



**DISTRICT DE QUÉBEC**

[www.scoutsdequebec.qc.ca](http://www.scoutsdequebec.qc.ca)  
22 Courcellette, Québec, Qc G1N 4T3  
418-529-8884 (105)

**Les scouts du district de Québec présentent :**

**La trousse de conseils pour l'animateur scout**

**Le Camp d'Été**

**Présentée à l'Interbranche du 14 avril 2014**

## Introduction :

Ce petit document a été créé dans l'optique de fournir aux animateurs un outil de base et certains conseils pour les aider dans la préparation et l'organisation d'un camp d'été. Celui-ci est un moment fort de l'année et souvent la dernière activité que certains jeunes plus vieux vont vivre dans leur branche ou le mouvement. Si ce document se veut particulièrement orienté sur le camp d'été, les principes fondamentaux qu'il recèle sont applicables à n'importe quel camp.

Il contiendra des informations sur comment bien mélanger jeux et techniques et une section sur les choses fondamentales à avoir dans un programme de camp.

Bien sûr, ce document n'est pas exhaustif et ne saurait remplacer ni même avoir la prétention d'être équivalent à la formation que donne le district, il n'est qu'un outil complémentaire qui, nous l'espérons, saura vous être utile!

## Jeux et techniques :

Inutile de dire que le but premier d'un camp, peu importe la saison durant laquelle il se passe, est d'assurer l'amusement des jeunes et le fait qu'ils vivent de l'aventure. Qu'il s'agisse de castors ou de pionniers, tous les jeunes (et même les adultes) aiment jouer. Il n'y a personne sur terre qui n'aime pas s'amuser et qui préfère s'ennuyer.

Aussi, pour qu'une activité soit palpitante, le GAME est un bon indicateur à appliquer. Pour se rafraichir l'esprit, GAME est l'acronyme de :

Gang

**Aventure**

Milieu

Engagement

Peu importe la forme que prend votre jeu et peu importe ses objectifs, s'il applique les concepts du GAME, vous ne devriez pas avoir le moindre problème à le rendre palpitant. Mais au-delà de la philosophie qui se cache derrière ce beau petit acronyme inspiré de la langue de Shakespeare, qu'en est-il?

L'aventure est le point culminant de toutes choses. Qu'il s'agisse de vos réunions ou de vos camps, vous avez sûrement déjà entendu vos jeunes vanter une réunion *spéciale* ou dire à quel point c'était plus cool aller jouer aux quilles que de faire une « réunion normale ».

Si vous avez entendu ces expressions, c'est que vos réunions « normales » ne comportent pas l'aventure, le nouveau, le surprenant. Un jeu se doit d'être trippant par sa nature, mais son succès en est encore plus assuré s'il est surprenant ou inattendu.

La plupart des camps, par leur rareté en comparaison aux réunions, se retrouvent à être des aventures en soit. Mais si en plus de ça, vous vous assurez que chacun de vos jeux soit une aventure, vous avez bien plus de chances que votre camp soit un succès monumental.

Le scoutisme se dit être un mouvement d'éducation. Malheureusement, plusieurs adultes bien-pensants ont appliqué ça à la lettre sous la formule la plus connue : le bon vieux (et ennuyant) cours magistral. Or, les enfants vivent cela tous les jours à l'école. Vous venez de perdre la notion d'aventure.

De plus, dans le contexte d'un cours magistral, tout le monde écoute et c'est plutôt individualiste, vous perdez la notion de gang. Je ne défilerais pas toutes les notions du GAME qui sont bafouées par des activités magistrales que certains animateurs font faire à leurs jeunes et je vais nous recentrer :

Comme mouvement d'éducation, nous transmettons non seulement nos valeurs, mais aussi notre savoir. Cela se manifeste généralement sous la forme des « techniques ». Il n'y a pas de techniques obligatoires à apprendre en camp ni de techniques qu'un jeune doit savoir obligatoirement. Ceci dit, tout est matière à techniques, et toutes les techniques peuvent être des *aventures* palpitantes.

Maintenant, assez parlé du fond, parlons de la forme!

Cette section du document va principalement s'axer sur le fait de transformer une technique en jeu.

Le jeune doit apprendre par l'équipe, la nature et le jeu, les techniques peuvent particulièrement s'adapter à cela. Ici, je n'indiquerai pas comment faire une technique en particulier, mais j'indiquerai davantage des exemples de comment transformer une technique en jeu. Pour ce qui est des thématiques, cela fera davantage partie de la section « programme de camp » qui se trouve plus bas!

### **Je veux apprendre à mes jeunes à faire un feu... à l'entretenir?**

C'est plate apprendre à faire un feu en se mettant dix-huit autour de l'animateur qui le montre puis de passer à autre chose. Pourtant, faire brûler des choses est envoûtant pour bien des jeunes et est une commodité qui devient vite essentielle en survie et en camp scout. Vous pouvez commencer par leur montrer comment faire de façon très conventionnelle et rapide, ou bien voir qui le sait et leur demander de le montrer à leur hutte/sizaine/patrouille/équipe.

Ensuite, vous les dispersez sur le terrain du camp (près du terrain vague, du petit village et du chalet à Bourglouis, par exemple!) et vous déclarez la guerre des feux. Chaque camp a des « balounes » d'eau et le but des sizaines est de partir un feu et de le garder allumé et d'éteindre les feux des autres équipes avec leurs *bombes hydrodynamiques* !

Vous pouvez aussi très aisément leur montrer divers types de feu, ou focaliser sur le feu de cuisson pour leur faire faire un repas sur le feu qui est bon et amusant (saucisse fraîche sur le feu, tournedos en papillotes et bien d'autres!) et/ou cumuler cela à un bivouac!

### **Faire des nœuds, c'est scout! :**

Bon, sans retourner sur le débat de la *scoutivité* de faire des nœuds, le fait de faire des nœuds est un peu, comme le feu, quelque chose d'intéressant et, surtout, d'utile. Vous avez une rivière au milieu de la forêt? Allez avec vos jeunes et donnez-leur le défi de faire un pont de corde!

Vous avez plusieurs patrouilles? Faites un concours : La patrouille qui gagne sera celle qui gagnera le plus de points dans les catégories suivantes : celle qui a traversé son pont en premier, qui a le pont le plus confortable à traverser, qui a le pont le plus durable, etc.



Ils connaissent tous des nœuds de base qui peuvent servir; vous pouvez leur en apprendre à leur demande, un peu à l'avance tant que ce n'est pas trop long (des explications ne doivent jamais empiéter trop sur l'accomplissement de l'activité) et vous les laissez aller; ils seront créatifs, ils apprendront entre eux et vont vivre l'intensité du défi. Tout le monde sait naturellement attacher une corde, pas besoin de passer des heures à leur montrer quel nœud faire et quand, ils se débrouilleront bien assez au départ et certains seront curieux d'apprendre de votre savoir, faites-les en profiter à leur demande et à leur besoin.

Autre idée? Vous pouvez aussi leur faire faire des « chars romains » afin que des jeunes les traînent pendant que d'autres sont dedans, de sorte à leur faire vivre des courses intenses! La qualité des nœuds et des chars sera un grand facteur dans leur victoire!

### **On leur montre la boussole :**

Bonne idée, c'est un outil indémodable et tant qu'il y aura un pôle magnétique dans le nord de la Terre, ce sera applicable (à condition qu'ils sachent par la suite ajuster la boussole!). Ceci dit, vous pouvez leur montrer relativement rapidement dans l'objectif de leur faire vivre ensuite une chasse au trésor qui les mène d'un Azimut à un autre jusqu'à ce qu'ils obtiennent le prix tant attendu! (Après tout, qui ne rêve pas de tomber subitement sur une boîte pleine de friandises!)

Ou plus encore; vous pouvez aussi adapter vos techniques aux réalités modernes et leur faire faire la même chose avec un GPS et du geo-caching! Ça se place très bien dans le cadre d'un vélo camping pour pionnier où ils doivent trouver la nourriture dans les caches pour la suite de l'activité (ou tout un paquet d'autres trucs du genre que votre imagination peut lancer à votre visage!)



### Techniques de secourisme : Pourquoi pas?

Plutôt que de juste leur montrer comment faire certaines techniques de bases et que cela aille sans lendemain, faites-leur faire ensuite un jeu où ils doivent ramener un pilote d'avion qui est blessé et perdu dans la forêt suite au crash de son appareil! Une excellente occasion pour leur apprendre à bâtir une civière et d'intégrer les nœuds là-dedans.



Ils devront apprendre certaines techniques et partir en forêt les appliquer avec les moyens du bord et une quantité limitée de matériel!

Vous pouvez même leur faire un jeu de réflexion avec une liste de vingt items dont ils ne doivent choisir que 5 d'entre eux; et vous vous assurez que chaque item aurait pu être pratique rendu au blessé! C'est une belle occasion de réfléchir aux conséquences de ses choix et de faire preuve d'esprit critique, tout en se lançant dans un défi qui testera de façon intéressante la technique montrée quelques minutes auparavant; ils ont plus de chances de s'en rappeler, aussi!

### Techniques de survie :

C'est un peu l'image stéréotype que les gens ont du scoutisme. Ça n'en fait pas quelque chose de ringard si vous êtes capables de rendre ça intéressant. Envoyez-les passer un moment dans la forêt où ils doivent bâtir leurs abris, se trouver à manger en improvisant une canne à pêche pour aller au

lac qui se trouve au milieu de votre site de camp! Ça se place aussi très bien au cours d'un vélo/canot camping!

Si vous en avez les connaissances vous pouvez, durant un camp d'été d'une semaine, montrer aux petits comme aux grands à tendre des collets et reconnaître des signes de passage de lièvres ou autres et aller disposer vos pièges.

### **Tout est sujet à techniques :**

Ci-haut ne sont que quelques exemples les plus évidents de techniques que vous pouvez faire, il est possible d'introduire celles-ci dans tout plein de jeux différents et si jamais certaines vous semblent moins évidentes à introduire, n'hésitez pas à faire un Gymkhana où vous installez plusieurs stations sur le site de camp. L'objectif est que chaque patrouille se trouve à une station différente et ils font le tour des stations. Ces stations comportent chacune des techniques différentes : feu, ajustement d'une boussole, secourisme, brêlage et plus encore!

Présentées sous la forme d'une compétition, ces techniques peuvent être motivantes pour les jeunes à faire de leur mieux, à passer d'une activité à une autre en se serrant les coudes. Ça vous donne aussi une bonne occasion de tester leurs capacités durant une réunion avant d'atteindre le camp d'été où ces capacités seront mises au défi dans plusieurs grands jeux plus intenses les uns que les autres!

### **Programme de camp :**

Le programme de camp est le rassemblement de toutes les données pertinentes au sujet de l'activité qui approche. Dans celui-ci, vous devez avoir plusieurs éléments qui vous serviront de guide pour la préparation et le déroulement de l'activité. Le plan de camp doit généralement comporter les informations suivantes :

### **Section sécurité :**

Cette section sert à regrouper toutes les informations *pertinentes* relatives à la sécurité des membres, jeunes comme adultes. Rappelez-vous toujours que, dans le programme comme dans le camp, l'animateur doit certes assurer la sécurité de ses jeunes mais a aussi le devoir fondamental d'assurer qu'ils aient du plaisir;



sachez balancer entre les deux, rappelez-vous aussi que le risque 0 n'existe pas.

-Elle doit comporter le nom de toutes les personnes présentes à votre camp (jeunes et adultes). C'est surtout nécessaire pour la présence de personnages de camp et autres bénévoles qui ne sont pas recensés, de sorte qu'ils puissent être couverts par les assurances. En effet, nos fournisseurs aiment savoir qu'une personne était bien là pour l'assurer!

-Connaître l'emplacement de l'hôpital le plus proche et le noter dans votre document.

-Où se passera votre camp? Y'a-t-il des moyens de vous rejoindre (cellulaire d'un animateur/numéro de téléphone du chalet où vous êtes)

*Saviez-vous qu'emmener les numéros/copies/cartes d'assurance maladie est non seulement inutile (puisque'un jeune sera toujours admis à l'hôpital et que ses parents devront au bout du compte être mis au courant en cas de problèmes, leur permettant de fournir le numéro à l'hôpital en temps et lieu) mais aussi à priori ne peut pas être une obligation? Un parent pourrait vous refuser de vous donner ces informations et vous n'auriez légalement pas le droit de refuser puisque ces informations ne sont pas essentielles!*

### **Horaire :**

L'horaire est une section qui détaille quand et où se passeront les événements. Il est certain que pour être très précis dans sa rédaction, il faut bien connaître d'avance le terrain, mais une telle précision n'est pas forcément nécessaire, rappelez-vous que l'horaire est là pour deux choses : donner une idée de ce que vous faites à ceux qui vérifieront le plan de camp et pour vous servir d'outil et de repère!

Si vous connaissez chaque détail, vous pouvez indiquer à chaque heure d'activité les choses suivantes :

-Lieu

-Durée

-Activité

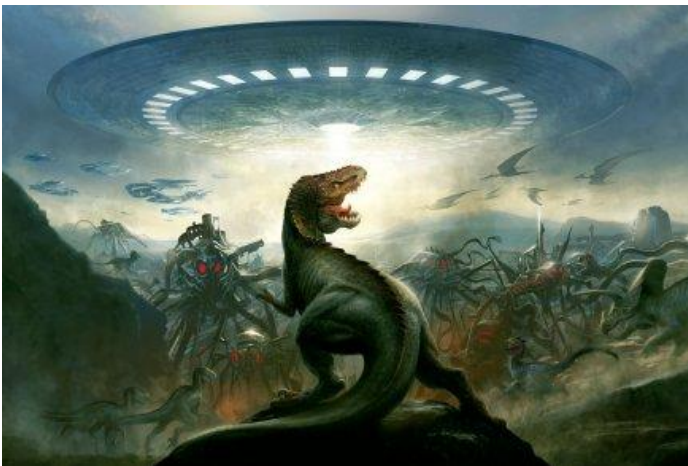
Cela vous permet de bien traiter tous les éléments. Il est aussi possible de faire un horaire un peu plus massif en incluant le détail des jeux et des aventures dedans, au choix.

Rappelez-vous aussi que ce qui fait d'un camp un camp mémorable, c'est l'intensité de ses activités. Ne laissez pas trop de temps morts, assurez-vous que vos jeunes passent d'une activité à une autre sans appréhension, qu'ils aillent la tête pleine de souvenirs...

### **Thématique :**

La thématique, surtout chez les plus jeunes, est le cadre principal du camp scout. C'est une occasion de faire vivre des jeux qui auront plus d'impacts que leur plaisir immédiat : ces jeux marqueront leur imaginaire, développeront leur créativité et leur vision du monde. Il y a plusieurs aspects fondamentaux d'une thématique afin que celle-ci soit bien réussie :

*Cohérence* : C'est une bonne chose de se laisser aller à des idées folles, mais rappelez-vous que les jeunes sont inconsciemment très perceptifs; si votre thématique ne fait pas de sens et n'a pas de cohérence interne, vous le sentirez et vous-même comme animateurs n'embarquerez pas autant; ils vont naturellement le ressentir et avoir un arrière-goût de « n'importe quoi ». Si vous inventez des thèmes de toutes pièces, rendez-les cohérents avec eux-mêmes; définissez un cadre concret dans lequel cette thématique peut évoluer, d'autant plus si vous utilisez des éléments connus des jeunes.



Astérix et les martiens, ça peut sembler bien drôle, mais ça a vite ses limites niveau cohérence. Vous pouvez être très créatifs et intéressants en faisant une thématique Astérix, et très intéressants en faisant une thématique martiens. Mais les deux peuvent risquer de faire mauvais ménage.

*Lexique et chants* : Le lexique aide à rendre tout plus proche de la thématique. Cela pousse dans le même sens que la cohérence en plus de travailler beaucoup l'imaginaire et la magie de votre aventure. Si vous faites une thématique sur Harry Potter, n'hésitez pas à incarner des personnages en lien avec cette histoire, ainsi Akéla n'est plus Akéla mais Dumbledore, la sizaïne des gris est désormais Gryffondor et etc. Vous pouvez aussi trouver des chants provenant des univers que vous empruntez ou bien en trouver qui correspondent à ce dernier (après tout, des



chansons sur le moyen-âge, ça se trouve facilement pour une thématique de chevaliers par exemple!).

*Le jeu du quidditch, tiré du sport du même nom dans Harry Potter est très plaisant à jouer, peu importe les âges.*

*Costumes et décors* : Vous pouvez aisément augmenter l'immersion de vos jeunes en vous procurant des costumes et en bricolant des objets en accord avec votre histoire que vous disposez dans le camp. Vous pouvez même faire une bannière gauloise pour votre thématique Astérix. Faites attention à ne pas tomber dans le piège de certains camps que nous pouvons voir trop souvent sur les bases de plein air du district, c'est-à-dire les animateurs qui sont les seuls à être costumés : habillez vos jeunes aussi, bricolez-leur une pièce de costume pour qu'ils aient l'impression de faire partie de l'histoire. Plus vous les immergez dans l'univers que vous créez, plus ils vont le vivre à plein et plus ils en tireront de belles expériences. Les costumes et les décors sont une façon concrète de jouer sur leur imaginaire tout en le rendant omniprésent. Bien sûr, une thématique cohérente avec elle-même sur un thème précis et facilement exploitable augmentera la facilité de créer de tels costumes.

*Personnages* : Rappelez-vous qu'introduire des personnages peut toujours être intéressant, ils ajoutent à l'ambiance, peuvent faire de bonnes raisons pour que les scouts partent à l'aventure. Rappelez-vous toujours, par contre, que les jeunes doivent être les héros de votre aventure; jamais les personnages ne doivent être plus importants ou bien disposer de la solution de tous les problèmes.

*Jeux* : Adaptez les jeux à votre thématique. Il existe tout un tas de jeux dont les noms peuvent être changés pour correspondre à votre univers, mais il existe aussi tout un tas de façon de transformer les règles d'une activité déjà existante pour lui donner la saveur de votre thématique. Dans un contexte Harry Potter, le jeu du Quidditch a été réinventé pour se jouer à pieds avec des ballons et des balles, est très efficace et plaisant. Il est facile de trouver tout un tas de jeux de ce genre et de traditions anciennes pour les appliquer dans vos activités et même dans vos repas!

### **Menu :**

Cette section comporte la liste des repas que vous allez manger et quand vous allez les manger. Cela vous fait un bon aide-mémoire rendu en camp, mais vous aide aussi à déterminer les

quantités que vous devez acheter. Vous pouvez même inclure la dite liste de quantités dans votre plan de camp.



Sans aller dans l'excès, assurez-vous toujours que vos jeunes disposent de toutes les nécessités alimentaires pour être en forme durant un camp. Ne manger que des hotdogs pendant une semaine, ça fait le travail, mais ça n'est pas extraordinaire pour la santé et rend les repas moins plaisants!

Deux exemples de menus sont présents sur le nouveau site des scouts du District de Québec dans la section « Bénévoles », dans la sous section « Outils d'animation » pour aller finalement sur la page « Autres outils utiles ». Ils indiquent notamment les quantités et les ingrédients à acheter! Ils sont simples et bien complets!

### **Section matériel :**

Dans celle-ci vous indiquez le matériel que vous comptez amener à votre camp. Cela vous fait, au passage, un bon aide-mémoire au moment de partir.

N'oubliez pas d'emmener la fameuse trousse de premiers soins et tous les autres équipements pertinents à avoir à votre camp (après tout, un canot camping sans canot est tannant!); que ce soit des allumettes, le propane pour vos poêles, la marquise du groupe et les batteries de cuisine!

Le matériel varie selon le type de camp que vous comptez effectuer et son niveau de mobilité (des pionniers et des castors auront tous deux une quantité et un type de matériel différent).

### **Conclusion :**

Le matériel et les menus sont des choses que vous avez, pour les plus expérimentés d'entre vous, déjà assimilés depuis le temps. Ceci dit, se remettre en question et réfléchir à la façon d'introduire chaque technique ou de faire vivre chaque thématique aux jeunes est garant de succès pour des animateurs scouts de tous les niveaux.

N'hésitez jamais à vous renseigner en continu, à aller découvrir de nouvelles choses à faire vivre à vos jeunes et de venir aux activités d'échanges du district. Celles-ci vous permettront si ce n'est d'apprendre, au moins de partager votre vécu avec les autres!

Merci d'avoir pris le temps de lire ce document et maintenant, faites vivre à vos jeunes un camp d'été extraordinaire.

Et rappelez-vous toujours : l'important, c'est que le jeune s'amuse!

Le reste n'est qu'accessoire.