

Zeitschrift: Mobile : la revue d'éducation physique et de sport
Herausgeber: Office fédéral du sport ; Association suisse d'éducation physique à l'école
Band: 4 (2002)
Heft: 6

Artikel: Après la dernière descente, le camp continue
Autor: Gautschi, Roland
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-995977>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. 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. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

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. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

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. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 12.04.2026

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

Après la dernière des le camp continue

Une semaine blanche ne se limite pas à la pratique du ski ou du snowboard. A côté de l'apprentissage de la technique, les moments passés ensemble et les activités réalisées hors des pistes contribuent à faire du camp un souvenir inoubliable.

Roland Gautschi

Deux ou trois événements spéciaux donneront du piment à la semaine blanche. Que le camp réunisse des élèves des degrés moyen ou supérieur, de jeunes adultes ou les membres d'un club, l'organisation du programme joue un rôle fondamental. Le mieux est de s'y attaquer en équipe: on aura davantage d'idées, et à trois ou quatre, il devient très amusant de mettre sur pied un événement particulier. Le jeu en vaut la chandelle et ne demande souvent pas un trop grand investissement.

Sur les pistes

Course d'orientation à ski

Les différents postes sont dessinés sur le plan des pistes. Les participants devront les chercher en groupes. A chaque poste, ils trouveront un ordre de mission ou un moniteur qui leur indiquera la tâche à effectuer. Ils devront bien réfléchir à l'ordre dans lequel ils emprunteront les différents remonte-pentes pour rallier le maximum de postes durant le temps imparti. Certaines tâches peuvent (doivent) également être résolues pendant une montée en télésiège. A l'arrivée, il faudra donner la solution à un moniteur. Les trajets devront être choisis avec soin si on opte pour une course contre la montre.

«Ski exhibition»

Au lieu d'une course, on peut organiser un «show». Le groupe de surfeurs prépare par exemple un spectacle de sauts en musique, tandis que les skieurs et autres «carvers» évoluent en formation ou vice-versa.

Le plus long ruban

Les moniteurs cachent des rubans de couleur de différentes longueurs dans un périmètre bien défini, en choisissant tous les endroits possibles et imaginables (rocher, poteau de téléski, bâton d'un touriste, etc.). Les différents groupes doivent ramener un maximum de rubans. Celui qui, après avoir noué les divers bouts ensemble, obtiendra le plus long ruban sera déclaré vainqueur!

Hors des pistes

Piste de bob balisée à l'aide de bouteilles

Chaque groupe se charge de construire une partie de la piste en aménageant des virages relevés, des tunnels, des ponts, des virages en lacets, etc.

Igloo

On construit des igloos en groupes. Les courageux pourront y rester dormir; il est souhaitable toutefois que le sol soit bien isolé et que le trajet jusqu'au chalet soit réalisable même de nuit et par brouillard (pour plus de détails: Bürgisser, 1993).

Sculptures en neige

Si on peut bien sûr faire des bonshommes de neige, on peut aussi construire toutes sortes de choses avec l'or blanc. Pour motiver les participants, choisir un thème au préalable: zoo, véhicules imaginaires, bâtiment ou monument (tour Eiffel, tour de Pise), meuble, etc.

Rallye dans le village

Les participants doivent trouver différents postes dans le village. Ils devront répondre à des questions, trouver la signification d'expressions locales, obtenir un maximum de points en jouant au flipper dans un café, toucher une cible avec des boules de neige, etc.

Bibliographie:

- Bürgisser, T.: Abenteurer im Winter. Luzern, Rex Verlag, 1993. 77.978
- Georg, P.; Stierlin, M.: Sports d'hiver - Idées en kit pour semaines blanches. In: Macolin 2/1996, p. 6-7.



Dans le chalet

Le jeu de Zorro

Le jeu se déroule pendant toute la durée du camp: un Zorro est tiré au sort (à bulletins secrets) et aura pour mission d'accomplir une tâche amusante et originale avant la fin du camp. Il signera son intervention du fameux Z. Il peut désigner un comparse qui le secondera dans sa tâche et dont le nom restera secret. Quelques idées: faire un nœud avec le pyjama du chef de camp, dessiner un Z à la mousse à raser sur le miroir de la salle de bains, etc.

A la fin du camp, on mettra sur pied un tribunal pour démasquer Zorro. Chacun pourra faire part de ses observations ou de ses soupçons à un juge élu.

Karaoke, spectacle en play-back

Une telle soirée peut se préparer à la maison (costumes, musique, etc.) avant le camp. Un jury attribuera des notes aux chanteurs et danseurs.

Train fantôme

Chaque groupe aménage un train fantôme dans une pièce (cave/local à skis/grenier); les autres groupes devront ensuite tester le parcours.

Casino

Le chalet est transformé en casino géant avec roulette, black-jack et poker. Tous les participants partent avec le même capital de départ. Qui sera le plus riche après deux heures?

Productions en relation avec le camp

Ici encore, on peut imaginer toutes sortes de spectacles et animations. Pour vendre leur «produit», les organisateurs doivent par exemple réaliser, dans le cadre de «flashes du camp», un spot publicitaire destiné à vanter quelque chose de complètement farfelu (par ex, un mètre cube de neige pour l'été, une crevasse, etc.). On peut aussi imaginer que chaque groupe mette en scène une «légende» en relation avec le lieu où se déroule le camp, ou les montagnes et vallées environnantes. L'histoire peut être inventée de toutes pièces, mais les enfants peuvent aussi se renseigner auprès de la population locale. On peut aussi inventer une «chanson du camp» sur un air donné et la jouer devant les autres. Pour toutes ces productions, on veillera à laisser suffisamment de temps pour la préparation. m

Pour une préparation sans faille

Avant le camp

- | | |
|------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 an | ● Réserver l'hébergement |
| 6 mois | ● Elaborer le programme du camp avec le coach J+S
● Contacter l'équipe de moniteurs
● Publier le camp |
| 2 mois | ● Procéder à la reconnaissance
● Rencontrer les moniteurs
● Informer les participants |
| 1 mois | ● Annoncer le camp par le biais du coach J+S
● Préparer le matériel |
| 3 semaines | ● Envoyer la convocation aux participants
● Organiser le transport du matériel |
| 1 jour | ● Procéder aux derniers contrôles: argent, billets, papiers, matériel |

Après le camp

- Procéder à l'évaluation avec l'équipe de moniteurs et le coach J+S
- Le coach J+S indique, à la fin de l'offre, au service cantonal J+S ou à J+S/OFSPPO, quelles activités annoncées ont effectivement eu lieu.

Après réception des indemnités

- Procéder au décompte avec l'organisation et l'équipe de moniteurs.

Le manuel du parfait chef de camp

Cette brochure répond à toutes les questions qui se posent autour de l'organisation d'une semaine blanche. Outre différentes listes de contrôle (dates, équipe de moniteurs, informations, budget, etc.), elle contient des idées de programme, une semaine type et des propositions d'animation. Un must pour tous les chefs de camp!

- **Rüdisühli, U.; Schönbächler, W.; Tschanz, F. W.:** Diriger des camps de sports de neige. OFSPO, Macolin, 2002. N° de commande: 30.955.500f

Cap sur la sécurité

En complément, l'OFSPPO a publié une brochure sur le thème de la sécurité. Celle-ci rappelle les règles de comportement à suivre sur les pistes, ainsi que d'autres points importants: ski et surf dans le cadre des cours, règles relatives au ski hors piste dans les cours J+S, comportement en cas d'avalanche et d'accident, etc.

- **Rüdisühli, U.; Rüdisühli, R.; Tschanz, F. W.:** Sécurité et environnement dans les sports de neige. OFSPO, Macolin, 2002. N° de commande: 30.955.510 f

Les deux brochures peuvent être commandées auprès de l'Office fédéral du sport de Macolin, documentation J+S, 2532 Macolin, e-mail: dok.js@baspo.admin.ch