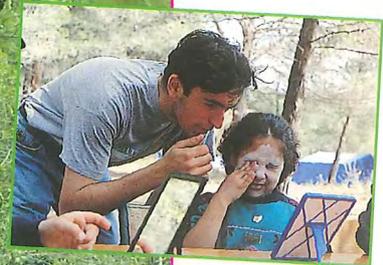


L'Aventure Citius



COLLECTION
PEDAGOGIQUE

LES ECLAIREUSES ET ECLAIREURS DE FRANCE

Le mouvement de scoutisme

laïque

Les EEDF sont scouts et fiers de l'être ! Parce que, le scoutisme c'est l'aventure hors des sentiers battus. Parce que, chez nous, chacun décide de ses activités avec ses copains, ses amis.

Parce qu'être éclé, c'est être franc, ouvert, savoir s'engager, apprendre les responsabilités. Parce que le scoutisme, c'est une formidable école de la vie. !

Dans le groupe local

**OUVERT
A TOUS LES JEUNES
A TOUS AGES**

LES LUTINS (6-8 ans)

C'est l'âge de la découverte, du jeu, du rêve, du merveilleux. Les enfants sont organisés en Ronde à effectif réduit de 10 à 15 enfants. Le rôle affectif du responsable est primordial.

LES LOUVETEAUX (8-11 ans)

C'est l'âge de l'expression : l'imaginaire est au service du jeu et des activités. Les enfants sont organisés en Cercle, un lieu de vie qui regroupe de 20 à 25 enfants. Le Cercle est divisé en 5 à 6 équipes qui sont mixtes. Le responsable reste toujours présent.

LES ECLAIREUSES/ ECLAIREURS (11-15 ans)

C'est l'âge des grands changements, de l'affirmation de soi, des envies de projets et de défis. Les éclaireurs sont organisés autour de l'Equipage (6 à 10 jeunes) permanent pendant l'année et autonome, 4 à 6 équipages forment l'Unité. Le responsable aide, conseille, favorise l'autonomie des jeunes et la prise de responsabilités.

LES AINES (15-19 ans)

C'est le temps des questions, des idéaux, des ambitions, des responsabilités. Les aînés sont réunis dans le Clan (groupe de 10 à 15). Ils gèrent de A à Z leurs programmes, leurs activités avec un responsable de Clan (de 17 à 19 ans) et un Référent (+ de 21 ans).



Dans le secteur vacances

**AVEC DES JEUNES
DE SON AGE**

**Pour les jeunes
de 4 à 20 ans...**

DESTINATION VACANCES

A 4 ans, à 14 ans, à 20 ans, on n'a pas les mêmes rêves...

Partir en vacances avec les EEDF, c'est : avoir envie d'agir
découvrir
rencontrer
participer
se faire plaisir...

... en équipe de vie, groupe mixte de 14 à 16 jeunes avec 2 animateurs (ou 7 - 8 jeunes avec 1 animateur).



**Avec des jeunes ou adultes
handicapés mentaux...**

VACANCES OUVERTES

Un temps propice pour le plaisir, la détente, la découverte, l'initiative, la rencontre....

Un moment privilégié de changement de rythme, de cadre de vie...

... en séjour de 5 à 30 participants ;
... en groupe de vie de 5 à 10 participants (avec 1 animateur pour 2 à 6 participants selon les capacités d'autonomie).

L'INTERNATIONAL

Rencontrer, découvrir l'autre, chez soi, comme au-delà des frontières, en bénéficiant du réseau de contacts de notre service international.



**ECLAIREUSES
ECLAIREURS DE FRANCE**
36 15 ECLE

12, Place Georges Pompidou - 93167 Noisy-Le-Grand Cedex
Tél. : (16. 1) 48 15 17 66 - Fax : (16. 1) 48 15 17 60

LA FORMATION

Pour tous les responsables, jeunes et adultes, les EEDF proposent à tous les niveaux des programmes de formation adaptés permettant d'acquérir ou de développer les compétences nécessaires au "métier" de responsable

Depuis 1980 les Lutins existent comme une Branche à part entière dans l'association.

Elle n'a eu de cesse de se développer au cours de ces années.

Un important travail de réflexion sur le cadre pédagogique a été mené qui a permis la réalisation d'un premier document en 1983. C'est à partir de ces travaux et des pratiques des Rondes que nous avons pu élaborer et mieux définir une démarche spécifique pour l'animation des 6-8 ans aux EEDF.

Que ce document, cadre de référence, permette à chaque responsable d'y trouver aide, pistes pour mieux faire vivre le Scoutisme aux Lutins.

Il s'agit de faire vivre un Scoutisme entier, d'adapter nos méthodes à une tranche d'âge, jeune peut-être, mais capable de réaliser des projets d'envergure. Qu'on ne s'y trompe pas : les Lutins ce n'est pas forcément plus facile parce que les enfants sont plus jeunes. Bien au contraire, faire vivre un Scoutisme de qualité aux Lutins, c'est, pour une équipe de responsables, relever un défi.

Alors, si tu veux relever le défi, cette brochure est pour toi... A toi de l'enrichir par tes pratiques, tes expériences...

Jean-Philippe Michard
Responsable National Lutins

Nadine Tetron
Membre associé à l'Equipe Nationale, chargée des Lutins.

Vivre le Scoutisme dès le plus jeune âge, celui de l'entrée à l'école primaire, c'est possible et c'est souhaitable : c'est le choix qu'ont formulé les Eclaireuses et Eclaireurs de France en créant au début des années 80 la branche Lutins pour les 6-8 ans.

Car il s'agit bien, dans notre proposition, de vivre une réelle pratique du scoutisme avec des méthodes spécifiques : soyons clairs ! il ne s'agit pas seulement d'accueillir des 6-8 ans dans le mouvement pour répondre à une légitime demande des familles, mais de proposer une démarche éducative adaptée à cette tranche d'âge.

Le nombre des Lutins s'est accru régulièrement au cours des dernières années. Alors aujourd'hui dans tous les groupes locaux faisons vivre des rondes de Lutins.

A tous les responsables qui veulent s'engager dans ce projet passionnant mais exigeant, pleine réussite !

Les pages qui suivent vous y aideront : elles sont le fruit du travail d'une équipe de militants qu'il convient tout particulièrement de remercier.

Roland Daval
Délégué Général

SOMMAIRE

Il était une fois les Lutins

Page 4

1

Qu'est ce qu'un Lutin ?

Page 7

2

Les 5 Clés de la Ronde

Page 10

3

La Ronde pendant l'année

Page 20

4

Le rôle du responsable Lutins

Page 22

5

La grande aventure du camp

Page 24

6

Bibliographie

Page 33

Lexique

Page 34

IL ETAIT UNE FOIS LES LUTINS

Une originalité pédagogique, un projet spécifique

L'accueil des enfants de 6-8 ans dans le groupe local correspond à une réelle motivation de l'équipe d'animation. Celle-ci sait intégrer cette Branche à ses objectifs et à ses pratiques pédagogiques.



Créer une Ronde Lutin comporte des exigences de qualité qu'il ne faut pas sous-estimer.

La maîtrise des projets Louveteaux, Eclaireuses-Eclaireurs, Aînés, avec une équipe de Responsables expérimentés et formés, est une condition importante pour accueillir cette nouvelle tranche d'âge.

La Ronde est une unité autonome, au sein du groupe local. Elle dispose de son propre encadrement. Elle a un nom : cherchez-le avec les Lutins ! Elle a ses propres activités, son rythme, son calendrier Et, si possible, sa pièce, son local. L'originalité, la spécificité de la branche, sont liées au caractère plutôt individualiste de l'enfant à cet âge. La tendance à "l'égoïsme" est encore présente. Les autres enfants servent souvent de "faire valoir" ou d'obstacle à la réalisation de leurs désirs. De plus, l'enfant de 6-8 ans est encore très dépendant dans sa relation affective avec l'adulte.

Les objectifs spécifiques de la branche

permettre aux Lutins :

- d'apprendre à considérer les autres comme des copains, et non plus comme des obstacles ou des faire-valoir,
- de conquérir petit à petit son indépendance vis-à-vis des adultes.

Pour répondre à cette originalité, les EEDF proposent un cadre d'animation précis.

Une ronde de 10 à 15 Lutins

Il s'agit de permettre un apprentissage de la vie en collectivité tout en préservant le développement individuel de chacun. Un groupe comprenant environ 15 enfants (une Ronde) est la condition idéale pour cet apprentissage. C'est un cadre dans lequel le Lutin se sent à l'aise, où il a des repères et où les autres peuvent devenir des copains, des amis (à 15, on apprend plus vite à bien se connaître).

Avec plus de 15 Lutins, la cohésion de la Ronde demandera plus de temps et de moyens. Dans ce cas, on peut envisager la création de deux rondes. Avec moins de 10 Lutins, c'est un problème de dynamisme qui se pose.

Un encadrement expérimenté et formé

Les Responsables sont disponibles et conscients de leur rôle. La relation Responsable/enfants peut parfois tendre à un "maternage exagéré". En effet, l'enfant de 6 à 8 ans a tendance à reproduire naturellement avec son

Responsable les relations affectives qu'il vit sur le plan parental. Aussi une certaine maturité afin de prendre du recul est nécessaire. Il faut savoir répondre à ces élans affectifs sans pour cela se substituer aux parents.

L'équipe doit être mixte (c'est important au niveau de l'affectif et en terme de repères), solide dans ses relations et suffisamment nombreuse (3 ou 4 Responsables). Plus de Responsables n'est pas forcément une bonne chose : on risque d'être trop souvent présent et de ne pas laisser des espaces d'initiative pour les Lutins.

La mise en place de temps démocratiques

C'est un moyen privilégié pour favoriser la prise de conscience des autres et pour l'acquisition par les Lutins d'une certaine indépendance vis-à-vis de l'adulte (en développant l'expression, l'écoute et l'esprit critique).

Conseils, élaboration de la Règle de Vie, bilans sont des moments importants de la vie de la Ronde.

IL ETAIT UNE FOIS LES LUTINS

Des projets, des activités "au service" de la progression

Par les projets, les Lutins prennent conscience de leurs possibilités. Cela leur donne envie d'aller plus loin, de partir vers d'autres découvertes, d'autres expériences.

L'organisation de la Branche Lutins a donc un cadre bien spécifique, une véritable originalité dont le groupe local doit tenir compte dans son fonctionnement. De plus, les Lutins peuvent participer, de manière ponctuelle, à un projet commun à toutes les unités du groupe.

POURQUOI LE NOM DE "LUTINS" ?

"Comme premier élément d'unité du groupe, on a choisi le nom : les Lutins, signe d'appartenance mais aussi de reconnaissance. Ainsi, le nom de l'unité de vie ("les Lutins") pourra être mis en relation avec les activités et avec la vie du groupe (bien que de nombreux autres thèmes puissent servir de support). Les caractéristiques propres des Lutins (petits bonhommes malins, gentils, serviables, malicieux ...) auxquels s'identifient peu ou prou les enfants, fournissent à l'unité, outre un mythe très fécond en histoires, quelques éléments de vie : acceptation de certaines règles communautaires, de certains types de relations au sein du groupe". Routes Nouvelles octobre 1980 n° 97

Historique

Les Lutins représentent la Branche la plus jeune de l'Association, et cela pour deux raisons.

Tout d'abord parce qu'elle regroupe les enfants de 6 à 8 ans, ensuite parce qu'elle n'existe que depuis 1980.

A cette époque, on pouvait remarquer que, depuis un certain temps déjà, on accueillait chez les Louveteaux des enfants de 6-7 ans. En fait, une certaine pression des familles s'exerçait depuis longtemps, tendant à abaisser l'âge "plancher" d'entrée chez les Louveteaux, pression provenant notamment des familles d'Eclaireurs ou de Louveteaux ayant un petit frère ou une petite soeur. Depuis longtemps, nous acceptions des enfants dès 7 ans, mais sans que jamais le minimum de huit ans ait été officiellement abaissé. Une dizaine d'années auparavant, des méthodes d'animation spécifiques pour des Louveteaux très jeunes (7-9 ans) commencèrent à être étudiées : ce furent les "mini-Cercles".

En 1978, une équipe "Recherche Pédagogique" reprit la question. En effet, il devenait nécessaire de répondre à un besoin d'animation spécifique pour les enfants de 6-7 ans. Cette équipe bâtit une proposition pédagogique neuve, en corrélation avec des expériences lancées dans quelques groupes locaux, en particulier en Bretagne.

Et en 1980, les EEDF décidèrent de généraliser - avec prudence - les expériences d'animation de groupes d'enfants de 6 à 8 ans, qu'on appela désormais les Lutins.

Depuis la branche Lutins n'a cessé d'être en expansion. Aujourd'hui, en 1993, les EEDF comptent environ 1200 Lutins.



Les Lutins au sein du mouvement

- **1970** : Premières années d'expérience de "mini-Cercles" Louveteaux avec des enfants de 7-9 ans.
- **1978** : Une équipe "Recherche Pédagogique" reprend le problème de la tranche d'âge 6-8 ans et fait des propositions pédagogiques spécifiques.
- **1980** : Les Lutins entrent en piste.
- **1984** : 1^{er} document pédagogique pour la branche Lutins.
- **1985** : Mâcon, 3 jours pour l'avenir. 1200 Responsables et Aînés, "les Zéclés c'est le pied" 650 Lutins dans le mouvement.
- **1988 - 1989** : Navigator, Grand jeu d'année toutes Branches, message aux enfants du monde, 7000 Eclés à la Courneuve - 930 Lutins Création d'Arsène Lutin, le personnage de la Branche - Première apparition dans l'Equipée de janvier, février, mars 1989 (n° 125).
- **1990** : Premier Cap éclé : Rassemblement des coordinateurs d'équipage et des responsables, 976 Lutins.
- **1991** : 80^{ème} anniversaire de l'Association 1^{er} Bat'à clan des Aînés à Bécours 1200 Lutins.
- **1992** : Congrès des enfants et des jeunes de l'Association (l'expression démocratique de leurs demandes et de leurs préoccupations) Défi 92 - Rassemblement à Paris des délégués enfants élus lors des Congrès de jeunes. Des délégués Lutins présents.
- **1993** : TREEC (Trans-Europ-Eclés) 1500 Responsables et Aînés à Montpellier 250 Lutins participent aux camps de base régionaux.

IL ETAIT UNE FOIS LES LUTINS

Les objectifs de la branche Lutins

LES VALEURS DE L'ASSOCIATION

●
Ce sont les objectifs généraux

LA DEMOCRATIE

Etre une association

- pratiquant à tous les niveaux Conseil, élections, votes
- respectant les droits des minorités et des majorités.

LA LAICITE

Agir entre personnes :

- partageant le même objectif quels que soient leur race, leur religion, leur philosophie, leur sexe,
- vivant leurs différences comme une source de richesse pour chacun.

LA COEDUCATION

Vivre filles et garçons ensemble, en apportant chacune, chacun son originalité.
Rejeter les images toutes faites.

L'OUVERTURE

Etre un mouvement attentif à tout ce qui se passe :

- ouvert sur le monde et ses réalités (paix, racisme, sous-développement, écologie...),
- accueillant les moins favorisés (handicapés, migrants),
- s'adressant à tous les jeunes qui le souhaitent, à travers activités d'année, camps, activités ouvertes, services vacances.

LES OBJECTIFS DE LA BRANCHE LUTINS

●
Les objectifs qui lui sont propres, tout en s'inscrivant dans les valeurs de l'association

APPRENTISSAGE DE L'AUTONOMIE

Dans la vie quotidienne : lorsque les gestes de tous les jours (toilette, repas, habillage ...) sont assimilés, l'indépendance de l'enfant par rapport à l'adulte progresse de manière déterminante.

DEVELOPPEMENT DE LA CONSCIENCE DES AUTRES

Considérer les autres non plus comme des obstacles ou des faire valoir pour affirmer sa personnalité, mais comme des partenaires de jeu, des partenaires de vie, et aussi des amis.

APPRENTISSAGE DE LA VIE EN COLLECTIVITE

- Permettre au Lutin de ressentir toute la richesse et l'intensité de ce que l'on peut vivre ensemble.
- Le sensibiliser à la nécessité de respecter certaines règles pour bien vivre ensemble.

EPANOUISSEMENT DE L'ENFANT DANS TOUTES SES DIMENSIONS

- Par le jeu, la découverte de différents milieux, les activités d'expression, l'imaginaire.
- Par la participation active à la vie de la Ronde, à la réalisation des projets, l'enfant développe ses capacités physiques, intellectuelles et sociales.

LES CINQ CLÉS, LA REGLE D'OR DES LUTINS

●
Les valeurs de l'association et les objectifs de la Branche Lutins se traduisent pour les enfants sous la forme de cinq clés qui correspondent à ce qui est vécu au sein de la Ronde

JOUER

Le jeu et l'imaginaire sont essentiels à l'âge Lutin. C'est à travers eux que l'enfant va s'épanouir, prendre conscience des autres.

REALISER

En participant à des projets, le Lutin prend conscience de ses possibilités. Cela lui permet alors d'avancer, d'aller plus loin, d'avoir plus confiance en lui-même.

VIVRE ENSEMBLE

- Dans une Ronde de 10 à 15 Lutins (un groupe à leur échelle)
- Chacun apprend à participer aux tâches collectives et à être autonome dans la vie quotidienne
- Responsables et lutins élaborent une règle de vie.

PARTICIPER AU CONSEIL

Le Conseil est l'endroit qui est le plus propice à l'apprentissage de la démocratie et de l'écoute des autres.

PRENDRE LA CLE DES CHAMPS

Les Lutins partent à la découverte; ils pratiquent toutes sortes d'activités qui permettent de connaître des milieux différents : camper, découvrir la campagne, la ville, la mer, la montagne.

QU'EST-CE QU'UN LUTIN ?

Psychologie de l'enfant

A six ans, l'enfant connaît plusieurs changements et non les moindres.

Il rentre à l'école primaire et se trouve ainsi confronté à un monde qu'il ne connaissait pas avant.

Au niveau intellectuel, il commence à prendre de la distance vis-à-vis du monde. La notion du temps et de l'espace commencent à se structurer. C'est souvent l'âge où l'enfant devient capable de distinguer le bien du mal. Enfin, avec l'école, il découvre que les autres ont des réactions semblables aux siennes et qu'il est possible de sympathiser. Les premiers liens d'amitié se nouent tout en restant très instables.

Il s'agit à l'aide d'un tableau (p.8 et p.9) de tracer les grandes lignes du développement (psychologique, intellectuel, social et moteur) de l'enfant de 6-8 ans, d'apporter parallèlement quelques exemples de démarches et d'activités concrètes.

De la même manière que les enfants ne grandissent pas à la même vitesse, leur développement psychologique est personnel et individuel. Chaque enfant a sa propre histoire. Ce tableau sert de guide et donne des repères pour mieux comprendre ce qu'est un enfant entre 6 et 8 ans.

L'importance des contes de fées

d'après la psychanalyse des Contes de fées de Bruno Bettelheim

"L'enfant, parce que la vie lui semble déroutante, a le plus grand besoin qu'on lui donne une chance de se comprendre mieux au sein du monde complexe qu'il doit affronter".(1)

Les contes de fées, nous dit Bruno Bettelheim, jouent un rôle important dans la vie de l'enfant.

Jusqu'à l'âge de huit ou dix ans, l'enfant a une expérience très subjective du monde. Sa faculté d'abstraction n'en est qu'aux premiers stades de son développement. Il comprend les choses sur le mode animiste (selon lequel tout ce qui est animé est vivant, y compris les pierres qui roulent). Ainsi pour un enfant de huit ans, le soleil, parce qu'il donne la lumière, est vivant. Et devant des questions vitales qui se posent à lui sur l'existence et le monde, les réponses objectives et rationnelles, bien souvent le déconcertent et le laissent désarmé. Par contre les contes de fées peuvent l'aider à trouver des réponses

ou du moins à les pressentir, car ils parlent le même langage que lui, celui où les animaux ont le don de la parole, où l'on peut être changé en pierre sans pour autant mourir.

"L'enfant fait confiance à ce que lui raconte le conte de fées parce qu'ils ont l'un et l'autre la même façon de concevoir le monde".(2)
L'enfant qui écoute les contes de fées, y reconnaît les

situations dans lesquelles, inconsciemment, il se débat (sentiment de peur, de séparation, notion de "bien" et de "mal")...

Il apprend à travers eux que ses difficultés sont inévitables, qu'elles ne lui sont pas particulières, qu'en les affrontant il peut les vaincre et que le bonheur est nécessairement au bout de l'épreuve.

*

(1) et (2) *Psychanalyse des contes de fées* Bruno Bettelheim



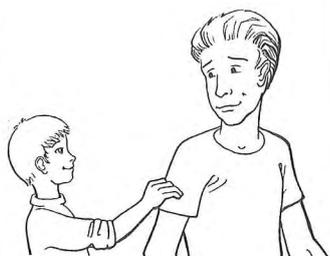
QU'EST-CE QU'UN LUTIN



Psychologie de l'enfant, à l'âge lutin

■
 "Depuis deux jours, Jérémie ne cesse d'appeler David, "Papa". Il est très souvent avec David et ne veut faire d'activités qu'avec lui. David n'y a pas accordé une trop grande importance. Mais à chaque fois que Jérémie l'appelle Papa, il le reprend en lui expliquant simplement qu'il n'est pas son Papa, que son papa n'est pas au camp, mais qu'il pense souvent à son fils "Jérémie".

Il essaye de prendre un peu de distance par rapport à Jérémie, il l'incite à faire des activités avec d'autres Responsables, à créer des liens avec les autres enfants et laisse le soin aux autres Responsables de s'occuper de lui pour la vie quotidienne.



■ ■

A 6-8 ans

Motricité

Il a besoin de se "dépenser" physiquement. Il progresse en coordination, précision et endurance mais il se fatigue encore vite.

Rythmes

Il a besoin de repères, de rythmes réguliers pour se développer et se structurer. Sommeil : nécessaire pour une bonne récupération (10H).

Il a besoin de temps de repos, de récupération pendant la journée notamment en début d'après-midi.

Attention concentration

20 minutes environ pour un Conseil.
 30 à 45 minutes environ pour une activité.

Espace

L'enfant commence à se structurer au niveau de l'espace.

Les notions de distance et de direction viennent petit à petit vers 7 ans
 L'enfant commence à s'orienter dans son école, dans son voisinage.

Temps

Un enfant de 6 ans commence à lire l'heure, à 7 ans, il devient capable de mesurer jours, semaines et mois.

Il aime savoir ce qu'il va faire dans la journée.

Socialisation

Avec l'entrée à l'école primaire, l'enfant s'ouvre aux autres, découvre qu'ils ont des réactions semblables aux siennes et qu'il peut sympathiser. C'est le premier contact avec l'amitié, mais une amitié bien instable encore.

C'est autour d'un adulte que se fait la cohésion du groupe. C'est un modèle, sa

présence sécurise.

Il vit des jeux à règles de plus en plus complexes. Cependant, il continue à aimer jouer seul. Il éprouve souvent le besoin de s'isoler, de se réfugier dans un endroit tranquille où il est seul "avec" lui-même.

Affectivité

6-8 ans est une période de transformation. L'enfant est devenu écolier. Il devient grand et devenir grand est difficile, fatigant, plein d'embûches. Devant ce monde nouveau qu'il lui faut affronter, il cherche un nouvel équilibre.

Il devient capable d'attachement à d'autres personnes que ses proches. Il apprend progressivement vers 7 ans à contrôler ses

réactions.

Sur le plan de la sexualité, l'enfant connaît peu de transformation physique mais c'est l'âge d'une grande curiosité, de questionnements, de tests.

Le sentiment "moral"

Il est traditionnel de fixer à 7 ans "l'âge de raison", c'est-à-dire, où l'on devient capable de distinguer le bien du mal.

Cependant, avant 8-9 ans, l'enfant fait

encore difficilement la distinction entre l'erreur et le mensonge. Le sentiment de justice et d'injustice est important à l'âge Lutin.

Développement intellectuel

C'est une grande période de changements avec l'apprentissage de la lecture, de l'écriture et du calcul.

C'est le passage de la pensée intuitive à la pensée réfléchie.

L'enfant prend de la distance par rapport au monde, alors qu'avant il ne fait qu'un avec lui.

Il apprend à connaître qu'il y a divers points de vue et à tenir compte de celui des autres. Son intérêt et sa curiosité sont de plus en

plus insatiables

Les notions d'espace et de temps commencent à se structurer. Le sentiment de propriété naît à cet âge.

L'imaginaire est prédominant. C'est la sphère où tout est possible.

L'affectivité reste le support essentiel de toute acquisition.

A l'école, l'enfant travaille pour son maître ou pour sa maîtresse, ou ses parents.

QU'EST-CE QU'UN LUTIN

Conseils aux Responsables Lutins. Pour un meilleur déroulement des activités et de la vie quotidienne.

Varié les types d'efforts physiques (grimper-sauter-courir...etc) et les objectifs visés (plus haut, plus loin...) ex. : jeux, olympiades ... Proposer un milieu riche et varié.

Repas : dans le calme et à heures fixes.

Après le repas un temps calme (dans le coin bibliothèque, lecture d'un conte, une sieste, des jeux calmes...)

Sommeil : coucher et lever échelonnés permettent de respecter les rythmes individuels.

Aménager dans la journée des moments actifs et des moments calmes.

Prévoir des conseils courts et dynamiques. Varier les activités.

L'aménagement du local, du camp est extrêmement important. Des repères sont donnés pour les différents coins et leur utilisation.

La visualisation est essentielle : dessins et illustrations en couleurs.

Planning du trimestre, grille du camp : on doit trouver un moyen de repérer à quel moment on se situe.

- Début des jeux collectifs. Bien définir les règles d'un jeu (approuvées par les enfants et non imposées par un adulte)
- Des Conseils où l'on apprend à s'exprimer et à écouter les autres.
- Importance des temps libres (pendant lesquels les Responsables restent à disposition).
- Premières séparations avec les parents.
- Premières expériences de vie en collectivité différente de la vie scolaire.

Le Responsable est souvent amené à tenir la place des parents : être disponible et affectueux sans trop materner.

Importance de la Règle de Vie, comprise par tous.

Repères par rapport à ce qui est autorisé, interdit, afin que le Lutin soit bien au courant et qu'il n'ait pas le sentiment d'injustice.

- L'utilisation de l'imaginaire est primordial, y compris dans la vie quotidienne.
- Tenir compte de ses apprentissages scolaires dans les activités proposées.
- Lecture de contes, journées à thèmes, jeux construits à partir d'histoires.

Jouer aux gens sérieux

"A Bécours, les Lutins ont installé leur camp dans la pinède et fait connaissance avec tous les autres, des Louveteaux aux Aînés, au cours de la journée commune. Ils ont maintenant envie de participer aux travaux du village. Ils ont pris des casques de chantier et écoutent religieusement le grand Marc qui leur explique comment mélanger du sable, du ciment et de l'eau pour construire des murs. Armés de truelles ils font le mélange et le transportent dans la serre en construction. Les plus costauds montent le mur de parpaings, les autres cherchent des pierres pour élever la murette du côté. Ils sont tous très attentifs, très sérieux. Le chantier dure un après-midi et chaque jour, par la suite, ils vont venir voir l'avancement des travaux et vérifier que leurs murs sont toujours debout. Ils ont le sentiment d'appartenir à la même communauté que les Aînés du camp chantier et en sont fiers."

Toutes sortes d'activités sont possibles pour les Lutins, même participer à un chantier pour un après-midi. On peut avoir des projets ambitieux. L'important est de bien adapter ce que l'on veut faire en fonction de leur âge et de savoir s'organiser.

LES 5 CLES DE LA RONDE

Et maintenant... Comment va vivre la Ronde ?

La méthode Lutins s'appuie sur cinq axes, les Clés des Lutins, à travers lesquelles la Ronde va s'organiser, vivre des projets à la dimension de chacun.

L'ensemble des clés représente les différents moments que la Ronde peut vivre.

Les cinq clés :

- la clé pour jouer;
- la clé pour réaliser;
- la clé pour vivre ensemble,
- la clé pour participer au conseil,
- la clé pour vivre dans son environnement

sont les fondements, de notre démarche pédagogique. Si des liens entre chaque clé existent, chacune d'elle correspond à la fois à un besoin et à un intérêt de l'enfant mais aussi à une volonté pédagogique de notre part de créer une ambiance pour que chacun se sente à l'aise dans un cadre adéquat.

Le gra

Il est par excellence le meilleur moyen de faire vivre l'imaginaire. Toutefois, pour le réussir, il faudra qu'il contienne divers éléments indispensables :

◆ Un thème

A partir d'un thème, on bâtit une histoire que les enfants peuvent s'approprier et transformer en fonction de leur imagination. Exemple : le Moyen-Age, la BD, le voyage dans l'espace, la fée de la nature...

◆ Une trame, une intrigue, des rebondissements

C'est le fil conducteur, il permet tous les rebondissements du jeu. Il n'est pas rigide. Il peut se modifier en fonction de la dynamique du jeu. Exemple : le vaisseau des Lutins doit retrouver un trésor intersidéral, les Lutins aident la fée de la nature à délivrer une forêt sur laquelle pèse un mauvais sort...

◆ Une mise en scène

A l'aide d'une mise en scène les Lutins entrent dans le jeu, dans



La Clé pour jouer

Jouer et rêver, pourquoi ?

Dès son plus jeune âge l'enfant joue.

Par le jeu, l'enfant apprend, se développe, exerce ses fonctions motrices.

Quoi de plus naturel qu'un enfant qui joue ? Le jeu est un signe de santé.

Le jeu a une valeur structurante

"De même en effet que le corps se construit peu à peu à partir de la nourriture qu'il absorbe, de même le psychisme reçoit du monde extérieur avec qui il est en contact quantités de sensations, d'impressions nouvelles, de connaissances diverses qui lui arrivent souvent pêle mêle, sans ordre, sans préparation, et c'est le jeu qui lui permet de digérer et d'assimiler peu à peu toute cette réalité ambiante".

"6 à 11 ans" Docteur Pierre Gallimard - Collection Enfances Initiation Privat 1990

On distingue trois types de jeux :

Les jeux d'exercices : qui

consistent à exercer pour le plaisir, toutes les activités qui viennent d'être acquises (marcher, courir, sauter...)

Le jeu symbolique : est le plus typique de l'enfant. Jouer à la poupée, aux soldats, se déguiser, "faire comme si". Un morceau de bois deviendra un revolver, du sable sera de l'eau...

Très important à l'âge de 5-6 ans, il reste fortement présent.

- Il permet à l'enfant d'imiter les adultes (on accomplit en jouant ce que l'on ne peut pas faire dans la réalité) et ainsi de revivre en les modifiant des événements déjà vécus.
- Il aide l'enfant à résoudre son problème en explorant dans le jeu plusieurs aspects d'une situation difficile ou conflictuelle

Les jeux à règles : c'est à 6-7 ans que les enfants réussissent à accepter des consignes précises. Par le jeu à règles, l'enfant apprend le fair-play, la soumission à une règle décidée par tous et non pas par un individu (celui qui ne respecte pas la règle s'exclut de lui-même).

A l'âge Lutin, la règle est énoncée et acceptée par tous. Elle



doit être formulée sous forme de consigne. La règle peut être modifiée à la suite d'expérimentations.

On montre ainsi à un enfant qu'une règle n'est pas fixe et décidée une fois pour toutes mais que chaque individu peut formuler des propositions.

Revêt et jouer, comment ?

Par sa nature - entre la réalité et l'imaginaire - et par tout ce qu'il met en cause, le jeu n'est pas un acte anodin.

Il implique une responsabilité importante.



LES 5 CLES DE LA RONDE

nd jeu

l'histoire, dans l'imaginaire. Les Responsables peuvent se déguiser, jouer des personnages... les enfants en feront autant avec plaisir.

◆ Le lancement

Les enfants doivent savoir qu'ils jouent. L'histoire doit facilement paraître plausible. Cela peut être la rencontre avec un personnage magique (Arsène Lutin, le Magicien ...), un montage diapo ...

◆ La fin

Il est indispensable que le jeu ait une fin. C'est le temps du retour dans le monde réel. La mise en scène là aussi a un rôle très important.

Un grand jeu peut durer une à deux heures. Cela dépend de la manière dont les Lutins s'approprient l'histoire, de leur fatigue... Cependant on peut prévoir un thème sur une journée (par exemple les indiens) et organiser tous les moments et toutes les activités en fonction de celui-ci (construction d'un tipi, repas trappeur...)

Il faut éviter :

- les situations invivables, injouables, aboutissant à l'échec,
- toute confusion définitive entre le réel et l'imaginaire,
- tout glissement, même léger, du jeu à la tromperie

Pour cela, il est primordial que :

- chacun sache que c'est un jeu, et que la peur en soit absente,
- le cadre matériel, géographique, horaire soit clair et connu de tous,
- les règles du jeu soient effectivement précises et connues de tous,
- les jeux malsains, sexistes, humiliants, discriminatoires soient proscrits,
- le Responsable permette à chacun de jouer en toute sécurité physique, affective et morale,
- tous jouent (et non pas un ou deux)
- aucun Lutin ne se sente exclu...

Les jeux de tous les jours

Le jeu est présent dans tous les moments de la vie quotidienne du Lutin. Il est un excellent moyen de lui faire découvrir les différents apprentissages (implication dans les tâches collectives, participation et vote lors des conseils notamment). Les jeux rythment la vie de la Ronde et instaurent ainsi des rituels qui donnent des repères aux Lutins et font partie de l'histoire de la Ronde.

Quelques exemples précis :

- Le rangement peut se faire sous forme de jeu,
- Le passage d'une marionnette pour prendre la parole lors des conseils facilite l'expression individuelle,
- L'habillage de figurines en carton avec des vêtements adaptés selon le temps est un bon moyen pour apprendre de façon ludique à s'habiller en fonction du temps,
- Quand on fait la vaisselle, on peut chanter

Attention : la veillée suit une courbe de progression et se finit par un temps calme : chants, conte, petite toilette ... Un accompagnement se fait jusqu'au moment du coucher, afin d'éviter une rupture.

● **La veillée à thème :** les jeux et les chants sont intégrés dans une histoire inventée par les Responsables et jouée par tous

● **La veillée conte :** C'est la veillée de l'imaginaire par excellence. L'heure du conte n'est pas seulement une histoire que l'on raconte. C'est aussi toute une ambiance que le conteur va créer autour d'une histoire en particulier. Raconter d'une manière vivante et expressive en changeant de voix, de rythme, de ton, autant de choses qui animeront le récit. Il faut veiller à parler lentement et clairement en ménageant des moments de pause, de silence qui permettra à l'enfant de "digérer" les événements qu'il vient d'apprendre.

Les enfants adorent les rituels et sont toujours ravis par un peu de mise en scène : un coin aménagé de coussins, une lumière atténuée, un feu de cheminée, des bougies... Le conteur peut porter un vêtement particulier (châle, chapeau, sac) s'installer dans un siège réservé pour ce moment. Une formule magique peut marquer l'entrée dans l'histoire.

● **La veillée spectacle :** Elle peut se faire à l'occasion d'une fête de groupe, d'un feu de camp ou devant une autre unité par exemple. C'est un moyen pour les Lutins de jouer devant les autres, de s'exprimer, de s'affirmer. C'est aussi une occasion de rentrer dans l'imaginaire et de vivre une autre forme de jeu. Les contes ou les chants mimés peuvent être des sources intéressantes à exploiter avec les Lutins.

● Enfin la veillée peut être un temps de jeux collectifs extérieurs, une balade ou une veillée à choix multiples (balade, jeux extérieurs, dessins, écoute de disques...), le moment le plus agréable de la journée (surtout s'il a fait chaud) pour se dépenser physiquement.

3
11



Les veillées :

Elles sont un bon moyen pour véhiculer le jeu et l'imaginaire mais aussi pour faciliter la période d'endormissement de l'enfant, parfois difficile et angoissante.



et qu'enfin le Responsable sache être enthousiaste, sache jouer et redynamiser, en prenant le recul nécessaire, et soit capable de relativiser, auprès des enfants, victoires et défaites.

LES 5 CLES DE LA RONDE



La Clé pour réaliser

Le projet est l'occasion pour les Lutins de réaliser quelque chose d'ambitieux, où chacun peut trouver sa place, mesurer ses possibilités et ainsi progresser. Les projets sont souvent de courte durée (deux sorties, un week-end pour la réalisation d'une fresque avec des feuilles séchées...). Cependant ils peuvent s'étaler sur une période plus longue (pour un projet spectacle, par exemple). Il faudra alors bien faire attention à alterner les temps consacrés au projet et les autres activités (afin de ne pas laisser les Lutins) et prévoir des moments pour faire le point avec les enfants. Ainsi, ils repéreront mieux où en est la Ronde dans le déroulement du projet.

Le choix du projet : (les propositions, la décision)

On ne peut demander aux Lutins d'inventer ce qu'ils ne connaissent pas. Un temps de préparation est nécessaire pour faire jaillir des idées. Cela peut être un jeu introduisant le thème du trimestre, du camp, une histoire dans laquelle les Lutins pourront piocher toutes sortes d'idées...

C'est alors que l'on peut faire un Conseil. Les Lutins font des propositions. Il vaut mieux ne pas rejeter l'une d'elles (même si elle paraît irréalisable). C'est un moment où tous les Lutins peuvent s'exprimer. Mettre des barrières provoque l'effet inverse.

Aux Responsables ensuite de jouer. Toutes les propositions sont à explorer. Ainsi par exemple, devant l'idée d'un Lutin de faire un jeu de cartes, un livre, les Responsables peuvent penser à réaliser un jeu de 7 familles en photo, un roman photo. Il s'agit, en fait, d'enrichir les idées des enfants de les aménager et de les rendre réalisables.

Les Lutins font ensuite leur choix sur le projet et même éventuellement sur les projets (si on est en début d'année). Le vote est un des meilleurs moyens pour choisir. Mais il est précédé d'un débat court pour bien comprendre les différentes propositions.

Le temps libre "S'AMUSER À JOUER"

Le jeu est naturel à l'enfant. Cela veut dire que souvent il éprouve le besoin de jouer pour lui-même, avec les autres... à partir de ses envies, ses rêves... Le temps libre est un temps de jeu spontané, un espace offert à chacun. Pour exercer véritablement son rôle, le temps libre a besoin de quelques conditions :

- des lieux variés sont proposés,
- un espace déterminé et connu de tous (coin jeux, bibliothèque...),
- du matériel est à la disposition.
- des règles établies ensemble.

Le rôle des Responsables pendant ce temps

- les Responsables sont présents et garants du temps libre. Il s'agit pour eux de savoir être disponibles sans s'imposer.

- le Responsable a un rôle de régulateur. Normalement, à moins d'être sollicité par un Lutin, il n'intervient pas. Sa présence est une manière de ne pas avoir à intervenir : les enfants ne font pas ce qui est "interdit" quand un adulte est là,
- le temps libre est également un moment où les Responsables peuvent mieux comprendre les relations qui existent entre les Lutins. Ceux qui sont exclus, ceux qui n'osent pas jouer avec les autres, ceux qui sont agressifs... C'est aussi et surtout le moment de prédilection pour les confidences, les temps de tête à tête enfant/adulte. Le Responsable peut être sollicité pour organiser un jeu, en expliquer la règle, aider à écrire une lettre, donner un conseil technique pour la fabrication d'un objet commencé dans un atelier.



LES 5 CLES DE LA RONDE



Tout ceci est une manière de faire choisir un projet pour la Ronde. Il peut y en avoir d'autres, l'essentiel étant de savoir faire jaillir des idées et de les enrichir sans les dénaturer.

L'élaboration du projet

Il revient aux Responsables de penser aux différentes étapes du projet, de prendre les contacts nécessaires, de prévoir les moyens matériels et financiers.

Exemple : le jeu de 7 familles

- choix des familles - des personnages (par la Ronde)
- fabrication des costumes (en papier crépon...)
- activité maquillage
- prise de photos
- réalisation des cartes

(découpage, couvertures, plastification...)

Ces différentes étapes sont présentées aux Lutins. On peut d'ailleurs les associer à l'élaboration. Ils sont tout à fait capables de dire qu'il vaut mieux choisir les familles avant de commencer les costumes.

La réalisation du projet

Avant chaque étape, on rappelle ce qui a été fait, ce qui reste à faire, pour savoir où l'on en est. Pendant l'activité, les Responsables sont disponibles, à l'écoute. Chaque enfant doit pouvoir trouver sa place. Tous les Lutins n'auront pas forcément envie de jouer plusieurs personnages.

Ils peuvent prendre des photos, fabriquer des décors, regarder, commencer à préparer la couverture des cartes... Puis, le moment le plus agréable arrive : les Lutins peuvent se voir dans le jeu de cartes et jouer avec. Cela devient le jeu de la Ronde.

Le bilan du projet

Tout d'abord, il est important de faire des bilans intermédiaires



3

13

LE PROJET SPONTANÉ

Le projet spontané est une particularité de la Branche Lutins. Il s'agit pour les Responsables d'être à l'écoute. Ainsi, à partir de l'activité ou de l'initiative d'un ou de plusieurs enfants, pourra naître un projet qui s'affinera au fur et à mesure qu'il se construira. Par exemple, à partir d'une activité de travaux manuels pendant laquelle les Lutins fabriquent des petits objets en pâte à sel, une idée peut jaillir et un projet de fabrication d'un village peut naître. Ou bien encore, pendant un temps libre, des Lutins jouent à faire un spectacle. Ils essaient de faire participer d'autres enfants et avec l'aide des Responsables organisent une veillée spectacle.

Toutes sortes d'exemples peuvent encore être évoqués. Cela peut aller de la construction de la cabane à la fabrication d'un jardin miniature.

Cette manière de faire naître un projet nécessite de la part des Responsables une attention toute particulière. Etre à l'écoute, savoir regarder, savoir saisir l'occasion sont autant de qualités qui permettront aux Lutins d'exercer leur imagination créatrice et leur sens de l'initiative.

Cette pratique a l'avantage d'amener les Lutins, petit à petit, à travailler ensemble à la réalisation d'un projet que le groupe entier prendra à son compte.



pendant la réalisation du projet. Ainsi, les Lutins gardent des repères et les Responsables peuvent prendre la température, réorganiser, modifier si nécessaire.

Pour le bilan final, on reprend les différents temps du projet (visualisés à l'aide de dessins...). Sur chacun d'eux la Ronde s'exprime, les Lutins disent ce qu'ils ont aimé, pas aimé, ce qu'ils voudraient refaire, faire autrement...

On utilise l'Arbre aux 5 clés, le Livre de Bord.

Ensuite, pour garder des traces plus importantes, la Ronde écrit, dessine pour le journal de la Ronde.

LES 5 CLES DE LA RONDE



La Clé pour vivre ensemble

Pour que le Lutin se sente à l'aise dans le groupe, qu'il puisse s'exprimer, être attentif à l'autre, il est nécessaire qu'il se sente reconnu (par son prénom, mais aussi par ses qualités...) et que lui même connaisse les autres. C'est pourquoi la Ronde est de dimension limitée : 15 Lutins est un nombre idéal. Au sein de ce groupe de dimension restreinte pourra se développer un tissu de relations intenses, permettant au Lutin d'appréhender, progressivement, l'ensemble de la collectivité.

Journée du plaisir

Jouer à faire plaisir. Chaque Lutin tire au sort le nom d'un Lutin ou d'un Responsable. Le but du jeu est de faire plaisir tout au long de la journée à la personne dont on a tiré le nom. En fin de journée, au moment du repas par exemple, on termine le jeu. Chacun essaie de deviner qui devait lui faire plaisir. Ceux qui réussissent à trouver ont gagné. Afin de brouiller les pistes on peut trouver des trucs : faire plaisir à plusieurs personnes... C'est un jeu que les Lutins aiment beaucoup. C'est un bon moyen pour développer une certaine écoute entre les Lutins et ainsi la cohésion de la Ronde.

La cohésion de la Ronde

La progression du Lutin vers une meilleure prise de conscience des autres est liée à une bonne cohésion de la Ronde. La Ronde existe grâce aux activités, aux jeux, aux projets qui sont autant de moments vécus ensemble. Un certain nombre de moyens permettent de matérialiser la progression de la Ronde : l'Arbre aux 5 clés, (le Livre de Bord de la Ronde), un livre d'or, un dessin collectif...

Tout cela a pour résultat de créer ou de renforcer l'identité du groupe : ce sont pour le Lutin des repères et des signes d'appartenance qu'il ne faut pas négliger.

A cet égard, les signes d'appartenance comme le tee-shirt ou le foulard de la Ronde ont leur importance, au même titre que la cabane construite ensemble ou le local que l'on a personnalisé. Il en va de même de la chanson reprise en chœur, du nom que la Ronde se choisit, ou des traditions qui peuvent peu à peu se créer (à nous d'avoir avec les Lutins de l'imagination !).



L'apprentissage de la vie en collectivité

Elle passe par le respect des règles, d'où l'importance de la Règle de Vie. Il est d'ailleurs important de la présenter aux Lutins en faisant ressortir son caractère nécessaire pour bien vivre ensemble.

Elle passe également par la participation aux tâches qui concernent toute la Ronde. Il est essentiel de mettre en place des moyens matériels et toute une organisation pour que les Lutins puissent tous à un moment donné s'impliquer dans les tâches collectives (vaisselle,



rangement, nettoyage...). On peut mettre en place un roulement ou au contraire faire appel au volontariat (notons que les Lutins aiment faire la vaisselle, passer le balai...).

Cependant, si l'apprentissage de la vie en collectivité, l'ouverture vers les autres sont importants, n'oublions pas que pour y parvenir il faut prendre en compte la personnalité, les besoins et les rythmes de chacun. La vie dans la Ronde doit pouvoir être suffisamment souple pour permettre la socialisation tout en préservant l'individualité de chacun.

LES 5 CLES DE LA RONDE

Coéducation et sexualité

Vivre ensemble, c'est aussi vivre filles et garçons ensemble. Un certain équilibre numérique entre garçons et filles est indispensable pour réaliser une coéducation réelle dans le groupe. L'âge "Lutin" est favorable à l'établissement de relations sur des bases égalitaires entre filles et garçons, dans la mesure où les préjugés et les stéréotypes manquent encore de fermeté ou, du moins, de pratique quant aux rôles traditionnels masculin et féminin. Ce constat est d'ailleurs également valable en ce qui concerne les ethnies, les nationalités ou les milieux sociaux différents.

Sur un plan plus pratique, n'oublions pas qu'à six ou sept ans la sexualité traverse une phase très "active". La curiosité naturelle des enfants vis-à-vis de leur propre réalité corporelle et sexuelle, comme de celle des petits copains, est à respecter. En outre, les Responsables doivent être aptes à répondre, sans jugement de valeur, à toutes les questions qui se posent, ouvertement ou indirectement, à travers les comportements des uns et des autres. La qualité de cette approche des questions sexuelles facilitera beaucoup, par la suite, la vie du Louveteau et, surtout, de l'Eclaireur ou de l'Eclaireuse.



3
15

Le Lutin différent

Les mouvements de scoutisme sont sollicités par des parents en difficulté avec leur enfant ou par des travailleurs sociaux pour accueillir des enfants "à problèmes". Les difficultés de ces enfants peuvent être de plusieurs ordres. Elles sont souvent familiales : absence d'un parent, milieu social en difficulté, enfants placés en famille d'accueil... ou scolaires : difficultés dans les apprentissages, problèmes d'intégration ou encore lié à un handicap mental ou physique. Nous pouvons accueillir ces enfants si nous nous sentons assez solides pour le faire et favoriser leur intégration. Il faudra en particulier leur offrir un

cadre sécurisant sans se laisser aller à un "maternage" abusif. Il faudra veiller aussi à n'accueillir que le minimum possible pour ne pas perturber le climat de la Ronde. Il est important de demander conseil en cas d'hésitation sur la conduite à tenir et de ne pas se sentir coupable de ne pas pouvoir faire face aux difficultés persistantes d'un enfant. Nous sommes un mouvement ouvert à tous, mais à ceux qui peuvent adhérer à notre projet d'abord, surtout à cet âge de fragilité des enfants.

L'Activité Rien Faire

Un exemple pour concilier vie en groupe et individualité

C'est le matin, le petit déjeuner est terminé, les affaires sont rangées, on commence les activités. Mais deux Lutins ne sont pas prêts, ils sont plus longs que les autres. La Ronde est obligée de les attendre. Pourquoi ne pas prévoir qu'un Responsable s'occupe des enfants qui ne sont pas prêts ou qui ne veulent pas participer aux activités ? On pourrait appeler cela "l'Activité Rien Faire". Ainsi, les Lutins qui ne vont pas au même rythme que les autres, ne sont pas bousculés.



Le Responsable est libre pour les aider et disponible pour ceux qui ne veulent pas prendre part aux activités de la Ronde. Il peut prendre le temps de discuter avec le Lutin qui s'est exclu des activités. Bien souvent, il s'agit d'une raison qui perd vite de son intensité : il s'est disputé avec un autre Lutin, il a perdu un objet... parler avec lui permet de résoudre

rapidement le problème et le Lutin aura moins de difficulté à rejoindre la Ronde. Cependant, la raison peut être plus profonde et le Responsable est alors disponible, à l'écoute et éventuellement force de proposition. Il peut aider à réaliser un projet individuel.



La Clé pour participer au Conseil

"Une ouverture vers le monde extérieur"

"C'est à sept ans que se dessine un commencement d'orientation vers les questions morales, vers le jugement des actes... la période comprise entre sept et douze ans constitue une période particulièrement importante pour l'éducation morale"

Maria Montessori
De l'enfant à l'adolescent
1992 : Collection EPI/DDB

Si le Conseil est le lieu privilégié pour régler et organiser la vie de la Ronde, c'est aussi un moment pour discuter des problèmes de société.

Les Lutins vivent dans un environnement que l'on ne peut ignorer. Ils sont informés par l'Ecole, les parents, la télévision des événements qui se passent dans le monde - Ils sont parfois sollicités pour participer à des actions sur des thèmes comme la paix, l'environnement...

Au conseil, on peut prendre le temps de discuter librement. Un poème, une chanson sur la paix, sur l'environnement, que l'on a l'habitude de chanter ou que l'on apprend peuvent être des supports de discussions.

Pendant le Camp ce moment peut avoir lieu le dimanche matin, temps où certains enfants vont à la messe.

Mais les sources de réflexions peuvent venir directement de la vie quotidienne : un enfant qui ne peut manger du porc, un enfant qui a un nom compliqué, ou encore qui ne peut venir en sortie parce qu'il assiste à la communion de son frère, un enfant qui porte l'Etoile de David...

Le Conseil de Ronde :

Nous réaffirmons l'utilité d'un Conseil de Ronde, prémices des apprentissages de la démocratie, il s'intègre véritablement dans le projet pédagogique des Lutins.

Au Conseil, on apprend à écouter les autres, à s'exprimer devant un petit groupe, à critiquer, à proposer, à décider.

Le Conseil est un temps d'activité à part entière et d'environ 20 mn, l'attention des Lutins se lassant rapidement.

Au Conseil :

- on parle de la vie quotidienne (Règle de Vie),
- on propose, on décide des activités futures (projets)
- on parle des activités passées (bilan)

Le rôle de l'Equipe de Responsables :

Elle dynamise le Conseil de Ronde et pour cela, elle doit le préparer :

- définir l'ordre du jour,
- préparer les modalités de fonctionnement (prise de parole, respect des autres, temps imparti),
- un Responsable doit l'animer, les autres interviennent au même titre que les Lutins,
- faire le choix des techniques utilisées pour les votes, bilans, etc ...

Les Responsables, lors du Conseil de Ronde se répartissent parmi les Lutins plutôt que de rester groupés.

Le rôle de l'animateur du Conseil :

- il incite chaque enfant à parler,
- il gère les temps de parole des Lutins mais aussi des autres Responsables,
- il doit savoir s'effacer pour laisser les Lutins proposer et s'exprimer le plus librement possible,
- il synthétise, récapitule les propositions et idées de la Ronde et les soumet au vote.

Les supports dans un Conseil sont des points de repères qui permettent :

- de faire émerger les idées,
- aux Lutins de s'investir,
- de varier les moyens d'expression,
- de se rappeler ce que l'on a fait,
- de garder une trace de ce qui a été dit et fait,
- de canaliser les idées et les avis en les matérialisant.



LES 5 CLES DE LA RONDE



3 RAISONS DE FAIRE DES CONSEILS

La Règle de Vie

Le Bilan

Le Projet

Exemples :

- pour voter chaque Lutin a une plume verte, jaune et rouge qu'il a lui même décorées
- au moment où les Lutins font des propositions, Stéphane écrit sur un panneau et illustre d'un petit dessin chacune d'elles
- avant le bilan, David a préparé un panneau sur lequel on voit les différents moments du projet. Ils sont écrits et illustrés par des dessins. David les présente avant de commencer le bilan.

Place à l'imaginaire :

Le Conseil est un moment important de la vie du Lutin. Sa forme doit être ludique et garder une place à l'imaginaire. Il peut reprendre le thème du projet par exemple

- la tribu d'indiens se réunit en Conseil après le projet western,
- pour donner la parole on peut utiliser une marionnette, un bâton magique, etc ...



Pourquoi ? Afin de mieux vivre ensemble. Pour associer tous les Lutins à la vie du groupe.

Comment ? Les mille incidents de la vie quotidienne donneront certainement l'occasion d'établir, en Conseil, un certain nombre de règles très simples mais précises que chacun s'engagera à respecter, après les avoir votées. La Règle de vie est formulée avec les mots des enfants. Cependant les Responsables reprennent les propositions afin de les rendre positives et compréhensibles par tous. Cette règle se doit d'être progressive et évolutive, les Lutins pouvant ainsi en mesurer les effets. Enfants et responsables sont garants de son application.

Quand ? A chaque fois que nécessaire.

Où ? Affichée dans le "coin Conseil", près du Livre de Bord elle peut aussi se trouver dans les différents lieux concernés. Ex : dans les lieux de couchage, la règle : "Je me lève sans bruit pour ne pas réveiller les copains et je peux aller déjeuner".

Afin d'en faciliter l'appropriation et la reconnaissance pour tous, la Règle de Vie est mise en valeur. Elle attire l'attention et le regard des Lutins parce qu'elle donne envie d'être lue. L'écrit (avec de gros caractères) est accompagné de photos, illustrations, code couleur... La Règle de Vie est affichée à hauteur accessible aux Lutins.

Par qui ? Discutée par les Lutins et les Responsables mais illustrée par les Lutins et formulée avec leurs mots.

Pourquoi ? Pour recueillir des avis, pour mesurer la progression collective et individuelle, évaluer les acquis (chaque Lutin prend conscience de ce qu'il a appris), mesurer les difficultés rencontrées, la motivation.

Comment ? Le Conseil de Ronde est animé par un Responsable, à l'aide de différents supports liés au thème prévu pour le bilan. Ainsi, s'il s'agit de parler de la vie quotidienne, la présence de la Règle de Vie sous les yeux est souhaitée. S'il s'agit du bilan d'un projet, panneaux, photos, livre d'or rappellent "l'histoire" du projet.

Quand ? A la fin d'un projet, après chaque temps fort (week-end -grand jeu), les premiers jours du camp (sur la vie quotidienne).

Où ? Dans le "coin Conseil", en utilisant sur le Livre de Bord "l'Arbre aux 5 clés" sous forme écrite et dessinée, sur un panneau.

Par qui ? Par les Lutins et les Responsables.

Pourquoi ? Pour vivre des temps forts dans un souci de progression du groupe et des individus pour ne pas tomber dans l'activisme.

Comment ?

Dans un premier temps : en Conseil de Ronde

On sollicite les Lutins pour faire jaillir leurs propositions d'activités, on prévoit de la documentation (photos, revues du mouvement, montage diapos ...) pour enrichir leurs propositions, on se met d'accord sur le contenu puis on le soumet au vote. Il peut y avoir plusieurs Conseils

Dans un deuxième temps : l'équipe des Responsables se réunit.

- En prenant en compte les objectifs qu'ils se sont fixés
- A partir des propositions d'activités des Lutins, ils se documentent, s'informent, prennent des contacts afin d'élaborer un projet présentant des intérêts plus larges où chaque enfant pourra trouver sa place.
- Ils chiffrent le coût des différentes

activités prévues pour vérifier la "faisabilité" du projet

■ Ils mettent en place un échéancier qui servira de base pour les évaluations et le bilan, mais aussi de référence pour les Responsables et les Lutins qui se l'approprieront plus facilement.

Quand ? Tout au long de l'année, la Ronde se construit une identité, une homogénéité par les projets qu'elle vit.

Où ? Le projet est visualisé au Coin Conseil.

Par qui ? Dans un premier temps par les Lutins, dans un deuxième temps par les Responsables.



LES 5 CLES DE LA RONDE



La Clé des champs

Aux Lutins, l'enfant va vivre ses premières expériences de campisme : cela peut être le premier feu de camp, la première nuit sous la tente, le premier camp Découverte où l'on va dormir dans une ferme. C'est aussi l'occasion pendant l'année de découvrir son quartier, sa ville, par des jeux, enquêtes : rencontrer les pompiers, découvrir le code de la route.

Prendre la clé des champs c'est sortir des sentiers battus, sortir du local pour découvrir son environnement proche ou lointain, quotidien ou le temps d'un camp, rural ou urbain.

Quel plaisir et quelle joie de dormir côte à côte sous la même tente, de chanter près du feu.

Bien entendu, toutes ces activités "nouvelles" n'ont pas forcément lieu en même temps ni de manière régulière. L'objectif de la Ronde n'est pas de savoir camper mais plutôt d'avoir campé.

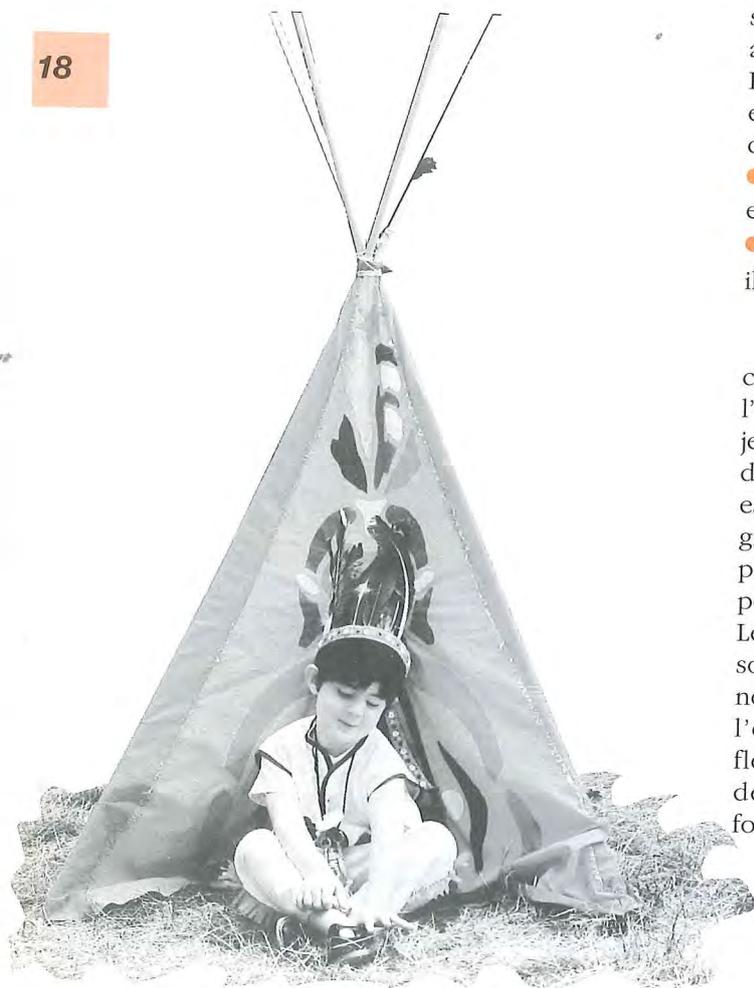
Le week-end où l'on va camper doit garder un caractère exceptionnel. C'est un événement... Un moment fort...(où l'on va surmonter sa "peur" et s'amuser à avoir "peur").

Pour renforcer ce caractère exceptionnel, on peut l'inscrire dans un projet plus global.

- Les Lutins pirates partent en expédition.
- C'est le **Camp Découverte**, ils dorment sous la tente.

Prendre la clé des champs c'est aussi découvrir la Nature, l'environnement à l'occasion de jeux ou d'activités dans la forêt, dans un parc. L'enfant de 6-8 ans est proche de la Nature, il a un grand intérêt et est très curieux pour tout. Ainsi n'hésite-t-il pas à poser beaucoup de questions. Les balades, pique-niques, jeux sont l'occasion de découvrir de nouveaux lieux : un endroit où l'on découvre de nouvelles fleurs, un autre où l'on trouve des traces d'animaux, des fossiles.

Ces découvertes, la Ronde peut les exploiter dans des activités telles que : herbarier, travaux manuels à partir d'éléments naturels : jardinage, jeux d'observation, d'écoute... sans négliger les activités plus physiques (jeux, construction de cabanes...).



LES 5 CLES DE LA RONDE

Conclusion

La Ronde au service de l'enfant L'activité au service de la progression

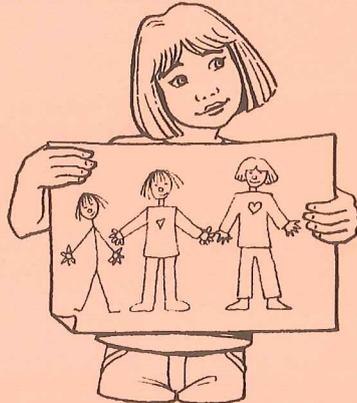
La vie de la Ronde doit permettre à chaque individu de trouver sa place, de se sentir à l'aise, d'avoir envie de participer aux différents temps de la Ronde. Il évolue, change... PROGRESSE.

C'est par la vie dans la Ronde et grâce aux Activités que le Lutin apprend, découvre, agit, expérimente, devient autonome.

Mais l'enfant a besoin de repères pour prendre conscience de son évolution.

Avec le bilan, la Ronde fait le point sur ce qu'elle vient de vivre.

Le bilan collectif est l'occasion pour chacun de se remémorer la dernière activité, le dernier jeu qu'il a appris. C'est un temps de valorisation, où chaque Lutin prend conscience de sa place dans la réalisation.

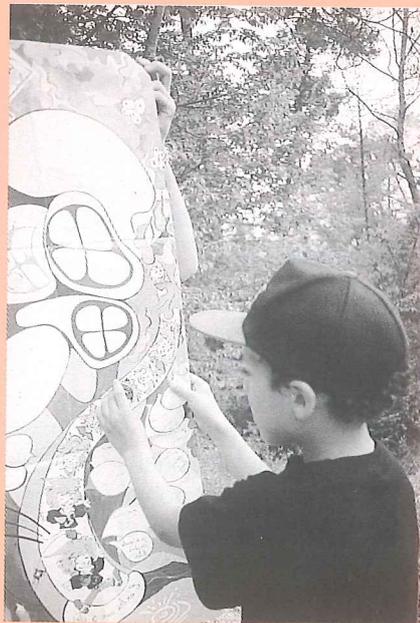


L'Arbre aux 5 clés (1)

L'Arbre aux cinq clés (le Livre de Bord de la Ronde) est un repère visuel. Il représente la cabane des Lutins. Une partie du Livre de Bord est réservée à la présentation de tous les membres de la Ronde. Chacun vient écrire son nom. On peut coller la photo des Lutins et des Responsables le long du toboggan. Cela permet aussi d'accueillir des nouveaux. Le livre de bord reprend les cinq clés de la progression du Lutin : jouer, réaliser, participer au Conseil, vivre ensemble, partir à l'aventure.

A l'aide de gommettes qui symbolisent les cinq clés, on matérialise la progression de la Ronde.

A chaque fois que la Ronde a



utilisé l'une des clés à l'occasion d'activités, (on a fait un nouveau jeu, on a campé ...) la Ronde colle une gommette dans l'une des pièces correspondantes. Ainsi, la progression est visualisée par le nombre de gommettes.

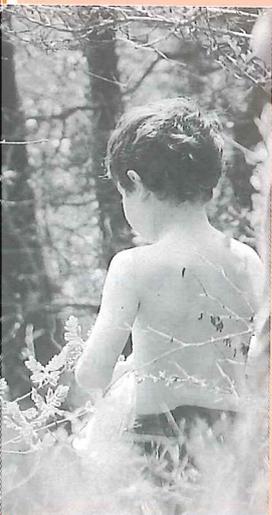
Cette visualisation quantitative doit avoir des supports complémentaires.

- La Ronde peut avoir un Livre d'Or où l'on écrit, dessine les aventures tout au long de l'année.

Le Livre d'Or (à disposition de tous) est le passé, l'histoire de la Ronde.

- Des panneaux d'affichage dans le local, avec la Règle de Vie, le programme, le projet peuvent aussi trouver leur place.

(1) cf. fiche dans le carnet du Responsable



LA RONDE PENDANT L'ANNEE

La création d'une ronde

Lancement de la Branche Lutins dans le groupe

"Depuis quelques mois, dans le groupe, on parle de créer une Branche Lutins".

La participation des trois plus jeunes Louveteaux du groupe, à un camp départemental Lutins ; les contacts avec des groupes où les Lutins existent ; les informations amenées par le Référent régional Lutins, ... autant d'idées ont donné à David, Responsable Louveteaux et Séverine, Responsable Eclés, l'envie de créer une Branche Lutins.

Tout le monde en a discuté au Conseil de groupe. Les possibilités matérielles (espace de vie dans le local, ...), humaines (deux Responsables et environ dix Lutins) ont été envisagées et la mise en place de la Ronde à la prochaine rentrée a été décidée.

Séverine et David ont pris contact avec le Référent régional Lutins ; ils se sont renseignés sur une formation possible et ont recherché de la documentation. Un calendrier des sorties et de "petits" projets ont été fixés. Quelques activités avec d'autres Rondes sont prévues,

occasions de donner une bonne dynamique à l'unité. Les Responsables se sont réparti les fonctions (contact parents, intendance, matériel,...).

Pour la première sortie, de la pub est faite dans les écoles, le journal local, au cours du bilan du camp avec les parents.

Le jour J approche, les invitations sont distribuées, on attend au moins 10 Lutins, les responsables des autres unités viennent aider.



20

AU PROGRAMME

- **14H** : accueil des parents et des Lutins
- **14H30** : Maquillage/jeu de présentation.

Présence de la fée, amie d'Arsène Lutin !

Pendant l'activité, il est proposé aux parents un temps d'information sur les EEDF (en vidéo), le groupe local, les Lutins...

- **15H15** : un jeu à postes reprenant les cinq clés.

- je me débrouille (vivre ensemble) : devinette, rébus
- je joue : petits jeux
- je campe : chants, photos
- je participe au conseil : fabrication des plumes de couleur pour voter
- je participe au projet : puzzle décoré par les Lutins représentant Arsène

- **16H30** : goûter géant
- **17H** : après un court bilan avec les plumes, on se quitte en se disant à la semaine prochaine !
Bientôt les Lutins participeront à un week-end.

Depuis cette première prise de contact, la Ronde s'est agrandie, a vécu son premier camp. De nouveaux Lutins sont arrivés tandis que d'autres rejoignent l'Unité Louveteaux.

LA RONDE PENDANT L'ANNEE

C'est la première sortie de l'année. On est allé à la campagne. Les grands Lutins sont passés aux Louveteaux. Plein de nouveaux sont arrivés. On redémarre avec une nouvelle Ronde. Les Lutins ont fait un jeu et on a commencé à parler des futurs projets.

La Ronde vit tout au long de l'année, aussi bien en sortie, en réunion du mercredi ou du samedi après-midi ou en week-end. Aux Responsables de choisir son mode de fonctionnement (en sortie, en réunion...) suivant leur disponibilité, le fait d'avoir ou non un local, en tenant compte des enfants et des parents, et éventuellement du fonctionnement des autres unités du groupe.

La Ronde a ses projets, ses activités.

Le planning des activités est mis en place si possible sur un trimestre en fonction de ce que la Ronde veut faire.

Il est préférable que les activités puissent avoir lieu de manière régulière.

DIMANCHE

La Ronde s'est retrouvée au local pour l'aménager. Cela nous a pris toute la matinée. Puis on a fait un conseil pour décider du projet. On a choisi de réaliser un goûter de tous les pays. Chaque Lutin cherchera chez lui des recettes pour la prochaine fois. On a fait un jeu puis le bilan.

SAMEDI ET DIMANCHE

Premier week-end de la Ronde. Il s'est fait à la campagne. On a même campé ! Le samedi on s'est installé et on a fait une petite balade. Puis chaque Lutin a montré les recettes qu'il devait chercher chez lui. Le lendemain on s'est retrouvé en Conseil pour faire la règle de vie. L'après-midi les Lutins ont participé à un grand jeu sur les habitudes alimentaires de différents pays.

DIMANCHE

A nouveau une sortie au local. Le matin tous les Lutins sont allés vendre les calendriers. L'après-midi la Ronde a réalisé une fresque sur laquelle sont représentés tous les pays dont on a choisi une recette. La règle de vie a été affichée.

SAMEDI ET DIMANCHE

Ca y est ! Le grand moment du projet est arrivé. Samedi après-midi, les Lutins partent en ville pour faire les courses. Le soir c'est une veillée à thème. Dimanche on fait des déguisements pour la présentation du goûter. L'après-midi les Lutins se mettent aux fourneaux. Les gâteaux, les crêpes et les beignets sont bientôt prêts. Enfin, on peut goûter. Le week-end se termine par un bilan.

DIMANCHE

Au local les Lutins réalisent un panneau souvenir du projet de la Ronde. L'après-midi on prépare le goûter de Noël.

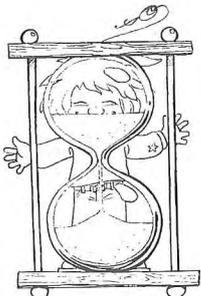
SAMEDI APRES-MIDI

Les Lutins retrouvent le groupe (Louveteaux, éclés et Aïnés) pour une grande fête de Noël.

	SEPTEMBRE	OCTOBRE	NOVEMBRE	DECEMBRE
1	V		M	J
2			M	V
3		L	J	
4	L	M	V	
5	M	J		D
6	J	V	L	L
7	V	S	M	M
8		D	J	J
9		L	M	V
10	L	M	V	
11	M	J		
12	J	V	L	M
13	V		M	M
14		L	J	J
15	L	M	V	S
16	M	J		L
17	J	V	L	M
18	V		M	M
19		L	J	V
20	L	M	V	
21	M	J	S	L
22	J	V	D	M
23	V		L	M
24	S	D	M	J
25	D	L	M	V
26		M	J	
27	L	M	V	
28	M	J		L
29	J	V	L	M
30	V		M	M
31		L	V	J

LE ROLE DU RESPONSABLE LUTIN

Organiser, animer, être présent et disponible



Organiser

Rythme, repères

■ **Temps** : Les rythmes de vie (coucher, lever, repas, repos ...), les horaires ne doivent pas être fixés au hasard. Ils sont importants à l'âge Lutin, si importants qu'ils sont la condition de la réussite de l'activité, de la sortie, du week-end, du camp.

■ **Espace** : Les Responsables doivent prendre en considération le besoin de repères chez les Lutins. Sur un camp, savoir où sont les toilettes, les douches, le lieu du coucher ... est sécurisant. Il est nécessaire de penser précisément à l'installation des lieux (au local ou en camp). Ils doivent être adaptés à la taille des Lutins et à leurs activités. Ainsi le Lutin se sentira chez lui. Un coin Conseil, un coin bibliothèque-jeux, un coin travaux manuels peuvent être aménagés. Les éléments symbolisant la vie de la Ronde (Règle de vie, grille des services, panneaux racontant le camp découverte, Livre d'Or de la Ronde...) sont affichés à la hauteur des yeux du lutin.

Sécurité

Cet aspect du rôle du Responsable demande en fait simplement du bon sens. Il faut savoir prendre des précautions.

- Repérage des lieux (pour être sûr qu'aucun endroit ne soit dangereux).

Lumière dans les toilettes la nuit.

- Un certain nombre de règles non négociables doivent être mises en place. Elles garantissent la sécurité et elles offrent alors des possibilités d'action plus

vastes, (par exemple, rester dans les limites du terrain). Cette règle permet en contrepartie une grande liberté à l'intérieur.

- il est important que les Responsables aient connaissance de la législation sur le scoutisme en général, et sur des points plus précis, en fonction des activités (exemple : déplacement à pied, en vélo ...).

Le cadre législatif offre des possibilités, mais il faut être prévoyant. Ainsi on peut dormir

avec les Lutins sous tente, mais dans certaines conditions de confort et avec un appui en dur s'il pleut.

Répartition des rôles

Tous les Responsables ne font pas tout, tout le temps. Chacun prend en charge une partie de l'organisation et des activités (par exemple, pendant la toilette, un Responsable est à la douche, un s'occupe du rangement, un se repose).

Matinée type du responsable Lutin

(Ex. 3 Responsables pour 15 Lutins)

Réveil :

- un au petit-déjeuner dès 8 heures afin de le préparer,
- un à la rouchy où dorment les Lutins et à la biblotente pour accueillir les premiers Lutins,
- un qui dort.
- à 8H30 début du petit déjeuner,
- à 9H30 fin du petit déjeuner
Lorsque les premiers Lutins ont fini de déjeuner, ils peuvent aller à la biblotente.
- à 9H00 une musique douce pour permettre aux derniers de se réveiller,
- à 9H30 le petit déjeuner est terminé, le Responsable termine son service, les deux autres s'occupent de la toilette et du rangement.
- à 10H00 rassemblement au coin conseil (chant ...), début des activités,
- à 12 heures temps calme/libre/chants - Un groupe de Lutins va mettre la table avec un Responsable
- à 12H30 le repas - un Responsable par table et un Responsable de service.

Après le repas, un Responsable s'occupe de la vaisselle avec un groupe de Lutins - Le deuxième s'occupe du temps calme
Le troisième se repose ou prépare l'activité suivante.

LE ROLE DU RESPONSABLE LUTIN



Animer

En animation, le rôle du Responsable Lutins est très spécifique. Il est présent, attentif, à l'écoute. Il s'adapte aux réactions des Lutins, à la manière dont ils jouent, il sait modifier ce qu'il avait prévu pour prendre en compte la spontanéité des enfants. Il essaie de donner à chacun sa place, de le valoriser. Dans le cas particulier du jeu, son rôle est de savoir faire comprendre et accepter la règle. Il joue avec les Lutins, cependant il doit garder le recul nécessaire pour pouvoir modifier, réorganiser ou éventuellement changer d'activité si le besoin s'en fait sentir.

Etre présent et disponible

Présence et disponibilité sont deux mots clés pour le Responsable Lutins. Il est là dans les moments de la vie quotidienne, ces temps d'apprentissage qui nécessitent un accompagnement. Il aide, soutient sans faire à la place du Lutin, même si cela peut paraître difficile pour lui. Par exemple, s'il est très présent lors du rangement des affaires en début de camp, petit à petit il s'efface pour laisser le Lutin ranger seul. Le Responsable donne des moyens pour que le Lutin puisse réaliser ses projets et grandir au



sein de la Ronde. Cependant, présence ne signifie pas étouffement. Il doit savoir prendre de la distance afin de laisser une liberté de manoeuvre. Ainsi temps libres, temps calmes sont des moments où le Lutin joue à l'intérieur d'un cadre qui le sécurise. Il connaît les règles, il sait qu'il peut trouver l'adulte à tout moment.

"Et si on regardait les Lutins !"

On a vu des Responsables arrêter les jeux des enfants pour commencer une activité prévue. On arrive alors à un paradoxe qui signifie : "Arrêtez de jouer, on va jouer !" Pourquoi ne pas partir des jeux des enfants et les exploiter sur le moment, ce qui peut aboutir à une activité improvisée d'une très grande richesse ? Une telle démarche signifie partir des enfants, de ce qu'ils sont, de ce qu'ils font, afin d'explorer d'autres pistes. Aux Responsables de saisir l'occasion ! Modifier quelque chose de prévu n'a rien de dramatique.

Le Responsable d'unité Conclusion



Une équipe d'animation a besoin d'un coordinateur. C'est à lui que revient la tâche d'animer son équipe de responsables. Ses rôles sont multiples :

- Tout d'abord, au sein du groupe c'est le relais auprès des autres unités, du Responsable de groupe, des parents.
- Ensuite, il est garant du bon fonctionnement de l'équipe des Responsables Lutins. Il veille à ce que chacun dans la mesure de ses possibilités puisse s'exprimer. Il aide les Responsables à prendre des

responsabilités, il met en confiance. Il a donc un rôle formateur.

- Enfin, le Responsable d'unité est le garant de la continuité de la vie de la Ronde. La tenue d'un Carnet de Bord peut aider à mieux connaître les Lutins (qui vient, qui ne vient plus...). Il prend aussi du recul pour mieux apprécier la progression mais aussi les difficultés de la Ronde.

LA GRANDE AVENTURE DU CAMP

LA PRÉPARATION (p. 24)
LE PRÉ-CAMP (p. 25)

LES TROIS PREMIERS
JOURS AU CAMP (p. 25)

LA VIE QUOTIDIENNE
AU CAMP (p. 27)

L'âge Lutin est celui où réel et imaginaire cohabitent. C'est également une période où la progression de l'enfant se fait par accumulation d'expériences. La vie quotidienne enfin, est l'occasion de grands moments d'apprentissage. Tous ces éléments impliquent une véritable spécificité du camp Lutins.

LA COHÉRENCE DE LA
GRILLE (p. 29)

L'AFFECTIF (p.30)

L'IMAGINAIRE AU
SERVICE DU CAMP (p. 31)

LE "CAMP
DÉCOUVERTE" (p. 32)

L'imaginaire est essentiel, aussi bien dans les activités que dans la vie quotidienne au camp. Ainsi, si une histoire peut servir de support à un jeu, une veillée, une journée à thème ou un projet, il est tout aussi important de faire appel à l'imagination pour des moments tels que l'accueil, le Conseil, l'aménagement du camp.

LA FIN DU CAMP (p. 33)
LE BILAN

La préparation

Avec la famille

Il est important de rendre les parents confiants. C'est souvent la première fois que leur enfant part pour plusieurs jours de la maison. Pour cela deux choses sont essentielles :

- L'envoi, suffisamment tôt, de tous les renseignements concernant le camp : questions pratiques, administratives, projets et activités phares du camp...
- Une réunion d'information où l'on présente :
 - le lieu de camp (plans, photos, vidéo...),
 - l'organisation du camp,
 - comment va se dérouler le camp,
 - les projets, les activités phares,
 - l'équipe des Responsables.

C'est l'occasion privilégiée pour prendre le temps de discuter avec les parents, de parler avec leur enfant, de ses habitudes (notamment pour les nuits et le

coucher), d'éventuels problèmes médicaux.

Avec les enfants

Le camp, bien sûr, se prépare aussi avec les Lutins. Pour eux la rupture avec les parents, la maison, est plus encore cruciale. L'idéal serait que les Lutins aient déjà participé à un mini-camp (à Pâques par exemple) sur quelques jours. Ainsi, partir en camp d'été, ce n'est plus tout à fait partir vers l'inconnu. Par ailleurs, il est important d'associer les Lutins à l'élaboration du contenu du camp. Cela permet de préparer un certain nombre de choses avant. Et les Lutins auront une idée plus concrète de ce qu'ils vont vivre. Savoir ce que l'on va faire est rassurant. Il est important que le Lutin connaisse la durée du camp (on va dormir 12 nuits par exemple).

Les projets ont une place importante dans le camp. La Ronde vit une multitude d'aventures qui favorisent l'évolution individuelle de l'enfant. Par l'intermédiaire du projet, le Lutin prend la mesure de ses capacités, de ses possibilités. Cela lui apprend à coopérer avec les autres. De ce fait, une véritable cohésion de la Ronde, une identité se crée. Enfin, dans un camp Lutins, la vie quotidienne tient une place très particulière. C'est l'occasion d'acquérir plus d'autonomie, de développer la conscience des autres, d'apprendre.

Par ailleurs, un minimum de confort permet au Lutin d'avoir des repères, d'être sécurisé (rappelons que c'est la première fois, pour beaucoup d'entre eux, qu'ils quittent le milieu familial).

LA GRANDE AVENTURE DU CAMP

Les trois premiers jours au Camp

Le Pré-Camp

C'est le temps où les responsables s'occupent de l'aménagement de l'espace. Les Lutins pourront dès leur arrivée se repérer dans les lieux, se les approprier rapidement afin de se sentir chez eux. Savoir utiliser au mieux l'espace pour l'adapter aux Lutins est essentiel.

C'est également le moment où l'on prépare l'accueil qui aidera le Lutin à ne pas se sentir perdu en arrivant.

Enfin, c'est l'occasion de prendre contact avec des organismes de la région, de préparer des visites...

Un exemple de début de camp

Le premier jour, premier contact avec le camp. Familiarisation avec les lieux.

"LE grand Mage" accueille les Lutins :

David est déjà (avec d'autres Responsables du groupe) depuis deux jours sur le terrain. Il a eu le temps de tout préparer pour l'arrivée des Lutins ce jour là. Il les accueille déguisé en "grand mage". C'est lui qui va leur présenter le camp, les installations. Les Lutins l'écoutent, intrigués. Il leur sert un copieux petit déjeuner, puis, il les conduit à la tente où ils dormiront pour que chacun puisse s'installer.

"LE grand mage" les accompagne à la lingerie (un petit local aménagé). Là, les Lutins rangent leurs affaires, aidés par Séverine et Stéphane, les deux autres Responsables de la Ronde.

Le rangement terminé, tout le monde part pour un jeu de piste qui permet de découvrir les lieux. A la fin du jeu la Ronde se retrouve devant la grille de camp et le Livre de Bord, "l'arbre aux 5 clés". (La Ronde en utilise un spécialement pour le camp d'été). Stéphane prend les Lutins en photo (pour coller sur le toboggan du Livre de Bord) et chacun va écrire son nom dans les bulles.

L'après-midi :

APRES le repas, c'est le temps calme. Jérôme, Florent et Nathalie finissent par s'endormir (c'est le premier jour du camp, ils sont fatigués). Aurélia et Nicolas écrivent à leurs parents.



La Ronde participe ensuite au jeu de l'oie qui permet à chaque enfant de se familiariser avec le lieu et la vie qu'il mènera au camp.

L'heure du goûter arrive, puis celle de la toilette. Chaque Lutin va chercher ses affaires (David les aide) et rejoint Stéphane et Séverine à la douche.

De retour au coin calme, la Ronde commence le journal du camp.

Vient l'heure du repas, suivi d'une veillée assez courte. Dans la tente, après la bise du soir, Séverine raconte une histoire.



LA GRANDE AVENTURE DU CAMP

Le deuxième jour, on aménage les coins, on décide de la Règle de Vie. On personnalise.

Le réveil :

Il était prévu échelonné. Les premiers levés devaient aller dans la bibliothèque pour s'occuper calmement avant l'heure du petit déjeuner. Seulement, avec l'excitation des premiers jours, il y a eu du bruit, et les Lutins qui dormaient encore se sont réveillés.

La règle de vie :

Ce matin là, la Ronde se réunit en Conseil. Séyerine explique à quoi sert la Règle de Vie. Elle rappelle le problème du bruit au réveil. Petit à petit, un nombre restreint de règles est mis en place. Puis elles sont votées.

La Ronde aménage ensuite le coin Conseil.

Au temps calme de l'après-midi, les Lutins font des dessins pour illustrer la Règle de Vie. Il a été décidé d'écrire la Règle de Vie sur le livre de Bord, et de l'afficher également, en plus gros et avec des illustrations au coin Conseil.

L'après-midi :

APRES le temps calme, tout le monde se retrouve. On part tous en balade pour découvrir les alentours du terrain de camp. C'est ensuite l'heure de la toilette.

En fin d'après-midi, pendant que des Lutins terminent les dessins à afficher avec la Règle de Vie, d'autres fabriquent des mobiles pour décorer la tente.

Ce soir là, la veillée se passe autour d'un feu : chansons et histoires rythment la soirée. Stéphane est vigilant : au fur et à mesure que les Lutins ont sommeil, il les aide à se coucher.

Le troisième jour, on entre maintenant de plain-pied dans le camp.

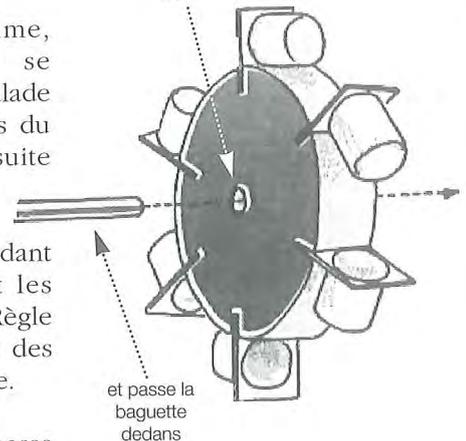
Le projet, un moulin à eau :

AU début de la matinée, au coin Conseil, les Lutins parlent du projet. L'endroit où le moulin sera construit est choisi. Il a été repéré la veille. Il sera près du coin jeu, ainsi chacun pourra aller le voir lorsqu'il en aura envie.

La préparation des planches prédécoupées (les pales du moulin) commence (ponçage, vernissage).

L'après-midi est consacré à la fabrication d'un petit barrage pour avoir plus de courant. Cette activité est suivie d'un jeu d'eau très rigolo.

Fais un trou au milieu de la boîte



Le bilan :

APRES la toilette, la Ronde se réunit au coin Conseil pour faire un petit bilan des trois premiers jours du camp. Les Lutins parlent du réveil, des services et aussi du jeu d'eau. David a préparé des affiches pour que tout le monde se rappelle le déroulement des activités depuis le début.

C'est l'occasion de faire le point avec "l'arbre aux 5 clés". On commence à coller les gommettes pour les clés "jouer", "participer au Conseil". Pour les clés "réaliser" et "vivre ensemble", la Ronde décide d'attendre. On commence juste le camp, et le projet n'est pas fini.

La journée se termine par une veillée conte.

LA GRANDE AVENTURE DU CAMP

La vie quotidienne au camp

Levers et couchers échelonnés



"Le réveil ne doit jamais être brutal mais progressif pour ne pas casser une phase de sommeil importante." (1)

"Ne laissons pas passer les signes de l'endormissement, adoucissons la séparation du coucher. Acceptons ce qui sécurise l'enfant, pouce, poupée, lumière. Pas de mise au lit punitive. Pas de sirop calmant sans avis médical." (1)

Chacun ne se réveille pas et ne se couche pas forcément à la même heure. Organiser des levers et des couchers échelonnés c'est prendre en compte le rythme des Lutins, établir une relation privilégiée et individuelle avec chacun (gestes tendres, petites confidences, mots rassurants ...). Ce sont souvent deux moments délicats de la journée (parce qu'ils rappellent l'absence des parents et qu'ils sont chargés d'angoisse). La qualité de ces moments garantit le bon déroulement du camp pour chacun. Un Responsable est présent le matin dans la rouchy pour accueillir l'enfant et faire respecter le sommeil des autres. Pendant la veillée, Séverine, déchargée de ses responsabilités d'animation, "à l'oeil" particulièrement sur chaque Lutin. Elle propose discrètement à Cloé, qui ne cesse de bailler, de l'accompagner dans sa chambre, mais elle ne la forcera pas. Elle n'aura pas oublié de l'emmenner aux toilettes (pour éviter qu'elle ne se lève dans la nuit) et l'aidera à s'endormir

(exemple : musique douce, berceuse, petite histoire ...). Autre possibilité de veillée et de coucher échelonné : la veillée histoire. Couchés dans leur lit, les Lutins écoutent l'histoire que leur raconte le Responsable. Cette histoire se terminera bien, ce qui facilitera l'endormissement.

L'âge Lutin est un âge où les rites de coucher sont très importants. Beaucoup de Lutins ont un objet avec lequel ils ont l'habitude de s'endormir (nounours, mouchoir, poupée...). Le bisou du Responsable au moment du coucher peut faciliter l'endormissement. Dans tous les cas, ne pas hésiter à demander aux parents les habitudes de leur enfant. Si celles-ci sont prises en compte, la qualité de la vie quotidienne sera sans aucun doute améliorée.

Petit déjeuner échelonné



"Thé, lait ou chocolat ? Le petit déjeuner est le premier maillon d'une série d'événements alimentaires qui vont ponctuer notre journée. Si ce premier maillon saute tout ce qui suit va s'en trouver perturbé. Un enfant réveillé précipitamment au dernier moment ne peut profiter du petit déjeuner." (1)

Accueilli par le Responsable de service dans le Coin-Repas, le Lutin déjeune tranquillement et participe au débarrassage et lavage de ses couverts. Les responsables connaissent les goûts de chaque Lutin.

Toilette-habillage

Ce sont des temps importants d'apprentissage. Afin que ce moment se passe dans de bonnes conditions, dans la bonne humeur, on peut instaurer un aspect ludique (on invente une chanson pour se laver ...).

Les Responsables sont présents et aident les enfants en leur proposant des formules pratiques pour un grand confort et une meilleure hygiène. Exemple : on met ses affaires sales dans son sac de linge sale. On va chercher dans son casier personnalisé ses vêtements propres. On va à la lingerie. (Les parents peuvent avoir préparé un sac de linge par semaine).

En fonction des activités de la journée, la toilette peut se faire à d'autres horaires.



(1) Comité Français d'Education pour la santé

LA GRANDE AVENTURE DU CAMP

Les repas



"L'en-cas de 10H30-11H
Les enfants les plus jeunes ne mangent pas beaucoup à la fois et assimilent vite ce qu'ils ont ingéré. D'où le creux de 10H30-11H. Evitons toutefois un apport sucré et gras qui coupe l'appétit du repas de midi."



Repas du midi :
Repas équilibré comportant un peu de tout

Repas du soir :

"Son but est essentiellement réparateur. On insistera sur les aliments qui aident à la croissance (oeuf, poisson, laitages...), l'hormone de croissance est sécrétée surtout pendant le sommeil nocturne."

Un enfant comme un adulte a besoin de calme pendant le repas, cependant on ne doit pas non plus exiger le silence.

On peut établir, lors du Conseil, par exemple, un système pour rétablir le calme lorsque l'ambiance est trop bruyante (ex. jeu de la momie : au coup de tambour chacun s'immobilise et se tait).

Les Responsables mangent avec les enfants, répartis parmi eux.

Le repas est un moment où l'on prend son temps, où l'on apprend à manger. Il demande à

être établi à des horaires réguliers (sauf cas exceptionnels). Ne jamais forcer un enfant à manger mais l'inciter



à goûter à tout. La notion d'appétit est très liée aux conditions de mise de table, à la présentation des aliments et aussi à l'annonce du menu.

Les tâches quotidiennes

"Premières responsabilités collectives, elles sont pratiquées avec plaisir par les Lutins si elles sont envisagées de façon ludique" (chants, jeux ...). C'est, par ailleurs, souvent l'occasion de faire ce que l'on ne fait pas à la maison, ce qui donne ainsi un attrait particulier à la vaisselle, au balayage ...



Elles sont prises en charge par les enfants (de façon spontanée, ou organisées sous forme de grille de service simple) aidés des Responsables.

Le matériel doit être à hauteur et à disposition des enfants (pour la vaisselle disposer par exemple des bassines sur les tables). Les Lutins peuvent se prendre en charge.

Le temps calme

"La sieste

Un quart d'heure ou deux heures, mais jamais une heure.

Une pause en début d'après-midi est bénéfique pour tous. Respectons le besoin de sieste pour l'enfant, mais ne l'imposons pas si elle n'est pas nécessaire".

C'est après le repas de midi, un moment pendant lequel les Lutins se reposent ou tout simplement font des jeux calmes, des petits travaux manuels, écoutent un disque, une histoire, dessinent, écrivent aux parents dans le coin lecture ou dans la chambre ou la tente.



LA GRANDE AVENTURE DU CAMP

Cohérence de la grille

Une grille de camp, pour quoi faire ?

Parce que nous avons des objectifs à atteindre et que nous devons nous organiser.

Parce que le Lutin a besoin de repères sur une journée et sur la durée du camp.

Temps forts
temps calmes

Pourquoi ? Parce que de la monotonie naît l'ennui et pour prendre en compte les rythmes des Lutins, le camp vit, bouge ...

Des changements de rythme, des grandes fêtes sont importantes ... parce qu'elles donnent des repères, on vit des moments forts qui resteront mémorisés.

Modifier
sans bouleverser

Une grille évolue ... change

Entre ce que l'on imagine et ce que l'on vit, entre ce que l'on avait prévu et ce que l'on réalise, des décalages existent. Une grille élaborée ne peut donc être figée. Elle sert de cadre de référence, autant pour l'équipe que pour les enfants. Mais régulièrement, l'équipe des Responsables peut la modifier : selon la météo, l'état de fatigue des Lutins...

Exemple : Depuis une semaine que le camp a débuté David, Séverine et Stéphane font le point sur les activités à venir. Les deux derniers jours ont été très chargés. Les Lutins semblent fatigués. Le grand jeu prévu pour le 17 juillet est décalé. Une journée plus calme est nécessaire à tous. David explique aux Lutins le changement sur la grille de camp.

Et n'oublions pas que les Lutins dans le cadre d'activités, de temps libres sont riches d'idées. A nous d'être à l'écoute pour exploiter leur spontanéité. (cf le projet spontané p. 13)

Ainsi la petite cabane toute simple se transforme en maison d'Arsène Lutin et devient la cabane du Conseil.

Le Lutin peut se coucher tard ... de temps en temps ... Si l'activité du jour a été calme, s'il s'est bien reposé l'après-midi.

15 jours, 3 semaines ?

Le camp d'été quelle que soit sa durée provoque une succession de bouleversements importants (il faut s'adapter à de nouveaux lieux, au climat, à la nourriture, aux adultes, à un groupe d'enfants sans compter le déplacement) qui ont une incidence sur le rythme biologique de l'enfant. C'est une perturbation importante de ces habitudes. L'enfant a besoin d'un temps de réadaptation, d'acclimatation afin de retrouver un rythme naturel.

Ce n'est qu'au terme de la première semaine que le Lutin s'est adapté totalement au nouveau cadre (horaires, lieux, groupe) et qu'il peut ainsi tolérer de nouveaux changements (par exemple le camp découverte). Deux semaines sont donc nécessaires pour que chacun puisse profiter de son camp, plus pourrait être trop long.

LA GRANDE AVENTURE DU CAMP

L'affectif

Le Lutin est un individu à part entière qui a besoin d'être reconnu en tant que tel (ex. fêter les anniversaires, penser aux dents de lait ...).



Etre disponible, à l'écoute des enfants (c'est aussi faire un bisou, un câlin, avoir une discussion en tête à tête) doit être le souci du Responsable.

Mais, il doit pouvoir exister aussi des lieux, des temps bien définis et connus, particulièrement propices à la demande affective des Lutins. (Les temps libres et les temps calmes en sont des exemples).

L'infirmierie :

C'est un endroit calme et accueillant géré par une personne qui a le rôle d'infirmière (écoute, soins, réconfort ...). Cela permet de connaître ceux qui y viennent souvent et d'élucider certains problèmes (affectifs ou autres).

Le courrier :

On parle du courrier et des colis avec les parents avant le camp afin de déterminer la fréquence des envois, le contenu à éviter dans les colis.

Ecrire à ses parents est un temps privilégié qui peut se faire au temps calme avec la présence



d'un Responsable en respectant toujours l'intimité de chacun (une lettre par semaine peut être un minimum exigé).

Pour favoriser le plaisir d'écrire, proposer à l'enfant un matériel divers (papier à lettre, tampon "Arsène Lutin", boîte à lettre ...) et aider les Lutins qui ne savent pas écrire.

La distribution du courrier se fait de façon discrète (tous les enfants ne reçoivent pas de lettre, il n'y a pas de rassemblement pour remettre le courrier).

Dans la cas où l'enfant ne reçoit jamais de courrier, en discuter dans un premier temps avec lui (le rassurer). Dans un deuxième temps on peut par exemple téléphoner gentiment aux parents et en discuter avec l'enfant après. Mais, ne jamais écrire à la place des parents. On peut, par contre, lui écrire lors d'un déplacement de Responsable (journée de repos) mais avec une signature claire et identifiée.

Par ailleurs, on peut mettre en place un système de poste interne. Tout le monde recevra ainsi du courrier. Cela peut être utilisé pour lancer une activité, pour annoncer quelque chose. Attention ! les Lutins ne maîtrisent pas très bien l'écriture et la lecture.

Les parents

Nous l'avons déjà vu, il est important que les parents des Lutins sachent ce que leurs enfants font dans la Ronde. La démarche éducative et les activités que l'on propose les regardent en premier chef. Alors pourquoi ne pas leur donner l'occasion de venir voir ce que l'on fait.

Cependant, la visite d'un parent au camp ou l'organisation d'une journée parents ne sont pas forcément choses simples à gérer. Plusieurs cas de figure peuvent être envisagés.

La journée parents :

Par exemple, le lieu de camp est proche de la ville du groupe local. Les Responsables décident d'organiser une journée pendant laquelle les parents pourront avoir un aperçu de ce que vivent leurs enfants au camp. Cette journée doit être préparée comme une activité à part entière. Cela peut être l'occasion pour la Ronde de présenter un spectacle. Ou bien, différemment, les parents sont invités pour participer à une veillée (ce type d'activité peut se faire avec tout le groupe si la Ronde campe avec les autres unités).

Dans tous les cas, cette journée ne doit pas être un temps libre où chacun fait ce qu'il veut. Sinon, deux problèmes se poseraient : la vie du camp serait perturbée, cette journée visite

au camp :

impliquant alors une suspension des activités, des projets ; une telle perturbation rendrait la journée difficilement supportable aux Lutins dont les parents ne seraient pas venus. Impliquer les parents dans les activités de la journée permet de vivre celle-ci comme une autre journée du camp, et de l'intégrer dans le déroulement du camp.

Les parents qui aident au camp :

Une autre manière d'impliquer les parents dans le camp est de les solliciter pour nous aider. Cela peut être pour l'intendance ou pour une activité particulière ou encore pour autre chose. Cette implication est bien entendu liée aux relations de ces parents avec le groupe pendant l'année.

Visite ponctuelle d'un parent sur le camp :

Cela peut se faire de deux manières : les parents souhaitent passer une journée ou une demi-journée avec leur enfant et demandent à l'emmener avec eux. C'est à négocier avec eux en fonction des activités. Les parents veulent juste, voir comment cela se passe. Pourquoi ne pas les impliquer dans les activités. On peut aussi leur proposer de venir plutôt tel jour ou plutôt tel autre.

L'imaginaire au service du camp

Entre 6 et 8 ans, le Lutin vit dans un monde merveilleux.

Aussi, est-il fondamental d'accompagner le projet de camp par un thème, une histoire qui sera vécue par les Lutins tout au long du camp. Elle leur donnera des repères.

Le camp est souvent la première rupture avec le milieu familial. L'utilisation d'une histoire pourra alors atténuer cette séparation. Les Lutins seront transportés dans un monde merveilleux au-delà de la réalité. Ce ne sera plus le camp où papa et maman ne sont pas présents, mais il deviendra le camp des indiens ou le Lutin vivra comme un indien.

Le thème peut l'aider pour

Bonjour Arsène Lutin,
Ça va ?

Je me présente, je m'appelle TROTTIN, le sage, et tout comme toi, je suis un Lutin. Ma famille et moi vivons en Champagne-Ardenne, où nous avons des dizaines d'amis. D'ailleurs nous les avons suivis (discrètement) lors de leur camp régional à Auxerre. Tout se passait normalement bien, jusqu'au jour où Peter-Pan est apparu. C'est à ce moment là que leurs aventures commencèrent.

Au cours des quinze jours, les Lutins de Champagne-Ardenne ont joué au Pirate avec le Capitaine Crochet, ont appris l'heure avec le crocodile "Tic-Tac". Ils ont aussi retrouvé la mémoire de Peter-Pan, délivré Lili la Tigresse. Et le soir pour s'endormir, la fée Clochette venait leur lire une histoire sous la tente. (Ils ont aussi fait de la cuisine, visité la ville, nagé à la piscine...).

Les petits Lutins de Saint-Dizier, Villiers en Lieu, Sainte Savine et Plancy l'Abbaye n'oublieront jamais ce camp et leur ami Peter-Pan. Nous t'embrassons tous bien fort. A bientôt.

Les Lutins.

l'organisation de sa vie quotidienne. Les consignes transmises de façon symbolique par un personnage imaginaire, et non par un Responsable, seront plus faciles à assimiler pour le Lutin. Ainsi, le programme de la journée pourra être donné, chaque matin, par ASTERIX, qui leur indiquera leurs missions de la journée.

Pour que le Lutin puisse entrer totalement dans le merveilleux, une mise en scène s'impose : déguisement, maquillage et jeu de scène. Toutefois, il faut ménager régulièrement un retour à la vie réelle et quotidienne, surtout si un Lutin semble se complaire et s'isoler dans un environnement imaginaire fort, lié au thème du camp.



LA GRANDE AVENTURE DU CAMP

Le camp découverte

Les Lutins sont maintenant bien installés au camp. Les jeux, les promenades leur ont permis de découvrir les environs.

La Découverte

Les Lutins sont divisés en petits groupes de quatre, cinq et sont partis accompagnés d'un ou deux Responsables. Ils ne transportent avec eux que le minimum : un pull, un Kway, de l'eau, le goûter, les sacs pour mettre les trouvailles... Avant de partir ils ont regardé sur la carte le lieu où ils vont aller dormir et ceux qui le souhaitent participent à la reconnaissance de l'itinéraire choisi.

LE hameau est en vue ; il faut maintenant trouver la ferme qui les accueille. Les Lutins sont heureux de retrouver leurs duvets, apportés en voiture avec les repas. Après avoir jeté un coup d'oeil à la grange où ils vont dormir il partent en exploration : la ferme, le troupeau de moutons, les machines agricoles, les habitants du hameau, rien n'est oublié : c'est une autre vie... l'occasion aussi pour les Responsables de faire connaissance avec leurs hôtes, d'échanger sur les modes

de vie, l'éducation des enfants... Le repas est simple ; rien à chauffer ; de la nourriture en sachets, des packs de boissons individuels. C'est très rigolo ! Pas comme à la maison, ni comme au camp. Pour la veillée une grande promenade à la nuit tombante pour regarder les étoiles et écouter les bruits. La nuit sera bonne, allongés dans la paille... Le lendemain matin tout est rangé. Certains se prennent pour des bergers en emmenant le troupeau de moutons à sa pâture. Ils sont revenus les poches remplies d'amandes vertes. Ils ne connaissaient pas ce fruit là ! D'autres bavardent avec les petites filles de la maison qui se sont décidées à revenir au camp avec les Lutins pour voir comment sont faites les maisons de toile. (les tentes)

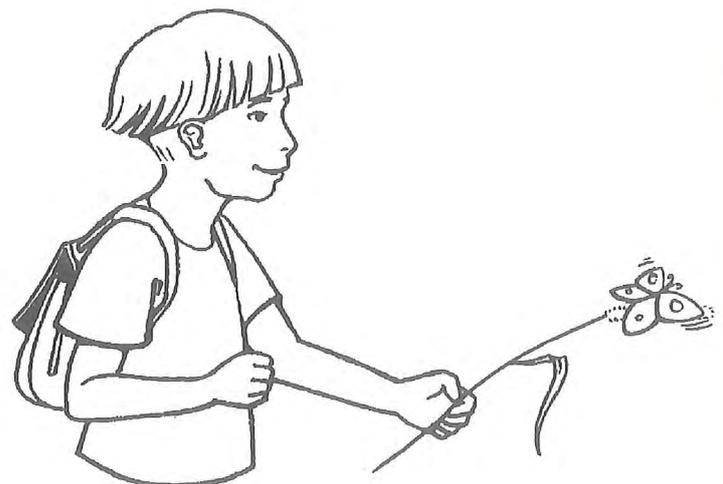
POUR le repas de midi tous les Lutins sont rentrés au camp heureux de retrouver leurs tentes et affamés. Pendant le temps calme chacun dessine ce qu'il a vu. A la veillée chaque équipe raconte ses découvertes et la vie du camp reprend...

Le grand voyage

Durant un camp il est possible de partir 2 ou 3 jours pour découvrir le pays. Cette forme d'itinérance avec les Lutins demande une grande préparation et une aide matérielle importante. Il faut bien préparer l'itinéraire, reconnaître tous les chemins empruntés et disposer d'un véhicule pour le transport du matériel individuel et collectif.

Pourquoi pas avec poneys, ou en roulotte ? Les Lutins marchent moins en alternant marche à pied et traction animale. A l'étape les lieux d'accueil offrent toute sécurité matérielle et affective. Un endroit particulièrement accueillant et confortable peut permettre un arrêt d'une journée pour une visite avant le retour au camp.

Pour cette forme d'activité il faut bien assurer la préparation, la recherche des lieux, et veiller à la sécurité à tous moments.



LA GRANDE AVENTURE DU CAMP

La fin du Camp... Bilan

Les projets sont terminés, on prépare la fête de la fin du camp.

Le Bilan :

LA Ronde se retrouve pour le grand bilan du camp. On commence par projeter les diapos du camp (prises tout le long du séjour), un moment que les Lutins aiment beaucoup. Les commentaires fusent, on rigole ... C'est un moyen sympathique de se rappeler les différentes parties du camp, les temps forts. Par ailleurs, David a réalisé un panneau sur lequel il a recopié la grille de camp de manière simplifiée. Puis, Séverine demande aux Lutins de dessiner ce qu'ils ont aimé et ce qu'ils n'ont pas aimé durant tout le séjour. Chacun d'eux va ensuite afficher ce qu'il a fait sur un panneau. Ce moment est suivi d'une discussion où les Lutins peuvent présenter leur dessin et en parler s'ils le souhaitent. A la fin, on colle les dernières gommettes du camp sur l'Arbre aux cinq clés.

Le rangement :

LE lendemain, on range les affaires, on distribue le reste de linge propre, on commence à faire les sacs.

Ensuite, la Ronde se retrouve devant une grille de jeu de l'oie et c'est le grand jeu de rangement qui commence. Il y a 3 équipes. En fonction de la case dans laquelle on tombe, on balaie la lingerie, on range la rouchy, on démonte le coin Conseil ...

Le début de l'après-midi est un moment de repos. Les Lutins sont fatigués, mais aussi excités par la perspective du retour à la maison.

bibliographie

Connaissance de l'enfant

- ◆ *De l'enfant à l'adolescent*
Maria Montessori Collection EPI- DDB
- ◆ *6 à 11 ans* - Pierre Gallimard Privat
Collection Enfance Initiations 1990
- ◆ *Rythmes de l'enfant et de l'adolescent*
Hubert Montagner Editions Stock Permond
- ◆ *Bons et mauvais dormeurs*
Jeanette Bouton Editions Stock Permond
- ◆ *L'enfant et le temps* - Mission scolaire et universitaire
- ◆ *La Psychanalyse des contes de fée*
Bruno Bettelheim
- ◆ *Le jeu, l'enfant* - J. Guillemant M. Myquel
R. Soulayrol Expansion scientifique Française

Activités

- ◆ *Nature mode d'emploi (construis ta Station Météo, pars en Randonnée)*
Edition MANGO
- ◆ *Copains des villes, des bois...*
Editions MILAN
- ◆ *Le Petit chercheur (l'eau, le mouvement...)*
BORDAS Jeunesse
- ◆ *Guides Pratiques Jeunesse (la Science, la Terre)* Le SEUIL
- ◆ *Les Petits Chefs (la cuisine de plein-air, pâtisserie facile...)* HACHETTE Jeunesse

Contes

- ◆ *Mille ans de Contes (tomes 1, 2, 3...)*
Editions MILAN
- ◆ *Le gentil Diable et les Contes de la rue Broca* Folio Junior GALLIMARD Jeunesse
- ◆ *Mythes et Légendes* HACHETTE Jeunesse
- ◆ *Mes Premières Légendes (ex : Les Magiciens)* HACHETTE Jeunesse

LEXIQUE

A

Aînés : Les 15-19 ans.

Arsène Lutin : Revue des 6-8 ans.

Personnage fétiche de la Branche Lutins

Assemblée Générale : Réunit tous les délégués des Régions une fois par an pour faire le point sur l'année passée et prévoit le programme de l'année suivante.

Assemblée Plénière de Groupe : Tous les membres actifs de plus de 16 ans y participent. On y fait le bilan de l'an passé et on décide de l'avenir.

Arbre aux 5 Clés : (Voir Livre de Bord) C'est le Livre de Bord de la Ronde (page 19) Il permet de mesurer la progression de la Ronde au fil de l'année. Tout ce que l'on peut vivre aux Lutins est représenté par 5 clés : jouer, réaliser, vivre ensemble, participer au conseil, prendre la clé des champs.

Affectif : (page 30).

Activité Rien Faire : (page 15).

B

BAFA : Brevet d'aptitude aux fonctions d'animateur de centres de vacances et de loisirs.

BAFD : Brevet d'aptitude aux fonctions de directeur de centre de vacances et de loisirs.

Bilan : Moment où l'on fait le point (page 17).

Aux Lutins on y parle des activités passées et de la vie quotidienne.

C

Camp : (page 24).

Camp Découverte : (page 32) C'est le camp itinérant des Lutins.

Carnet du Responsable : Il comprend le minimum de ce qu'il faut savoir sur les EEDF, le Contrat d'Engagement et le Livret de Formation.

5 Clés : Ce sont les axes de la méthode Lutins. Ces 5 clés (page 10) représentent tout ce que l'on vit aux lutins : jouer, réaliser, vivre ensemble, participer au conseil, prendre la clé des champs.

Clé des champs : une des 5 clés de la méthode Lutins (page 18).

Coéducation : vivre filles et garçons ensemble l'aventure EEDF (c'est une des quatre valeurs de notre Association).

Comité directeur : il est composé de 9 hommes et 9 femmes, bénévoles, qui sont élus par l'Assemblée générale. Le Comité Directeur désigne les orientations de l'Association.

Congrès régional : il réunit une fois par an tous les plus de 16 ans de la région pour faire le bilan de l'année passée et proposer des activités pour l'année à venir.

Conseil de groupe : c'est la réunion de l'ensemble des responsables du groupe local.

Conseil de Ronde : on y parle de la vie quotidienne (Règle de Vie) on propose, on décide des activités futures (projets) on parle des activités passées.

D

Démocratie : une des quatre valeurs de l'Association.

Deuxième degré : formation du responsable de camp d'unité et de séjours vacances.

E

Eclaireuses, Eclaireurs : Les 11-15 ans.

Equipe Nationale : équipe de permanents nommés par le Comité Directeur et chargée d'animer l'Association.

F

Famille : (page 30).

(relations avec les familles).

Formation : c'est un souci permanent de chaque responsable d'animation (1er degré) d'unité (2ème degré) ou d'équipe de groupe (3ème degré).

G

Gommettes : elles représentent les 5 clés et sont utilisées, au moment du bilan, avec le Livre de Bord (l'Arbre aux 5 clés).

Groupe local : il réunit les Lutins, les Louveteaux, les Eclaireuses et Eclaireurs, les Aînés, leurs responsables et une équipe de groupe.

H

Handicapés : (page 15).

I

Imaginaire : (page 31).

J

Jouer : une des 5 clés de la Branche Lutins (page 10).

L

Laïcité : c'est une valeur des EEDF qui prône la tolérance, le respect de chacun.

Livre de Bord : outil au service de l'unité, servant à visualiser la mémoire et la progression collective.

Louveteaux : Les 8-11 ans

Lutins : les 6-8 ans, petit personnage malicieux (page 5).

O

Ouverture : c'est une valeur des EEDF qui prône la solidarité.

P

Participer au conseil : une des 5 clés de la méthode Lutins (page 16).

Plan d'Action National : tous les 4 ans les EEDF tracent les grandes lignes de leur action sur le plan national.

Pré-camp : (page 25).

Premier degré : formation du responsable d'animation.

Progression : (page 19).

Projet spontané : (page 13).

R

Réaliser : une des 5 clés de la méthode lutins (page 12).

Référent : responsable qui s'occupe, au niveau régional, d'un secteur d'activité de l'Association (Branche Lutins, Branche Louveteaux..., formation...).

Repères : (page 22).

Ronde : un groupe d'environ 15 Lutins.

Rythme de vie : (page 27).

S

Sécurité : (page 22).

Service vacances : ouvert à tous, ils accueillent les jeunes pendant les vacances.

Statuts : ensemble des règles définissant le fonctionnement des EEDF.

T

Temps calmes : (page 28).

Temps libres : (page 12).

U

Unité : ensemble de jeunes d'une même tranche d'âge dans le groupe local.

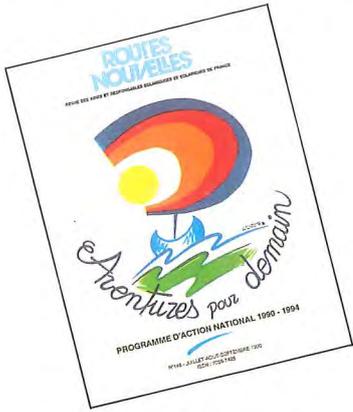
V

Valeurs : c'est un principe éducatif. Aux EEDF, il y en a 4 : la démocratie, l'ouverture, la coéducation, la laïcité.

Visualisation : (page 19).

Vivre ensemble : une des 5 clés de la méthode Lutins (page 14).

LES OUTILS DE TOUT RESPONSABLE DE L'ASSOCIATION



Aventures pour Demain

Le programme d'action national 90-94, à vivre aujourd'hui



L'Aventure Internationale

Pour préparer un échange, un séjour au delà de l'hexagone.



Carnet du Responsable

L'outil quotidien, concret, du responsable de l'association et de l'animateur.

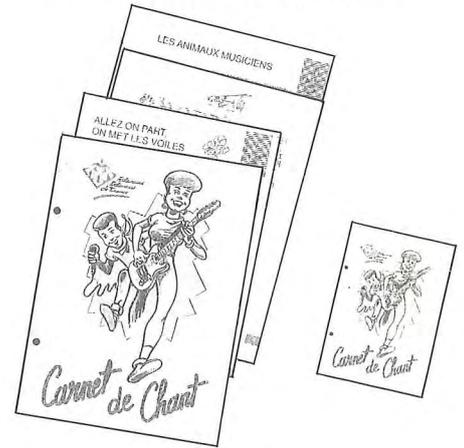


Cap Handi

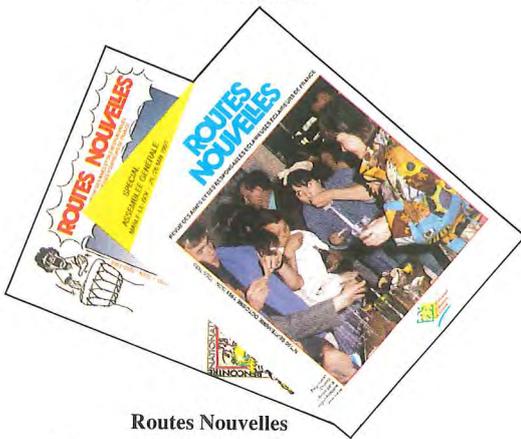
Un document visant à éclairer la réflexion des structures de l'association souhaitant s'ouvrir à de jeunes handicapés, leur fournissant des repères pour une pratique d'accueil et d'intégration.



Comptabilité Intendance Infirmerie

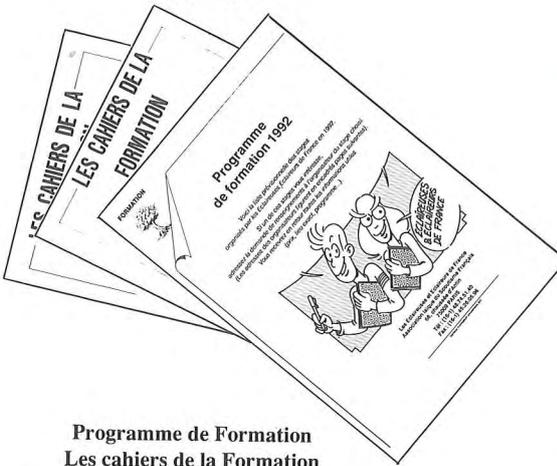


Carnet de chant et cassette



Routes Nouvelles

La revue périodique des aînés et des responsables de l'association.



Programme de Formation Les cahiers de la Formation

Périodique destiné aux responsables de séjour soucieux de la formation de leur équipe, de leur propre formation et aux formateurs en général.



Vers l'Education Nouvelle

(Revue des C.E.M.E.A.)



L'Equip'Album

Un panorama des activités proposées aux adhérents de l'association à partir d'une sélection d'articles parus dans l'Équipée, revue des EEDF (11-15 ans).



L'Équipée, Loustic, Arsène Lutin

Périodique destiné aux 11-15 ans, aux 8-11 ans et aux 6-8 ans de l'association.



Cartes d'Aventures 100 Fiches pour l'Aventure

L'Aventure Lutins



SIEGE NATIONAL

12, Place Georges Pompidou - 93167 Noisy-Le-Grand Cedex
Tél. : (16. 1) 48 15 17 66 - Fax : (16. 1) 48 15 17 60

3615
ECLE



L'association laïque du Scoutisme Français créée en 1911.
Reconnue d'utilité publique

POUR NOUS CONTACTER