



Après avoir repris le pouvoir la veille contre les nobles (les chefs), les confréries (les jeunes) travaillent sur la charte. « Ils reprennent les règles régissant le camp et vérifient s'il est nécessaire d'y apporter des amendements. Par exemple, la violence est interdite, de même que le harcèlement, l'alcool, le tabac... », détaille Brian Grenon. L'imaginaire est très important, parce qu'il permet d'apprendre des choses en faisant rêver les jeunes. Le but est qu'ils deviennent des citoyens actifs et éclairés, qu'ils comprennent le monde dans lequel ils grandissent et qu'ils prennent des initiatives ».



Place ensuite au jeu pour se détendre !



C'est bien connu, les scouts aiment beaucoup chanter, et c'est encore mieux en étant accompagnés par la guitare...



Les repas de midi sont préparés et se prennent en équipages. Composés de quatre à six jeunes, ces équipages comprennent différents rôles : l'intendant (qui gère la nourriture), l'architecte (qui supervise les constructions), le témoin (qui apporte une touche de spiritualité), l'artiste (qui fait vibrer son équipage et rédige les comptes rendus des réunions), le pilote (qui dirige son équipage vers le haut) et le coach (qui motive son équipage et s'assure qu'il soit à l'heure).

Les temps forts d'un camp scout

- **Les veillées** tous les soirs autour du feu, avec des jeux et des chants. Certaines veillées sont particulières. La **veillée des promesses** est un temps solennel, pendant lequel chaque jeune choisit un parrain et va promettre de tenir son engagement devant les chefs, les autres jeunes, le mouvement des Scouts et Guides de France et Dieu. À la fin du camp, pendant la **veillée des labels**, a lieu la remise des écussons qui sont ensuite cousus sur les chemises. Pour pouvoir obtenir des labels, les jeunes doivent réaliser des missions en équipages et des missions individuelles, dans cinq catégories : nature, créativité, astuce, esprit (spiritualité) et forme.
- **Le concours cuisine** : chaque équipage prépare une entrée, un plat, un dessert et une boisson. Les chefs goûtent tout et les notent : le plat le plus beau, le meilleur...
- **Les olympiades** : les chefs organisent plein de petites épreuves pendant une après-midi : récupérer avec la bouche des clés dans la farine, courir avec dans la bouche une cuillère sur laquelle se trouve un œuf, le combat de chaussettes sur une bâche savonneuse...
- **L'explo** : chaque équipage part en autonomie pendant deux jours, pour une randonnée de 12 à 14 km. Ils ont un jeu et une mission à réaliser. Les chefs leur donnent de l'argent pour qu'ils s'achètent de la nourriture, ainsi qu'un portable avec les numéros de secours en cas de besoin. Ils leur apportent également une tente le soir.
- **Le réveil nocturne** : les chefs viennent réveiller les jeunes une heure environ après leur coucher, pour un jeu de nuit, en lien avec l'imaginaire du camp.
- **La veille de feu** : à la fin du camp, les jeunes se relaient jusqu'au petit matin pour entretenir un grand feu pendant toute la nuit afin de brûler toutes les installations.