



➤➤ FICHE ACTIVITÉ - S'installer

INTRODUCTION

Cette fiche propose trois activités :

- Repérages : observer la nature et identifier différentes caractéristiques du lieu de camp
- Implantation : choisir l'implantation optimale du camp pour s'adapter aux caractéristiques du terrain
- Planter sa tente : choisir où installer sa tente et savoir la monter correctement

Ces deux activités ont plus de sens si elles sont réalisées l'une à la suite de l'autre (repérages puis implantation) mais elles peuvent être dissociées. Il faudra veiller à bien conclure l'activité repérages et à bien introduire l'activité implantation si vous ne faites que l'une ou l'autre.

Le but est d'aborder le temps d'installation comme un temps de jeu et d'apprentissage.

OBJECTIFS

- Sensibiliser les jeunes à l'impact de notre installation sur la biodiversité
- Transmettre aux jeunes des compétences techniques pour s'installer confortablement dans la nature






ACTIVITE 1 - REPERAGES

Temps total : 1h


Matériel : Une carte du camp divisée en plusieurs morceaux, stylos, fiches techniques (indiquées en annexe)

Nombre et rôles des animateurs :

- Pour les plus jeunes (farfadets et louveteaux-jeannettes), un adulte par équipe pour aider les jeunes dans leurs observations + un adulte pour animer l'activité
- Pour les plus âgés, un adulte pour animer l'activité + un ou plusieurs adultes pour conseiller les différents groupes notamment si le lieu est grand

Temps	Déroulement	Matériel
Introduction 15'	<p>Les chefs et cheftaines présentent le lieu de camp. Ils indiquent les limites du terrain, les zones interdites, le point d'eau et les autres éléments importants qui constituent le cadre du camp.</p> <p> Pour aller plus loin : On peut prendre le temps d'expliquer à qui le lieu appartient, comment on l'a trouvé. C'est l'occasion d'exprimer sa reconnaissance pour les personnes qui nous accueillent et celles qui nous ont aidé dans la préparation du camp. Si les jeunes sont réceptifs, on peut même exprimer sa reconnaissance envers la nature car elle va nous accueillir le temps du camp.</p>	/
Lancement 10'	<p>Les scouts-guides sont répartis en équipes (pas forcément les équipes de vie) et l'animateur du jeu donne les consignes.</p> <p>Chaque équipe reçoit un morceau de carte qui représente une partie du lieu de camp et se rend à l'endroit indiqué.</p>	Les morceaux de carte de différentes parties du lieu de camp
Observation 10'	<p>Les membres de l'équipe doivent noter :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ce qu'ils observent au sol - Ce qu'ils observent au-dessus d'eux - Ce qu'ils entendent - Ce qu'ils sentent - Le dénivelé du terrain - Les points cardinaux (annexe 1) - Tout autre élément qui pourrait avoir un impact sur l'installation <p>Ils notent leurs observations sur la carte.</p>	<p>La carte + de quoi noter</p> <p>Les ressources techniques</p>



	 Fonction des équipes, ne pas hésiter à avoir un adulte dans chaque groupe qui puisse poser des questions, aider pour les points les plus techniques, et les pousser à approfondir leurs observations.	
Mise en commun 15'	Chaque équipe présente la zone qu'elle a observé puis les différents morceaux sont rassemblés pour reconstituer le lieu de camp dans son ensemble.	
Conclusion 10'	<p>Option 1 : Enchaîner avec l'activité "Implantation du camp" ci-dessous</p> <p>Options 2 : Expliquer aux jeunes en quoi ces éléments sont utiles au choix de l'implantation du lieu de camp (annexe 2) Expliquer les choix d'implantation si ce choix a déjà été fait. Prendre en compte les éléments d'observation pour l'installation des tentes.</p>	



ACTIVITE 2 - IMPLANTATION


Temps total : 1h

Matériel : Carte du lieu de camp (1 par équipe)

Nombre et rôles des animateurs : 1 adulte qui anime le jeu, 2-3 adultes qui aiguillent les scouts-guides (nombre à adapter selon la taille et la disposition du lieu de camp)

Objectif :

- Montrer aux scouts-guides l'importance du choix de l'implantation
- Donner des éléments techniques pour choisir une installation optimale et confortable

Temps	Déroulement	Matériel
Lancement 5'	Un chef ou une cheftaine explique aux scouts-guides qu'ils vont devoir choisir la meilleure implantation du camp. Pour cela, il leur indique des éléments techniques (annexe 2) ainsi que les limites du terrain.	/
Choix 30'	<p>Chaque équipe reçoit une carte du terrain et prend le temps de réaliser son implantation idéale. Ils peuvent utiliser les pictos proposés en annexe 3.</p> <p>Si vous avez fait l'activité "Repérages", les équipes se baseront sur les observations réalisées.</p> <p> Pour aller plus loin : On peut symboliser l'implantation à partir d'éléments qui se trouvent dans la nature ; <i>Ex : pomme de pin pour les tentes, feuilles pour les tables, écorces pour les différents coins communs...</i> <i>Sinon utiliser les symboles proposés dans l'annexe.</i></p> <p>Une fois le jeu lancé, les chefs se placent à des points « stratégiques » du lieu pour orienter et aider les jeunes.</p>	
Restitution 15'	<p>Une fois le temps écoulé chaque équipe présente son implantation idéale en expliquant ses choix.</p> <p>Les jeunes votent ensuite pour l'implantation finale. Il est tout à fait possible de combiner les propositions des différentes équipes pour obtenir le lieu de camp "idéal".</p>	

Annexe 1



Repérer les points cardinaux

- A l'aide d'une boussole
- Avec un bâton :
 - Plantez un bâton dans le sol et indiquez la pointe de l'ombre avec un caillou
 - Au bout d'un quart d'heure, indiquez à nouveau la pointe de l'ombre avec une nouvelle pierre
 - La première pierre indique l'ouest, la seconde l'est puisque l'ombre se déplace dans la direction opposée à celle du soleil
- En observant les arbres : les veines des arbres sont plus serrées sur la face exposée au nord, c'est aussi le côté sur lequel on trouvera le plus de mousse verte
- En observant une souche : les cercles sont plus espacés du côté sud

Le soleil se lève à l'est et se couche à l'ouest, vous pouvez donc **déduire quelles zones seront ensoleillées à quel moment de la journée.**

Annexe 2

Quelques éléments techniques concernant l'implantation du lieu de camp.

Les tentes

- Installez la tente parallèle à la pente pour éviter le ruissellement en cas de pluie
- Installez la tente face aux vents pour limiter la prise aux vents
- Veillez à ne pas installer la tente sous un arbre dépérissant ou des branches mortes
- Evitez de vous installer à proximité d'une zone humide, celles-ci abritent des moustiques et produisent une forte humidité
- Essayez de placer la tente de manière à ce qu'elle soit à l'ombre en début d'après-midi

Les coins d'équipe

- La table doit être de préférence installée à un endroit ombragé au moment du temps de service et du repas de midi. Si ce n'est pas le cas, on pourra installer une bâche pour faire de l'ombre
- La table à feu doit être éloignée de la végétation

Le coin repas d'unité

- La tente intendance, la table de préparation, la table de cuisson doivent être à proximité les unes des autres et respecter la marche en avant



- La table doit être de préférence installée à un endroit ombragé au moment du temps de service et du repas de midi. Si ce n'est pas le cas, on pourra installer une bâche pour faire de l'ombre
- La table à feu doit être éloignée de la végétation
- Prévoir un vaisselier et un espace pour se laver les mains

Le coin hygiène

- Il doit être un peu à l'écart pour respecter l'intimité mais accessible
- Si possible à proximité d'un point d'eau

Les feuillées

- Un peu à l'écart pour respecter l'intimité mais accessibles
- Éloignées des zones humides
- Pour éviter les odeurs : les éloigner des espaces de vie (tentes, coins repas, coin veillée et spi), les installer dans un espace ombragé, assurez-vous que le vent n'enverra pas les odeurs vers les lieux de vie

Tente infirmerie

- Un peu à l'écart et à l'ombre
- Installez la tente parallèle à la pente pour éviter le ruissellement en cas de pluie
- Installez la tente face aux vents pour limiter la prise aux vents
- Veillez à ne pas installer la tente sous un arbre dépérissant ou des branches mortes
- Evitez de vous installer à proximité d'une zone humide, celles-ci abritent des moustiques et produisent une forte humidité

Coin spirituel

- Dans un espace calme, favorable au recueillement

Les feux

- Installez le foyer à distance de la végétation
- Ne laissez rien d'inflammable à proximité
- Délimitez le foyer avec des pierres
- Ayez toujours suffisamment d'eau à portée de mains

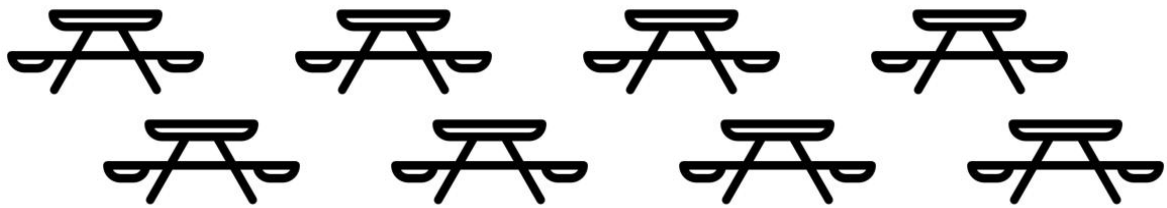


Annexe 3

Tentes



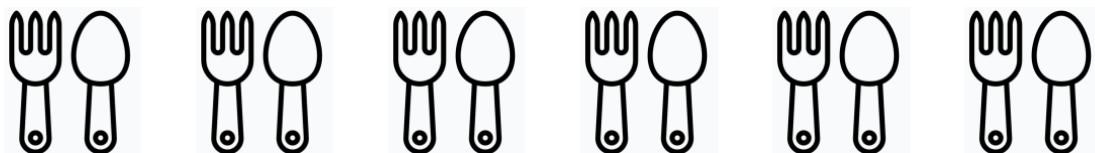
Tables



Tables à feu



Vaisselle



Tente intendance

Tente matériel



Tente infirmerie

Espace temps calme





Coin spi



Coin veillée

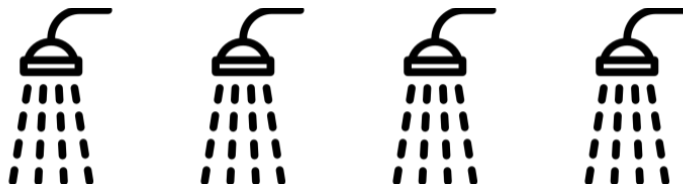


Espace de jeux

Coin hygiène



Coin douche



Feuillées





ACTIVITE 3 - MONTER SA TENTE

Temps total : 30' ou 45'

Matériel : Les tentes

Nombre et rôles des animateurs : 2 ou 3 selon le nombre d'équipes

Temps	Déroulement	Matériel												
Partie 1 - Connaître la tente	<p>Cette partie s'adresse à des jeunes qui ne connaissant pas du tout le campisme. Le but est de leur faire connaître les différentes parties de la tente</p> <p>Si les jeunes sont déjà familiers du campisme et des tentes canadiennes, vous pouvez passer directement à la partie 2.</p>	/												
Lancement 10'	<p>Les jeunes sont répartis en équipe de vie. Chaque équipe reçoit une tente.</p> <p>L'adulte explique les consignes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les jeunes doivent monter leur tente en plusieurs étapes - A chaque étape, ils doivent demander la validation d'un chef ou d'une cheftaine - Si l'étape est validée, ils peuvent passer à la suivante, sinon, ils doivent corriger l'erreur avant de pouvoir continuer <p>Le but n'est pas d'être rapide mais d'être appliqué.</p>													
Déroulement 10'	<p>Étapes à valider pour monter une tente canadienne :</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Étapes</th> <th>Critère de validation</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1- Mise en place du tapis de sol</td> <td>Tendu avec une sardine plantée à chaque coin</td> </tr> <tr> <td>2- Mat et faitière</td> <td>Piquets et faitière correctement assemblés</td> </tr> <tr> <td>3- Toit</td> <td>Tendu avec une sardine plantée à chaque coin</td> </tr> <tr> <td>4- Double toit</td> <td>Tendu avec une sardine plantée à chaque coin et il ne doit pas toucher pas le toit</td> </tr> <tr> <td>5- Finitions</td> <td>Tous les tendeurs sont tendus, la toile à pourrir est passée sous le tapis de sol</td> </tr> </tbody> </table>	Étapes	Critère de validation	1- Mise en place du tapis de sol	Tendu avec une sardine plantée à chaque coin	2- Mat et faitière	Piquets et faitière correctement assemblés	3- Toit	Tendu avec une sardine plantée à chaque coin	4- Double toit	Tendu avec une sardine plantée à chaque coin et il ne doit pas toucher pas le toit	5- Finitions	Tous les tendeurs sont tendus, la toile à pourrir est passée sous le tapis de sol	
Étapes	Critère de validation													
1- Mise en place du tapis de sol	Tendu avec une sardine plantée à chaque coin													
2- Mat et faitière	Piquets et faitière correctement assemblés													
3- Toit	Tendu avec une sardine plantée à chaque coin													
4- Double toit	Tendu avec une sardine plantée à chaque coin et il ne doit pas toucher pas le toit													
5- Finitions	Tous les tendeurs sont tendus, la toile à pourrir est passée sous le tapis de sol													



	<table border="1" data-bbox="363 203 1233 400"> <tr> <td data-bbox="363 203 663 400">6 - Rangement</td> <td data-bbox="663 203 1233 400"> <p>Les sacs de la tente et les éléments restants sont rassemblés et placés sous le double-toit (ou à l'endroit indiqué par les chefs et cheftaines). Le maillet est rangé.</p> </td> </tr> </table> <p>Un chef ou une cheftaine donne le top départ, dès qu'une équipe a fini son étape elle se signale au chef ou à la cheftaine qui vient vérifier.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si le montage est bon : l'équipe reçoit un point et la consigne pour l'étape suivante - Si un des éléments n'est pas bon, l'équipe ne reçoit pas de point, le chef ou la cheftaine explique l'erreur, l'équipe la rectifie et passe à l'étape suivante. <p>Un chef ou une cheftaine observe chaque équipe. Il peut intervenir et accompagner une équipe si celle-ci ne travaille pas de manière coordonnée ou ne fait pas attention au matériel. Il pourra aussi valoriser les bonnes attitudes.</p> <p>Le jeu prend fin quand toute les équipes ont fini les 6 étapes.</p>	6 - Rangement	<p>Les sacs de la tente et les éléments restants sont rassemblés et placés sous le double-toit (ou à l'endroit indiqué par les chefs et cheftaines). Le maillet est rangé.</p>	
6 - Rangement	<p>Les sacs de la tente et les éléments restants sont rassemblés et placés sous le double-toit (ou à l'endroit indiqué par les chefs et cheftaines). Le maillet est rangé.</p>			
<p>Conclusion 10'</p>	<p>Les animateurs donnent les résultats. Ils peuvent souligner quelques bonnes pratiques du montage de tente.</p> <p>Pour aller plus loin :</p> <ul style="list-style-type: none"> - On peut indiquer aux jeunes quelques bonnes habitudes (aérer la tente, soulever le tapis de sol, mettre ses affaires sous le double toit...) ou des améliorations possibles (creuser des rigoles...) - On peut intégrer la météo du camp comme une continuité de cette activité. Un bon entretien de la tente tout au long du camp peut être valorisé avec des soleils - On peut réutiliser ce même type d'activité pour le démontage et pliage de la tente (inventaire des réparations à faire, méthode pour faire tomber la tente sans abîmer le matériel, la plier et la ranger) 			



Ouvrages ressources :

- Milles pistes Nature
- Camper autrement en respectant la nature
- Carnet Nature
- Construction et fabrication

