

Guide du nouvel animateur ou d'une nouvelle unité castor

Guide du nouvel animateur ou d'une nouvelle unité

Castor

District des scouts de l'Estrie

**Document adapté du guide louveteau
réalisé par Anne Moreau
*À la rescousse des animateurs scouts***

Guide du nouvel animateur ou d'une nouvelle unité castor

Table des matières

Introduction	3
Les tâches de l'équipe d'animation	3
Les tâches en ordre chronologique.....	5
Exemple d'horaire annuel	8
Les réunions hebdomadaires	9
Planification de réunion.....	9
Activités pour les anciens.....	10
Bricolages	10
Pièce de théâtre	10
Planification des techniques sur deux ans	11
Les camps	12
Hiver et été.....	12
Adapter les activités du camp au thème choisi	12
Trucs d'animation pour faciliter la discipline	13

Introduction

Ce guide ne remplace pas le livre de la méthodologie castor "Castor en plongée". Il est plutôt un complément, un outil pour aider une nouvelle unité qui commence, ou une nouvelle équipe d'animation qui reprend une unité existante. En plus de ce guide, il serait utile que vous ayez un livre comme le "De notre mieux", où il y a des chants, des bans, des illustrations des noeuds, etc. Référez-vous aussi au "castor en plongée" pour des explications détaillées de la promesse, du système de progression, etc.

Les tâches énumérées dans la première section peuvent sembler nombreuses, mais lorsqu'elles sont réparties entre les personnes de l'équipe d'animation, et faites au bon moment dans l'année, ce n'est pas aussi lourd que ça en a l'air.

Le moment de certaines activités varie aussi selon les unités ou les groupes. Deux exemples : certaines unités font leur prière (ou moment de réflexion) au début de la réunion, tandis que d'autres la font à la fin. Certains groupes font la montée à la fin de l'année, tout juste après les camps, d'autres groupes la font fin août, début septembre, juste avant de recommencer les réunions hebdomadaires. Comme ce guide est un amalgame d'outils provenant de différentes unités, il est aussi normal qu'il y ait des petites différences, par exemple entre l'ordre chronologique des tâches, et l'horaire annuel distribué aux parents.

L'horaire annuel et les réunions sont des exemples. Ce n'est pas quelque chose que vous devez appliquer rigoureusement sans rien changer. Un principe important en animation, c'est d'être à l'aise avec les activités que vous apportez aux jeunes. N'hésitez donc pas à changer l'ordre du déroulement des réunions, une sortie inscrite à l'horaire ou un jeu s'ils ne vous plaisent pas.

Ce guide est pour vous aider à démarrer dans ce nouvel engagement que vous avez pris. Il devrait répondre à certaines questions pratiques que vous vous posez. De nombreuses ressources sont à votre disposition pour vous aider à ne pas répéter, année après année, le contenu de vos réunions, afin de garder l'intérêt de vos jeunes. Ces ressources sont les autres animateurs de votre groupe ou de votre district, les nombreux livres écrits sur tous les aspects du scoutisme, aussi bien les jeux que les techniques, les formations offertes par votre district, sans oublier bien sûr Internet...

Les tâches de l'équipe d'animation (aussi appelée "maîtrise")

Les tâches suivantes sont à répartir entre les membres de l'équipe d'animation. Tout comme il y a des rôles dans le conseil de gestion du groupe, il y en a dans la gestion de l'unité. Les tâches numéro 1 et 2 concernent la trésorerie de l'unité. Les tâches 5 à 8 sont des tâches de rédaction de documents, donc de secrétariat. La maîtrise peut ainsi se les répartir selon les affinités et habiletés de chacun.

1- Gérer le budget de l'unité : s'assurer de recevoir des parents le montant de l'inscription à l'unité pour chaque jeune, vérifier les transactions pour l'unité faites dans le grand livre par le trésorier du groupe, planifier les dépenses de l'année en fonction des revenus prévus, demander au trésorier les chèques pour payer les camps, l'épicerie, etc., bref tout montant trop élevé pour la "petite caisse", remplir les demandes d'aide financière auprès de la fondation des Scouts de l'Estrie ou auprès d'autres organismes s'occupant de la jeunesse (par ex : Lions, Aramis, Optimistes, municipalité, etc.).

- 2- Gérer la petite caisse de l'unité : Faire les menus achats pour l'unité : bonbons, chocolats, gâteau et autres gâteries pour diverses fêtes comme l'Halloween, la Promesse, Noël, St-Valentin, Pâques...
Acheter les petites surprises pour les systèmes d'émulation, ou le matériel de bricolage, ou du matériel pour les camps, ou la nourriture pour les minicamps d'Halloween ou Pâques...
- 3- Avoir un représentant aux réunions de gestion du groupe (présence aux réunions et en rendre compte aux autres membres de la maîtrise)
- 4- Certains groupes sont assez gros pour avoir des réunions d'animation séparément des réunions de gestion, donc : présence aux réunions d'animation, s'il y a lieu, et compte rendu aux autres membres de la maîtrise.
- 5- Rédiger les demandes de permis de camp (programmes de camps) (1 pour camp d'hiver, 1 pour camp d'été). Pour être sûr de ne rien oublier, on peut utiliser le gabarit disponible sur le site scoutsdelestrie.com, dans le coin des adultes, section des documents.
- 6- Remplir le recensement (1 fois au début de l'année, plus changements en cours d'année, s'il y a lieu) dans le logiciel S.I.S.C.
- 7- Remplir les avis de sortie (à chaque sortie ou minicamp) et les transmettre au chef de groupe (ou au président)
- 8- Relations avec les parents : écrire les petits mots pour sorties et activités au moins une semaine avant la tenue de l'activité et les distribuer aux réunions, trouver les parents prêts à collaborer pour une sortie ou un camp (transport, cuistots, etc.) à l'aide des feuilles de contribution des parents reçues en début d'année. Faire les appels téléphoniques. Envoyer des rappels par courriel.
- 9- Responsable des fiches de santé : s'assurer de toutes les avoir, s'assurer qu'elles sont toutes complètes et signées par les parents, toujours les avoir à toutes les réunions, toutes les sorties, tous les camps. S'assurer de faire la mise à jour des fiches santé avant les camps. C'est en général la même personne qui s'assure d'avoir en tout temps la trousse de premiers soins et idéalement, elle a aussi suivi un cours de premiers soins reconnu et encore valide (moins de trois ans)...
- 10- Penser à souligner l'anniversaire d'un jeune par un ban à la réunion qui précède sa fête.
- 11- Dès le début de l'année (en septembre-octobre), réserver les endroits de camp d'hiver et d'été.
Quand ces endroits sont trouvés
 - émettre les avis de camp et les envoyer au chef de groupe et au district
 - envoyer le chèque de dépôt
 - vérifier les assurances
 - choisir le menu offert par le camp en fonction des allergies des jeunes s'il y a lieu.
- 12- Si les camps sont en autocuisine : faire le menu, l'épicerie, réunir le matériel pour cuisiner et

trouver les parents pour vous aider lors du camps.

13- Préparer les réunions hebdomadaires : cette tâche peut être considérablement allégée si on utilise un outil de planification de réunion par les jeunes.

14- Si nécessaire, faire les réservations pour les sorties.

15- Accompagnement individuel de la progression des jeunes. Décider quel animateur s'occupe de quelle hutte, et s'il y a ou non des rotations en cours d'année.

Décisions à prendre en équipe au début de l'année

- Horaire et activités de l'année : tenir compte du calendrier scolaire, s'informer auprès de la paroisse des activités de catéchèse s'il y a lieu, tenir compte des activités offertes par le district, ainsi que de l'horaire des formations suivies par les animateurs cette année-là.
- Durée des camps selon la disponibilité des animateurs (et des sous!)...
- Décider s'il y a ou non des réunions les jours fériés, juste avant les camps, pendant la semaine de relâche, etc.

Les tâches en ordre chronologique

Août

- Première réunion de gestion (préparation assemblée générale)
- Première réunion d'animation (du groupe)
- Première réunion d'animation (de l'unité)
 - Évaluation des ressources de l'unité (personnes, matérielles)
 - Répartition des tâches (voir section précédente)
 - Établir l'horaire de l'année (tenir compte activités du district)
 - Préparer les feuilles aux parents (fiches inscription/santé, autorisation de sortie, contribution)
 - Téléphoner aux anciens pour vérifier leur retour à l'unité ou la montée à la branche suivante.
- Inciter les jeunes à promouvoir le scoutisme auprès de leurs amis.

Septembre

- Recrutement de nouveaux membres, jeunes et adultes
- assemblée générale du groupe et inscription
- Faire remplir les feuilles (inscription/santé, autorisation de sortie, contribution) par les parents
- Ramasser l'argent de l'inscription de chaque jeune
- montée (activité de groupe, se fait parfois en juin)
- blitz de calendriers (se fait parfois début octobre)
- début des réunions régulières (peut avoir réunion d'anciens seulement, réunion "amène un ami")
- rencontre de parents
- réservation des endroits de camp d'hiver et d'été, transmission des avis de camp

Octobre

- Début octobre : compléter le recensement dans le SISC

Guide du nouvel animateur ou d'une nouvelle unité castor

- préparation à la promesse pour les nouveaux, activité pour les anciens
- Lettre d'information aux parents pour la prise d'uniforme
- Formation des huttes
- Réunion Halloween

Novembre

- Prise d'uniforme
- préparation à la promesse pour les nouveaux, activité pour les anciens
- Lettre d'information aux parents pour la promesse

Décembre

- Lettre d'information aux parents pour le congé des fêtes
- Promesse
- Réunion Noël (échange de cadeaux bricolés)
- Choix du thème du camp d'hiver

Janvier

- Choix des activités pour le camp d'hiver
 - implication des jeunes dans la préparation du camp d'hiver
 - Rédiger le programme de camp et le faire approuver
- Photocopier les feuilles d'information sur le camp pour les parents

Février

- camp d'hiver
- Fête de la St-Valentin
- semaine scout et fête de B.P.
- 22 février (ou le jour de votre réunion pendant la semaine scout),
permission de porter l'uniforme à l'école

Mars

- cabane à sucre
- Pâques (pain partagé)

Avril

Choix du thème du camp d'été

Mai

- activité printanière
- Choix des activités pour le camp d'été
- implication des jeunes dans la préparation du camp d'été
- Rédiger le programme de camp et le faire approuver
- Photocopier les feuilles d'information sur le camp pour les parents

Juin

Guide du nouvel animateur ou d'une nouvelle unité castor

- Date dernière réunion de l'unité
- Lettre d'information aux parents pour la fin des activités

Juillet

- Vivre le camp d'été
- Dernière réunion d'animation (du groupe). Vérifier qui revient, partager les bons coups, anecdotes et photos de camp.

Exemple d'horaire annuel distribué aux parents

14, 21 septembre	réunion
28 septembre	PAS DE RÉUNION
Samedi 30 septembre	Rassemblement des scouts de l'Estrie
5 octobre	réunion
12 octobre	PAS DE RÉUNION
Samedi 14 octobre	blitz de la vente des calendriers
19 octobre	réunion
26 octobre	réunion spéciale Halloween
2, 9 novembre	réunion
16 novembre	prise d'uniforme (Courte cérémonie avec les parents des nouveaux castors)
23, 30 novembre	réunion
7 décembre	réunion
14 décembre	cérémonie de la Promesse avec la parenté des jeunes)
21 décembre	réunion spéciale Noël
28 décembre	PAS DE RÉUNION
4 janvier	PAS DE RÉUNION
11, 18, 25 janvier	réunion
glissade sur tubes à la Gorge	date à déterminer
1 février	PAS DE RÉUNION
2-3-4 février	camp d'hiver
8, 15, 22 février	réunion
22 février	réunion et permission de porter l'uniforme toute la journée à l'école
Dimanche 25 février	fête de B.P.
repas spaghetti	date à déterminer
8 mars	PAS DE RÉUNION (relâche)
1, 15, 22, 29 mars	réunion
date à déterminer en mars	cabane à sucre
5 avril	réunion spécial Pâques avec coucher
6 avril	campagne du Pain partagé pour Caritas
12, 19, 26 avril	réunion
3, 10, 17, 24, 31 mai	réunion
10 mai	les plus vieux vont à la réunion de l'unité suivante
sortie nature à déterminer	(Mont Hereford?)
7 juin	dernière réunion
23-24-25-26 juin	camp d'été

**Veillez noter que ces dates et activités
sont à titre indicatif et peuvent changer**

Les réunions hebdomadaires

- La prière (ou petite réflexion) se fait soit au tout début, soit à la toute fin de la réunion, au choix de l'équipe d'animation.
- Si un jeune a choisi de faire une présentation (ex. jeu), on remplace un des deux jeux de la réunion par le jeu du jeune.

Planification de réunion

Alterner le tour des huttes chaque semaine

Pour les présentations de défi : on peut y aller quand les jeunes sont prêts, peu importe à quelle hutte ils appartiennent, mais cela comporte le risque que ce sont toujours les mêmes qui présentent quelque chose. En faisant chaque hutte à tour de rôle chaque semaine, cela rétablit un peu l'équilibre, et force les jeunes plus timides à présenter quelque chose. Si vous avez quatre huttes, comme le tour d'une hutte revient chaque mois, cela donne amplement le temps aux jeunes des autres hutte de préparer leur défi et de résumer ce qu'ils vont présenter à la meute à leur animateur la semaine précédant leur tour, pendant la période pour la progression.

Les chasses peuvent être choisies par les jeunes de la hutte dont c'est le tour cette semaine-là. Cela vous assure de jouer à un jeu que les jeunes aiment. L'inconvénient est qu'ils suggèrent toujours les mêmes jeux. Gardez-vous des réunions où vous apportez de nouveaux jeux.

La minute-castor

Certaines unités en font un à chaque semaine pour que chaque jeune dise sa meilleure B.A. qu'il a faite dans la semaine. S'il a une badge à remettre, les anim. La remettre après qu'on est fait le tour.

D'autres unités ne le font qu'aux trois ou quatre semaines.

Structure des réunions

Vous pouvez trouver et utiliser votre propre structure.

Les réunions spéciales remplacent de temps en temps une réunion régulière. Il y a les incontournables, qui reviennent chaque année (Halloween, Noël et Pâques), et les autres que l'on fait à l'occasion, aux deux ou trois ans,.

Réunions spéciales

**Activités des
anciens**

Pendant les premières réunions où les nouveaux ont plein de choses à apprendre pour pouvoir faire leur promesse, il faut occuper les anciens. Vous leur faites choisir une des activités suivantes. et les autres seront faites les autres années, pour varier...

Bricolages

Plusieurs bricolages sont possibles. En général, chaque jeune en fera deux, un pour lui et un pour un nouveau.

- Croix scoutie brûlée
 - Roulette de code, Imprimer de la section des bricolages techniques : <http://pages.usherbrooke.ca/resscout/pdf/RouletteSubs.pdf>
 - On peut aussi préparer des bricolages (ex. cartes) pour tous les nouveaux remis par les anciens à la promesse.
-

Cela demande beaucoup de préparation et de pratiques.

La pièce de théâtre résume l'aventure vécu par cartouche et namor lors de l'histoire des jeunes.

Si on a plus que d'anciens et que c'est la première année que la pièce est montée, les autres aident les animateurs à faire les décors et les costumes.

Pièce de théâtre

Planification de techniques sur deux ans

Certaines techniques sont montrées chaque année, mais pour garder l'intérêt des jeunes, il est bon de varier certaines techniques sur deux ans.

On peut même demander parfois aux anciens de montrer aux nouveaux une technique.

Noeuds : □ Avec le système des cordes de couleur,
(<http://pages.usherbrooke.ca/resscout/noeuds.htm>)

un ancien qui a sa corde bleue peut montrer les noeuds de la corde jaune aux nouveaux, pendant que ceux qui ont déjà leur corde jaune ou verte apprennent les noeuds pour obtenir la corde suivante.

Feux : □ dans la section des techniques de camping
□-allumer un feu avec une loupe

Codes : □ Deux ou trois codes différents par année. Voir la page des codes pour en choisir <http://pages.usherbrooke.ca/resscout/codes.htm>

Orientation : □-Boussole : les jeunes aiment beaucoup le jeu pour apprendre les azimuts, on peut donc le faire chaque année.

-signes de piste : le jeu "Suis la piste" de la dernière réunion est lui aussi populaire et peut se faire chaque année. □

Pour chacune des 2 années, on peut aussi montrer une technique d'orientation basée sur les étoiles, le soleil et la montre, les croissants de lune ou avec des piquets comme indiqué dans ce fichier en format pdf.
<http://pages.usherbrooke.ca/resscout/pdf/OriBrico.pdf>

Secourisme :

Premiers soins : □ Année A : Bandage triangulaire □ Année B : Bobos communs comme les brûlures, coupures, saignements de nez, etc.

Minitrousses : □ Comme il y en a trois, on en fait une par année.

<http://pages.usherbrooke.ca/resscout/kitafaite.htm>

Relier la trousse au thème de camp.

Trousse de survie : si vous êtes en expédition, à la recherche de ...

Trousse de premiers soins : Aussi en expédition ou avec un personnage de l'histoire, par exemple Sam dans le Seigneur des anneaux.

Trousse de couture : ça va avec préhistoire, Amérindiens, etc.

Les camps

Des idées d'activités avec ces objectifs sont décrites à l'adresse :
<http://pages.usherbrooke.ca/resscout/campchef.htm>

Camp d'hiver et d'été.

Les différentes activités du camp utilisent les techniques apprises pendant l'année. Spécialement pendant la grande chasse, on peut ainsi demander à faire une civière, faire tel noeud le plus vite possible, etc.

Système d'émulation : Il est souvent possible de trouver un objet ayant rapport au thème et comportant plusieurs éléments. Ces éléments seront mis en lien avec ce qui est évalué dans le système d'émulation. Si on ne trouve pas d'objets, on peut faire un dessin portant sur le thème, et chaque élément du dessin pourra être collé ou colorié.

Histoire : la bibliothèque municipale (ou Internet) peut être une bonne source pour trouver une histoire avec le même thème.

Grande chasse : Certaines épreuves de la grande chasse peuvent utiliser le thème choisi. Ces épreuves peuvent être des jeux d'association, des objets à trouver, des charivaris, des choses à faire, etc. Certains codes secrets peuvent aussi être reliés au thème (ex. code samouraï avec le thème Japon).

Les jeux : Un jeu connu des jeunes peut être renommé autrement pour s'adapter au thème du camp. Les personnages ou les éléments du jeu peuvent aussi être modifiés. Les jeux de Clue et loups-garous s'adaptent très facilement à plusieurs thèmes de camp.

Badge de camp : la badge souvenir du camp représentera le thème. Si on ne trouve pas de badge brodée qui convient, on peut faire une image à notre goût et faire un transfert sur tissu (doublure de rideau caoutchoutée) dans un centre de photocopie.

Avec un thème de pays : on peut faire un repas avec des mets de ce pays. On peut trouver aussi des phrases courtes ou des mots dans la langue du pays. Par exemple, dans un camp, comme il est toujours la même heure (trois heures et quart!!!), quand les jeunes demandent l'heure, on peut leur répondre dans la langue du pays. Avec Internet, il est très facile de trouver quelques phrases courantes dans une autre langue.

Adapter les activités du camp au thème choisi

**Trucs
d'animation**

Les problèmes de discipline surviennent habituellement lorsque les jeunes sont désœuvrés et ne savent pas quoi faire. Les trucs donnés dans ces pages instaurent des routines chez les jeunes, ils savent alors quoi faire lors de moments précis. Ces routines sont sécurisantes pour eux.

**Obtenir
le silence**

- Lever le bras : toute personne qui voit un animateur avec le bras levé devrait se taire et lever son propre bras. Le signal est ainsi propagé de personne en personne. La main peut être ouverte, ou en poing fermé, ou en signe castor.
 - Un animateur chantonne : chut / chut chut chut chut
Les jeunes répondent : chut chut
 - Un animateur commence, puis tout le monde suit
 - boum boum chut
 - bou-boum bou-boum chut chut
 - boum boum chut
 - bou-boum bou-boum Sssssssshhhhhhh
 - On reprend une 2e fois en silence avec juste les gestes
 - Avec un très gros groupe : un animateur commence à compter :
 - une lance
 - deux lances, etc. jusqu'à 6 :
 - Six lances (Silence)
 - Avec les castors, chuchoter que vous avez un secret, (ou quelque chose d'important)
 - Quand un animateur parle et que ça continue à placoter, il peut tourner le dos aux jeunes et les autres animateurs suivent son exemple. Quand tous les jeunes deviennent silencieux, les animateurs se remettent face aux jeunes et continuent les explications.
-

**Tout le monde
est là?**

En sortie, en camp si on n'est pas le seul groupe sur le terrain, ou à d'autres occasions, on peut vouloir vérifier rapidement si tout le monde est là. On assigne à chaque jeune un numéro, et lorsque qu'un animateur dit "Géronimo" (ou zéro), chaque jeune doit dire bien fort son numéro dans son ordre d'apparition 1, 2, 3 ...

**Pause
eau
toilettes**

Lorsque le signal de la pause est donné (aux castors, la chanson de la trêve de l'eau), c'est souvent la course et les bousculades. Pour éviter cela, lorsque le signal (aux castors, la chanson de la trêve de l'eau) est donné, les équipes (huttes, sizaines, tanières) se rassemblent en ligne à un endroit donné (devant chaque animateur). Ensuite, chaque équipe va aux abreuvoirs et aux toilettes dans l'ordre où elles ont été complétées. La première équipe complète est la première à y aller, l'équipe avec le retardataire est la dernière.

Rassemblement

Chansons : Castors : Au pied du grand barrage...

Louveteaux : "C'est la meute qui t'appelle..."

En début d'année, lorsque les équipes ne sont pas encore formées, et qu'on laisse les jeunes libres pour former un cercle, ça se bouscule, ça change de place, et c'est long avant d'obtenir un cercle stable qui ne bouge plus.

- On peut utiliser un jeu pour former des équipes temporaires et leur assigner une place.
- Lorsque les équipes stables sont formées, on assigne une place à chaque jeune, qu'il conservera tout au long de l'année. Le chef d'équipe est à un bout et son assistant est à l'autre, encadrant ainsi leurs coéquipiers

Se lever s'asseoir

S'asseoir : Castors : Un animateur dit "Cric crac"
□Les castors répondent "Croc" en s'assoyant.

Louveteaux : □Un animateur dit "Kaya" □
Les louveteaux répondent "Boum" en s'assoyant.

Se relever : Castors : Un animateur dit " Y a du bouleau (boulot?)"
□Les castors répondent " Pour les castors" en se relevant.

Louveteaux : □Un animateur dit "Kari" □
Les louveteaux répondent "La" en se relevant.

Obtenir l'attention

Pour amorcer la réunion ou en cours d'activité, on veut parfois obtenir l'attention de tous les jeunes. On peut faire cela

- en utilisant la devise du groupe d'âge
 - Castors : Un animateur dit "Castors "
 - Les castors répondent "À l'effort".
 - Louveteaux : □Un animateur dit "Loups, de notre" □
 - Les louveteaux répondent "mieux".
- en utilisant le nom de l'unité (ex. avec Loups-garous)
 - Louveteaux : □Un animateur dit "Loups" □
 - Les louveteaux répondent "ga-rous".
- en utilisant un autre élément de la thématique
 - Louveteaux : □Un animateur dit "Meute, meute, meute" □

Commencer l'activité

Castors : Un animateur dit " Y a du bouleau (boulot?)"

□Les castors répondent " Pour les castors"

Louveteaux : □Bonne chasse

J'ai dit!

-
- Lorsqu'on donne la parole à tour de rôle à chaque personne, chacun dit "J'ai dit", lorsqu'il a fini de parler, donnant ainsi le signal au suivant que c'est à son tour.
 - On peut faire aussi circuler un objet ayant rapport à la thématique (castor ou loup en peluche) et c'est seulement la personne qui a l'objet qui a le droit de parole.

Encadrer les temps libres

Lors d'un jeu où l'on élimine des joueurs, ces joueurs éliminés peuvent créer du trouble, puisqu'ils sont désœuvrés.

- Si le jeu est très excitant et actif, le simple fait d'encourager les autres joueurs peut être suffisant pour maintenir l'intérêt de tous.
- Prévoir une façon pour les joueurs éliminés de se racheter, par exemple en accomplissant une épreuve.
- Créer une file d'attente
 - Placer quelques chaises en ligne, (5 à 6), selon le nombre de joueurs;
 - lorsqu'un joueur est éliminé du jeu, il vient s'asseoir sur la première chaise; le prochain joueur éliminé prend la chaise suivante et ainsi de suite jusqu'à ce que la file d'attente soit pleine;
 - lorsque la file d'attente est pleine et qu'un nouveau joueur est éliminé, le premier joueur assis sur les chaises retourne jouer, les autres joueurs assis avancent d'une chaise, le joueur qui vient d'arriver se place à l'arrière de la file d'attente et ainsi de suite.

Dans les temps libres des camps, prévoir trois endroits différents pour ceux qui veulent

- 1- se reposer (les chambres ou les tentes)
- 2- lire ou jouer à des jeux tranquilles
- 3- jouer à des jeux actifs (habituellement l'extérieur)

Règles d'or

Quand on est plusieurs personnes à éduquer les mêmes enfants, que ce soit un couple de parents ou une équipe d'animateurs, il y a des principes essentiels à respecter :

1- être constants et cohérents

constants : toujours la même conséquence pour la même faute.

cohérents : tout le monde applique la règle de la même façon

2- Faire ce qu'on a dit qu'on ferait.

Quand on dit que c'est le dernier avertissement, il faut qu'il le soit vraiment... Il faut appliquer la sanction s'il y a récidive et ne plus donner de "dernière chance" après le dernier avertissement.

3- syndrome oui/non

Éviter de dire oui à quelque chose à laquelle un autre animateur a déjà dit non... Si ça arrive, mettre les choses au clair entre les animateurs lorsque tous les jeunes ont quitté.

À retenir : Soyez fermes et clairs dès le début de l'année. Si le "laisser-aller" est installé en début d'année, il est très difficile ensuite de resserrer les règles.