

Faire Vivre la branche Lutins

1. Les repères sur la branche

Quelques repères sur l'enfant de 6 à 8 ans

- ✂ L'âge des premiers apprentissages scolaires : écriture, lecture...
- ✂ L'âge d'une plus grande conscience de l'autre et de soi-même
- ✂ L'âge du développement : des sens (goût, odorat, touché, observation...) et des capacités physiques (marcher, courir, sauter, danser...)
- ✂ L'âge privilégié du jeu, du rêve, du merveilleux

C'est une période où l'enfant reste fragile.



Synthèse de la vie de la branche

Organisée en groupes de 10 à 15 enfants, la Ronde favorise l'apprentissage de l'autonomie, la vie en collectivité et la prise de conscience de l'autre.

Vivre en groupe et découvrir la démocratie	Vivre la coéducation	Devenir autonome	Prendre des responsabilités
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Une Ronde de 6 à 15 Lutins ▪ Participation aux tâches collectives ▪ Un Conseil qui règle des problèmes très concrets et fait le bilan des activités ▪ Une Règle de Vie élaborée en Conseil et visualisée dans des lieux appropriés 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mixité des enfants et des responsables ▪ Rejeter des modèles sexistes par rapport aux activités ▪ Susciter le respect mutuel 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Participation aux tâches collectives ▪ Pas de maternage ▪ Autonomie matérielle la plus grande possible ▪ Pratique d'activités variées ▪ Un espace de vie aménagé pour les Lutins 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Des responsabilités ponctuelles (rangement du matériel/utilisation des coins d'activités...)
S'engager sur des valeurs	Découvrir et protéger l'environnement	Agir, vivre des activités	Le rôle du Responsable
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Les valeurs ne sont pas formalisées chez les Lutins. Elles sont implicites et apparaissent dans la vie de tous les jours ▪ Les Responsables font vivre les valeurs de l'Association dans les activités et dans les moments de Conseils 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Apprendre à camper ▪ Découverte de la nature (jeux...) ▪ Éducation à l'écocitoyenneté (sensibilisation) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Activités de courte durée privilégiant le jeu / l'imaginaire : <ul style="list-style-type: none"> → petits projets → jeux de plein air → activités d'expression, chants / mimes / histoires... 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rôle affectif primordial de l'adulte ▪ Disponibilité dans la vie quotidienne

Les 7 éléments de la méthode scoutée déclinée pour la branche

	ENGAGEMENT RÈGLE D'OR	VIE EN PETIS 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 LUTINS	- Pas d'engagement explicite - Vivre les valeurs dans les activités	- Un groupe de 10 à 15 enfants - Conseil - Règles de vie - Camp découverte	- Responsabilités ponctuelles - Progresser par accumulation d'expériences : je joue, je réalise, j'apprends à vivre en groupe, je participe au conseil	- Activités de courte durée privilégiant le jeu et l'imaginaire - Le projet spontané - Camp	- Découverte de la nature mais aussi de l'environnement proche (ville, quartier, village...)	- L'identité du groupe et son foulard - L'imaginaire - Le personnage d'Arsène Lutin	- Rôle affectif primordial de l'adulte - Disponibilité dans la vie quotidienne

2. Les outils de la branche

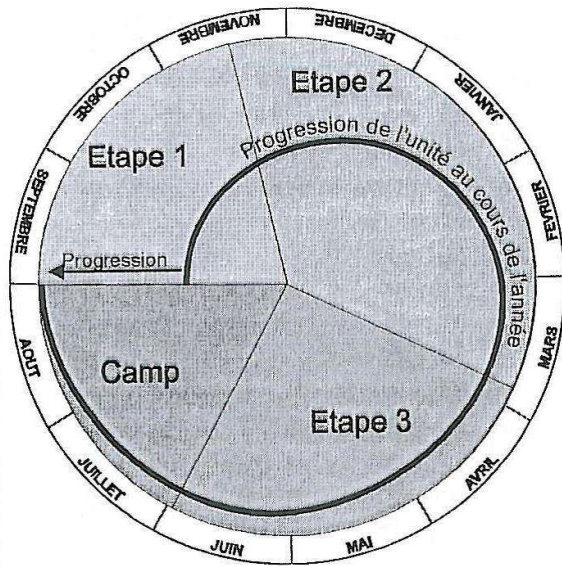
Pour les responsables

- ✂ 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 Lutins : 32 pages pour découvrir les propositions pédagogiques de la branche Lutins ; document de 1992 en cours de réactualisation.
- ✂ 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 Lutins » 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 la Ronde et les enfants

- ✂ La revue L'Équipée avec des BDs et des posters-jeux avec le personnage d'Arsène Lutin (voir la liste des sujets sur l'espace documentaire « je fais vivre la pédagogie / je trouve des outils pédagogiques dans les revues »)
- ✂ Un carnet d'aventure Lutins est également en cours d'expérimentation.

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



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 Lutins 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 Lutins

Les numéros des pages font référence au document « L'Aventure Lutins ».

ÉTAPE 1 : Découverte et structuration du groupe

OBJECTIFS DE L'ÉTAPE	ACTIVITES	METHODES
<p>Cette étape doit permettre la mise en place du cadre de référence pour organiser les enfants en ronde (p.22). Les responsables sont logiquement très initiateurs dans cette étape.</p> <p>↳ Objectifs pour la ronde Construire son identité Apprendre à se connaître Appropriation des lieux (s'installer) Construire une règle commune (la règle de vie) Vivre ses premières activités Se développer</p> <p>↳ Objectifs éducatifs pour le lutin Trouver sa place dans le collectif Appréhender et découvrir le fonctionnement de la ronde Construire, accepter et respecter une règle commune (la règle de vie)</p>	<p>1. Activités pour démarrer l'année Jeux pour se connaître, portraits des enfants de la ronde (enquêtes, silhouettes en affiches, ...) Aménagement du local, un coin biblio, pour jouer, se reposer... Nommer ces différents lieux et les signaler. Décoration, dessin, peinture, sculpture, collage. Découvrir son environnement proche, jeux de plein air, faire partager les souvenirs du camp passé.</p> <p>2. Activités pour développer et intégrer les nouveaux Inauguration du local, réalisation d'invitations, création d'une carte de membre de la ronde (objet de reconnaissance ou autre). Jeux d'accueil, un goûter sur un thème avec des personnages, un jeu de piste pour tout découvrir en s'amusant. Jeux de recrutement</p> <p>3. Activités pour structurer et organiser la ronde Mise en place du conseil : saisir une opportunité, par exemple l'organisation de l'inauguration du local. Construire une première ébauche de la règle de vie. Les jeux d'équipes, serviront de support à la rencontre, à l'échange, à la construction progressive d'une dynamique de groupe.</p>	<p>Il est important que l'ensemble des étapes soient portées par Arsène qui sera un repère structurant pour le Lutin durant toute son aventure. Le livre de bord et les 5 clefs permettront d'accompagner la progression de l'enfant sur le groupe (p.4/9)</p> <p>Clé pour jouer (p. 10) Le jeu chez un lutin est un support très important puisqu'il doit garantir un cadre de références qui permet à chacun de pouvoir découvrir, appréhender de nouveaux espaces, communiquer avec les autres en préservant son intégrité physique et morale. Dans cette première étape, le jeu sera le vecteur d'accroche.</p> <p>Clé pour réaliser (p. 12) L'appropriation des lieux, la rencontre avec les autres seront facilitées par la mise en action directe des enfants. Il s'agira d'accompagner, d'aider les Lutins à structurer leurs espaces (local, identité de la ronde...).</p> <p>Clé pour le conseil (p. 16) Première ébauche de la règle de vie, elle évoluera en fonction du vécu de la ronde. La structuration du conseil, c'est-à-dire, la mise en place d'un rituel intervient à la seconde étape.</p> <p>Clé pour vivre ensemble (p. 14) Un livre de bord peut être mis en place assez rapidement car il est la mémoire du groupe et des individus. Chacun à travers les activités, se repérera dans le temps et visualisera la progression de la ronde.</p> <p>Clé des champs (p. 18) Représente les premières sorties : découverte de l'environnement proche, vie au plein air...</p>

ÉTAPE 2 : Aventures et projets

OBJECTIFS DE L'ÉTAPE	ACTIVITES	METHODES
<p>Cette étape consolide et finalise la structuration de la ronde tout en garantissant la place de l'individu. Enfin, elle doit permettre d'amorcer une démarche de progression collective et individuelle.</p> <p>Les responsables doivent particulièrement être attentifs aux envies et attentes des Lutins (même si elles ne sont pas clairement exprimées).</p> <p style="text-align: center;">↳ Objectifs pour la ronde</p> <p>Développer la prise en charge du groupe par les enfants. S'organiser pour vivre des projets.</p> <p style="text-align: center;">↳ Objectifs éducatifs pour le lutin</p> <p>Etre responsabilisé sur des actions bien définies. Etre citoyen de la ronde (participer, écouter, proposer...) Participer à l'élaboration d'un projet (choix, décision, réalisation)</p>	<p style="text-align: center;">1. Activités pour consolider la ronde</p> <p>Réaménager certains coins du local (si nécessaire). Continuer les grands jeux d'équipe (messages secrets, missions...) Rebondir sur une idée et la concrétiser en projet de la ronde. Préparer un premier week-end (se renseigner sur les habitudes des enfants pour s'endormir, se laver, manger...)</p> <p style="text-align: center;">2. Activités pour progresser</p> <p>Mettre en place une boîte à idées. Vivre des projets : un carnaval, construire une cabane, fabriquer un objet géant en papier collé, partir à la découverte, enquêter (visites). Apprendre des techniques par exemple le papier recyclé, observer le temps, faire des marionnettes pour un spectacle, lancer des fusées à eau... Chanter, jouer. Faire un grand jeu autour des personnages du jeu de cartes de Kewarra.</p>	<p style="text-align: center;">Clé pour réaliser (p. 13)</p> <p>Les réalisations seront cadrées, essentiellement, par le ou les projets de la ronde. Des apports techniques aideront les Lutins. Les responsables seront des personnes ressources. Il peut être intéressant de repérer dans les revues des 6/8 ans tout ce qui peut permettre aux Lutins d'aller chercher l'information pour les aider dans leur projet.</p> <p style="text-align: center;">Clé pour participer au conseil</p> <p>Mettre en place un « rituel » qui sera synonyme de sécurité et permettra une meilleure appropriation et implication collective et individuelle : président, secrétaire, bâton de parole, ouverture, fermeture.</p> <p style="text-align: center;">Clé pour jouer</p> <p>Le jeu reste tout aussi important, il évolue dans le sens où les lutins seront plus réceptifs à des jeux plus longs et structurés (organisés).</p> <p style="text-align: center;">Clé pour vivre ensemble</p> <p>L'actualisation de la règle de vie va permettre de régler (peut-être) des situations mais aussi prendre en compte des données nouvelles. Le livre de bord permettra à cette étape de visualiser l'avancée du projet et de le fixer dans le temps.</p> <p style="text-align: center;">Clé des champs</p> <p>Les sorties se font de façon régulières, il est temps de penser à un premier week-end qui sera une autre aventure. On apprend les premiers savoir faire liés à la nature, à l'orientation, à l'observation, savoir s'équiper...</p>

ÉTAPE 3 : Préparation du camp

OBJECTIFS DE L'ÉTAPE	ACTIVITES	METHODES
<p>Cette étape doit permettre aux Lutins et à la ronde de partir vivre la grande aventure du camp en confiance. Les responsables auront un rôle très important dans la sécurisation des enfants et parfois des parents. Parler de la séparation et la préparer est indispensable. (p.24 / 25)</p> <p style="text-align: center;">↳ Objectifs pour la ronde</p> <p>Structurer la ronde pour un grand projet. Fidéliser les adhérents. Etablir une confiance totale avec les parents.</p> <p style="text-align: center;">↳ Objectifs éducatifs pour le lutin</p> <p>Se préparer à la séparation. Se responsabiliser par rapport à la vie quotidienne. Se confronter à une vie collective plus présente. Participer à un moment de campisme : l'important pour le Lutin n'est pas de savoir monter une tente, mais de découvrir un autre mode de vie : ses contraintes, ses avantages.</p>	<p style="text-align: center;">1. Activités pour préparer la séparation</p> <p>Se renseigner auprès des parents et avec le Lutin de ses habitudes pour s'endormir... Réfléchir avec les enfants sur ce que l'on peut apporter au camp. Préparer les malles des jeux, des livres... Organiser un diaporama du lieu de camp : lieux pour dormir, pour se laver, pour manger, pour jouer (répondre à ces besoins primaires est impératif). Et des lieux de visites, de découvertes... Faire un mini-camp, un week-end pour se donner une première idée.</p> <p style="text-align: center;">2. Activités pour préparer le camp</p> <p>Dans le cadre d'un week-end : monter la tente, aller chercher du bois pour le feu, faire un repas trappeur... Jeux d'observations, d'écoute, enregistrer les bruits... Trouver un thème, proposer des idées... Préparer un carnet de chants, d'aventurier, de camp...</p>	<p style="text-align: center;">Clé pour vivre ensemble</p> <p>Caractérisée par la préparation à la séparation pour que celle-ci ne soit pas vécue comme une rupture mais plus dans une continuité d'action s'inscrivant dans une logique de progression sur l'ensemble de l'année. La vie en collectivité sera plus présente. Décider des règles pour mieux la vivre, l'organiser, pour que chacun s'y retrouve mais aussi participe à la dynamique de groupe.</p> <p style="text-align: center;">Clé des champs</p> <p>C'est l'aventure avec un grand « A ». Elle est attendue. Exploiter toutes les ressources du lieu et de ses environs. Pour certains, ce sera la première séparation avec le milieu familial. On apprend à « être bien dans la nature ».</p> <p style="text-align: center;">Clé pour réaliser</p> <p>On réalise quelque chose qui va servir au camp : la boîte aux lettres internes, la caisse pour amener les jeux...</p> <p style="text-align: center;">Clé pour jouer</p> <p>De nouveaux espaces à découvrir avec les chasses au trésor, jeux de piste, de l'oie ; sans oublier tous les autres jeux. Mais la clef du jeu peut aussi être utilisée pour faciliter la prise en charge de la vie quotidienne.</p> <p style="text-align: center;">Clé pour le conseil</p> <p>Utiliser le conseil pour recueillir les idées, les envies, les inquiétudes, les questions, choisir un thème...</p>

3.2. Des pistes pour construire un camp Lutins

Les numéros des pages font référence au document « l'Aventure Lutins ».

ÉTAPE 1 : L'arrivée au camp

OBJECTIFS DE L'ETAPE	ACTIVITES	METHODES
<p>L'arrivée au camp avec :</p> <ul style="list-style-type: none"> - l'accueil - l'installation <p>Dans cette première étape, les lutins vont s'approprier les lieux et construire de nouveaux repères pour se sentir bien dans ce lieu « inconnu » (p. 25)</p> <p>↳ Objectifs éducatifs</p> <p>Se construire des repères dans l'espace et dans le temps</p> <p>Découvrir le lieu du camp</p> <p>S'approprier les lieux</p> <p>Vivre des premières aventures</p> <p>↳ Remarques : utiliser dès l'arrivée l'imaginaire pour accueillir le Lutin et la Ronde. Rencontrer des personnages ou faire un jeu sur le thème que la Ronde a choisi, leur donnera tout de suite quelques repères rassurants.</p> <p>La gestion de la vie quotidienne peut être facilitée par la mise en place d'un référent par tente ou pour un petit groupe d'enfants. Dans ce cas, il peut être plus intéressant que ce groupe soit différent des équipes de vie. (p. 11 et 27)</p>	<p>1. Activités pour accueillir le Lutin et la Ronde</p> <ul style="list-style-type: none"> - préparer un encas (avec décorations...) - inaugurer le camp - passer par la porte magique du camp pour entrer - recevoir le collier de l'aventure du camp par le pirate maître des lieux - remise du foulard pour les nouveaux <p>2. Activités pour s'installer</p> <ul style="list-style-type: none"> - jeux (de l'oie, de piste...) - accrocher les décors préparés avant le camp - poser des panneaux indicateurs - installer les différents coins (jeux, bibliothèque, conseil, peinture...) - donner des noms aux différents lieux suivant le thème - découvrir la journée type - tenir un journal de camp - faire des boîtes aux lettres (pour le courrier à envoyer, pour le courrier reçu, pour le courrier interne...) <p>2. Activités pour découvrir le terrain du camp et l'environnement proche</p> <ul style="list-style-type: none"> - balades - petits jeux (éperviers, gamelle...) - visite guidée par les personnages du thème - inauguration du camp des louveteaux et des éclés - jeux de piste, à postes sur le thème - faire connaissance avec les voisins <p>Autres Activités : manuelles, d'expression, chant, veillées...</p>	<p>Clé pour jouer</p> <p>Le jeu reste un support intéressant pour que les lutins s'installent et prennent possession des lieux du camp. Mais parfois, il faut mieux faire un jeu le lendemain de l'arrivée (certains paramètres sont à prendre en compte : la fatigue, le temps du voyage, l'appréhension de l'inconnu...)</p> <p>Clé des champs</p> <p>Elle permettra en tout premier de faire découvrir les différents lieux du camp ainsi que le terrain proche.</p> <p>Clé pour vivre ensemble</p> <p>On apprend à gérer la séparation. Établir les règles de vie au plus vite car la vie collective sera, dès l'arrivée très présente... N'oublions pas que celle-ci pourra être modifiée avec l'avancée de la Ronde dans le camp.</p> <p>Afficher le livre de bord pour relater les premiers pas de la ronde au camp.</p> <p>Clé pour participer au conseil</p> <p>Présenter le conseil, mettre en place le cadre symbolique (bâton de parole, président, secrétaire...)</p> <p>Il servira à la mise en place de la vie quotidienne (services, équipes de vie, écriture de la règle de vie...)</p> <p>Clé pour réaliser</p> <p>Aménagement du camp, installation à l'intérieur des différents lieux d'un panneau actu. S'installer dans sa tente, dans sa chambre (étagère, coin pour les chaussures).</p> <p>On apprend à réaliser des choses pour l'ensemble du groupe.</p>

ETAPE 2 : Approfondissement

OBJECTIFS DE L'ETAPE	ACTIVITES	METHODES
<p>Cette étape doit permettre à la Ronde et au Lutin de vivre d'autres aventures ; c'est le temps des projets et du camp découverte.</p> <p>↳ Objectifs éducatifs S'engager Apprendre à vivre ensemble Vivre un projet de Ronde Découvrir un autre milieu Vivre des aventures (jouer, s'amuser, visiter...)</p> <p>↳ Remarques : L'engagement et la progression du Lutin se fait par rapport à des prises de responsabilités ponctuelles et à travers les activités qui vont lui permettre de découvrir et d'apprendre. Prendre le rôle du Président au Conseil est un engagement et une responsabilité, mais cela peut être autre chose (un Lutin peut s'engager à faire tout son possible pour mieux ranger ses affaires) et ainsi progresser dans l'apprentissage de l'autonomie. Il est important de valoriser ces engagements. Un responsable doit accompagner le Lutin dans cette démarche mais en aucun cas l'obliger. (p.19)</p>	<p>1. Activités pour découvrir le milieu environnant</p> <ul style="list-style-type: none"> - balades - construire un herbier géant - jeux de piste, à postes, enquêtes dans le village - partir pique-niquer - écouter les animaux, chercher leurs traces <p>2. Activités pour vivre un projet de Ronde (p.13)</p> <ul style="list-style-type: none"> - construire la cabane pour observer les animaux - faire un parcours de billes - réaliser une grande fresque - faire un concours de cuisine - écrire ou dessiner 10 droits de la nature <p>Toutes les idées chez les Lutins peuvent devenir des projets, il suffit de les faire jaillir et de les enrichir sans les dénaturer.</p> <p>3. Activités pour vivre des aventures</p> <ul style="list-style-type: none"> - partir en camp découverte : 2/3 jours d'aventures et de balades (p.32) - préparer, visiter une ferme, un château, une grotte... - découvrir la région (faune, flore, cuisine, curiosités, les habitants...) - faire un reportage photo - compte rendu des Camps découverte <p>Autres Activités : manuelles, d'expression, chant, veillées...</p>	<p>Clé pour jouer Le jeu reste présent. Mais attention, il doit être équilibré avec le rythme de la journée. Les enfants ne peuvent pas être toujours en situation de jouer de même que les responsables.</p> <p>Clé des champs Il faut en profiter pour découvrir un nouvel environnement. Parler et agir pour le respect et la protection de ce dernier.</p> <p>Clé pour participer au conseil Le conseil est utilisé si nécessaire pour régler des problèmes (vie quotidienne, règle de vie...), pour faire le bilan des projets.</p> <p>Clé pour vivre ensemble Modification de la règle de vie. Point régulier sur la gestion de la vie quotidienne (PIM : Point Info du Matin). Sans oublier la poursuite du livre de bord.</p> <p>Clé pour réaliser Avec l'étape « approfondissement », les lutins vont être amenés à réaliser « beaucoup de choses ». Il sera important de bien veiller à fournir du matériel et des matériaux divers afin de répondre aux mieux aux besoins et attentes de la Ronde. Acquisitions de savoir-faire.</p> <p>↳ Remarques : mise en place de PAM (Petites Activités Matinales) qui consiste à proposer des petits jeux (expression, création...) pour permettre à chacun de commencer la journée doucement.</p>

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

OBJECTIFS DE L'ETAPE	ACTIVITES	METHODES
<p>Cette étape est un temps fort puisqu'elle doit permettre à chacun de tourner la page du camp c'est-à-dire d'accepter la fin de cette aventure. (p. 33)</p> <p>🔗 Objectifs éducatifs Avoir plaisir à vivre les derniers moments du camp Se préparer au retour Se préparer au passage (des lutins aux louveteaux et l'accueil des nouveaux)</p> <p>🔗 Remarques : les passages doivent être envisagés avec les lutins pour préparer ce moment. Les passages seront réalisés durant la première étape des repères pour un programme d'année : structuration et découvertes.</p>	<p>1. Activités pour finir le camp</p> <ul style="list-style-type: none"> - grande fête finale, banquet, fiesta - finir le thème : les énigmes du camp ont été résolues, les personnages apparaissent pour la dernière fois - le journal du camp est bouclé et remis à chacun - bilan du camp qui doit traiter tous les aspects <p>2. Activités pour préparer le retour</p> <ul style="list-style-type: none"> - ranger ses affaires - écrire une dernière fois aux parents (pour préciser l'heure, le lieu d'arrivée...) - ranger les différents coins (tout le rangement peut se faire sous la forme d'un jeu) - passer la porte magique pour retourner à la maison <p>3. Activités pour se préparer à la rentrée</p> <ul style="list-style-type: none"> - inviter les enfants à préparer le compte rendu du camp pour les parents - se donner rendez-vous pour la rentrée - leur remettre le passeport pour la rentrée (avec la première date, une invitation pour un copain, rappeler la préparation du compte rendu pour les parents, amener leurs photos pour l'exposition...) - sensibiliser les lutins aux passages (ceux qui vont passer aux louveteaux et aussi l'accueil des nouveaux) 	<p>Clé pour jouer</p> <p>Ce n'est pas parce que le camp se termine que l'on ne peut plus jouer, à faire ses valises par exemple. Le jeu reste présent en s'adaptant à l'activité et à l'instant.</p> <p>Clé des champs</p> <p>Elle se caractérise par le retour à la maison des enfants. C'est aussi ramasser les derniers papiers sur le terrain de camp.</p> <p>Clé pour vivre ensemble</p> <p>Les équipes de vie peuvent encore servir à l'organisation du rangement et seront utiles jusqu'au dernier moment (le dernier repas, la dernière vaisselle...). La règle de vie du camp est, elle aussi, présente.</p> <p>Clé pour participer au conseil</p> <p>Pour faire le bilan du camp et pour organiser la grande fête finale.</p> <p>Clé pour réaliser</p> <p>Démonter les installations, fabriquer le coffre aux trésors du camp qui contiendra les réalisations des enfants, qui seront exposées à la réunion de la rentrée.</p>