situe comme le prolongement de l'année. Les découvertes, les techniques vues et acquises, pendant les activités de trimestre vont permettre aux lutins d'entrer dans une démarche de découverte plus sécurisante malgré la méconnaissance de ce nouveau milieu. Mais, aller à la rencontre de cet environnement restera une aventure.

### Quelles activités peut-on réaliser avec les lutins, pour permettre cette découverte ?

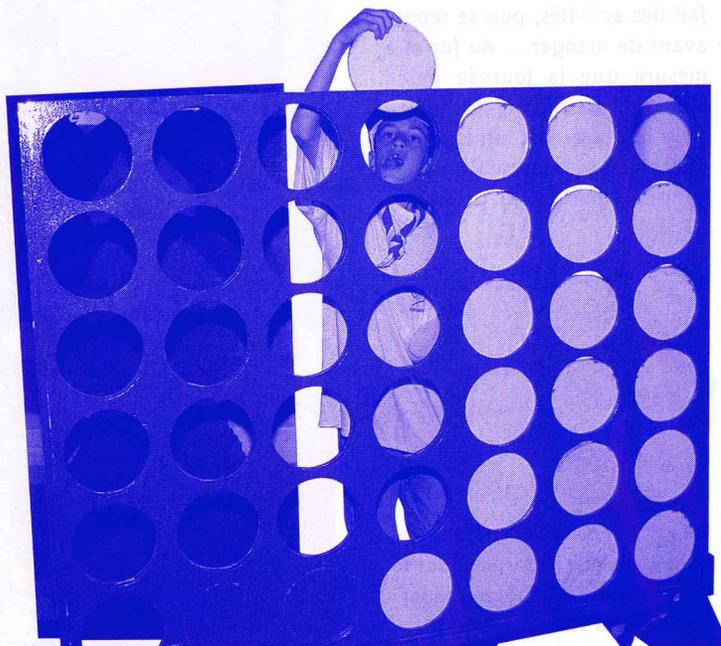
Que vous montiez un projet ou non, les activités de découvertes vous demanderont une bonne connaissance de l'environnement du camp : ce que l'on peut visiter, les différents milieux (bois, prairies, rivières...), les personnes-ressources à contacter... bref, une préparation en amont est nécessaire. En termes d'activités, il existe une multitude de supports différents, allant d'une balade avec un pique-nique en passant par une visite, une chasse aux trésors, la réalisation d'un projet. ►

# Les aventures du Camp

## Quelle activité choisir ?

Le choix de l'activité dépend de l'histoire de votre ronde. Si votre ronde est constituée depuis peu de temps, il est préférable de commencer par une démarche progressive qui amènera les enfants à acquérir de l'assurance et qui permettra aussi de finaliser la construction de la ronde, du groupe (les enfants finiront de se découvrir). Une ballade ou une visite préparée peuvent lancer ces premiers moments de découvertes. (Les visites sont des activités connues

des enfants via le milieu scolaire). Si votre ronde a plus d'expérience (a vécu une année complète d'activités), vous pouvez commencer par effectuer une chasse aux trésors par exemple, le mécanisme de ce type de jeu ayant déjà été éprouvé pendant l'année. Dans ce cas, prenez la précaution que les nouveaux puissent aussi trouver leur place. Un projet peut être lancé : construction du musée vivant du camp avec les empreintes des animaux autour du camp, constitution d'un herbier, enregistrement des bruits du camp...



Dans la revue *Arsène Lutin*, les lutins pourront découvrir des petits aménagements à faire pour le camp.

## Coup de flash sur un projet : les lutins-reporters

### • OBJECTIFS GÉNÉRAUX :

- Découvrir et rencontrer de nouvelles personnes, de nouveaux métiers
- Connaître l'environnement proche
- Apprendre à utiliser des appareils techniques

Les lutins par petites équipes vont jouer à être reporter et découvrir le métier de reporter. Chaque petit groupe choisit un thème parmi plusieurs propositions : la ferme, la rivière, les bruits de la forêt, les maisons du village, ...). Chaque groupe est outillé afin de permettre la réalisation des reportages.

Matériel du reporter : un carnet, un crayon, une carte de presse, feutres pour dessiner et, suivant le type de reportage, un appareil photo (Polaroid pour un résultat immédiat), un magnétophone pour enregistrer des interviews ou des bruits...

La construction du projet se fera en trois étapes.

Une première étape servira à sensibiliser les enfants, choisir et préparer leur reportage et découvrir les appareils techniques.

Une deuxième étape sera la réalisation des reportages (rencontrer des professionnels, des habitants...).

Une troisième étape consistera à une valorisation des reportages. Les lutins présentent leur reportage, on peut inviter les habitants du village, les louveteaux, les éclés par exemple s'ils campent à côté.

### • REMARQUES :

La réalisation de ce type de projet demande une bonne préparation de l'équipe de responsables (repérages divers, prises de contacts, lister le matériel...). Les consignes doivent être claires et les objectifs doivent être accessibles aux lutins, l'objectif principal étant la découverte de l'environnement du camp.

# Le camp, une aventure pour les louveteaux

Le camp, une aventure pour les louveteaux  
Entre 8 et 11 ans, le camp est un formidable terrain d'aventures. L'arrivée sur un nouveau lieu de vie, son aménagement, les premiers jeux de piste autour du camp, le départ en rando... autant d'aventures à vivre.

## 1 Bien s'installer pour démarrer le camp !

### OBJECTIFS GÉNÉRAUX

- Apprendre à être autonome.
- Se repérer dans l'espace et le temps.
- Vivre en groupe tout en ménageant un espace individuel.
- S'approprier un lieu en participant à son aménagement.

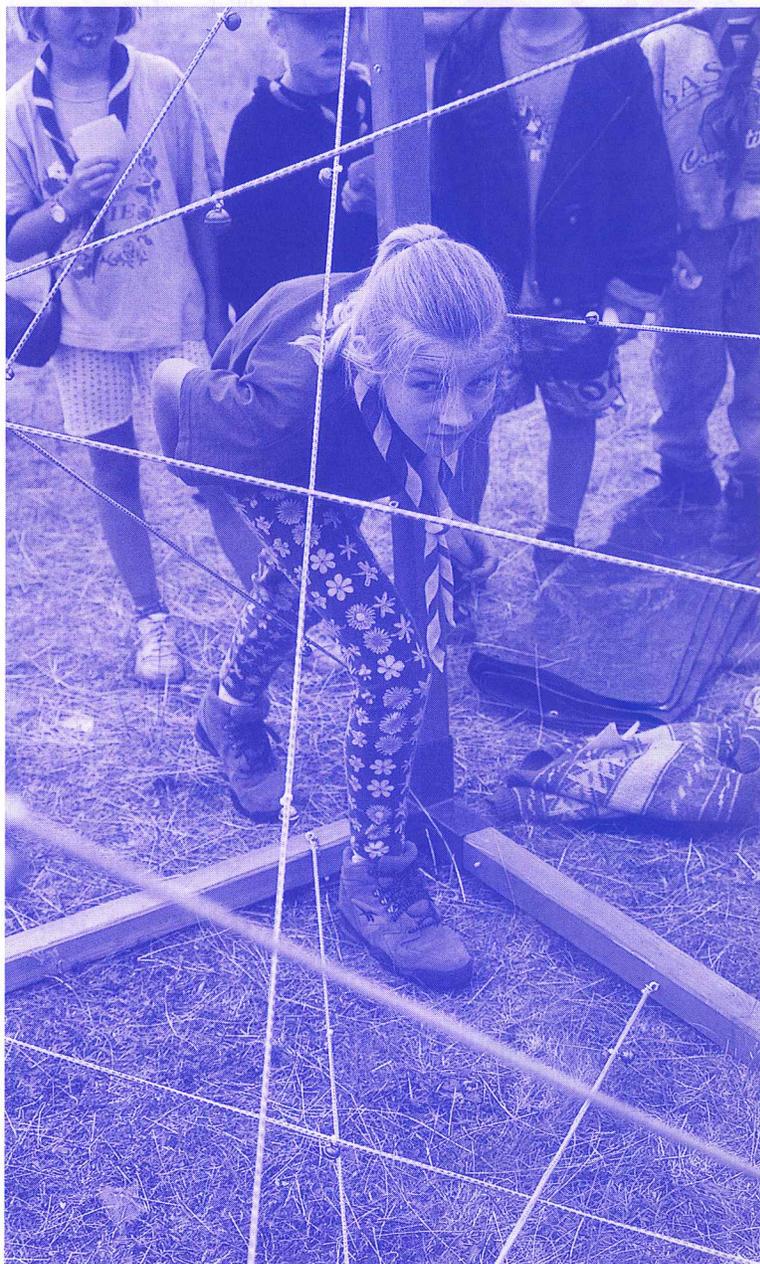
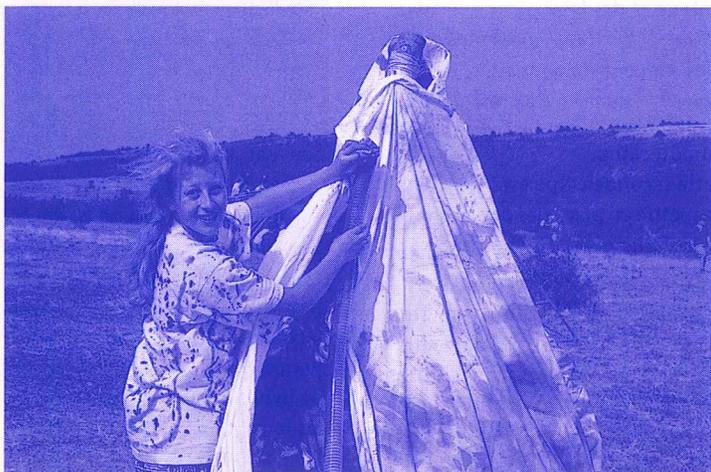
**M**oment clé du séjour, s'installer sur le camp est un enjeu primordial pour bien démarrer son camp. S'installer sur le camp c'est :  
– accueillir les enfants,  
– construire de nouveaux repères,  
– lancer le camp.  
L'arrivée dans un lieu presque inconnu, même si les enfants ont préparé le camp logiquement

durant le troisième trimestre, est souvent déstabilisant.

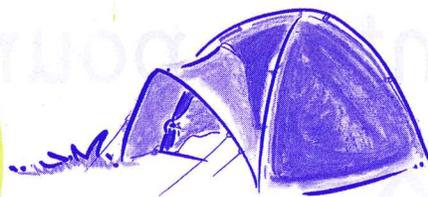
Que l'on soit petit ou grand, on a besoin de construire de nouveaux repères pour se rassurer et évoluer en toute sérénité. Dans ce mécanisme de structuration, trois indications fondamentales sont à donner aux nouveaux arrivants. Ces trois indications doivent être les réponses aux questions suivantes :

- Où vais-je dormir ?
- Où vais-je manger ?
- Où vais-je pouvoir me laver ?

Ces trois interrogations semblent superflues au premier abord, mais elles répondent aux besoins minimum de l'homme. En bref, elles font référence à l'hygiène globale. Afin de répondre à ces questions, vous pouvez développer mille et une astuces pour permettre aux louveteaux de bien s'installer et donc de bien commencer le camp. ▶



# Les aventures du camp



## Organiser un jeu d'accueil

Accueillir les louveteaux en s'appuyant sur le thème du camp, qu'ils doivent connaître, est déjà un élément facilitateur. Ensuite, pourquoi ne pas organiser un jeu d'accueil ?

Objectifs d'un jeu d'accueil :

- repérer les lieux-clés (restaurant, tentes, bloc sanitaire),
- s'installer,
- commencer à investir le lieu de camp, début d'appropriation,
- lancer la dynamique du camp,
- accueillir les enfants.

## OBJECTIFS GÉNÉRAUX

- Connaître l'environnement proche.
- Respecter et agir pour l'environnement.
- Comprendre et s'adapter à un nouveau milieu de vie.
- Apprendre à maîtriser son corps (gérer sa fatigue, faire des efforts...).

**Tu trouveras  
dans Loustic  
d'autres idées  
pour installer le  
lieu de camp.**

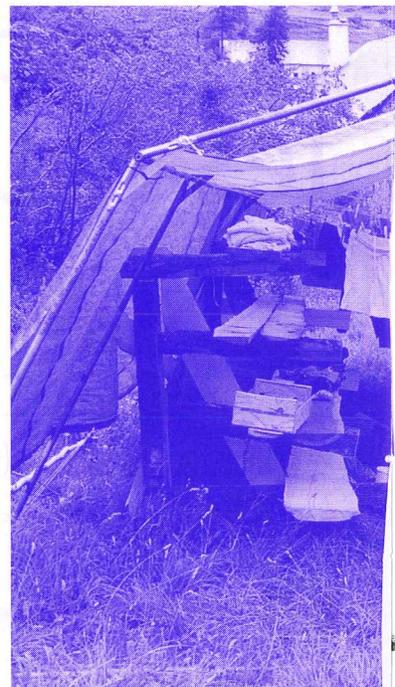
## Conseils pour construire votre jeu d'accueil.

La trame de votre jeu peut s'appuyer sur le thème du camp. Un sas d'entrée peut servir d'entrée imaginaire, passage dans l'aventure du camp. Le jeu ne doit pas être complexe, il doit permettre aux louveteaux de s'installer.

Le lancement doit être rapide, presque simultané avec l'arrivée. Un jeu à postes avec un itinéraire et un parcours clair semble le plus adéquat.

Prévoyez du temps dans les postes afin de permettre l'installation des enfants (installer leur lit, leur affaires...).

Bien entendu, la mise en place d'un jeu d'accueil demande une excellente préparation et un repérage pointu du lieu de camp.



## 2 Partir sur le sentier des

**L'**installation touchant à sa fin, il est temps pour les louveteaux de partir à la découverte de l'environnement du camp ! Rencontrer les différents milieux (champs, forêts, rivières, montagnes...), découvrir le village proche, rencontrer des habitants...

### Découvrir un environnement inconnu, c'est comme l'approivoiser

Deux étapes sont nécessaires. La sensibilisation : c'est un premier contact, un premier regard. C'est partir en balade, faire un pique-nique et des jeux.

L'appropriation : c'est se donner les moyens de connaître, d'utiliser, de valoriser, de protéger l'environnement plus ou moins lointain du camp.

Cette seconde étape est l'occasion de mettre en place des projets avec les enfants, c'est aussi le moment d'apprendre des techniques.

Là encore, votre imagination sera très sollicitée. Faune, flore, histoires, monuments, spécialités culinaires sont autant de pistes pour faire découvrir l'environnement du camp.

## Réaliser un livre

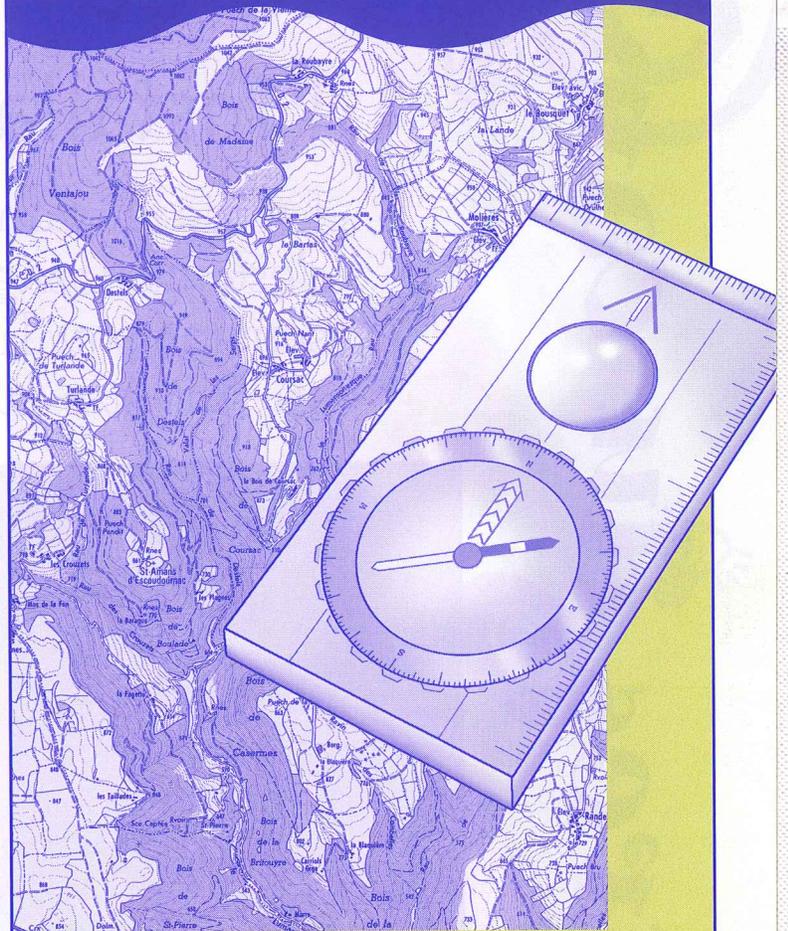
En France, mais aussi partout dans le monde, vous trouverez toujours quelqu'un pour vous conter la drôle aventure d'untel, la légende du bourg ou la fabuleuse histoire de.... Les histoires tout comme les nombreuses spécialités culinaires qui jalonnent nos routes, font aussi partie du patrimoine culturel des gens. Alors, pourquoi ne pas réaliser un livre de contes et légendes de votre lieu de camp !

### Comment s'y prendre ?

Tout d'abord il est nécessaire de se renseigner auprès des habitants, de l'office du tourisme, pour savoir s'il y a des histoires pittoresques liées à leur village, à la région. Ensuite, il faut acheter le livre qui contiendra les précieuses histoires. Souvent, les mots légendes, contes, évoquent des vieux livres, des grimoires un peu poussiéreux. C'est pourquoi il est peut-être plus intéressant que les louveteaux fabriquent leur propre grimoire. La technique du papier recyclé peut permettre la réalisation de feuilles de livre très authentiques ! Une fois les renseignements pris, le livre



## La "rando-Loup"



## découvertes

### de contes et légendes du camp

prêt, il n'y plus qu'à se lancer dans la récolte des contes et légendes !

#### **Pour récolter ce patrimoine, vous pouvez utiliser plusieurs techniques**

- la recherche documentaire (aller dans la bibliothèque du village, office du tourisme...),
- enquêter auprès d'enfants et d'adultes du "pays",
- réaliser les illustrations des histoires (dessins, collages, fleurs séchées, photos...),
- rencontrer le conteur du village,
- construire et distribuer des questionnaires aux habitants leur demandant d'écrire une histoire qu'ils ont déjà entendue ou inventée (à faire préciser si vous mettez en place un système de classement).

#### **Après avoir tout récolté, il faut organiser le grimoire !**

Pour aider les louveteaux à construire leur livre, vous pouvez suggérer de mettre en place un classement afin de bien ranger les histoires. Ce classement peut s'inspirer par exemple et de façon simplifiée, des livres Mille ans de Contes (Éditions

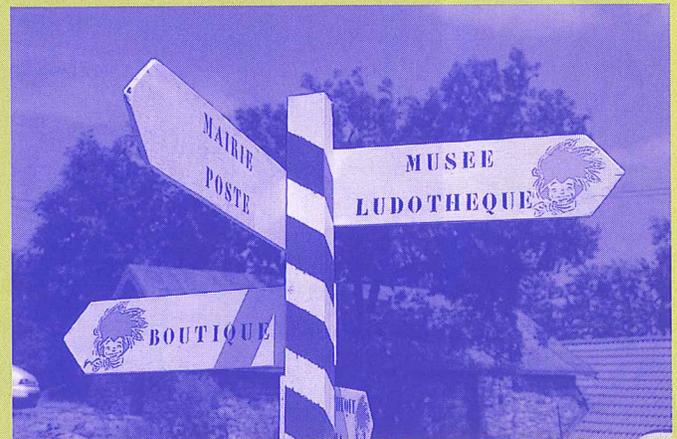
Milan). Si vous optez pour un classement, n'oubliez pas de l'indiquer au lecteur : les histoires sont rangées par thème, par degrés de frissons... Une page type peut être mise en place afin que toutes les histoires soient présentées de la même façon (c'est harmoniser la mise en page). Citer les sources : cette histoire nous a été racontée par "...". (demander aux personnes si elles sont d'accord pour être citées. Si elles ne le souhaitent pas, vous pouvez signer l'histoire par le mot "anonyme". Une page sommaire peut reprendre tous les titres des histoires... Enfin, la page de "couv" (la première page) peut être aussi décorée !

#### **Prolongements de ce projet**

Lorsque la réalisation est terminée, les louveteaux peuvent convier les habitants à une soirée contes au feu de bois. Un exemplaire du livre peut être remis au maire du village, ou à défaut des photocopies ! Les histoires peuvent aussi servir à la journée-souvenir du camp pour les parents. Les louveteaux peuvent réaliser un film d'une histoire ou la monter en pièce de théâtre !

La "rando-loup" est l'un des moments "clés" du camp... hors du camp. Quand on connaît bien les environs du camp, on a envie de s'aventurer plus loin et plus longtemps. C'est pourquoi on attendra que le camp soit bien lancé pour s'échapper en rando. Aux louveteaux, la rando permet de quitter le camp 2 ou 3 jours pour partir à la découverte d'un village ou d'une région. Il est

conseillé d'utiliser la rando en petits groupes (10 louveteaux et 3 responsables) et d'adapter les itinéraires et les projets d'enquête en fonction de l'âge. Pour l'organisation de cette activité (qui nécessite une bonne préparation) on peut se référer à l'Aventure Louveteaux (page 30) mais aussi au récit de Julie dans Loustic n° 169 qui raconte sa "Rando-Loup" dans son Traces d'Étoiles.



## le camp éclé, de l'installation à l'exploration

La vie de camp est une savante alchimie : c'est un dosage subtil qui doit être soigneusement équilibré. Toute la difficulté réside en fait sur la nature des composants.



**P**ris individuellement, ils ne sont pas facteurs de stabilité. — Le camp n'est pas une situation naturelle. Le lieu, l'organisation, les relations sont inhabituels : les repères changent profondément. Bref, tout sort de l'ordinaire d'une vie quotidienne. Situation déstabilisante.

— Les éclés sont en pleine construction personnelle : curieux ou non, actifs ou passifs, instables, en quête d'autonomie et de reconnaissance. De 11 à 15 ans, les différences dans le groupe sont saisissantes.

Pourtant, notre proposition pédagogique consiste à utiliser ce mélange pour aider les éclés à structurer leurs réflexions, à gérer leurs faits et gestes..., à les aider à grandir.

Bien sûr, il y a un truc. Et bien sûr, le connaître ne résout rien : si c'était facile, on n'en ferait pas un article... Le "truc", c'est le cadre de vie proposé aux éclés. Et c'est là le plus beau paradoxe de la branche éclés. Ce cadre de vie, avec ses règles et ses contraintes, que souvent (mais pas nécessairement) les éclés remettent en cause chez eux, ils en ont besoin. Et ils en jouent. Négocié, accepté, un cadre dont les éclés se sentent acteurs a un effet modérateur sur la vie du groupe. Et il permet de construire. Par contre, s'il présente des zones floues ou s'il n'est pas accepté, il sera le catalyseur de nombreux

**MISE DE TABLE. DÉBARASSAGE**

- mettre sur la table 35 couverts (pas 20!)
- vider chaque assiette sale et les bols de sauce DANS LA POUBELLE.
- ne pas mettre les couverts sales dans les pots à eau.
- nettoyer les tables sans mettre les nattes par terre
- faire le tour de la table pour ramasser le pain et les couverts tombés.

problèmes. Quand la base minimum n'est pas assurée, on ne peut rien construire dessus...

### L'arrivée et les heures qui suivent

L'arrivée au camp est un moment-clé pour le lancement du camp. C'est à ce moment, et dans les premières heures, que va se jouer une partie de la dynamique du camp. L'arrivée est un moment déstabilisant : le voyage, c'était une chose, mais là, le camp commence vraiment, dans un lieu souvent inconnu, avec un mode de vie particulier. Même quand on a déjà vécu cette expérience et qu'on sait globalement comment ça se passe, il est nécessaire de conformer sa vision à une réalité, de trouver des repères spatiaux, temporels, organisationnels.

C'est pourquoi les responsables ont un rôle fondamental à jouer à ce moment précis : accueillir, informer, répondre aux questions le plus clairement possible, piloter l'installation. Les éclés arrivent en un lieu prévu pour le camp, ils n'arrivent pas n'importe où. Cela doit être explicite pour eux.

En même temps qu'ils découvrent le terrain, ils doivent pouvoir trouver les réponses aux questions de base :

- Où vais-je dormir et poser mes affaires ?
- Où vais-je manger ?
- Où vais-je me laver ?
- Que va-t-il se passer dans la journée ? Demain ? Après ?

Face à ces interrogations légitimes, il ne faut aucune trace de flottement : le but est de rassurer, de structurer et on ne le fait pas avec du flou.

## 1 S'installer

### OBJECTIFS GÉNÉRAUX

- Se prendre en charge totalement dans la vie quotidienne.
- Construire son espace de vie.
- Gérer sa fatigue et son temps.
- Apprendre à maîtriser les techniques.

L'installation - le "fraisartage" pour raccourcir à l'extrême toute la phase d'installation - est aussi une source de découverte : découverte des autres membres de l'équipage dans une situation particulière, découverte de soi et de ses capacités, découverte progressive du fonctionnement du camp.

### L'installation est une activité

Comme telle, elle se prévoit et se prépare. Si possible avant le pré-camp, en impliquant les éclés au maximum. Lors des sorties d'année, on peut très bien concevoir un temps de formation et de préparation.

- De quoi a-t-on besoin ?
- Qu'allons-nous apporter ?
- Qu'allons-nous construire ?
- De quoi disposerons-nous sur place ?

- Quel est le minimum demandé aux équipages ?

Une solution simple consiste à demander aux éclés ce qu'ils souhaitent construire. Cela permet :

- De concevoir l'installation comme un projet.
  - De faire entrer les éclés dans une dynamique de camp.
  - De pouvoir prévoir le matériel et commander les matériaux nécessaires.
  - De penser à l'accompagnement à apporter aux équipages.
  - D'en déduire les possibilités et les besoins pour les installations de l'unité.
- Il est important de ne pas surestimer les capacités des éclés. Le fraisartage, ça s'apprend. Et on ne peut pas reprocher à des éclés de ne pas faire les choses correctement si on ne leur a pas appris

avant ou si on ne leur explique pas pendant. En fonction du degré d'autonomie des éclés, on sera plus ou moins présent avec eux. Mais il faut le savoir avant le camp, pour prévoir et adapter ce qu'il sera nécessaire de monter durant le pré-camp.

Il ne faut pas sous-estimer non plus le temps nécessaire à l'installation. A titre de comparaison, un déménagement complet est rarement terminé en 24 heures. C'est un peu la même chose en camp, sauf que l'appartement d'arrivée est juste un peu plus vide.

N'oublions pas que le but de ce temps d'installation est bien de gagner sur plusieurs tableaux :

- Le confort.
- La fonctionnalité.
- L'appropriation des lieux de vie par les éclés.



## 2 Découvrir les environs proches

Savoir ce qu'il y a autour de soi est rassurant, arriver dans un lieu nouveau nécessite

de se fixer des repères dans l'espace et vivre dans un groupe nécessite d'en connaître les codes, en particulier les références à des lieux donnés.

### Constatation de départ : les éclés sont généralement curieux

Ce qui veut dire qu'après avoir trouvé la réponse aux questions de base concernant leur installation, ils éprouvent l'irrésistible envie de découvrir où ils sont, en oubliant parfois les contraintes horaires... De plus, il est très désagréable pour un

responsable de constater qu'il connaît moins bien le terrain que les éclés. Autant faire en sorte que tout le monde se situe sans difficultés et sache quels sont les coins intéressants (petits paradis perdus, point de vue, abondance de bois mort...) ou les coins à éviter (falaise, marécages, troupeau de vaches, plantations...). C'est aussi le moment de penser aussi en termes de prévention et de sécurité.

L'installation est un moment assez intense. Il peut être judicieux de le fractionner pour souffler, jouer et en profiter pour visiter les abords du camp.

## Explorer



Pas la peine d'avoir traversé la France si c'est pour ne pas sortir du terrain de camp, si c'est pour rester sourds aux appels de toutes les richesses locales. Dans la proposition pédagogique de la branche éclés, un projet bien particulier remplit cette fonction : c'est l'exploration.

L' "explo" est un projet d'équipage, réalisé en autonomie, en dehors du lieu de camp, avec un objectif d'enquête et de découverte et une trace en retour. L'explo est une activité ambitieuse. Elle demande aux responsables un véritable travail d'approche, de préparation et de suivi. Le but n'est pas de reproduire un fonctionnement, de faire des explos parce que ça se fait depuis toujours...

L'explo répond à des objectifs précis de progression et de développement de la personne.

Il faut analyser ses équipages, savoir les faire progresser, adapter le projet avant de les laisser partir en autonomie. Ambitieuse, l'explo l'est aussi avec les Eclaireuses et les Eclaireurs, en leur demandant une très forte implication.

### • LE PROJET EXPLO VU PAR :

Les responsables	Les éclés
1) Analyse de départ des équipages	1) Proposition
2) Organisation	2) Choix / Décision
3) Préparation : formation des éclés	3) Préparation
4) Mener la préparation et le suivi des projets explos	4) Réalisation
5) Bilan	5) Bilan

Pour en savoir plus : cette démarche est détaillée dans le kit explo (à commander au Siège National).

### Texte de l'arrêté du 23 avril 1998 (Journal Officiel du 19 mai 1998) concernant l'exploration

« L'exploration consiste, pour de petits groupes de jeunes, à partir pour de courtes périodes et sans encadrement en dehors du lieu principal du camp, pour réaliser un projet à caractère éducatif. 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. Elle permet de mettre en application les compétences acquises avant et pendant le camp, et doit répondre à des objectifs pédagogiques précis. L'exploration est organisée en réunissant toutes les conditions de sécurité pour les participants. Pour ce faire, cette activité respecte les règles suivantes :

- Tous les jeunes ont 11 ans ou plus.
- Quand les jeunes ont moins de 14 ans, l'exploration

ne peut dépasser 3 nuits.

- Lors d'une exploration à deux participants, les jeunes doivent être âgés d'au moins 14 ans.
- Chaque équipe est assurée de ses moyens d'hébergement et d'alimentation avant le départ, et reçoit si nécessaire 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 doit pouvoir être joint à tout moment et est disponible pour intervenir si nécessaire auprès d'un groupe d'exploration. »

# Le camp, un projet ambitieux pour les aînés

Le camp d'été, c'est totalement l'affaire des aînés. De sa préparation à la réalisation, les aînés se trouvent à toutes les étapes de ce projet. Ces pages présentent quelques repères pour aider les aînés et le référent de clan dans cette lourde tâche.



## OBJECTIFS GÉNÉRAUX

### SAVOIR :

- Connaître la réglementation concernant l'installation du camp.
- Organiser et prendre en charge la vie quotidienne.

### SAVOIR-FAIRE :

- Maîtriser des techniques de campisme.

### SAVOIR ÊTRE :

- Développer la confiance en soi, la prise de responsabilités.
- Se sentir bien dans le cadre de vie du clan.

## 1 Prendre possession du lieu de camp

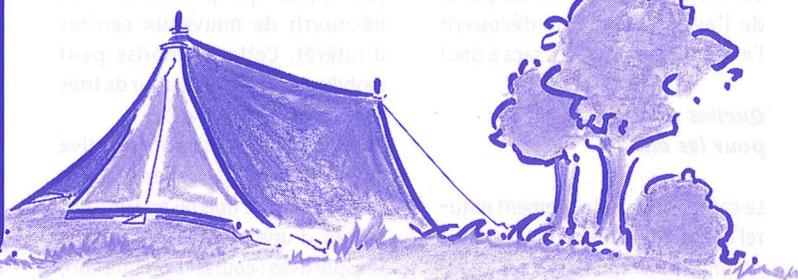
**A**près quelques heures de car, de train, ou même d'avion, le clan prend tranquillement

possession du lieu de camp. Installer et aménager son cadre de vie, organiser la vie quotidienne sont les premiers moments forts

du camp. Le clan en profite pour commencer la préparation des aventures suivantes.

### *S'installer et s'approprier un nouveau cadre de vie*

Le clan réalise les installations nécessaires au bon déroulement du camp. Le lieu de vie peut comporter une table, des bancs, un feu surélevé, un trou à eaux grasses, une poubelle et une installation des tentes séparée du coin repas. Avant le départ en camp, ils choi-



# Les aventures du camp

sisent les types d'installations et commandent le bois nécessaire aux constructions.

Lors du camp, ils décident l'organisation spatiale des aménagements selon l'allure du terrain et se répartissent les constructions à réaliser selon les envies et compétences.

## **Mettre en place une vie quotidienne de qualité**

Le clan définit le mode de fonctionnement qu'il souhaite mettre en place sur le camp : quelle règle de vie ?, comment organiser les services ? Il en profite pour réfléchir à la répartition des rôles et tâches : volontariat ? grille écrite ? fonction fixe ou tournante ? inscription par équipes ou individuelle ?



Il peut être intéressant d'organiser un conseil de clan animé par le responsable de clan pour discuter de ces différents points.

Il est nécessaire de prévoir des temps spécifiques dans la journée pour effectuer les tâches collectives et ranger le coin de vie du clan.

Les conseils de clan permettent de faire le point sur l'organisation de la vie quotidienne et son suivi. Le référent de camp fixe avec les aînés le niveau d'exigence au niveau de la propreté et de l'hygiène du coin de vie.

## **Connaître et découvrir l'environnement naturel et humain du camp**

Le clan peut organiser plusieurs activités :

- une rencontre avec les villageois sous forme de jeux, course d'orientation,
- un rallye découverte dans le village,
- une sortie nature avec un garde forestier (un spécialiste du milieu environnant) selon le lieu de camp. Avant le départ en camp, les aînés récupèrent des informations et documents sur le lieu de camp. Ils organisent les démarches auprès de la mairie et de l'office du tourisme. Pendant le camp, les activités sont préparées par quelques aînés pour le reste du clan avec l'aide du référent.

## **2 Hors des sentiers battus**

### **OBJECTIFS GÉNÉRAUX**

#### **SAVOIR :**

- Connaître, respecter et découvrir activement son environnement.
- Connaître différents milieux de vie, différents métiers, différentes populations.

#### **SAVOIR-FAIRE :**

- Maîtriser des techniques dans plusieurs domaines (activités d'expression et artistiques, sportives).

#### **SAVOIR ÊTRE :**

- Développer la confiance en soi, la prise de responsabilité.
- Se sentir bien dans le clan et contribuer à sa dynamique.

Quand le clan a terminé son installation, organisé et pris en charge la vie quotidienne, il est temps de partir sur les pistes de l'aventure afin de découvrir l'environnement. A vos sacs à dos !

### **Quelles aventures pour les aînés ?**

Le camp est le prolongement naturel et essentiel des activités quotidiennes du clan. Mais c'est avant



tout un moment pour éprouver son organisation, ses ambitions et sa capacité à vivre des aventures hors des sentiers battus.

Il s'agit bien pour le clan de vivre des aventures inédites et de se former par exemple à de nouvelles techniques qui permettront de découvrir de nouveaux centres d'intérêt. Cette entreprise peut mobiliser tout le clan autour de trois grands pôles d'activités :

Des activités à dominante sportive en organisant par exemple, un camp volant de trois ou quatre jours autour d'une ou plusieurs activités sportives : course d'orientation,

canoë, V.T.T. C'est accomplir tous ensemble un défi sportif.

Des activités à dominante culturelle, scientifique ou technique : produire une œuvre (spectacle, film vidéo, fresque) en s'initiant à de nouvelles techniques comme le théâtre, le cinéma, la photo ou le chantier.

Tous ces projets se décident en conseil et se réalisent avec l'aide du référent. Ils ne doivent pas occulter l'aventure personnelle que chaque aîné est en droit de vivre au sein du clan. C'est alors le temps de l'explo-solidarité en équipe de deux ou trois aînés.

# Zoom sur l'explo-solidarité



L'explo-solidarité est l'occasion unique pour chaque aîné ou groupe d'aînés d'allier aventure et engagement citoyen. Durant cette activité, chaque jeune fera l'effort d'aller voir ce qui existe autour du camp et y apportera sa pierre en réalisant une action solidaire. Comment proposer cette activité aux aînés ? Quel rôle joue le référent de clan ?

## Situation de départ

Le référent de clan souhaite consacrer trois jours pour l'explo-solidarité. Le clan se compose de 8 aînés avec des motivations très hétérogènes.

## Mise en place

1) Lors d'un conseil de clan, le référent de clan présente la démarche de l'explo-solidarité et les possibilités de partenariat qu'il a recensées pendant la préparation du camp. Le clan échange autour des propositions du référent et propose le cas échéant d'autres idées :

- découvrir le métier d'un artisan et travailler en sa compagnie,
- participer aux travaux d'une exploitation agricole, à l'organisation d'une manifestation,

- organiser un chantier en partenariat avec un village en proximité du camp,
- découvrir une association.

Il est également possible pour le clan de partir ensemble en explo-solidarité sur un même projet.

2) Il est temps d'organiser cette explo-solidarité. Les aînés se répartissent les différents thèmes proposés par le référent ou par eux-mêmes.

Résultat : un groupe de trois aînés donnera un coup de main à l'organisation de la kermesse champêtre du village, un groupe de deux aînés participera aux travaux d'une ferme, un autre groupe de deux aînés partira à la découverte d'une association pour enfants handicapés et Mathieu qui est hyper motivé ira bosser seul chez le boulanger.

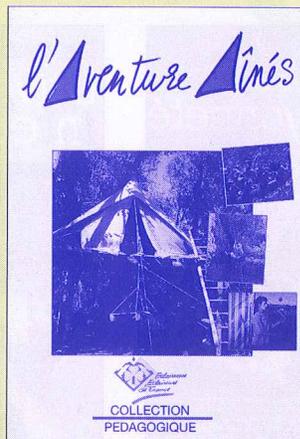
3) Chaque équipe constituée s'isole pour commencer la préparation des menus, établir la comptabilité de l'explo-solidarité. Elle pourra utiliser les fiches par responsabilités du Kit explo de la branche éclaireurs. N'oubliez pas de prendre contact avec les partenaires pour confirmer votre venue.

4) L'explo-solidarité se déroule dans une super ambiance. Toutes les équipes préparent la retransmission pour le reste du clan. Elle aura lieu lors de la veillée dès le retour des équipes.

## Rôle du référent de clan

- Il trouve et recense les possibilités d'actions et prend contact avec des associations, des personnes ressources,
- Il est garant de la préparation de l'explo-solidarité,
- Il signe l'autorisation de départ en explo-solidarité,
- Il est joignable à tout moment durant le déroulement de l'explo-solidarité.

## • POUR VOUS AIDER



N'hésitez pas à vous référer aux pages sur l'explo-solidarité dans l'Aventure Aînés.

# Demandez le programme !



**Dur, d'avoir toujours des idées pour l'animation au quotidien. Routes Nouvelles le sait bien. C'est pourquoi le premier dossier de l'animation propose de vous aider à construire votre programme d'activités.**

**AU SOMMAIRE**

- UN TRIMESTRE EN MINQUE POUR LES LUTINS... PAGE II
- LES LOUVEAUX À LA CONSULTE DE LAUSSE... PAGE V
- NOUS FORÉ LES ÉTAPES D'UNE ENTREPRISE ÉCLES... PAGE VIII
- UN CAP SUR L'ISLANDE AVEC LES ANES... PAGE IX
- UN TABLEAU RÉCAPITULATIF POUR BIEN CONNAÎTRE LES MÉTHODES DE CHAQUE BRANCHE... PAGE X



# Jeux et grands jeux

**Au sommaire**

- LES JEUX DE SOCIÉTÉ... PAGE II
- LES JEUX DE RÔLE... PAGE III
- LES JEUX DE LOGIQUE... PAGE IV
- LES JEUX DE MÉTIERS... PAGE V
- LES JEUX DE MATHÉMATIQUES... PAGE VI
- LES JEUX DE MUSIQUE... PAGE VII
- LES JEUX DE DANSE... PAGE VIII
- LES JEUX DE THÉÂTRE... PAGE IX
- LES JEUX DE CINÉMA... PAGE X



# Filles & Garçons Mixité ou coéducation ?

**Vous apprenez à vivre ensemble, filles et garçons, nous vivons la coéducation,** indique la Fédération de la Région d'Or de la Branche FGF. Mais comment passer de la mixité qui est un état de fait à la coéducation qui est une action éducative ? Ce dossier de l'Animation propose de mettre en actes ce principe important et difficile de notre pédagogie EEDF.

**Au sommaire**

- MIXITÉ OU COÉDUCATION... PAGE II
- COÉDUCATION ET VIE QUOTIDIENNE... PAGE III
- COÉDUCATION ET ACTIVITÉS... PAGE IV
- COÉDUCATION ET ÉQUIPE DE RESPONSABLES... PAGE V
- QUE DIRE, QU'ÉCRIRE ?... PAGE VI
- TESTS DE MIXITÉ... PAGE VII
- TRIMESTRE EN MINQUE... PAGE VIII



# Comment bien démarrer l'année ?

**Au sommaire**

- LA RENTRÉE, MODE D'EMPLOI... PAGE II
- RENTREZ, SE PRÉSENTER, ACCUEILLIR... PAGE III
- DU NE BRANCHE À L'AUTRE... PAGE IV
- S'INITIALISER, S'ORGANISER... PAGE V
- DU CÔTÉ DES LUTINS... PAGE VI
- DU CÔTÉ DES LOUVEAUX... PAGE VII
- DU CÔTÉ DES ÉCLES... PAGE VIII
- DU CÔTÉ DES ANES... PAGE IX
- DU CÔTÉ DES RESPONSABLES... PAGE X

Dans chaque Routes Nouvelles un dossier de l'animation sur un thème, à détacher et à utiliser pour la préparation des activités.

# Fêtes et spectacles !



En plus de ce que la fête offre de la musique, animation, carnaval, feux de camp, fête de groupe, un local, un camp, dans la rue il y a mille raisons pour faire la fête. "Fêtes et spectacles" propose quelques pistes de projets et des fiches techniques à adapter au public de ton choix. Que la fête commence...

**Au sommaire**

- FAITES LA FÊTE, UNE ANIMATION D'ÉQUIPE... PAGE II
- EN ANNEE CARNAVALE DE ANIMATION GÉNÉRAL... PAGE III
- TOUTES LES SCÈNES... PAGE IV
- LES ANES SONT EN ROUTE... PAGE V
- LES ANES SONT EN ROUTE... PAGE VI
- LES ANES SONT EN ROUTE... PAGE VII
- LES ANES SONT EN ROUTE... PAGE VIII
- LES ANES SONT EN ROUTE... PAGE IX
- LES ANES SONT EN ROUTE... PAGE X

# Bien vivre au camp



Les activités ne suffisent pas à la réussite d'un camp. Vivre dans un bon moment ne se réalise qu'en respectant les savoir-faire de son organisation particulière. Pour chaque branche, nous proposons des idées et démarches pour assurer l'installation d'un camp. Elles ne sont souvent complémentaires, et font de l'un l'autre pour améliorer la qualité de nos camps.

**Au sommaire**

- LES SAVOIRS-Faire D'UN CAMP... PAGE II
- LES SAVOIRS-Faire D'UN CAMP... PAGE III
- LES SAVOIRS-Faire D'UN CAMP... PAGE IV
- LES SAVOIRS-Faire D'UN CAMP... PAGE V
- LES SAVOIRS-Faire D'UN CAMP... PAGE VI
- LES SAVOIRS-Faire D'UN CAMP... PAGE VII
- LES SAVOIRS-Faire D'UN CAMP... PAGE VIII
- LES SAVOIRS-Faire D'UN CAMP... PAGE IX
- LES SAVOIRS-Faire D'UN CAMP... PAGE X

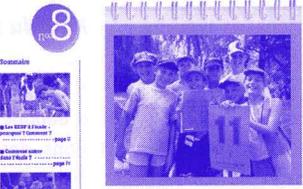


# Éduquer à la solidarité pourquoi, comment ?

La solidarité, il ne suffit pas d'en parler, il faut la vivre. Seulement voilà, c'est plus facile à dire... qu'à vivre ! Ce dossier a donc essayé de faire le point et de donner de nombreuses pistes pour passer de l'intention à l'action, et de l'action à l'éducation.

**Au sommaire**

- ÉDUCATION À LA SOLIDARITÉ... PAGE II
- ÉDUCATION À LA SOLIDARITÉ... PAGE III
- ÉDUCATION À LA SOLIDARITÉ... PAGE IV
- ÉDUCATION À LA SOLIDARITÉ... PAGE V
- ÉDUCATION À LA SOLIDARITÉ... PAGE VI
- ÉDUCATION À LA SOLIDARITÉ... PAGE VII
- ÉDUCATION À LA SOLIDARITÉ... PAGE VIII
- ÉDUCATION À LA SOLIDARITÉ... PAGE IX
- ÉDUCATION À LA SOLIDARITÉ... PAGE X



# Actions école

À l'école des écoles, c'est fou ce qu'on apprend. On devient "grand" en un seul camp, on découvre sur les chemins de la citoyenneté ou de la solidarité. Les copains du monde sont à notre portée et la nature, pour peu qu'on la respecte, nous appartient. Et si les écoles retournaient à l'école ?

**Au sommaire**

- LES ACTIONS ÉCOLE... PAGE II
- LES ACTIONS ÉCOLE... PAGE III
- LES ACTIONS ÉCOLE... PAGE IV
- LES ACTIONS ÉCOLE... PAGE V
- LES ACTIONS ÉCOLE... PAGE VI
- LES ACTIONS ÉCOLE... PAGE VII
- LES ACTIONS ÉCOLE... PAGE VIII
- LES ACTIONS ÉCOLE... PAGE IX
- LES ACTIONS ÉCOLE... PAGE X

Ces dossiers sont vendus au prix de 10 F le numéro.

La collection complète (les 14 numéros) est vendue au prix de 84 F.



# en route vers les étoiles !

Les choses font partie du récit de l'éducation. Et pourtant, le ciel étoilé garde souvent son mystère. Ce dossier de l'Animation propose de travailler avec les enfants sur cette découverte passionnante de l'univers et de leur apprendre à regarder le ciel avec un intérêt et une curiosité renouvelés.

**Au sommaire**

- EN ROUTE VERS LES ÉTOILES... PAGE II
- EN ROUTE VERS LES ÉTOILES... PAGE III
- EN ROUTE VERS LES ÉTOILES... PAGE IV
- EN ROUTE VERS LES ÉTOILES... PAGE V
- EN ROUTE VERS LES ÉTOILES... PAGE VI
- EN ROUTE VERS LES ÉTOILES... PAGE VII
- EN ROUTE VERS LES ÉTOILES... PAGE VIII
- EN ROUTE VERS LES ÉTOILES... PAGE IX
- EN ROUTE VERS LES ÉTOILES... PAGE X

# À l'école de la citoyenneté



On ne naît pas citoyen, on le devient. C'est pourquoi, il faut des lieux et des opportunités des "écoles de la citoyenneté". Avec le Congrès de jeunes, dans toutes les régions de France, nous nous sommes dotés d'un espace de citoyenneté. Mais voilà, ce n'est pas tout. Il faut aussi, au camp, dans la vie quotidienne et les activités, avoir des démarches et des idées très concrètes pour que les EEDF soient une véritable école de la citoyenneté.

**Au sommaire**

- À L'ÉCOLE DE LA CITOYENNETÉ... PAGE II
- À L'ÉCOLE DE LA CITOYENNETÉ... PAGE III
- À L'ÉCOLE DE LA CITOYENNETÉ... PAGE IV
- À L'ÉCOLE DE LA CITOYENNETÉ... PAGE V
- À L'ÉCOLE DE LA CITOYENNETÉ... PAGE VI
- À L'ÉCOLE DE LA CITOYENNETÉ... PAGE VII
- À L'ÉCOLE DE LA CITOYENNETÉ... PAGE VIII
- À L'ÉCOLE DE LA CITOYENNETÉ... PAGE IX
- À L'ÉCOLE DE LA CITOYENNETÉ... PAGE X

# L'aventure internationale



Le monde est vaste et riche. L'aventure internationale est pleine de possibilités et de défis. Ce dossier propose de découvrir les cultures et les traditions de différents pays à travers des projets concrets et des échanges enrichissants. Les enfants apprendront à respecter et à apprécier la diversité humaine.

**Au sommaire**

- L'AVENTURE INTERNATIONALE... PAGE II
- L'AVENTURE INTERNATIONALE... PAGE III
- L'AVENTURE INTERNATIONALE... PAGE IV
- L'AVENTURE INTERNATIONALE... PAGE V
- L'AVENTURE INTERNATIONALE... PAGE VI
- L'AVENTURE INTERNATIONALE... PAGE VII
- L'AVENTURE INTERNATIONALE... PAGE VIII
- L'AVENTURE INTERNATIONALE... PAGE IX
- L'AVENTURE INTERNATIONALE... PAGE X

# Apprendre à s'orienter



Apprendre à s'orienter est une compétence essentielle pour la vie. Ce dossier propose des activités ludiques et éducatives pour développer les compétences spatiales des enfants. Ils apprendront à lire une carte, à utiliser un compas et à se repérer dans l'espace.

**Au sommaire**

- APPRENDRE À S'ORIENTER... PAGE II
- APPRENDRE À S'ORIENTER... PAGE III
- APPRENDRE À S'ORIENTER... PAGE IV
- APPRENDRE À S'ORIENTER... PAGE V
- APPRENDRE À S'ORIENTER... PAGE VI
- APPRENDRE À S'ORIENTER... PAGE VII
- APPRENDRE À S'ORIENTER... PAGE VIII
- APPRENDRE À S'ORIENTER... PAGE IX
- APPRENDRE À S'ORIENTER... PAGE X

# Si on chantait ?



Chanter est une activité enrichissante et fédératrice. Ce dossier propose des idées et des méthodes pour intégrer la chanson dans les projets éducatifs. Les enfants apprendront à composer, à interpréter et à partager leurs créations musicales.

**Au sommaire**

- SI ON CHANTAIT ?... PAGE II
- SI ON CHANTAIT ?... PAGE III
- SI ON CHANTAIT ?... PAGE IV
- SI ON CHANTAIT ?... PAGE V
- SI ON CHANTAIT ?... PAGE VI
- SI ON CHANTAIT ?... PAGE VII
- SI ON CHANTAIT ?... PAGE VIII
- SI ON CHANTAIT ?... PAGE IX
- SI ON CHANTAIT ?... PAGE X