



Projet Pédagogique 2024-2025



Adresse du groupe EEDF Cluny

Local Justice de paix,
1 rue porte des Prés
71250 Cluny
cluny.eedf@gmail.com

Sommaire :

1. Le projet éducatif : les grands principes et les conceptions éducatives de l'association	3
a) Le projet éducatif	3
b) La méthode scout	4
c) Intentions éducatives	4
2. Fonctionnement à l'année	6
a) Effectifs	6
b) Encadrement	6
3. Objectifs pédagogiques	8
4. Moyens matériels	9
5. Vie quotidienne	9
a) Les repas	10
b) Couchage	10
c) Détail d'une journée	11
d) Temps d'activités	12
e) L'imaginaire	12
6. Sécurité	13
a) Sur les lieux de week-ends campés	13
b) À l'extérieur du camp	13
c) Soins et gestes d'urgence	13
d) Législation	14

1. Le projet éducatif : les grands principes et les conceptions éducatives de l'association

a) Le projet éducatif

Le projet éducatif correspond aux grands principes et conceptions d'éducation défendus par le Mouvement. Il 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.

Un projet d'éducation basé sur une auto éducation collective

Le jeune, individu à part entière, possède la capacité de se développer dans tous les domaines et d'être acteur de son propre développement. En vivant des expériences, en explorant, en découvrant, l'enfant et le jeune construisent chacun leur propre identité, dans un processus d'éducation par l'action. Cette auto éducation se fait au rythme de chacun et selon des méthodes adaptées à chaque tranche d'âge. La vie en petites équipes ou au sein du groupe contribue à cette édification, en fournissant des repères, en créant des liens contribuant à la progression personnelle de chacun.

L'accueil de public spécifique, en intégration ou en groupe, fait l'objet d'une prise en compte des besoins, des limites et d'une adaptation du projet.

Une organisation où enfants et jeunes sont acteurs démocratiques de la vie collective

Un engagement personnel, au sein de l'association, à agir de son mieux pour respecter ses choix et les valeurs du mouvement, prélude à un engagement citoyen. La mise en œuvre d'une vie démocratique participative, associant les enfants et les jeunes aux décisions les concernant. La responsabilité, à tout échelon de l'association, fait l'objet d'un contrôle et d'un accompagnement. Une relation éducative positive construite sur le respect et la confiance réciproque où l'adulte accompagne le jeune dans sa démarche d'auto éducation. Des règles claires et explicites, nécessaires à l'autonomie de l'enfant sont posées, les cadres et les limites fixées sont respectés. La transgression des règles est sanctionnée.

Une autogestion de la vie quotidienne, terrain d'apprentissage de l'autonomie et de la solidarité

La vie quotidienne, en pleine nature, nécessite une attention et une implication de tous, dans la mise en œuvre et le maintien de conditions d'hygiène satisfaisantes. Elle fournit aussi les moyens d'une éducation basée sur des rapports harmonieux entre l'homme et son milieu de vie, assez loin des problèmes de consommation et de confort. Pendant l'année, le scoutisme se vit à travers l'organisation d'activités à la journée, de week-end et de mini séjours en camping dès que les conditions le permettent. La vie en petites équipes est indispensable à l'autogestion. Elle facilite l'apprentissage de la solidarité. L'organisation des tâches quotidiennes relève dès que possible de la petite équipe au sein de laquelle les enfants sont associés à toutes les missions. Les repas font l'objet de menus élaborés et préparés par les enfants (cuissons sur table à feu, réchauds, repas trappeur). L'autonomie et l'autogestion des jeunes sont balisées par des repères temporels et spatiaux clairement établis.

L'organisation d'activités et de projets, avec la nature comme terrain d'aventure, de découverte, d'expérience

La pédagogie du projet est au cœur de toute démarche. Les enfants et les jeunes sont associés aux choix, décisions, réalisations, évaluations des projets d'activités qu'ils construisent ou auxquels ils sont associés. Le jeu et l'activité sont les moteurs de l'apprentissage et de l'éducation. Des projets en autonomie peuvent être organisés par les adolescents et préadolescents. « L'exploration » concerne des jeunes âgés de 11 à 15 ans, en petite équipe. Une préparation minutieuse et une organisation contrôlée par l'équipe, leur permettent de vivre une aventure de quelques jours en autonomie.

Un partenariat éducatif entre les équipes et les familles

L'équipe d'animation est associée à la construction du projet pédagogique et l'équipe technique doit en être partie prenante. L'organisateur met en œuvre les moyens nécessaires à l'évaluation et la formation des responsables et pose des règles de vie explicites concernant le tabac, l'alcool, les drogues, le temps de sommeil... Les parents sont des partenaires éducatifs informés, associés au maximum au projet. Les activités d'année, en proximité géographique, permettent de s'ouvrir sur la vie locale ; le camp doit être l'occasion de découvrir une région, ses habitants, son environnement

b) La méthode scout

La méthode scout est un aspect fondamental du Scoutisme et s'exprime à travers les éléments suivants :

- **La Promesse et la Loi scout** : un engagement personnel volontaire sur un ensemble de valeurs partagées, qui est la base de tout ce qu'un scout fait et souhaite être. La Promesse et la Loi sont au centre de la méthode scout
- **L'apprentissage par l'action** : l'utilisation d'actions concrètes (expériences de vie réelles) et de réflexion(s) pour faciliter l'apprentissage et le développement continu.
- **La progression personnelle** : un parcours d'apprentissage progressif fondé sur la motivation personnelle et le défi qu'un individu se donne à lui-même pour se développer continuellement, à travers une grande variété d'opportunités éducatives.
- **Le système des équipes** : l'utilisation de petites équipes comme moyen de participer à un apprentissage collaboratif, dans le but de développer un travail d'équipe efficace, des compétences interpersonnelles et la construction d'un sentiment de responsabilité et d'appartenance.
- **Le soutien adulte** : les adultes jouent un rôle de facilitation et de soutien vis-à-vis des jeunes pour créer des opportunités d'apprentissage, et pour transformer ces opportunités en expériences significatives à travers une culture de partenariat.
- **Le cadre symbolique** : une structure unificatrice de thèmes et de symboles pour faciliter l'apprentissage et le développement d'une identité spécifique en tant que scout mais aussi en tant qu'individu même.
- **La nature** : des opportunités d'apprentissage en plein air qui favorisent une meilleure compréhension, et une meilleure relation à l'environnement, au sens large.
- **L'engagement dans la communauté** : une découverte active des communautés et du vaste monde en vue d'un engagement favorisant une meilleure reconnaissance et compréhension entre les personnes.

c) Intentions éducatives

Vie collective par groupe de pairs

Nous prôtons la vie en petits groupes afin de faciliter les échanges entre jeunes et favoriser la place de chacun.e. La vie en petits groupes crée un climat favorable à l'épanouissement individuel et à la solidarité collective. Les temps de vie quotidienne seront organisés selon ce fonctionnement.

Education par l'action

Les jeunes expérimentent eux-mêmes, dans la mesure du possible, par eux-mêmes et dans les limites posées par l'équipe éducative. Nous concevons les activités à la journée ou en

cours séjours comme une parenthèse au cours de laquelle les jeunes sont invité.es à grandir en trouvant eux.elles-mêmes les solutions aux problèmes qui se posent à eux.elles. Ce principe d'éducation par l'action est le socle de la méthode scout qui a fait ses preuves depuis plus d'un siècle dans l'accompagnement des enfants dans le parcours qui les mène à une vie d'adulte citoyenne et responsable.

Education par le jeu

La méthode Scout ainsi que notre héritage de l'éducation populaire, nous ont amené à travailler avec les enfants en utilisant les leviers du ludique. Cette forme éducative favorise l'implication des individus dans les activités. En effet, le jeu permet d'adapter tous types d'objectifs en prenant en considération la différente forme de mémoires (visuelle, auditive, kinesthésique, etc....). Les jeunes pourront par ce biais-là, apprendre à leur rythme et en respectant leurs spécificités individuelles.

Construction de projets individuels et/ou collectifs

Nous partons du principe que l'individu sera dans les meilleures conditions d'apprentissage si sa motivation intrinsèque est prise en considération. Nous proposons donc aux participant.es de construire leurs propres projets personnels, avec les moyens dont nous disposons (matériel, financier, humain, etc.). Le projet peut être artistique, culturel, social, environnemental, etc. Nous mettons également en place des projets collectifs, afin de stimuler les fonctionnements d'équipes. Cela permet de travailler sur l'organisation, la prise de responsabilité, le consensus, l'engagement, la prise d'initiative et la méthodologie de projet.

Découverte de l'environnement proche (urbain, rural, naturel)

Le scoutisme a comme pilier éducatif la connaissance de l'environnement par les individus. Nous organisons donc des activités de découverte des alentours de Cluny. Cela comprend notamment la découverte des patrimoines naturels, géographiques, historiques et architecturaux. Connaître différents environnements, proches ou éloignés, facilite la construction de projets individuels et collectifs, gomme la peur de l'inconnu et attise la curiosité.

2. Fonctionnement à l'année

Le groupe EEDF de Cluny organise une sortie par mois à destination des adhérents·es. Les sorties sont à la journée et nous essayons une fois par trimestre d'organiser un week-end pour permettre aux jeunes de vivre en co-éducation sur différentes temporalités.

a) Effectifs

Pour l'année 2024/2025, nous avons décidé d'accueillir des enfants à partir de 8 ans. A cette rentrée, les effectifs sont les suivants :

Louveteaux·ettes :
Eclaireuses·eurs :
Ainé·es :

b) Encadrement

Chaque branche (où tranche d'âges) est encadrée par des responsables d'animation (animateurs·rices) et référent de branche. Le rôle du·de la référent·e de branche est de superviser et d'accompagner les responsables d'animation. C'est un responsable souvent plus âgé, ou avec plus d'expérience qui sert de repère dans l'animation et permet de mutualiser les informations d'une branche au complet.

En fonction du projet d'activité et des tâches de la vie quotidienne, les responsables peuvent être amenés à encadrer plusieurs tranches d'âges.

Les activités sont préparées lors de réunions programmées avant et durant la sortie, avec l'ensemble de l'équipe, et évaluées au cours de celle-ci. Les actions sont organisées en fonction des envies des adhérent·es.

Le groupe accueille régulièrement de nouveaux responsables. Pour les accueillir et les former convenablement, ils seront en binôme avec un·e responsable formé·e et/ou expérimenté·e. Le binôme restera en place un temps donné, convenu avec le directeur. Un suivi est prévu avec le·la nouveau·elle responsable, via des objectifs pédagogiques, afin de suivre sa progression au sein du groupe.

Poste d'action	Nom/Prénom	Diplômes d'animation
Délégué à la fonction de représentation Délégué régional	Gainche Timothée	ASF
Déléguée à la fonction de déclaration	Limouzin Zoé	Stagiaire BAFA
Déléguée à la fonction de direction d'activités / Communication	Dessoly Charlotte	Equivalent BAFA
Déléguée à la fonction de trésorerie	Ninot Claudine	
Intendance / responsable matériel	Perreau Camille	

Poste d'action	Nom/Prénom	Diplômes d'animation
Animation	Bachelet Elise	BAFA
Animation	Richard Marthe	BAFA
Animation	Le Neel Anton	Stagiaire ASF
Animation	Auvray Paul	ASF, Stagiaire RUSF
Animation	Rohrhurst Marie	Stagiaire ASF
Animation / Communication	Bouchet Marilou	Stagiaire ASF
Animation	Charly Iris	Stagiaire BAFA
Animation	Vantourout Gwendal	Stagiaire ASF
Animation	Baudion Fleur	Stagiaire ASF
Animation	Limouzin Félix	Stagiaire BAFA

Le groupe de Cluny est donc une équipe complète qui comme chaque année à l'inconvénient de n'avoir aucun·e animateur·rice habitant Cluny. Les emplois du temps de chacun et chacune ne permettent pas d'être au complet sur chaque sortie. Il est également important de préciser que la totalité de l'équipe d'animateurs présente à l'année est étudiante.

Cependant, nous assurons un minimum de 4 responsables d'animation à chaque sortie pour respecter le taux d'encadrement.

Le groupe de Cluny encourage les responsables non-qualifiés à passer leur BAFA, ou bien leur ASF, afin de gagner en connaissances et en savoir-faire, et ainsi en qualité d'animation. Cette année 2 responsables ont le souhait de passer le BAFA ou ASF et 3 autres vont finir leur formation BAFA cette année.

Il est également question que Timothée Gainche et Zoé Limouzin passent leur DSF pour que le nouveau groupe soit complètement autonome et formé d'ici à l'été 2025.

Nous allons encourager les responsables d'animation à participer au week-end de formations ASF prévu par la région. Nous essayerons, en continuité avec l'année 2023-2024, que de plus en plus de responsables clunyois soient présents aux événements régionaux types tremplins, congrès etc. Comme nationaux.

3. Objectifs pédagogiques

Objectifs	Méthode	Constatation des performances
Approfondir le vivre ensemble : Faire en sorte que la vie en groupe soit une normalité sans efforts et intuitive.	Encourager la construction de projets en petits et gros groupes. A l'aide de l'expérience et des règles de vie définies les années précédentes, approfondir le fonctionnement d'un équipage sain.	Les enfants mobilisent-ils leurs acquis des années précédentes ? Observe-t-on une réduction du nombre de conflits ? Observe-t-on une meilleure autonomie lors de la conception de projets ?
Remettre en avant le savoir-faire scout et faire vivre les valeurs du scoutisme	Réaliser des journées en plein air, des week-ends sous tente. Apprendre à réaliser des constructions bois type « froissartage ». Apprendre des chants, à faire du feu. Apprendre à s'orienter à l'aide d'une carte IGN.	Les enfants ont-ils acquis des connaissances et compétences ? S'impliquent-ils dans une démarche de coéducation, de transmission ? Sont-ils capables de mettre à bien des projets en autonomie surveillée ?
Spécifique à la branche louveteaux.ettes : renforcer leur autonomie	Encourager la construction de projets en petits groupes, en veillant à l'implication de chacun.e, en coopération générale. Renforcer l'accompagnement en début de week-end et camp sur tous les besoins personnels (hygiène, organisation des affaires, etc), pour atteindre petit à petit une plus grande autonomie.	Observe-t-on des progrès ? Des initiatives ?
Spécifique à la branche éclée : savoir réaliser une exploration en autonomie	Apprendre à monter un projet d'exploration de 1/2 nuits en itinérance : lire une carte, une boussole, trouver des lieux où dormir, établir un budget, etc.	Sont-ils.elles parti.e.s en autonomie en juin ?

Ces objectifs sont pour nous des moteurs lors de la mise en place des activités. Ils vont orienter nos actions d'animation et les projets menés avec les jeunes. Au-delà de la mise en place des activités, les responsables s'engagent aussi, durant la conduite des activités et les temps calmes, à être attentifs·ives à ce qui se passe au quotidien, ainsi qu'à recueillir les remarques et les souhaits, afin de comparer les résultats des objectifs pré-cités, et les ajuster au besoin.

4. Moyens matériels

Le groupe de Cluny a la chance d'avoir un local partagé dans des locaux municipaux, prêté par la mairie à différentes associations.

Nous bénéficions également d'un local matériel nous permettant de stocker le matériel de camping (tentes, barnum, tables, bancs, caisses matériels, etc.). Ce local matériel situé juste à côté de l'hippodrome de Cluny sera entièrement rangé, nettoyé et même rénové pour certaines parties, afin que nous ayons une meilleure vision d'ensemble du matériel dont nous disposons.

Avec l'arrivée d'une nouvelle responsable matériel, le renouvellement des inventaires est en cours et se conclura en vue du camp 2025.

5. Vie quotidienne

Journée type :

9H30 - 9H40	Accueil des enfants
9H40 - 10H	PAM
10H - 12H	Activités
12H - 14H	Repas/Temps calme
14H - 15H	PADAM/ Réunion branche
15H - 16H30	Activités
16H30 - 17H	Goûter offert
17H	Départ des enfants

Week-end type :

8H - 9H30	Petit déjeuner / Services
9H30 - 10H	PAM / réunion branche
10H - 12H	Activités
12H - 14H30	Repas / Services / Temps calme
14H30 - 15H	PADAM
15H - 16H30	Activités
16H30 - 17H	Goûter
17H - 19H	Temps libre / Douche / Préparation des repas
19H - 20H30	Repas / Services / Toilette
20H30	Veillée
21H / 21H30	Coucher Louveteaux ·ettes
22H / 22H30	Coucher Eclé·és

a) Les repas

Les repas du matin et du soir sont pris en commun dans un endroit déterminé au début du séjour.

Les menus sont composés par la personne chargée de l'intendance et qui prépare les repas, en accord avec le directeur.

Les enfants, en fonction du repas préparé, peuvent aider à la préparation du repas, sur la base du volontariat ou éventuellement suivant le tableau des services défini en début de séjour. L'intendant.e prend soin de donner des tâches adaptées aux âges et veille au bon déroulement de la préparation. Les objectifs étant que le repas soit servi à l'heure et que les enfants assimilent les tâches qui leurs sont confiées (éplucher, couper, mélanger, doser...).

Les services de repas sont communs à tous·tes. Répartis en petits groupes, les enfants supervisés par un responsable, installent les tables, débarrassent et nettoient celles-ci une fois le repas terminé et s'occupent de la vaisselle. Les responsables sont amenés à montrer les tâches en début de séjour puis appliquer la méthode « faire, faire avec, faire faire ». Les objectifs étant d'impliquer les enfants dans la vie quotidienne, et qu'ils·elles puissent intégrer les méthodes pour réaliser ces services. Les équipes de service restent les mêmes sur la durée du séjour, mais changent tous les jours de tâche afin de garantir une rotation équitable des services.

Hygiène corporelle :

Sur le lieu du séjour, nous disposons de vestiaires collectifs pour les espaces d'hygiène.

Tous doivent se laver les mains avant la préparation (ou l'aide à la préparation) des repas. Des temps toilettes sont aménagés après le petit déjeuner et le dîner pour le brossage des dents et le débarbouillage.

Le temps douche se déroulent après les activités de l'après-midi (sauf exception). Les horaires sont fixés en fonction du nombre de participants dans chaque branche. Les douches sont prises par branche. Un responsable à l'extérieur s'assure du bon déroulement de la toilette.

b) Couchage

Les lieux de couchage sont distincts en fonction des tranches d'âges.

- Louveteaux·ettes

Lors du couchage, ils sont accompagnés au lit par leurs animateurs·ices qui les rassurent et veillent au bon déroulement du coucher.

Si le week-end est campé : Les tentes des animateurs sont disposées à proximité des tentes des enfants, leur emplacement est connu et tous sont rassurés quant à la disponibilité des adultes à tout heure du jour et de la nuit. L'horaire du couchage est adapté aux besoins et au rythme de ces branches, ils quitteront donc la veillée au plus tard à 21H15 pour se coucher aux alentours de 21H30. Le lieu de couchage des louveteaux·ettes est situé à proximité du bloc sanitaire, ils sont accompagnés aux WC la nuit si besoin.

- Eclé·es

Les Eclé·es iront se coucher au plus tard à 22H30, à échelonner entre les grand·es et les petit·es, et les responsables de la branche exécuteront des rondes ponctuelles afin de s'assurer que les enfants respectent cet horaire.

Si le week-end est campé : les enfants choisissent eux même leur emplacement, avec l'accord des responsables. Les tentes permettront un couchage non mixte, la répartition du couchage se fera en fonction des tranches d'âges. Les responsables s'assurent du bon déroulement du couchage par une présence bienveillante.

- Ainé.e.s

Après la fin de la veillée, les aînés se dirigent vers leur lieu de couchage dans le calme. Une fois celui-ci rejoint, il ne doit plus être quitté. Les aînés sont ensuite responsabilisés sur leur couchage. Tant qu'ils ne dérangent pas le sommeil des autres, l'intervention d'un responsable dans leur processus de coucher n'est pas requise.

c) Détail d'une journée

Temps calmes et temps libres

Des « temps de battement » parcourent les journées, comme les week-ends. Certains sont mobilisés par des petites activités (PAM et PADAM, conseils de branche) et d'autres sont laissés vacants volontairement. Dans une démarche d'autonomisation de l'enfant, nous prenons soin de laisser les enfants, à certains moments, libres de toute activité préparée. Ces moments plus calmes dans une journée favorisent les temps informels entre les enfants mais aussi avec les responsables. Ce sont de précieux moments, privilégiés pour certains où les liens se nouent. Durant ces moments, les responsables d'animation se font moins présents, tout en continuant à surveiller le déroulement des événements. Ils sont présents, attentifs et non directifs. L'équipe reste à disposition de toute demande des enfants. Nous distinguons les temps calmes (13h30 – 14h30) des temps libres (à partir de 17h jusqu'au repas du soir).

Le temps calme est un moment de tranquillité après le déjeuner. Les responsables mettent à disposition du matériel de dessin, des couvertures, des livres et différents jeux de sociétés.

Le temps libre après le goûter est occupé par un temps de douche et l'aide au repas pour d'autres, mais la majeure partie des enfants est libre de vaquer à ses occupations personnelles. C'est le moment où les Eclé·es peuvent récupérer leur téléphone portable (remis avant le repas du soir). Sur ce temps-là aussi, l'équipe reste disponible pour organiser des jeux ou autres à la demande des enfants.

Réunion de branche

Un temps de réunion est prévu, à la demande des responsables, ou bien des enfants. Le concept de conseil est commun à toutes les branches.

C'est un moment de discussion, de bilan, de prises de décision. C'est un moment clé dans la vie collective et démocratique du groupe.

Une des règles de base du camp est que tout le monde (enfants et adultes) peut convoquer un conseil pour des raisons diverses. Dans la pratique, la réunion peut servir à résoudre les conflits, faire des demandes collectives, interroger, discuter... Pour l'équipe d'animation c'est un véritable thermomètre de groupe. Cette réunion permet d'avoir un aperçu de l'humeur générale du groupe, de l'état des relations... La place du responsable dans le conseil est variable, il peut modérer, diriger, être spectateur ou même absent si

les enfants souhaitent faire un conseil autonome. Les responsables utilisent des ressources pédagogiques diverses pour inciter à la parole, rendre sa prise équitale et s'assurer que tout à chacun peut s'exprimer.

La réunion de branche sert aussi à l'élaboration collective de projets, sert à recueillir les souhaits et besoins de la branche.

Les veillées

La veillée est un temps particulier du scoutisme. Pour nous, c'est le moment où tout le groupe se retrouve dans un espace privilégié (en rond autour d'un feu). Les veillées sont toujours un temps calme et différentes activités peuvent être mise en place. La veillée chants est un incontournable du savoir-faire scout, mais sont créées aussi des veillées jeux d'approche, débats, histoire ou découverte du ciel...

d) Temps d'activités

Durant les week-ends et les journées, le plus gros du temps est divisé entre la vie en collectivité et les activités. Chaque équipe de responsables d'animation crée des jeux et anime des activités pour la tranche d'âges dont il s'occupe.

Nous distinguons plusieurs types d'activités :

- Les petits jeux, aussi appelés PAM ou PADAM. Ce sont des jeux ou chansons qui durent entre 15 et 30 min et qui ont pour but de rassembler les enfants, d'amorcer d'autres jeux ou activités plus conséquents...
- Les grandes activités. Ce sont des activités situées sur les plages horaires les plus conséquentes du matin et de l'après-midi. Elles durent entre 1h et 2h30 et peuvent être dans la continuité les unes des autres. Les responsables d'animation travaillent au quotidien à construire et animer des activités répondant aux objectifs pédagogiques et aux valeurs scout. Nous mettons l'accent sur les activités pluridisciplinaires (alliant expression artistique et sport par exemple) dans le respect des rythmes des enfants et des dynamiques de groupe. Par exemple, nous préférons toujours des jeux de coopération plutôt que de compétition.

Ces activités se passent soient en tranches d'âges séparées soit en groupe au complet où les équipes mélangent petits et grands. Les responsables veillent à intégrer au maximum le thème du camp dans les jeux et autres activités pour développer l'imaginaire et la curiosité des enfants (voir encart Imaginaire). Les grandes activités peuvent aussi être des activités dites « de consommation ». Ces activités sont prévues avant la réalisation des sorties, elles peuvent être de différents ordres (culturelles, sportives...) et peuvent être réalisées à la demande du groupe, ou à l'initiative des responsables, et doivent être en cohérence avec le projet pédagogique.

e) L'imaginaire

L'imaginaire permet à l'équipe de venir mettre en place un cadre symbolique afin de mettre en place les projets pédagogiques. C'est pour les enfants une manière amusante, ludique de découvrir, de s'approprier les valeurs, de développer ses compétences. Le thème peut être le même ou bien varier entre les sorties.

6. Sécurité

a) Sur les lieux de week-ends campés

Les tentes sont installées de façon groupée : sur le camp et aux abords du camp.

Les responsables peuvent communiquer avec leur portable mais les espaces sont aménagés pour une surveillance optimisée.

Les règles de sécurité sont expliquées aux participants et rappelées régulièrement par l'encadrement. Elles font partie des règles de vie non négociables.

b) À l'extérieur du camp

Les louveteaux·ettes doivent être accompagnés d'un responsable pour sortir du site de camp. Les éclé·es doivent demander l'autorisation d'un responsable pour sortir du site de camping. Dans tous les cas, aucune sortie ne doit se faire sans accord préalable du directeur. Les règles de sécurité sont rappelées aux enfants avant chaque sortie du camp.

- Personne ne doit rester seul
- Sur la route, on marche sur l'accotement en file indienne, derrière la glissière de sécurité si possible
- Aucun groupe ne part en randonnée sans moyen de communication et le « kit rando » contenant :
 - Feuille de consignes de sécurité
 - Feuille de consignes en cas d'accident
 - Trousse de secours
- Le port du foulard est obligatoire à l'extérieur du camp

Lors des déplacements à pied en groupe, les animateurs·ices sont réparti·es tout le long du groupe, dont un à l'avant et un à l'arrière équipés de gilets de sécurité, et veillent au respect des règles de sécurité. Les randonnées se font sur des chemins balisés, chemins d'exploitation ou au bord de routes si besoin. Les raccourcis à travers bois, champs ou friches ne sont pas autorisés, sauf en présence d'un responsable qui aura préalablement vérifié l'absence de danger sur les lieux.

c) Soins et gestes d'urgence

Au cours des activités, les soins sont dispensés par le·la responsable de l'infirmerie qui peut être assisté si besoin d'un membre de l'équipe d'animation titulaire d'un diplôme de secourisme. L'infirmerie est installée dans une tente ou une pièce réservée à cet usage, et est équipée de matériel de premiers soins, de couvertures de survie et d'une malle fermée à clef pour le stockage des éventuels traitements médicaux.

En cas d'absence du responsable d'infirmerie, tous·tes les animateurs·ices sont autorisé·es à exécuter des gestes simples (soin d'une plaie bénigne, désinfection...). Tous les soins dispensés par le responsable de l'infirmerie ou autre sont consignés dans un cahier réservé à cet effet, il y sera noté le nom et prénom de l'enfant, le soin prodigué, la date et la signature du responsable qui est intervenu.

Toutes les prises en charge doivent être signalées à l'assistant sanitaire afin d'être consignées dans le registre.

d) Législation

Tabac et drogues : La consommation de drogues est conformément à la loi française, strictement interdite et passible de poursuites judiciaires. Tout manquement à ces règles fera l'objet de sanctions de la part de l'équipe de direction. Un coin fumeur sera mis en place, conformément aux lois en vigueur. Les personnes qui souhaitent fumer le feront en toute discrétion hors de la vue des participants et à des heures qui n'entravent pas le bon déroulement des activités.

- Participant-e fumeur-euse : Un-e participant-e est considéré-e comme fumeur-euse si l'autorisation de fumer est dûment remplie et signée par un parent. Il est formellement interdit de fumer pendant les temps d'activité, les services et les repas. Si un-e participant-e souhaite fumer, il devra au préalable y être autorisé par un membre de l'équipe d'encadrement. Un-e responsable accompagnera le-la participant-e dans un lieu déterminé hors du lieux d'activité. Les adultes ne sont pas autorisés à fumer en présence des enfants et à donner des cigarettes aux jeunes. Les paquets de cigarettes et autre matériel seront remis au responsable de la branche et ne seront délivrés que lors des temps fumeurs décidés. Les adultes n'achèteront pas de tabac pour les participant-es.
- Encadrement fumeur : Les encadrant-es fumeurs-euses devront utiliser la zone fumeur déterminée à l'extérieur du périmètre du camp et s'assurer de toute la discrétion nécessaire par rapport aux jeunes. D'autre part, la pause cigarette doit être de courte durée afin de ne pas entraver le fonctionnement des activités ou de la vie quotidienne, ni de se substituer à une tâche de la personne.