

Faire Vivre la branche Louveteaux

1. Les repères sur la branche

Quelques repères sur l'enfant de 8 à 11 ans

- ✂ Une conscience plus affirmée de l'autre (solidarité, complicité, partage)
- ✂ Un grand besoin de bouger, de se dépenser, de crier...
- ✂ L'apprentissage de la vie en groupe (la bande...)
- ✂ L'action collective (projets) :
 - les débuts de la prise d'initiatives, des responsabilités
 - la spontanéité, le jeu, l'imaginaire

C'est une période de recherche de ses limites.



Synthèse de la vie de la branche

Le Cercle, regroupant de 15 à 20 enfants, est la base des activités et projets.

Pour gérer la vie quotidienne, les Louveteaux se divisent en équipes de vie (petits groupes mixtes de 6 à 8 enfants).

Vivre en groupe et découvrir la démocratie	Vivre la coéducation	Devenir autonome	Prendre des responsabilités
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Le Cercle ▪ Conseil de Cercle pour : bilan des actions, préparation et vote de la Règle de Vie, définir les projets du Cercle ▪ Présider le Conseil... être secrétaire ▪ Équipes de vie (5 à 7 Louveteaux) ▪ Livre de Bord pour visualiser 	Mixité : <ul style="list-style-type: none"> ▪ des équipes de vie ▪ au travers des activités (expression corporelle et activités variées) ▪ respect des différences 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Projets de Cercle - initiatives - entreprise ▪ Utilisation de Traces d'Étoiles ▪ Apprentissage de l'autonomie dans la vie quotidienne à travers les Équipes de vie 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dans les Équipes de vie, des petites responsabilités sur un certain temps ▪ Responsabilité dans les initiatives et les entreprises

S'engager sur des valeurs	Découvrir et protéger l'environnement	Agir, vivre des activités	Le rôle du Responsable
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Elles sont matérialisées sur les « Chemins de l'Aventure ». C'est un texte illustré qu'on retrouve dans Traces d'Étoiles 1 - L'envie de rester. Remise de Traces d'Étoiles et présentation des « Chemins de l'Aventure ». 2 - S'engager, un temps de réflexion à partir de documents : formalisation devant les autres 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Grands jeux - Histoires à vivre ▪ Plein air / action sur l'environnement ▪ Les « Chemins de l'Aventure » font référence à l'environnement 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Projets de Cercle - Initiative - Entreprise ▪ Rôle du jeu de l'imaginaire 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rôle d'animation : jeu, mise en place du fonctionnement ▪ Rassurance, sécurise sans materner, relations avec les parents ▪ Gérer la coéducation / être à l'écoute

Les 7 éléments de la méthode scout déclinée pour la branche

	ENGAGEMENT RÈGLE D'OR	VIE EN PETITS GROUPES	PROGRESSION PERSONNELLE	ÉDUCATION PAR L'ACTION	LA VIE DANS LA NATURE	APPARTENANCE ET IDENTITÉ	RELATION ADULTE / JEUNE
DANS LE SCOUTISME	Adhésion volontaire du jeune à une règle commune	Le petit groupe « cellule » de base du scoutisme, un espace d'autonomie et de citoyenneté	- Être le moteur de son propre développement. - Des repères pour avoir envie de grandir	- Agir pour apprendre. - Éducation par le jeu. - De l'activité dirigée au projet	La nature, un cadre privilégié	- Un cadre symbolique. - Un détour par l'imaginaire pour explorer le réel	- Confiance et respect mutuel. - Prendre en compte l'individu dans le groupe. - Le rôle des responsables
AU NIVEAU DE LA BRANCHE LOUVETEAUX	Les valeurs sont présentées à travers les Chemins de l'Aventure plus une démarche d'engagement.	- Un Cercle d'une quinzaine d'enfants. - Équipes de vie - Conseil - Règle de vie + son jeu de mise en place. - Livre de Bord - Rando-Loup	- Responsabilités ponctuelles - Équipes de vie et projets : - Progresser à travers les projets et activités, - Matérialisation dans Traces d'Étoiles	Initiatives, entreprise, jeux, grands jeux, camp	Activités dans la nature. Agir pour l'environnement. Découverte de son environnement (ville, quartier, village, ...)	- Personnages de Canaille & Loustic - Une fiction	- Sécuriser sans materner - Suivi des équipes de vie

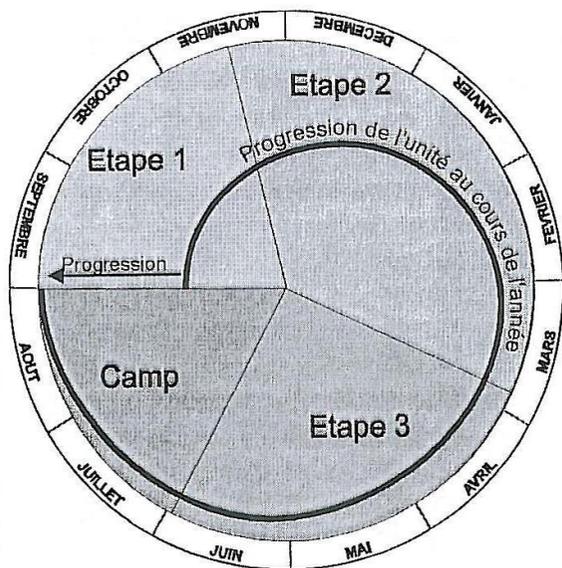
2. Les outils de la branche

Pour les responsables

- ✂ Le document « Pour construire un programme de branche » (disponible dans l'espace documentaire www.eedf.fr « je fais vivre la pédagogie / Pédagogie des branches »)
- ✂ L'Aventure Louveteaux : 36 pages pour découvrir les propositions pédagogiques de la branche.
- ✂ Le carnet Traces d'étoiles, carnet individuel du Louveteau, outil de progression et mémoire de son aventure (aussi une source pour le responsable !)
- ✂ Les revues : Routes Nouvelles (et les suppléments des Dossiers de l'Animation) et L'Équipée
Avec plusieurs fiches techniques à retrouver dans « scoutisme et valeurs EEDF (engagement) + vie quotidienne et règles de vie + domaines d'activité »
- ✂ Le document « Pistes de domaines d'activité pour les Louveteaux » avec les outils mis à disposition : par exemple le jeu Kewarra autour du conte...
- ✂ Les ouvrages à retrouver à la boutique Éclés : Dimbalguides 1 et 2 (activités d'année autour de l'écocitoyenneté), guide Tout Droits (autour des droits de l'enfant) ; Équip'album 2 (sélection des articles de L'Équipée)

Pour le Cercle et les enfants

- ✂ Le carnet Traces d'étoiles, carnet individuel du Louveteau, outil de progression et mémoire de son aventure
 - ✂ La revue L'Équipée avec :
 - « Place des Louveteaux » : rubrique interactive de tous les groupes qui partagent leurs petits et grands projets d'année
 - « Forum » : réflexion sur les sujets d'actualité et les valeurs de l'association (démocratie, écocitoyenneté, laïcité, ouverture et solidarité, coéducation)
 - « Dans mon cercle » : retour sur la vie du groupe et le projet collectif
 - « Kewarra » : avec un conte inédit
 - « Reporter » : pour découvrir de nouveaux lieux ou activités
 - « Fiches techniques Traces d'étoiles » : pour compléter son carnet de progression et trouver des chants, des jeux, des idées activités à faire soi-même ou avec son Cercle...
- (voir la liste des sujets sur l'espace documentaire « je fais vivre la pédagogie / je trouve des outils pédagogiques dans les revues »)



3. Des pistes pour construire une année et un camp aux Louveteaux

C'est la programmation des activités tout au long de l'année et au camp qui permet à l'unité de faire progresser les enfants ou les jeunes qui participent aux activités.

Voici des pistes pour programmer les activités en fonction des différents moments de l'année et du camp.

Une année en 3 étapes

L'année s'organise en 3 étapes plus ou moins longues suivant la réalité de l'unité.

Étape n°1 « Découverte et structuration du groupe »

- Des activités « dirigées » et participatives pour rentrer directement dans l'action
- On commence à structurer l'unité (conseil, règles de vie).

Étape n°2 « Aventures et projets »

- Des projets et des aventures plus ambitieux où les Lutins s'impliquent
- L'Unité se structure pour vivre les projets
- Les Louveteaux sont responsabilisés

Étape n°3 « Préparation de camp »

- Formation au campisme (week-end, atelier,...)
- Préparation du projet de camp
- L'Unité se structure pour le camp

Un camp d'été en 3 étapes

Le camp s'organise en 3 étapes plus ou moins longues en fonction de la durée et du projet du camp.

Étape n°1 « Installation, organisation et découverte des lieux »

- Accueillir
- Découvrir les lieux
- S'installer, s'organiser

Étape n°2 « Les aventures du camp »

- Des projets et des aventures à vivre
- Pendre des responsabilités
- Découvrir la région

Étape n°3 « Le final du camp »

- Valoriser les projets et les aventures
- Faire le bilan et la fête
- Préparer la rentrée

3.1. Une année aux Louveteaux

ÉTAPE 1 : Découverte et structuration du groupe

OBJECTIFS DE L'ETAPE	ACTIVITES	METHODES
<p>Cette étape permet de souder le groupe, le structurer. Il est donc souhaitable que les activités proposées évoluent petit à petit de l'activité dirigée et entièrement organisée par les responsables, à l'activité où les enfants participent à l'organisation.</p> <p>Lors de cette étape, la réussite des passages (Lutins/Louveteaux et Louveteaux/Eclés), sera un facteur de développement du groupe, de même que la réussite de l'accueil des nouveaux.</p> <p>↳ Objectifs éducatifs</p> <p>1- Trouver sa place dans le Cercle</p> <p>2- Construire, accepter et respecter une règle commune (la règle de vie)</p>	<p>Si le passage des Lutins n'a pas été organisé sur le camp, activités pour préparer et vivre ce passage.</p> <p>Il est souhaitable que le Cercle se retrouve (aménagement du local, découverte de l'environnement proche, jeux, diaporama du camp d'été...) avant d'intégrer les nouveaux arrivants. (L'Aventure Louveteaux p.23)</p> <p>Activités permettant à l'unité de se développer et d'intégrer les nouveaux</p> <ul style="list-style-type: none"> - jeux de recrutement - invitation de copains à une activité préparée pour eux - jeux de découverte de la branche et des mots de vocabulaire éclés - jeux de présentation des gens - petits jeux sportifs - activités manuelles - vente des calendriers <p>Premières aventures</p> <ul style="list-style-type: none"> - cabanes - repas trappeur - grands jeux en équipe en extérieur pour découvrir l'environnement - organisation des coins dans le local : peinture, conseil, bibliothèque, livre de Bord... <p>Rythme</p> <p>Pour cette première étape, il faut penser le rythme des activités : pour un groupe nouveau, elles se pratiquent plutôt sur une journée au début... Mise en place des premiers week-ends sur la fin de cette première étape.</p>	<p>Mise en place du cadre symbolique</p> <p>Il est important que le Louveteau visualise son appartenance à l'association : remise du foulard, utilisation du livre de Bord.</p> <p>La remise de Traces d'Etoiles, peut se faire à la demande de l'enfant lorsque le groupe est bien structuré. (L'Aventure Louveteaux p.10 et 11, Traces d'Etoiles p. 102)</p> <p>Mise en place du premier Conseil</p> <p>Structuration du conseil autour du président, du secrétaire, de manière à les identifier, du bâton de parole, d'un chant d'ouverture du Conseil...</p> <p>Jeu pour la construction de la Règle de Vie ; (L'Aventure Louveteaux p.12 à 14)</p> <p>Mise en place des équipes de vie</p> <p>Vers la fin de cette étape, au moment de la mise en place des premiers week-ends qui demandent une gestion de la vie quotidienne.</p>

ÉTAPE 2 : Aventures et projets

OBJECTIFS DE L'ÉTAPE	ACTIVITES	METHODES
<p>Cette étape permet de vivre les premiers projets. C'est par le projet que chacun peut acquérir des techniques, des compétences, que l'on progresse collectivement et individuellement. Selon son identité, son histoire, le Cercle pourra vivre un ou deux projets. Si le Cercle est créé en cours d'année, ce projet peut être le camp. Cette étape permet aussi de consolider la structuration du Cercle.</p> <p>↳ Objectifs éducatifs</p> <p>1- Participer à l'élaboration et à l'organisation d'un projet</p> <p>2- Prendre des responsabilités dans la vie quotidienne et dans les activités.</p> <p>3- Acquérir quelques techniques</p>	<p>Activités qui suscitent des projets</p> <ul style="list-style-type: none"> - activités d'expression : chant, danse, théâtre, conte, journée à thème. Jeu de cartes Kewarra. - activités physiques : grands jeux, olympiades, petits jeux, PAM... - activités scientifiques : observation des étoiles, fabrication d'électricité avec des moulins, montgolfière et mini-fusées... - activités internationales : correspondance avec des Cercles à l'étranger, aide au clan du groupe qui part en camp international... <p>Des projets ambitieux</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entreprises : construction de cabanes, organisation d'une journée à thème, activités aquatiques autour d'un ruisseau (village lacustre en maquette, barrage, moulin et production d'électricité), olympiades, fête de groupe, organisation d'une journée de recrutement, ... (L'Aventure Louveteaux p.16) - Initiatives : de la confection d'un gâteau à la réalisation d'une maquette, en passant par la fabrication d'une marionnette ou de la pyrogravure... (L'Aventure Louveteaux p. 22) <p>Rythme</p> <p>Afin de répondre aux objectifs fixés, nécessité d'un rythme régulier pour les rencontres : sorties du dimanche régulières, et au moins un week-end par trimestre.</p>	<p>L'entreprise</p> <p>Projet conçu et réalisé par le Cercle, l'entreprise est menée par un Louveteau, le président. (L'Aventure Louveteaux p. 16)</p> <p>Les initiatives</p> <p>C'est un moment dans la vie du Cercle où l'on privilégie une envie, un désir du Louveteau. Les initiatives sont des projets qui se vivent seul ou en petits groupes. (L'Aventure Louveteaux p. 22)</p> <p>Le conseil</p> <p>Deviens un lieu important pour décider les activités, pour réguler la règle de Vie. (L'Aventure Louveteaux p. 12 et 13)</p> <p>Forum</p> <p>Des temps de réflexion sur les valeurs de l'association, sur le racisme, les guerres, les modes de vie... (L'Aventure Louveteaux p. 11)</p> <p>Traces d'Etoiles</p> <p>Carnet de progression individuelle, il permet au Louveteau de garder la trace des projets et de l'acquisition des compétences. (L'Aventure Louveteaux p. 19)</p> <p>Le Livre de Bord</p> <p>Outil de progression collective, il permet au Cercle de visualiser son histoire. (L'Aventure Louveteaux p. 17)</p> <p>Il existe aussi le Livre de Bord de l'Aventure Kewarra.</p>

ÉTAPE 3 : Préparation du camp

OBJECTIFS DE L'ETAPE	ACTIVITES	METHODES
<p>Le camp est l'aboutissement de l'année, les Louveteaux ont donc été préparés aux activités de campisme.</p> <p>Ils doivent aussi être associés à la préparation du projet de camp, afin d'être sécurisés par rapport à cette aventure qu'est le camp.</p> <p>↳ Objectifs éducatifs</p> <p>1- Se responsabiliser par rapport à la vie quotidienne. 2- Utiliser quelques techniques de camp. 3- Se sentir bien dans le Cercle.</p>	<p style="text-align: center;">1. Activités pour se préparer à camper</p> <ul style="list-style-type: none"> - mini concours de cuisine - repas trappeur - techniques d'installation de camp (initiation au froissartage, montage de tentes...) - cabanes <p>L'organisation de week-ends ou de mini-camps permettra aux Louveteaux d'appréhender la vie quotidienne. (L'Aventure Louveteaux p. 30 et 31)</p> <ul style="list-style-type: none"> - organisation des services : vaisselle, hygiène du lieu de sortie, préparation du repas, nettoyage des sanitaires... - gestion de l'hygiène : toilette, temps des repas, lingerie... <p>Moments de vie quotidienne : couchage, temps calmes, temps libres...</p> <p style="text-align: center;">2. Activités pour susciter les projets à vivre sur le camp</p> <ul style="list-style-type: none"> - enquêtes - visites - jeux d'observations - herbiers - rando-loup (L'Aventure Louveteaux p. 34) <p style="text-align: center;">3. Activités pour l'organisation matérielle du camp</p> <ul style="list-style-type: none"> - panneaux d'affichage, visualisation, ... - choix d'un thème de camp - préparation de décors - préparation de malles à matériel 	<p style="text-align: center;">Gestion de la Règle de Vie</p> <p>Régulation (L'Aventure Louveteaux p. 14)</p> <p style="text-align: center;">Conseil de Cercle</p> <p>Choix d'un thème, d'un lieu de camp ... (L'Aventure Louveteaux p. 13)</p>

3.2. Des pistes pour construire un camp Louveteaux

Les numéros des pages font référence au document l'Aventure Louveteaux et à Traces d'Etoiles

ÉTAPE 1 : L'arrivée au camp

OBJECTIFS DE L'ETAPE	ACTIVITES	METHODES
<p>Première étape : l'arrivée au camp avec :</p> <p>1) l'accueil 2) l'installation.</p> <p>Cette étape doit permettre aux Louveteaux de s'installer et de s'approprier les lieux en construisant de nouveaux repères. Ce temps de mise en route doit aussi permettre de lancer la dynamique du camp.</p> <p>Le temps d'accueil / installation peut se faire sur deux jours.</p> <p>↳ Objectifs éducatifs Se construire des repères dans l'espace et dans le temps Découvrir le lieu du camp S'installer pour 3 semaines Vivre les premières aventures.</p> <p>↳ Remarques : L'utilisation du thème pour l'accueil et l'installation peut permettre d'estomper les craintes et les appréhensions des Louveteaux arrivant dans ce lieu « inconnu ».</p> <p>La mise en place de la vie quotidienne doit faire l'objet d'une attention particulière. Les services, l'hygiène de vie, le rythme de vie... sont des aspects primordiaux pour la bonne marche du camp. Un système de référent par tente peut vous aider à gérer au mieux ces différents aspects. (p. 15 et 26 à 29)</p>	<p>1. Activités pour accueillir le Louveteau et le Cercle</p> <ul style="list-style-type: none"> • grand jeu d'accueil ; remise du foulard et de Traces d'Etoiles pour les nouveaux (TE p. 105) • veillée d'ouverture • goûter d'arrivée sur le thème du camp • interview vidéo des arrivants • trombinoscope • visiter les lieux <p>2. Activités pour s'installer</p> <ul style="list-style-type: none"> • préparer le coin conseil et les autres coins (jeux, bibliothèque, musique, peinture...) • présentation par un jeu de la grille de camp • monter sa tente • personnalisation des lieux (douches, restaurant...) : pochoirs, dessin ... • mise en place d'un panneau actu <p>2. Activités pour découvrir le terrain du camp et l'environnement proche</p> <ul style="list-style-type: none"> • jeux • balades • participer à l'installation du camp. <p>Autres Activités : Petits jeux, veillées, ateliers, Livre d'Or, herbier du camp, plan des installations...</p>	<p>La Règle de Vie (p. 14) Cela peut être celle que les enfants utilisent tout au long de l'année avec des modifications (liées à la vie quotidienne, au lieu...), mais aussi une Règle de Vie spéciale pour le camp. Dans tous les cas, la Règle de Vie se construira en fonction des aventures vécues par les Louveteaux (cf. jeu pour la mise en place d'une Règle de Vie)</p> <p>Le Conseil de Cercle (p. 12 et 13) Prendre le temps de le présenter (lieu, mise en place du cadre symbolique en rapport avec le thème de camp...). Il sera support à la mise en place des équipes de vie, de la Règle de Vie...</p> <p>Un conseil « municipal » peut être envisagé si vous avez plusieurs sous-camps.</p> <p>Le Livre de Bord Il faut penser à l'afficher dès le début du camp pour pouvoir inscrire, dessiner les premiers pas du Cercle au camp. Associer les Louveteaux à son élaboration.</p> <p>Vivre ensemble Mise en place des équipes de vie, d'une roue des services, d'une grille,... (p. 15)</p>

ETAPE 2 : Approfondissement

OBJECTIFS DE L'ETAPE	ACTIVITES	METHODES
<p>Le camp est lancé, il est temps de passer à d'autres activités. Les entreprises (projet du Cercle), les initiatives (projets d'un Louveteau) peuvent démarrer.</p> <p>La vigilance sur la gestion de la vie quotidienne doit être maintenue.</p> <p>Cette étape doit permettre au Louveteau de penser à son appartenance aux EEDF.</p> <p>↳ Objectifs éducatifs</p> <ul style="list-style-type: none"> - Construire une entreprise - Vivre une initiative - Partir en rando-loup - Découvrir un autre milieu <p>↳ Remarques : La vie quotidienne peut être gérée par le biais d'activités (un jeu sur tous les aspects de la vie quotidienne peut être mis en place)</p>	<p style="text-align: center;">1. Activités pour découvrir le milieu environnant</p> <ul style="list-style-type: none"> - visiter une ferme, un site... - jeux - rando-loup (p. 30) - rencontre des habitants (participation aux fêtes, ...) - herbier, - observer, écouter les animaux, chercher leurs traces <p style="text-align: center;">2. Activités pour construire et vivre des projets</p> <ul style="list-style-type: none"> - initiatives (1 enfant- 1 projet) (p. 22) - entreprises (le Cercle réalise un projet). Cela peut être : une grande journée à thème, la préparation d'une fête pour le village, d'un spectacle, d'une veillée... (p. 16) <p style="text-align: center;">3. Activités pour vivre des aventures</p> <ul style="list-style-type: none"> - rando-loup - grand jeu sur 2 jours - concours de cuisine - activités sportives <p style="text-align: center;">4. Activités pour se sentir Louveteau</p> <ul style="list-style-type: none"> - temps frum - jeux - bagues de foulard - chant <p>Autres Activités : préparation des veillées (cabaret, casino, spectacle, conte...)</p>	<p style="text-align: center;">Traces d'Etoiles</p> <p>Les Louveteaux peuvent écrire, dessiner leurs premières aventures. Le responsable référent de tente peut accompagner les Louveteaux dans la découverte de l'outil, il peut aussi chercher à aider l'enfant s'il le souhaite dans sa démarche d'engagement. (p.19 et TE p. 110 et 111)</p> <p style="text-align: center;">Conseil</p> <p>Il aidera à la mise en place des projets (choix, organisation, réalisation, bilan).</p> <p style="text-align: center;">Temps forum</p> <p>Il peut servir à parler de l'engagement, ce que cela signifie. Il doit permettre à chacun de s'interroger sur divers sujets, de proposer (peut-être) des actions que pourrait mener le Cercle par rapport à une problématique. Ce temps doit être un temps d'échanges, de discussions et de débats voire de mise en place de projets.</p> <p style="text-align: center;">Le thème du camp</p> <p>Penser à faire vivre le thème du camp. Des messages quotidiens à déchiffrer, des personnages qui apparaissent (pour manger avec eux...). Quand ils viennent, ils sont porteurs d'informations.</p> <p>↳ Remarques : Préparer différentes fiches techniques à remettre aux enfants (pour partir en rando-loup, pour les projets, pour la cuisine...) Penser aussi à photocopier les chants, réaliser des diplômes...</p>

ETAPE 3 : Amorcer la fin du camp et se préparer à la rentrée

OBJECTIFS DE L'ETAPE	ACTIVITES	METHODES
<p>Le Cercle vit ses derniers instants sur le camp, la clôture approche mais il reste encore des moments à partager.</p> <p>↳ Objectifs éducatifs Avoir plaisir à vivre les derniers moments du camp Se préparer au retour Se préparer aux passages</p> <p>↳ Remarques : les passages doivent être envisagés avec les enfants pour préparer ce moment. Les passages seront réalisés durant la première étape des repères pour un programme d'année : structuration et découvertes. (p. 23)</p>	<p>1. Activités pour finir le camp</p> <ul style="list-style-type: none"> - grand feu de camp (kermesse avec les habitants, retrouver les Eclaireuses et les Eclaireurs du camp d'à côté...) - journée ouverte (invitation au Maire pour vivre une activité Eclé sur une journée, à thème par exemple) - le journal du camp est bouclé et remis à chacun - mettre fin au thème du camp <p>2. Activités pour préparer le retour</p> <ul style="list-style-type: none"> - faire l'inventaire des affaires, préparer son sac à dos - faire le rangement et le contrôle du matériel collectif et individuel - écrire une dernière fois aux parents (pour préciser l'heure, le lieu d'arrivée...) - ramasser les papiers sur le terrain - nettoyer les différentes salles <p>Toute cette préparation peut se faire sous la forme d'un jeu à postes, d'un jeu de l'Oie où les activités de rangement alternent avec d'autres activités.</p> <p>3. Activités pour se préparer à la rentrée</p> <ul style="list-style-type: none"> - sensibiliser les Louveteaux à l'organisation de la réunion des parents avec les images du camp - préparer l'idée des passages (des Louveteaux aux Eclaireurs et l'arrivée des Lutins aux Louveteaux) - inviter les enfants à se retrouver dès septembre pour vivre de nouvelles aventures - leur remettre une invitation pour un ou plusieurs copains. 	<p>Traces d'Etoiles</p> <p>Les derniers moments du camp rejoignent le carnet. L'engagement du Louveteau (si c'est le cas) y est inscrit. Reste à insérer le bilan du camp.</p> <p>Conseil</p> <p>Pour préparer la grande fête finale. Pour faire le bilan du camp sur tous les aspects de ce dernier.</p>