



Europa Scouts

50 ans de fraternité
et d'aventure scout

900

SCOUTS ET GUIDES

RÉUNIS

POUR CÉLÉBRER CET ANNIVERSAIRE

DU 22 AU 25 JUILLET 2025

À OUZOUE-SUR-LOIRE, PRÈS D'ORLÉANS

Qui sont les Europa Scouts ?

Les Europa Scouts, association scout affiliée aux Éclaireurs Neutres de France, sous l'égide du Ministère des Sports, de la jeunesse et de la vie associative organisent du 22 au 25 juillet 2025 un grand camp d'été réunissant les troupes et compagnies de toute la France à Ouzouer-sur-Loire, au Sud d'Orléans. Plus de 900 participants célébreront les 50 ans des Europa Scouts, mouvement scout authentique sur les pas de Baden Powell, créé par Perig Geraud-Keraod et en lien avec une grande figure du scoutisme, Michel Menu.



Sur les pas de Baden-Powell

Dans l'histoire du scoutisme, les grands rassemblements de guides et scouts ont toujours existé. Baden-Powell a été l'initiateur du premier Jamboree mondial en 1920. Ces événements permettent aux patrouilles de découvrir d'autres jeunes qui vivent le même idéal qu'eux et de déployer leurs talents.

Entre tradition et novation

Les Europa Scouts, fermement attachés au Magistère de l'Eglise universelle, veulent par ce temps fort, renforcer la cohésion de leur mouvement. Pendant quatre jours, ils camperont ensemble et célébreront à leur manière ces 50 années par un grand jeu participatif à l'école des bois, avec la joie d'être ensemble et la fierté d'être scout, soit un citoyen attaché au respect de la nature et de l'environnement, impliqué dans le service des autres et de la Cité. Ce rassemblement sera l'occasion d'affirmer la filiation des Europa Scouts à la grande famille scout, unie dans la diversité des écoles scout, par leur attachement à Baden Powell et sa pédagogie fondatrice.

Catholiques et adolescents en chemin

À leurs côtés, des prêtres fermement attachés au Magistère de l'Eglise universelle, sont formés à la pédagogie scout. Confesseurs, confidents, éclaireurs, ils mettent leur vocation au service des guides et scouts pour les accompagner dans leurs doutes, leurs questionnements sur leur foi et leur avenir en conformité avec les choix éducatifs des familles pleinement informées de cet accompagnement.

La vie du camp est rythmée par une messe quotidienne.

Uniques et différents :

Le choix du rite tridentin pour l'élévation de l'âme

Très attachés à la pédagogie scout fondatrice qui respecte le système des patrouilles, les Europa Scouts se distinguent des principaux mouvements scouts par leur souhait de bénéficier des richesses de la liturgie dite tridentine, ou de Saint Pie V, en pleine communion avec les évêques et le pape.

Le rite tridentin est la liturgie codifiée à la suite du Concile de Trente et célébrée par la plus grande partie de l'Eglise Latine jusqu'à la réforme liturgique opérée par Saint Paul VI à la fin des années 1960. De Saint Jean-Paul II à aujourd'hui, certains instituts en union avec Rome célèbrent encore ce rite tridentin ancestral, qui a sa pédagogie propre du sacré.





Le saviez-vous ?

Le scoutisme a été fondé en Angleterre en 1907 par Baden Powell.

Un scout est un jeune adolescent de 12 à 17 ans qui souhaite vivre dans la nature, à l'école des bois !



Une guide est une adolescente de 12 à 17 ans qui a le même idéal.

Une patrouille est composée de 6 à 8 scouts ou guides. Elle est animée par le chef de patrouille et par son "second". Ces petites unités non mixtes vivent le scoutisme et campent ensemble toute l'année



Une troupe scout rassemble au maximum 32 scouts, regroupés en 5 à 6 patrouilles. Elle est animée par de jeunes adultes bénévoles, appelés "chef", le principe de fonctionnement étant l'éducation du jeune par le jeune.

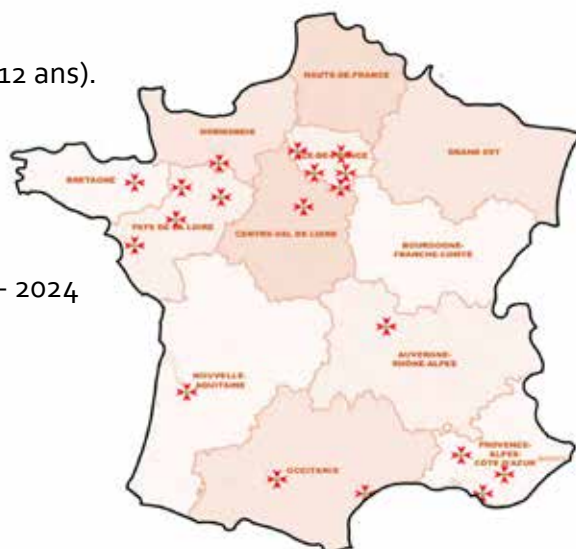
Une compagnie : idem mais pour les guides ! La compagnie est animée par des "cheftaines".



La maîtrise est le nom utilisé pour désigner l'ensemble des chefs de troupe ou des cheftaines de compagnie qui animent toute l'année la vie de la troupe ou de la compagnie.

Les 50 ans des Europa Scouts en chiffres clés :

- Les Europa Scouts ont été créés en 1975.
- Plus de 2000 adhérents : scouts, guides, louveteaux (garçons de 7/12 ans), louvettes (filles de 7/12 ans).
- 500 bénévoles dont les chefs et les cheftaines...
- 75 % des effectifs ont moins de 18 ans
- Plus de 50 % des effectifs sont féminins
- 752 journées de formation des chefs délivrées en 2023 - 2024
- Xavier Dorinet est président des Europa Scouts



La pédagogie scoute au cœur du réacteur

AU PROGRAMME

MARDI 22 JUILLET 2025 : arrivée des unités et grand rassemblement d'ouverture.

- 17h30 : grand rassemblement pour lancer le camp

MERCREDI 23 JUILLET : Grand'messe et grand jeu

- 09h30 - 11h : grand-messe
- 11h30 - 16h30 : lancement du grand jeu sur le thème de la quête du Cor de Roland et du Durandal

JEUDI 24 JUILLET 2025 : journée grand jeu, banquet et veillée collective

- 09h - 16h30 : grand jeu
- 16h30 - 18h30 : fresque créative (à confirmer)
- 20h30 - 22h : grande veillée

VENDREDI 25 JUILLET 2025 : rassemblement de clôture et départs des unités.

- 11h30 : rassemblement de clôture

Un grand jeu détonant pour embarquer les jeunes et déployer leurs compétences

Poser le décor :

Pendant les trois jours 900 scouts répartis dans une centaine de patrouilles.

L'objectif du grand jeu est de retrouver l'épée et le cor de Roland qui ont été dérobés par des mercenaires. Le grand jeu se décompose en trois phases :

Un grand rassemblement d'ouverture avec une scène d'introduction sonnera le début du grand jeu pour favoriser la cohésion entre les jeunes.

S'en suivra le grand jeu durant lequel l'aventure, la camaraderie, le dépassement de soi seront au rendez-vous pour les 900 guides et scouts.

Le banquet de clôture avec une grande veillée favorisera les moments de partage et d'échanges.





PHASE 1 mercredi après-midi :

Les guides et scouts sont sollicités pour retrouver ces deux trophées. Pour y parvenir, ils doivent récolter des ressources pour acheter des indices auprès d'espions. Cependant, ils doivent se méfier des bandits qui courent les chemins pouvant ralentir leur progression ou encore dérober leur butin.

Compétences développées : discrétion, stratégie, observation, lecture de carte et sens de l'orientation.



PHASE 2 jeudi matin :

Les guides et scouts sont invités à se rendre sur une place de village composée de plusieurs stands pour acheter des informations auprès d'espions. S'ils n'ont pas assez d'argent, ils peuvent en gagner en réalisant des mini défis tels que du tir à la corde, prise foulard, résolution d'énigme... L'objectif est de glaner des informations pour trouver l'entrée secrète des mercenaires, lieu dans lequel ils ont caché l'épée et le cor de Roland.

Compétences développées : persévérance, logique, forme physique et négociation.



PHASE 3 jeudi après-midi :

Sur la base des informations récoltées sur la place de village durant la matinée, les guides et scouts doivent trouver l'entrée secrète des mercenaires (animateurs du grand jeu). Pour ce faire ils doivent :

- Localiser la cache des mercenaires ;
- Demander aux moines du village le mot de passe pour accéder à l'entrée ;
- Régler des frais de douane pour sortir du village ;
- Se présenter à l'entrée de la planque des mercenaires pour réaliser un **parcours Hébert en patrouille**.

Un parcours Hébert, aussi connu sous le nom de parcours d'hébertisme ou de parcours santé, est un parcours sportif en extérieur réalisé selon les principes établis par Georges Hébert.(...) Les activités devant y prendre place sont regroupées en 10 grandes familles : la marche, la course, la quadrupédie, le grimper, le saut, l'équilibre, le lever-porter, le lancer, la défense, la natation. (<https://fr.scoutwiki.org/>)

Compétences développées : dépassement de soi, habileté et entraide

Pour récompenser les guides et scouts de leur ingéniosité, les trois premières patrouilles en lice recevront lors de la veillée de clôture du grand jeu le jeudi soir le trophée des gagnants.

Un village scout dans les bois

Quand le don est au cœur de l'organisation

Chargée d'animer la vie du camp, l'équipe du grand camp d'été national est composée d'un chef scout et de son adjointe ainsi que de six chefs de pôle responsables de l'animation, la vie de camp, la logistique, l'infirmerie, la sécurité et la communication. Ils interviennent en tant que coordinateurs pour les activités communes : les installations, les grands rassemblements, la messe, le grand jeu et la grande veillée de clôture. Ils assurent également toutes les fonctions supports : l'intendance, les installations communes, l'infirmerie et la sécurité du camp.

Des bénévoles compétents et conséquents

Tous agissent dans le strict respect du principe de **subsidiarité**, cher au scoutisme.

"Le principe de subsidiarité est un principe de **gouvernance** s'appliquant dans les différentes sphères de l'activité humaine, selon lequel la responsabilité d'une action doit être exercée par l'organisation la plus proche de ceux qui sont concernés par cette action, le but étant de ne pas déconnecter la prise de décision collective de son exécution. En d'autres termes, cela signifie que l'autorité centrale ne doit effectuer que les tâches qui ne peuvent pas être réalisées à un niveau décentralisé." www.melchior.fr

Le campisme à 360°

L'intendance du camp d'été est centralisée dans un abri en dur.

Chiffres clés intendance :

Chaque responsable intendance des maîtrises doit récupérer l'intendance de sa compagnie ou troupe et assurer la distribution auprès des patrouilles. Les patrouilles s'alimentent en eau par un accès à l'eau potable et doivent avoir un coin avec tente ou un abri tenu propre ;

Le camp dispose de trois lieux de rassemblements : une zone pour le grand rassemblement d'ouverture et de clôture au pied du mât, une zone avec une estrade pour la grande messe et une zone pour la veillée finale.

Lors des rassemblements du matin, les scouts participent au lever des couleurs, à la prière du matin et à une séance de gymnastique matinale collective, appelée dérouillage.

Le camp débute et se termine avec un grand rassemblement animé par le président des Europa Scouts et le conseiller religieux national.



Un grand camp dans le respect de la législation :

L'infirmerie en renfort

L'équipe infirmerie présente sur le lieu de camp a pour mission de prendre en charge les blessures ou soucis de santé des jeunes et des bénévoles. Elle dispose de sa propre équipe avec des compétences médicales et paramédicales obtenues par diplôme ou en cours d'acquisition. Tous les membres sont titulaires d'un diplôme PSC ou d'une AFGSU.



Sécurité des jeunes avant tout

L'équipe sécurité dispose de bénévoles chargés d'assurer de jour comme de nuit toute la sécurité des abords du lieu de camp, le filtrage des entrées et sorties et de sécuriser la circulation des guides et des scouts.

Durant toute la durée du camp, les compagnies et troupes restent sous la responsabilité exclusive de leur maîtrise. À ce titre, le taux d'encadrement des maîtrises doit être conforme aux exigences du ministère des Sports, de la jeunesse et de la vie associative.

