

Zeitschrift: Jeunesse et sport : revue d'éducation physique de l'École fédérale de gymnastique et de sport Macolin

Herausgeber: École fédérale de gymnastique et de sport Macolin

Band: 36 (1979)

Heft: 11

Artikel: Excursions et plein air : le camp comme évasion de la vie quotidienne, "invasion" dans une nouvelle communauté

Autor: Witschi, Gerhard

DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-997258>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

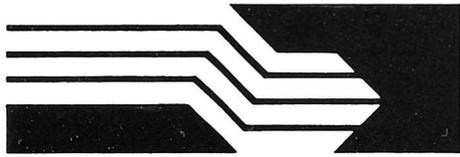
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 02.02.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>



Excursions et plein air

Le camp comme

- évasion de la vie quotidienne
- «invasion» dans une nouvelle communauté

Gerhard Witschi

Le risque

Le moniteur doit se poser chaque année la même question: dois-je m'hasarder à organiser un camp? En effet, chaque camp est un risque. Une telle entreprise exige l'engagement total du moniteur. Les situations de «stress» et les nuits courtes sont à l'ordre du jour.

Un chef de camp assume des responsabilités et des risques dont on ne connaît pas la portée. Par contre, le moniteur et les participants ont la possibilité de s'évader de la vie quotidienne, de former une nouvelle communauté, de vivre selon des règles fixées par eux-même, d'organiser la journée selon leurs propres idées.

Nous avons ainsi tout de suite précisé qu'un camp d'excursions et plein air (E + P) a son propre caractère, déterminé par les buts fixés pour les cours de branche sportive:

- améliorer les aptitudes physiques générales et la capacité de résistance
- savoir s'orienter dans le terrain et l'environnement
- vivre dans des conditions simples
- vivre en communauté

Dans un camp Jeunesse + Sport, il est naturel de faire du sport, il est logique que le camp soit organisé dans la nature et dans des conditions

simples, et il est également hors de doute que les participants vivront en communauté; mais que l'indépendance de l'individu soit encouragée ne va pas toujours de soi. L'autonomie ne peut être apprise et entraînée que si l'espace nécessaire est mis à disposition. Un véritable camp d'E + P offre cet espace libre qui permet à chaque adolescent de développer ses capacités et de concrétiser ses idées. Que toutes ces activités se déroulent dans une communauté n'est pas seulement un désir, mais une exigence pédagogique.

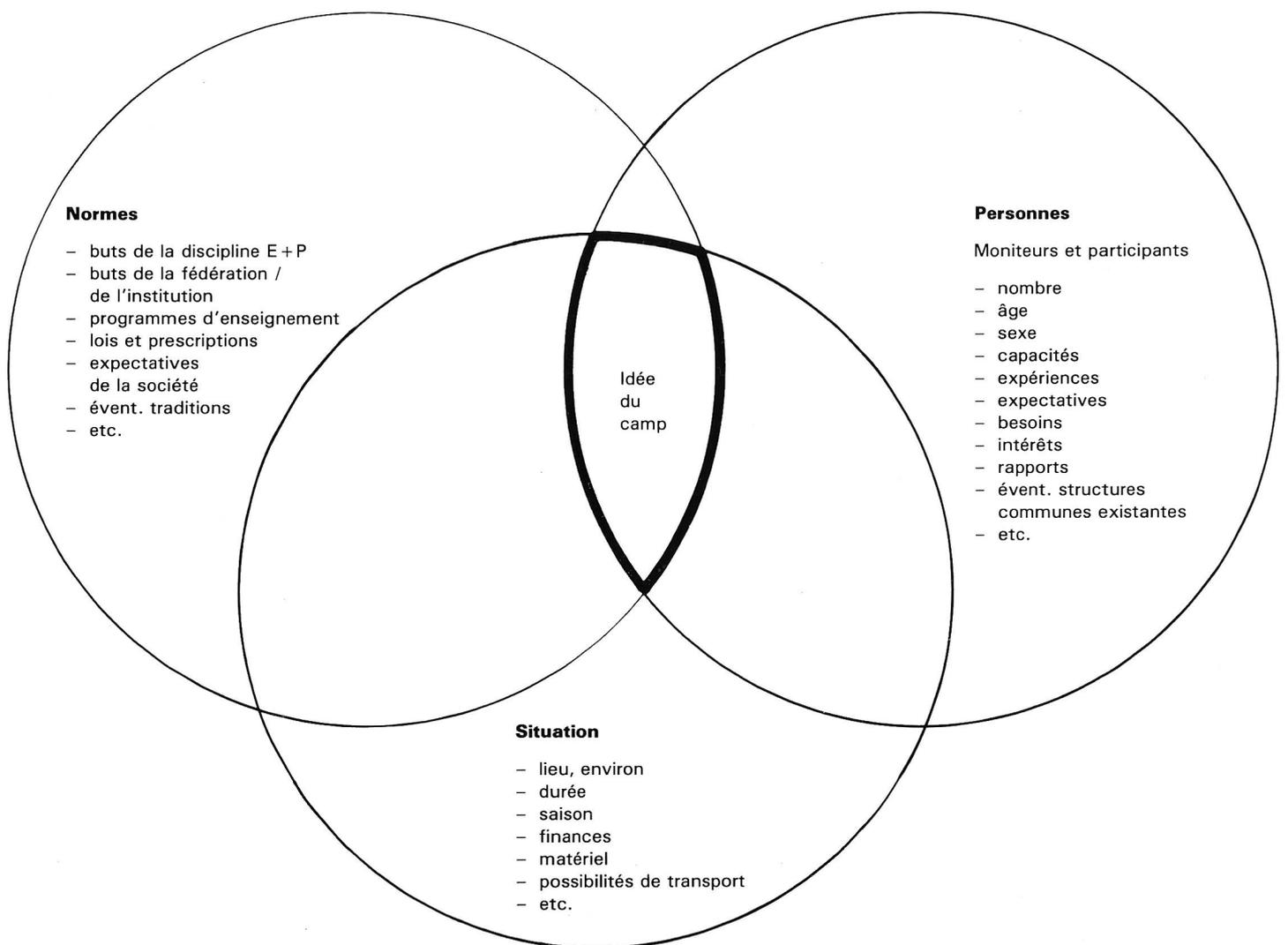
La liberté entraîne l'incertitude - notamment chez le moniteur responsable. Dans une communauté, il y a le risque du chaos et de l'anarchie, mais la liberté offre au participant la possibilité d'extérioriser ses sentiments. Si le moniteur réussit à créer cet espace dans son camp, il prend un grand risque qu'il vult la peine d'encourir. Ce courage mérite toute notre admiration et notre reconnaissance.

Les conditions

Chaque moniteur qui planifie un cours est bombardé de questions:

- qui participe?
- qui sont les moniteurs?
- où allons-nous?





- que ferons-nous?
- que pensent les parents?
- que désirent les participants?
- que diront les dirigeants de la société, les membres de la commission scolaire?
- . . . ?

La connaissance du plus grand nombre possible de conditions permet au chef du camp de développer une idée en collaboration avec ses moniteurs et les participants. Il est avant tout indiqué de pouvoir répondre à toutes les conditions relatives aux normes, aux personnes et à la situation.

Souvent, on réussit à modifier ou à créer de nouvelles conditions. Il est possible de trouver le moniteur qui remplit les exigences requises, de se procurer les moyens nécessaires et de choisir les endroits appropriés; différentes normes sont flexibles par exemple les buts et les programmes d'enseignement qui peuvent être développés; il est également possible de rompre avec les traditions.

Au centre, il y a toujours le participant. Les normes et les buts doivent aider l'adolescent à développer sa personnalité. C'est pour lui que les moniteurs s'engagent et que les moyens à disposition sont utilisés.

Il faut donc laisser les participants participer à la conception du programme, ce qui se fait dans un camp E + P par la *détermination des besoins*.

Voici quelques conseils pratiques:

- recueillir des idées (tout le monde peut exprimer ses idées, même si elles sont stupides)
- recueillir des propositions d'activités (ce qu'on aimerait faire durant le camp)
- discuter avec des gens qui ne sont pas du même avis (avec le public, opposition, confrontation)
- jeu des rôles pour planifier le camp, recueillir ensuite les besoins et les idées

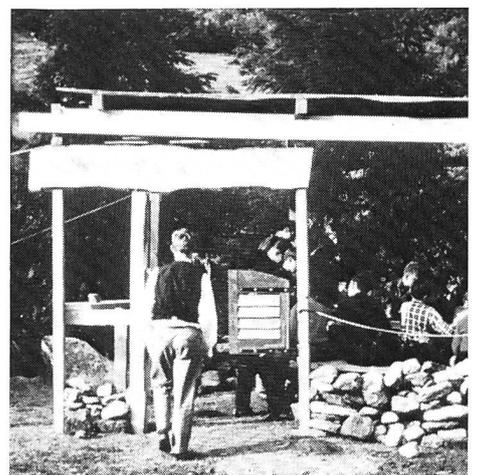
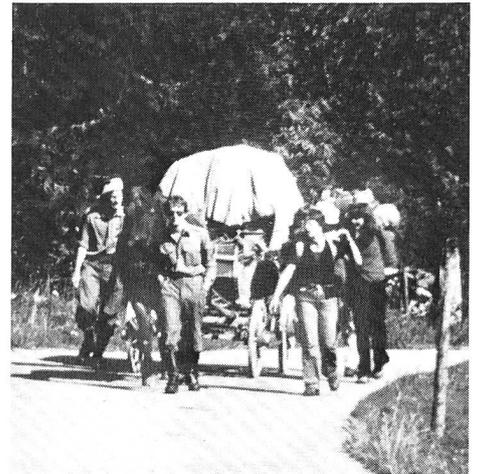
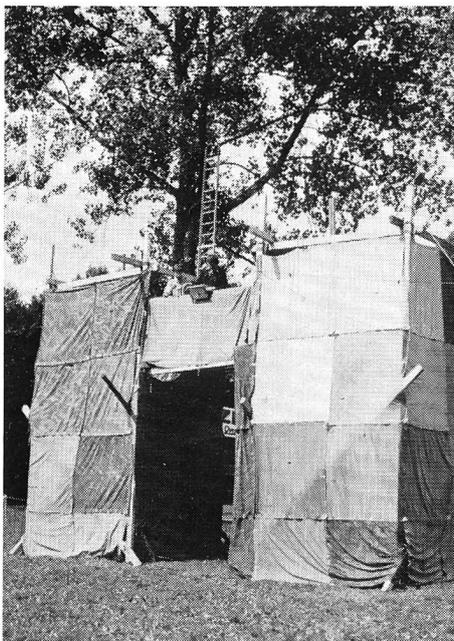
- jeu d'écrivain: inventer des histoires de camp (chacun écrit un épisode)
- liste des vœux
- noter les craintes et les peurs
- etc.

Les *possibilités sont déterminées* tantôt avant tantôt après la détermination des besoins. Souvent, le logement doit être réservé tellement à l'avance qu'il n'est pas possible de consulter les participants. Néanmoins, il est inutile de déterminer les besoins trop tôt, étant donné que les intérêts des jeunes changent rapidement. Mais il est en tout cas nécessaire de procéder à une *reconnaissance des lieux*. Le manuel du moniteur contient une liste de pointage à cet effet.

L'idée du camp

Grâce à la détermination des besoins, le moniteur obtient des idées pour le camp ou tout du moins des points de repère. Ces idées sont également influencées par certaines conditions (par exemple locales). Il n'est pas interdit d'enchaîner sans système différentes activités, mais un fil rouge promet un plus grand succès, notamment à cause de l'engagement plus intense des participants. Il faut donc donner au camp un thème qui revient toujours comme un refrain. Selon l'âge et les intérêts des participants, il s'agira de thèmes-fantaisie ou de tâches concrètes que la communauté devra accomplir. Les illustrations de cet article ainsi que la liste suivante vous donnent des exemples:

- les habitants des palafittes
- Astérix et Obélix
- les chevaliers de la Table Ronde
- les gitans
- les nomades
- les Gaulois
- les hommes des cavernes
- les hommes du Far-West
- les naturalistes
- les Tarzans
- les explorateurs
- les travailleurs (la construction de sentiers et de ponts, aide aux paysans de montagne, restauration, fouilles, etc.)
- les caravanes
- les radeaux
- l'apprentissage sportif (une discipline ou polysportif)
- le tour du lac
- l'émigration
- l'excursion historique
- les courses en forêt
- les légendes
- la protection de l'environnement
- et mille autres idées et thèmes



Selon la fédération ou l'institution, les normes influencent le choix des thèmes. Les écoles donneront la préférence à l'histoire, aux sciences naturelles, à la géographie ou à un but purement sportif. Les organisations de jeunesse choisiront plutôt des thèmes d'aventure.



La tente «satellite»



Le four du boulanger

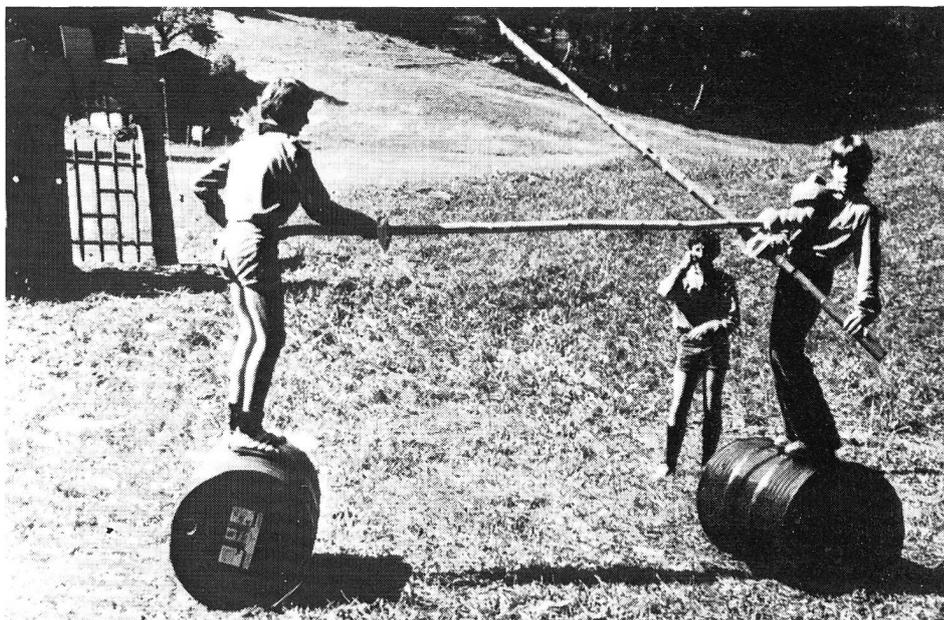
Le point culminant d'un camp est normalement un *projet* qui correspond au thème du camp et qui représente la réalisation de l'idée du camp.

Le concept

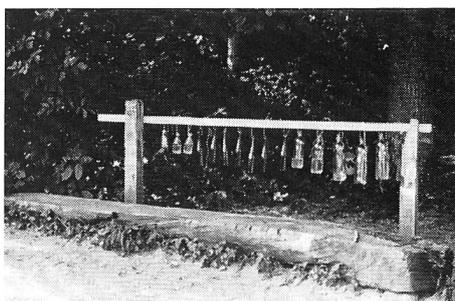
Chaque camp a sa propre atmosphère, ses propres caractéristiques, son propre visage qui lui sont donnés par les participants, les moniteurs ainsi que les conditions qui sont imposées et celles que les participants et moniteurs ont créées. Chaque camp a sa propre dynamique; l'atmosphère et l'engagement changent continuellement selon les événements et les rencontres vécues.

Seules quelques règles générales peuvent être formulées:

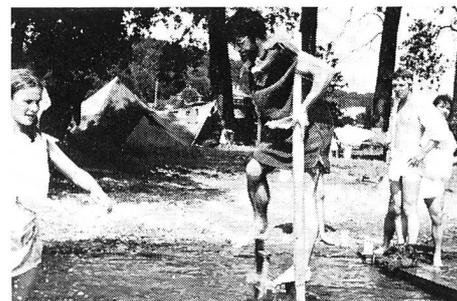
- Chaque camp doit commencer par une *phase de lancement* qui sert à oublier rapidement la vie quotidienne, à se mettre dans l'ambiance, à se familiariser avec le thème du camp, à faire la connaissance de ses camarades, à éliminer les complexes et la peur etc. Le camp une fois lancé, de petits groupes devraient se former capables d'affronter ensemble le thème du camp (exemple pour le lancement: excursion en étoile, excursion avec des points de rencontre, marche aux postes avec devoirs etc.)
- Vient ensuite la *phase de travail* où l'on crée les conditions optimales pour le point culminant du camp. Cette phase permet également d'organiser d'autres activités complémentaires qu'elles soient sportives ou non.



Le tournoi des chevaliers



Le «bouteillophone»



Sur l'eau avec des échasses

- Le *point culminant* est la partie principale et résulte de l'idée du camp. Dans des camps de longue durée, il peut y avoir plusieurs points culminants précédés des phases de travail correspondantes.
- La *phase conclusive* sert au retour au calme, à l'analyse des événements vécus et à la préparation du retour au train-train quotidien. Beaucoup de moniteurs pensent que tout rentrera dans l'ordre naturellement et terminent leur camp d'une façon abrupte. Ils croient que le souvenir sera ainsi meilleur. Le tout se termine par l'*évaluation du camp* qui peut être organisée sous forme d'une soirée avec la projection de diapositives, l'échange de photographies etc.

Organisation

Chaque camp est un processus de conduite. La planification est suivie de la réalisation qui joue un rôle essentiel outre la préparation, l'organisation, la motivation, l'information et la coordination. Le contrôle final permet de constater quels sont les buts prévus qui ont été atteints (évaluation). Ce processus de conduite intervient tous les jours, dans chaque activité durant le camp.

Organiser signifie

préparer et disposer des programmes détaillés, des moniteurs et des moyens nécessaires aux différentes activités; mais également déléguer et partager les responsabilités avec les moniteurs et les participants.

Informé signifie

veiller à ce que tous soit au courant de ce qui se passe. Un manque d'information porte à l'incertitude et à l'isolation (discuter le programme de la journée, journal du camp, affiches et d'autres moyens d'information).

Motiver signifie

assurer la satisfaction des besoins fondamentaux (manger, récupérer, mouvement, chaleur, bien-être).

Veiller à la sécurité et à ne pas perdre la vue d'ensemble (règles du camp, pacte)

Créer des contacts (rencontres).

Faire des éloges.

Permettre de s'affirmer, laisser l'espace à la créativité (encourager).

Coordonner signifie

être au courant de tout, connaître et harmoniser les besoins et les déroulements; intervenir en tout temps pour encourager efficacement.



Répétition générale de l'opéra comique!



La centrale électrique

Contrôler signifie

assurer les informations après l'activité (rapports, discussions etc.).
Comparer les résultats et les buts.
Corriger, guider.

Ce qui précède engendre à nouveau la planification et la réalisation. Le moniteur trouve dans le manuel du moniteur d'E+P une liste de pointage pour l'organisation d'un camp qui peut lui servir d'aide administrative.

Les conclusions

Assez de théorie! Diriger un camp est un travail pratique. Toutes les notions théoriques ne servent pas à grand-chose si le moniteur ne réussit pas à être lui-même, à appliquer son style de conduite personnel, à se montrer comme il est. Ces réflexions veulent inciter le moniteur à réexaminer ses expériences et ses plans, et à trouver de meilleures solutions.



Course-obstacles pour brouette, une station très appréciée du jardin pour l'entraînement de la condition physique

Les photographies qui illustrent cet article devraient aider les moniteurs à créer continuellement de nouveaux espaces libres pour que les

participants puissent «s'épanouir» dans la communauté et exercer une saine activité en toute autonomie.



La guerre de Troie



La fête foraine

