

# PROJET PEDAGOGIQUE DU CAMP DES ISGLES 2009

Ce projet pédagogique a été conçu par :

L'ensemble de l'équipe de direction, des animateurs et technique.

Lors de :

Le 1<sup>er</sup>Week-end de préparation

Le : Samedi 06 Juin 2009 + Dimanche 07 Juin 2009

**Validé par le C.A. de l'association le :**

Il découle du travail fourni en amont par les différentes commissions de réflexion de l'Association, et du Projet Educatif

# **SOMMAIRE**

<b><u>Présentation du camp des ISGLES</u></b>	p3
<b><u>Le Projet Educatif</u></b>	p5
<b><u>Les intentions éducatives de l'équipe d'encadrement</u></b>	p6
<b><u>Vie quotidienne</u></b>	p7
<b><u>Les activités</u></b>	p10
<b><u>Les activités spécifiques</u></b>	p12
<b><u>Une journée type sur le camp de base</u></b>	p13
<b><u>Outils d'évaluation de notre action</u></b> p14	
<b><u>Le cadre, la loi</u></b>	p15
<b><u>Le lien avec les parents</u></b> p15	

## **I Présentation du camp**

### Situation

Le camp des ISGLES se situe dans la commune de Tramezaygues, sur le plateau d'Artigues, à 1100m d'altitude.

### Hébergement

L'hébergement se fait sous marabouts.

3 marabouts se trouvent sur chaque unité de vie, soit 12 marabouts. Chacun est équipé de 6 à 10 lits de camps et de 2 ou 3 étagères.

### Sanitaires

4 W.C sont répartis sur le camp, 3 sont dits « à sec » ou écologiques.

1 coin sanitaire filles : lavabos et 2 douches.

1 coin sanitaire garçons : lavabos, 2 douches et le lavoir.

1 tente infirmerie

### Repas

1 grande tente cuisine avec 5 espaces cuisine : plan de travail, gazinière-four et étagères.

5 coins repas situés sous tivolis.

1 coin vaisselle sous tivolis

### Espaces de jeux et d'activités

1 coin jeux sous tivolis ( 2 baby, 3 tables de ping-pong)

1 « tente des tentes » : bibliothèque et jeux de société

1 tente animation : déguisements et matériel pédagogique

1tente à out's: matériel bois

1 terrain de volley

Le rez de chaussée de la bergerie peut servir de lieu d'activité, avec l'accord de l'équipe technique

### Public

Accueil de jeunes de 12 à 17 ans, répartis en fonction de leur expérience de la montagne, de leur maturité, de leur classe ou de leur âge.

## Effectif

Capacité de 64 places.

## 4

### Encadrement

Équipe pédagogique :9 animateurs ( 2 par unité de vie + 1 animateur volant);

Equipe technique :4 accompagnateurs de l'art culinaire, 2 intendants,

1 directeur et 2 directeurs adjoints. L'un d'eux assure le rôle d'assistant sanitaire.

L'équipe technique est associée à la mise en œuvre du projet pédagogique et à une partie de son élaboration, de par son action quotidienne auprès des jeunes et de sa participation aux temps forts de la vie en collectivité. Ils jouent essentiellement leur rôle éducatif et pédagogique auprès des jeunes, dans les activités liées à leurs postes.

### Matériel

Matériel camping : tentes igloos, matériel cuisine, une trentaine de sacs de rando et une quarantaine de chaussures de randonnée. Le stock de matériel est réajusté chaque année, en fonction des besoins.

Véhicules : 1 bus, un master de 16 places et un de 9 places, un express et un utilitaire, pour le ravitaillement alimentaire.

### Activités spécifiques

2 bivouacs de 3 jours : du 13 au 15-07 et du 21 au 23-07

1 journée de canyonnisme :

- Unité 1 : le 16-07

- Unité 2 : le 17-07

- Unité 3 : le 24-07

- Unité 4 : le 25-07

l'ascension d'un sommet, le 18-07 ( à confirmer)

Des accompagnateurs diplômés interviennent sur ces activités.

### Dates du camp

du 09 au 29 juillet 2009

## II Projet Educatif

MAI 2003

### PROJET EDUCATIF CAMP D'ADOLESCENTS

- Permettre à des Adolescents de toutes catégories sociales, culturelles, religieuses de vivre des vacances en collectivité dans un esprit de confiance et de tolérance où chacun est appelé à prendre son séjour en main, en milieu montagne.
- Tenir compte de la singularité de chacun.
- Faciliter la pratique de la montagne.
- Vivre la Tolérance, le Respect, la Solidarité et l'aider à en comprendre l'intérêt.
- Favoriser la réflexion de l'Adolescent sur ce qu'il vit au camp et dans sa vie.
- Permettre à l'Equipe d'Animation et à l'Adolescent d'évaluer l'application du projet.
- Assurer l'intégrité morale et physique de l'Adolescent.

#### DEVELOPPER L'AUTONOMIE DE L'ADOLESCENT

- Etre acteur du camp et non pas consommateur
- L'Adolescent est invité à prendre toute sa place et à progresser grâce à la richesse du groupe, en apportant sa pierre à cette richesse.
  - Dans la vie quotidienne :
    - > Hygiène
    - > Gestion du temps
    - > Préparation des repas
    - > Gestion du temps et de l'espace
    - > Gestion de l'argent de poche
  - dans les activités au camp, de base
  - dans les activités montagues
  - dans ses relations aux autres

#### FAVORISER LA DECOUVERTE DU MILIEU MONTAGNE

- Apprendre à mieux connaître le milieu montagne, à le respecter et à le défendre, d'une manière éducative ludique et adaptée aux rythmes de l'Adolescent

#### FACILITER LA PARTICIPATION ET LA FORMATION DES ANIMATEURS

- Le projet pédagogique est construit conjointement entre l'équipe de direction, l'équipe d'animation et technique avant le début du camp. Il se traduit par un document qui est communiqué à tous les encadrants et à l'Association
- Des temps d'échanges sont prévus pour faire le point sur la pratique de chacun
- L'Association, participe financièrement aux règlements des coûts de stage BAFA ou BAFD.

Validé par l'Assemblée Générale de MARS 2000

### **III Les intentions éducatives de l'équipe d'encadrement**

#### Objectifs généraux

- Amener les adolescents à vivre de bonnes vacances.
- Amener les adolescents à être pleinement acteurs de leur séjour.
- Amener les adolescents à découvrir, à apprécier et à respecter le milieu montagne.
- Amener les adolescents à apprécier et à s'épanouir dans la vie en collectivité. (respect, convivialité, écoute, partage...). Se connaître soi et les autres afin de mieux trouver sa place dans le groupe, par unité, et dans le camp en général.
- Amener les adolescents à vivre selon le principe de développement durable dans lequel s'inscrit le camp).
- Amener les adolescents à se sentir et à être valorisés en tant que personne et dans leurs actes.

#### Attentes de la direction envers l'équipe d'encadrement

- Les animateurs seront capables de construire un environnement sécurisant, tant sur le plan physique, affectif et moral.
- Les animateurs seront capables d'amener les adolescents à la gestion autonome de leurs affaires personnelles et des tâches quotidiennes.
- Les animateurs seront capables d'insuffler une dynamique positive.
- Les animateurs leur laisseront l'espace nécessaire pour prendre des initiatives en les accompagnant dans la concrétisation de leurs projets.
- Les animateurs seront à même d'éveiller chez les jeunes l'envie de découvrir et de vivre de nouvelles expériences.
- Les animateurs seront capables d'accompagner les adolescents, à vivre les camps volants comme une aventure, et à persévérer, pour pouvoir découvrir les charmes et plaisirs de la montagne.
- Les adolescents seront partie prenante dans les efforts développés par le camp pour ne pas abîmer le milieu montagne, dans lequel ils évolueront au quotidien sur le camp de base et en camp volant, et produire le moins de déchets possible. (tri sélectif, compost, wc à sec ...)
- Les adolescents seront accompagnés à vivre en groupe dans le respect de la différence de chacun et dans l'acceptation des contraintes dues à la vie en collectivité.
- Les animateurs veilleront au respect du matériel et éduqueront à l'utilisation et à l'entretien de celui-ci.
- L'équipe d'encadrement pourra dans la mesure du possible modifier le planning et l'organisation en fonction des besoins, rythmes et envies des adolescents.

## IV Vie quotidienne

### a. Les repas : (petit-dej, midi, goûter, dîner, vaisselle)

#### Les besoins

- Se nourrir de façon équilibrée (de façon à récupérer + prendre des forces pour la journée)
- Manger dans un environnement sécurisant, serein et convivial.
- Hygiène alimentaire

#### Les objectifs

- démystifier l'art culinaire
- valoriser le travail fait en cuisine
- acquérir une autonomie dans la pratique de la cuisine
- partager les compétences et les savoirs-faire en cuisine
- expérimenter et découvrir de nouveaux goûts et de nouvelles préparations.
- Sensibiliser à l'hygiène en cuisine et autour de la cuisine.
- Susciter l'envie de manger de tout.
- Repas dans le calme
- Apprendre les règles de politesse à table
- Moment d'échange et de convivialité.
- Faire des tâches un moment convivial et de responsabilité de vie collective.
- Manger à son rythme.
- Permettre aux adolescents de s'approprier l'organisation et la composition du repas.

#### Moyens communs

- Sécurité : Les ados, en cuisine, porteront : Chaussures fermées + chaussettes + 1 pantalon + 1 tablier
- Dans la pratique de la cuisine, faire le parallèle avec ce qui est vécu en famille.
- Se laver les mains avant chaque repas
- Mise au point d'une organisation par groupe pour la gestion des tâches quotidiennes. (table/ cuisine./vaisselle/ nettoyage wc à sec)
- Se regrouper et s'asseoir par unité pour les temps du repas.

- Par alternance : 2 animateurs disponibles, de bonne humeur, pour l'accueil, prêts à 8h00 (petit déj.). Le reste de l'équipe d'animation sera levé à 9h.
- Petit-déjeuner échelonné de 7h30 à 11h. (dernier réveil à 10h30).

## **8**

- Chaque personne lave les ustensiles qu'il a utilisés et les range, au petit-déj et au goûter.
- Remplir les bassines d'eau chaude = 1 Adulte
- Être couvert le soir (Tout le monde vient à table avec un pull, le soir)
- Utiliser la réunion de jeunes pour réguler l'organisation des tâches et recueillir des envies de repas.
- Être attentif à avoir à peu près le même rythme pendant le repas entre les unités, et au sein même du groupe.

### *b. Hygiène (toilette, nettoyage des tentes et gestion des affaires personnelles) :*

#### Les besoins

- Intimité (se sentir en sécurité)
- Être propre /corps/Vêtements
- Aller aux toilettes régulièrement
- Évoluer dans un endroit propre

#### Les objectifs

- Rendre le moment agréable
- Se respecter soi, les autres et l'environnement.
- Se responsabiliser face à son hygiène, ses affaires.

#### Moyens communs

- Inventaire du linge le 1<sup>er</sup> jour et être particulièrement attentif à la qualité du matériel montagne.
- Lavage du linge des ados à St Lary (Laverie), 2 fois par unité, pour toute la durée du Camp. Le déroulement par unité est planifié. Seront lavés : slips (ou caleçons), chaussettes, tee-shirts, et un pantalon par ado. Une corbeille pour slips et chaussettes, une autre pour le reste.
- Une citerne d'eau entre l'unité 1,2,3 pour le lavage des dents le soir et un robinet à côté de l'unité 4.
- Une serpillière par tente + 1 balai par Unité
- Rangement journalier de la toile de tente + nettoyage en grand régulièrement
- Jouer avec le rangement de la tente.
- Vérifier que les jeunes se soient lavés tous les jours.
- Séparer le propre, le sec et le mouillé.
- Donner l'exemple sur notre hygiène et le rangement de notre coin.



c. temps de repos (temps calme et sommeil)

Les besoins

- Récupérer physiquement et nerveusement.
- Être respecté dans son rythme d'éveil → Réveil en douceur
- Être en sécurité le soir et pendant le sommeil
- Être au chaud et au sec.

Les objectifs

- Permettre de vivre un temps calme et personnel après le repas.
- Être à l'écoute de son propre sommeil.
- Permettre à chacun de dormir selon ses besoins..

Moyens communs

- 1 ronde de nuit faite par les AAC (ceux qui ne sont pas de petit déj le lendemain) et une autre par l'animateur qui part en repos.
- Les animateurs sont présents à côté des tentes lors de l'évaluation.
- Réveil échelonné de 7h30 à 10h30.
- Proposer des jeux calmes, de la relaxation.
- Organiser un coin relax avec des draps et couvertures.
- Les animateurs tournent sur les unités, pendant les temps personnels.
- Organiser un retour au calme: raconter une histoire; lire.
- Veiller à ce que les jeunes soient en tenue de nuit dans leur sac de couchage.

d. réunions de jeunes et conseil du camp

Besoins:

- S'exprimer, donner son avis
- être écouté et entendu.

Les objectifs:

- Prendre conscience de l'importance et de l'intérêt d'exprimer son avis.
- Faire suivre d'effet les remarques et les propositions des jeunes.

Moyens:

- une réunion de jeunes quotidienne
- deux conseils du camp, rassemblant l'ensemble des acteurs.
- Varier les techniques de bilan: méthodes, forme.
- Mettre en place un mur d'envies.
- Mettre en place une boîte à ressentis.

Le conseil du camp

Il a lieu deux fois durant le séjour et réunit l'ensemble des personnes, adolescents et adultes. La veille, chaque collègue ( de l'U1, l'U2..., des AAC, des animateurs..) prépare le conseil en décidant ce qu'il va faire remonter comme remarques et comme propositions. Chaque sujet est ensuite discuté, si cela est nécessaire, lors du conseil. Le président de séance mène les débats et distribue la parole, le greffier note les personnes qui souhaitent s'exprimer, le secrétaire note les décisions prises et qui seront ensuite affichées. Les questions abordées concernent l'ensemble du camp. Les deux conseils auront lieu suffisamment tôt pour permettre de vivre les propositions acceptées.

Si sur un sujet, le conseil n'arrive pas à se mettre d'accord, un vote pourra être effectué selon le principe, une personne=une voix.

**V Les activités sur le camp de base**

Les besoins

- Jouer, se faire plaisir, s'amuser
- Avoir le choix
- S'extérioriser et se dépenser

1. Tester ses limites physiques

- Se détendre
- S'exprimer, créer et imaginer.
- Être reconnu et valorisé.

## 11

- Être acteur (faire).
- Être et faire avec les autres
- Être en sécurité physique, affective et morale.

### Les objectifs

- créer un esprit de groupe
- faire en sorte que ce soit eux qui décident
- partage des savoirs et des savoirs-faire.
- Découvrir de nouvelles activités et de nouvelles personnes.
- Susciter l'envie de participer, de découvrir.

### Moyens communs

- LACER SES CHAUSSURES !! ( 1 ado qui a des sandalettes qui ne tiennent pas les chevilles ne doit pas courir). Vigilance de tous !
- Constituer les équipes selon les cas.

Celles-ci seront développées selon trois modalités : activités rassemblant l'ensemble du camp, la vie par unité et le projet individuel de chaque jeune.

### Les activités rassemblant tout le camp

Les grands jeux, les veillées globales ou à la carte ou encore les F.T.P ( fais toi plaisir\*) sont des moments proposés à l'ensemble des jeunes. Cela permet le mélange des tranches d'âge et de favoriser la rencontre entre les groupes.

L'essentiel de ces activités s'appuient en grande partie sur les envies des jeunes, elles sont souvent explicitées à travers les propositions des animateurs. Le temps du F.T.P, lui, se construit en premier lieu sur les envies des jeunes. Les animateurs s'y greffent pour apporter des conseils et des savoirs-faire, si cela est nécessaire. Il est possible pour le jeune qui le souhaite de ne rien faire. Les lieux de sommeil resteront inutilisés, sauf activité proposée par un animateur sur le lieu.

### La vie par unité

La matinée lui sera consacrée afin de favoriser la cohésion des unités de vie, par le faire-ensemble, à travers des activités et par la régulation de la vie de groupe, à travers les réunions de jeunes quotidiennes. Ce moment sera pensé pour privilégier les activités plus spécifiques à une tranche d'âge. Mais aussi, pour permettre l'émergence d'un projet propre à l'unité de vie. Puis, ce temps permettra aux animateurs d'être plus disponibles et attentifs aux envies collectives et personnelles des jeunes dont ils sont référents. Ainsi, les jeunes pourront dans la matinée vivre des activités

concernant l'ensemble ou une partie de l'unité de vie, ou encore vivre une activité seuls.

## **12**

### **L'activité de découverte**

Le but est de permettre à chaque adolescent de construire un projet individuel dans un domaine d'activité qu'il aura choisi. En sept ou huit séances d'une heure, les jeunes seront amenés à découvrir, à expérimenter un domaine d'activité, puis à l'approfondir en essayant de réaliser une production finale. En début de camp, chaque animateur propose une activité, les adolescents ont donc le choix entre huit activités. Pendant les deux premières séances, chaque jeune vivra deux activités différentes, afin de pouvoir faire un choix définitif. Ainsi, chacun pourra s'investir sur la durée, dans un projet répondant à une envie personnelle et à un besoin de reconnaissance, en montrant « qu'ils sont capables de ». Dans ce temps, les adolescents peuvent être mélangés avec ceux d'autres unités.

## **VI Les activités spécifiques**

### **Les besoins**

- Prendre des risques dans un environnement sécurisant.
  - Garantir la satisfaction des besoins vitaux (nourriture, eau, respirer...)
  - Vivre un temps privilégié avec son groupe de référence.

### **Les objectifs**

- Découvrir la montagne, la faune et la flore.
- Découvrir la manière d'être, le matériel nécessaire et les règles associés à la pratique de la montagne.
- Souder le groupe.
- Permettre aux jeunes de découvrir et de dépasser leurs limites physiques et morales.

### **Moyens communs**

- Un temps de préparation conséquent, s'équiper de manière adaptée (sacs équilibrés, fringues chauds et légers, trousse à pharma, tente, nourriture...).
- Lors de l'inventaire d'arrivée, vérifier que chaque jeune a le matériel adéquat.
- Prêt de matériel montagne aux jeunes qui en ont besoin.
- La veille du départ, briefing avec le groupe sur le déroulement du camp volant.
- Faire des pauses découvertes, repos, alimentation, protection solaire... pas trop longues, ni trop fréquentes
- Changer de tee-shirt le soir + Séparer les vêtements propres et sales
- Prévenir la direction pour tout changement de lieu de bivouac.

- Partager le ressenti du camp volant.

### 13

#### Les bivouacs ou « camps volants » (deux sur l'ensemble du séjour)

Ils constituent un temps fort du camp. En effet, pendant trois jours les jeunes avec leur unité de vie et leurs animateurs partent en ballade à travers la montagne. L'itinéraire et les lieux de bivouac sont déterminés avant le départ. Les itinéraires sont choisis en fonction des capacités et de la motivation du groupe, ainsi que de la météorologie. Le groupe sera en totale autonomie pendant ces trois jours. Ainsi, chaque personne porte en plus de ses propres affaires, une tente et une partie de la nourriture. Pendant le « camp volant », les animateurs ont la charge de la vie quotidienne et de la sécurité de chacun. L'accompagnateur est responsable de l'organisation de la journée (itinéraire, temps de pause et lieux de bivouac) et de la sécurité de l'ensemble du groupe. Le « camp volant » est aussi un temps fort, car il demande à chacun un effort physique sur la durée, de la volonté, mais aussi de l'entraide entre chaque membre du groupe.

#### Le canyon

L'activité « canyoning » a lieu en Espagne, sous la responsabilité d'un accompagnateur agréé. Pendant une journée, chaque unité de vie vivra cette activité. Ainsi, le canyoning permet à chacun la découverte du milieu montagne d'une manière différente, que la marche.

### VII Une Journée type sur le camp de base

#### Journée type

Lever :

Possibilité d'écrire du courrier en musique, de proposer de la gym matinale

Prévoir un coin jeux de société

Accès à la tente détente et à la tente animation.

Pas d'accès à la tente jeux (baby, ping-pong...) : respect du réveil échelonné: on ne réveille pas les collègues qui dorment et pour cela il est demandé de rester sur l'espace de vie collectif.

-Petit-déj : de 7h30 jusqu'à 11h	-2 A.A.C au petit-déj -2 Anims à l'accueil, à partir de 8h
- Toilette : de 9h30 à 11h30	9h30 à 10h : U3 10h à 10h30 : U1 10h30 à 11h : U2 11h : cuisine U4, + autres s'étant levés après. Si on est levé, on se lave pendant son créneau douche. Prévenir la direction des jeunes qui vont se doucher après 11h.
- Vie par unité, jusqu'à 12h	- rangement, réunion de jeunes, projet d'unité. + prépa camp volant, prépa conseil
- prépa repas : 11h30	3 colons par unité avec 1 A.A.C/ nettoyage

	des WC à sec.
- repas : 12h30	
-début des activités : 14h30-15h	- FTP, grand jeu, activité de découverte
- « activité de découverte » ou autre : 17h	- FTP, grand jeu, activité de découverte ou conseil ou prépa camp volant
-prépa repas : 18h	-FTP, vie par unité -3 colons par unité avec 1 A.A.C/ nettoyage des WC à sec -(+ possibilité de prendre une douche + lessive) -douche U4
- 19h : repas	
-20h30 : veillée	- veillée par unité, veillée globale, veillée à la carte, veillée à 2 unités? FTP. Diaporama. Aller dormir.
- 23h : dans les tentes	- réunion binôme
- 00h15: réunion de l'équipe d'animateurs	

### **VIII Outils d'évaluation de notre action**

- 1 réunion par binôme, au moment du coucher : sera effectué, de manière alternée, le bilan de chaque jeune ( bien-être, progrès de son autonomie, éventuelles solutions) et la relecture de leur travail d'équipe. Suivi régulier de cette évaluation par la direction. Mise en place d'un outil.
- 1 réunion quotidienne de l'équipe technique, afin de faire le bilan de leur fonctionnement, d'organiser le travail d'équipe et de préparer la journée du lendemain.
- 1 réunion quotidienne avec l'ensemble de l'équipe d'animation et de l'équipe de direction, pour faire le bilan de la vie collective et organiser la journée du lendemain.
- Auto-évaluation des animateurs, à mi-séjour et rencontre avec une personne de la direction.
- Évaluation et accompagnement des stagiaires.
- Réunion de l'équipe de direction tous les matins et tous les soirs.
- A la fin du séjour, chaque jeune remplit à l'écrit une feuille de bilan + bilan par unité de vie
- Bilan écrit pour chaque membre de l'équipe.
- Bilan de la direction après le camp.
- Organisation avec l'ensemble de l'équipe d'une journée bilan à l'automne.

## **IX Le cadre, la loi**

### **Sécurité :**

La sécurité physique et morale de chaque participant est une priorité de toute l'équipe d'encadrement. Le camp des ISGLES est déclaré à la Direction départementale de la Jeunesse et des Sports et il entend répondre à toutes les obligations de la réglementation en vigueur.

Le fonctionnement du camp est construit en fonction des normes d'hygiène sanitaire et alimentaires relatives aux camps sous tentes. Une attention toute particulière sera portée sur l'hygiène corporelle des jeunes.

Sur le terrain, tous les membres de l'équipe d'encadrement sont conscients du rôle qu'ils ont à jouer sur le plan de la sécurité et doivent tout mettre en œuvre pour garantir celle-ci. Pour assurer la sécurité des jeunes sur le plan sanitaire, le camp disposera dans son équipe d'un assistant sanitaire détenteur du diplôme de l'AFPS . Il suit plus particulièrement les éventuels traitements des jeunes, est attentif au bon approvisionnement des trousseaux à pharmacie. Même si cet assistant sanitaire est chargé de la fonction sanitaire sur le camp, la sécurité sanitaire est l'affaire de chaque membre de l'équipe d'encadrement.

### **Alimentation :**

Le respect des normes alimentaires est confié aux intendants et au référent accompagnateur de l'art culinaire. Ainsi, le camp dispose d'un frigo à gaz sur le camp, de plusieurs glacières pour assurer la chaîne du froid et de deux autres frigos mis à disposition pour le camp au chalet de Tramezaygues. Les menus sont élaborés avant le séjour et soumis à l'approbation de l'équipe de direction.

Le matin, les intendants vont faire les courses, les produits frais tels que la viande, la crème fraîche sont consommés dans la journée.

Il est utile de rappeler que le coin cuisine est aménagé à l'abri du vent, sous une tente marabout munie d'un tapis de sol lavable. Pour cette « activité », toutes les conditions d'installation répondent à l'instruction n°02-124 JS du 9 juillet 2002. Les accompagnateurs(rices) ont la charge du nettoyage.

## **X Le lien avec les parents**

### **Objectifs et moyens:**

- Rassurer les parents, les informer.
- Une rencontre avec les parents est organisée avant de partir en camp le mercredi 1er juillet 2009 à Saint-Michel, à 18h30.
- Mettre sur le répondeur du portable du camp une information générale sur la vie du camp au moins une fois par semaine..
- Inciter les ados à écrire aux parents (au moins une lettre personnelle).

- Écrire une lettre collective, par groupe de vie, deux fois dans le camp.
- Possibilité pour les jeunes, dans la mesure du possible de téléphoner d'une cabine, lors des retours de camp volant. Une carte téléphonique est fournie à chaque unité.