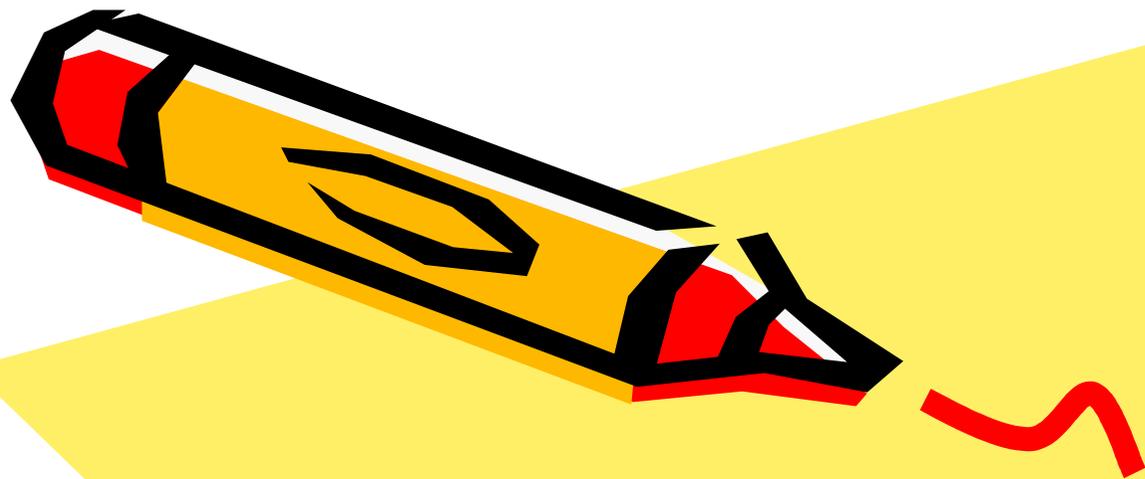
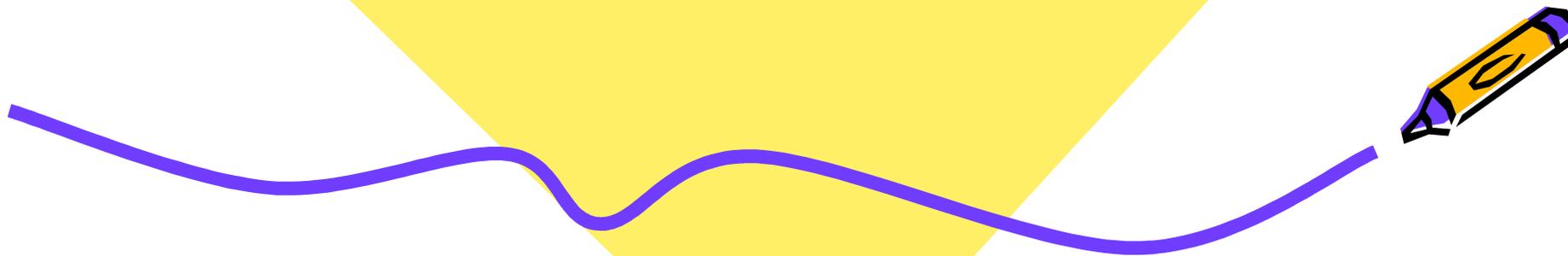


TOP
ROUGE



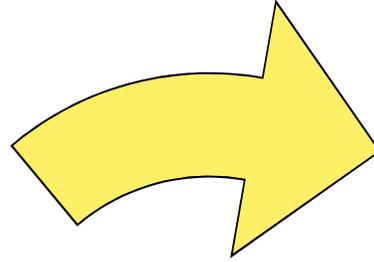
L'organisation à Top Rouge



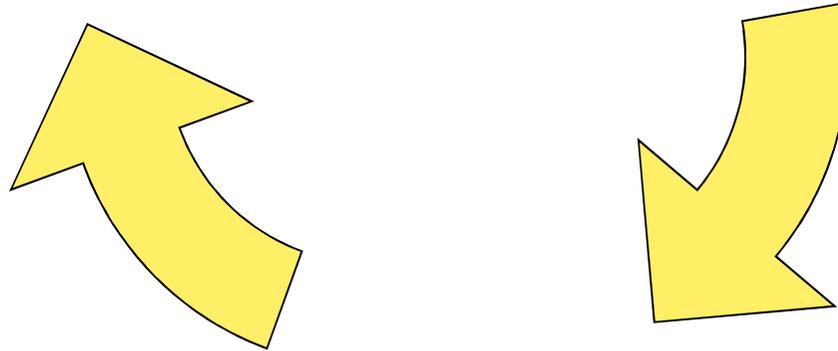
Un concentré de scou-disme



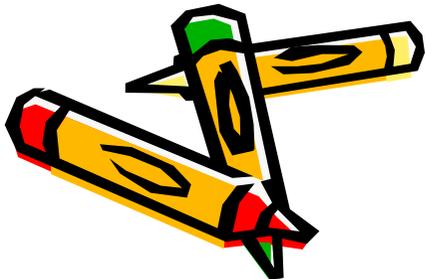
Muscler les talents des pionniers et des caravelles



Vivre 8 jours intenses



Faire avec les participants, pour les aider à s'animer



Principes d'organisation (1/3)



Présentation des équipes de création et services
(établies au préalable à partir des inscriptions)



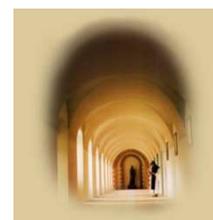
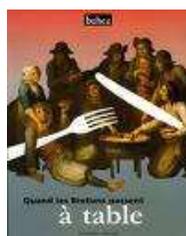
État des lieux du site d'accueil, effectué à l'arrivée



Elaboration commune du tableau des services pour la durée du camp :

- Répartition par équipe de la préparation des repas, et de 2 demi-journées de chantier
- positionnement individuel de chaque participant pour la préparation et l'animation d'une veillée, d'un temps de réflexion et d'échange du matin, et d'un grand jeu d'après-midi

	BIENS	SERVICES
Nature du produit	Matériel	Immatériel
Production et usage	Séparés dans le temps et dans l'espace	En même temps et au même endroit
RAPPORTS SOCIAUX		
- travailleur / destinataire	Séparation marchande	Rapport de service, triangulaire
- institution productrice / destinataire	Rapport marchand	
- institution productrice / destinataire	Rapport salarial	
NOMS		
- du destinataire	Consommateur	Usager
- du travailleur	Producteur	Prestataire
- de l'institution productrice	Entreprise	Pouvoir organisateur
Rapport entre institutions productrices	CONCURRENCE	MONOPOLE
Distribution	PAYANTE	GRATUITE
Code de production	INTERNALISE	COLLECTIVISE
- payé par	Consommateur	Contributeur ou travailleur cotisant
Propriété de l'institution productrice	PRIVEE	PUBLIQUE
Régulation de la production	MARCHANDE	PUBLIQUE



Principes d'organisation (2/3)



Une fonction-référence par membre de la maîtrise: intendance, studio, administration-finances, chantier, infirmerie



Chaque par chef prend aussi en encadrement des temps d'animation et de service

Principes d'organisation (3/3)



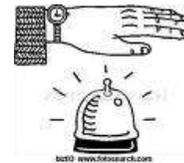
L'encadrement actif :

Par chaque chef

2 à 4 repas



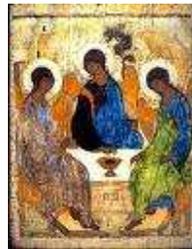
1 jour comme
Monsieur Montre



1 à 2 chantiers
d'1/2 journée



2 ou 3 fois
pendant le
camp



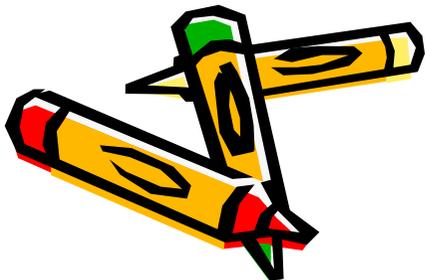
Temps
d'échange

Grand jeu

Veillée

Par toute la maîtrise : rangement du lieu d'accueil, du matériel et planification de la bonne fin du camp :

14h - 15h - 16h - 17h - 18h - - 8h - 9h - 10h - 11h - 12h - ... - 14h - 15h - 16h - 17h



Règles d'animation (1/2)



Un réveil en musique : 7h30-8h15



Une gastronomie de qualité



Des temps de réflexion
autour d'un thème



Une participation active des chefs, en soutien des topeurs



La communication consiste à comprendre celui qui écoute

Jean Abraham

Real fun = no addiction



tabac & cie



alccol & cie



sucrerries

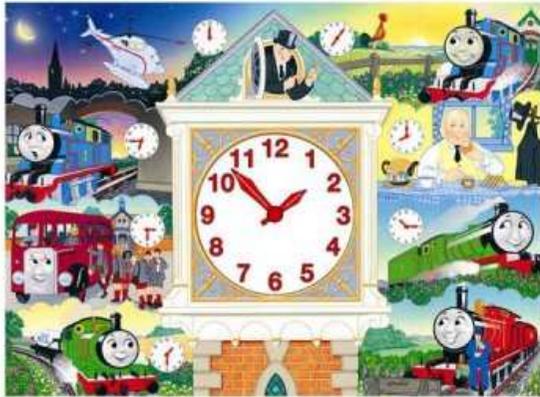


Règles d'animation (2/2)

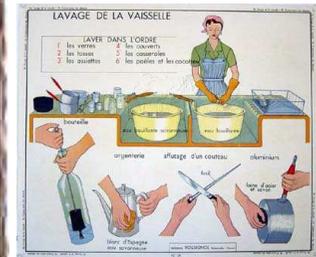
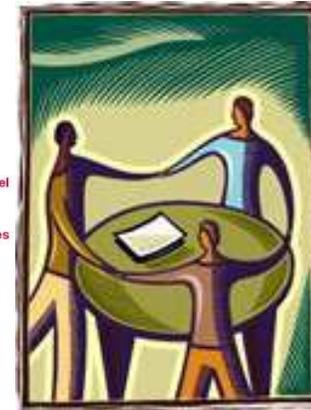


TOP
ROUGE

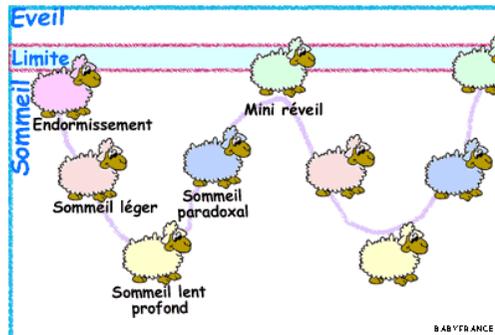
Des horaires respectés par chacun



Des repas conviviaux pioka+chef



Après la veillée, le sommeil



Une Fiesta préparée



L'art...monie

