

Note de cadrage - Le Camp des Terres - 2012

Préambule

Le Camp des Terres est un thème original dans sa dimension et son traitement ; il permet d'aborder les choses de manière moins métaphorique.

L'objet d'Europe-Jeunesse, en terme de pédagogie et d'éducation, est de transmettre aux plus jeunes les valeurs et manières de vivre qui nous définissent comme Européens.

Le thème de camp est un subterfuge pour en aborder certaines facettes : grâce à un moment de l'histoire (Sparte, Vikings, Germains,...) ; à partir d'éléments dont la perception, l'appréhension ont forgé notre âme d'Européen (pierre, source, forêt,..) ; au travers de valeurs qui sont les nôtres : chevalerie, héros, bâtisseurs, ...

Le Camp des Terres est également une forme de traduction de ces visions.

Il englobe tout à la fois notre histoire, notre actualité et notre avenir, tout en faisant référence à notre environnement immédiat, tel qu'il nous a façonnés.

Le Camp des Terres, c'est l'écho de nos Lacs, de nos étoiles, c'est la voix nos ancêtres les Gaulois, de notre mère Gaïa...

Ce thème nous permet d'aborder toute la connaissance de notre environnement naturel, les traditions et les mythes sylvestres, sans oublier les savoir-faire traditionnels qui y sont associés (artisanat,...).

Le Camp des Terres est également le moyen d'aborder notre histoire, nos racines, non pas comme un monde à recréer mais comme une source de connaissances et de réflexes qui nous permettent de comprendre notre présent (le tronc d'un solide chêne) et de construire notre avenir (les branches les plus hautes) sur des bases solides.

Nous avons choisi « Les Terres » plutôt que « La Terre », car nous voulons l'Europe aux cents drapeaux plutôt que « la planète Terre » universaliste et abstraite qui fait fi des différences. Nous avons conscience d'une forme de diversité au sein d'une plus grande unité de valeurs.

Et cette année, plutôt que de se limiter dans le temps et l'espace, nous nous offrons la liberté de choisir votre vision de l'Europe et surtout sa traduction en faits.

Et nous avons besoin de vous pour le traduire auprès des divisions.

Qu'est-ce que c'est qu'une terre, que Les Terres pour un petit-loups, une cadette, un cadet, un horde ?

« Les arbres aux racines profondes sont ceux qui montent haut. »

Axes de travail

Ce thème peut être abordé en trois temps, comme la métaphore de la Terre : racine, culture, récoltes :

Les Terres comme espace physique (Laboratores)

La terre en terme concret, une des choses qui manque le plus à Europe-Jeunesse dans son aspect paysan, païen. Qu'est-ce que c'est que la terre ?

- La terre nourricière
- La terre est un des quatre éléments.
- La transformation de la terre pour nous permettre de manger (champs, arbres fruitiers) ; le monde paysan
- Planter un arbre au lieu de graver une pierre ?
- Respect de la terre. La société marchande pille la terre pour le profit maximum, un scout d'Europe-Jeunesse se doit de consommer seulement ce dont il a besoin, se doit de ne pas polluer, ... Nos ancêtres ont toujours respecté, vénéré la nature.
- Le localisme comme état d'esprit
- Plus technique : les différentes terres (suivant les régions, ce qui y pousse, ce qu'on en fait (ocres, peinture, construction...etc.)), reconnaître les arbres,...

Aborder la connaissance du territoire et des terroirs : paysans, champs, animaux, saison, nous avons à faire pour l'essentiel à des citadins

Les Terres comme espace culturel et identitaire (Oratores)

L'explication de nos valeurs à travers le thème des Terres. Qu'est ce que c'est qu'une Terre ?

- Terre > Arbres > Racines : savoir qui l'on est et d'où l'on vient. Intervenant sur les Indo-européens et plus globalement sur le fait d'être enraciné de nos jours (connaître l'histoire de sa famille, faire son arbre généalogique, qu'est ce que l'on cultive dans sa région,...).
- Symbolique de l'arbre dans les civilisations européennes, par exemple Yggdrasil
- Terre > Identité : une terre, une culture, un peuple
- La terre = l'Identité, qu'est-ce que nous sommes ? Pourquoi défendre cette identité ?
- Importance d'une certaine forme de "diversité" au sein d'un même corpus de valeurs
- Les hommes qui aiment leur terre et l'ont défendu grâce aux armes (les rois, Léonidas) mais également grâce à leurs écrits (F. Mistral, H. Vincenot,...)
- Imaginaire : antre de la bête / grotte refuge / monde magique souterrain / royaumes
- Civilisations, peuples
- Ceux qui aiment leurs terres :
 - Les agriculteurs,
 - Les viticulteurs,
 - Les éleveurs,
 - Les bergers,
 - Les artisans (vieux métiers)
- Racines au sens large
- Les frontières

Les Terres comme enjeu d'avenir (Bellatores)

De l'éducation européenne pour des hommes et des femmes libres de demain. Comment conserve-t-on une terre ?

- Ne pas être nostalgique mais archéo-futuriste (se servir de ce qui a existé pour s'ancrer dans le présent et se projeter dans l'avenir)
- Ma terre est mon sang
- C'est le moment de parler de ceux qui aiment leur terre, la défendent, la chantent, la travaillent, la respectent, la conquièrent, la vénèrent.

- Ma terre est mon ban
- Le Camp des Terres rappelle les patries charnelles, l'Europe aux cent drapeaux
- Les indépendantistes...
- Comment et pourquoi sa Terre est importante ?
- La géopolitique

Des idées d'activités et de traitement par division

PL / KD-KDT

- Nom des arbres en plusieurs langues régionales (pour les PL)
- Incarner des peuples qui sont constitutifs de nos terres.
- Incarner des personnages (rois, chefs, empereurs, ...) qui ont préservé et défendu leur terre.
- Possibilité de traiter la tri-fonctionnalité. Sur chaque terre les trois fonctions étaient réunies. Le blanc vénère la terre, le rouge la protège et le noir la travaille !
- En liaison avec le paysan qui plante : pourquoi ne pas planter des petits arbustes (semer) ?
- Faire son arbre généalogique avant le camp
- Construire, planter, préparer sa nourriture, connaître son environnement

Horde

- Grands personnages qui ont aimé leur terre. Noms de patrouilles en conséquence. Tout au long du camp la horde va marcher dans les pas de ceux qui étaient attachés à leur sol.
- Se préparer aux défis, au combat culturel
- Comprendre les notions d'identité, de civilisation, de territoire et pas seulement par opposition aux autres
- Faire son arbre généalogique avant le camp

Raiders

- Aborder la géopolitique, les possibilités de protection de nos terres
- Beaucoup d'interventions possibles sur l'identité, les racines, l'écologie,...
- Approcher la géographie « vivante » au travers de récits d'aventuriers modernes comme S. Tesson, Priscilla Telmon,...
- Comment réagir face à la crise économique ? La solution du recours au forêt, du retour aux Terres
- Beaucoup d'interventions possibles sur l'identité, les racines, l'écologie,...
- Approcher la géographie « vivante » (en axant le discours sur l'identité des peuples, l'intérêt du voyage sauvage pour découvrir une culture ...etc.) au travers de récits d'aventuriers modernes comme Sylvain Tesson, Priscilla Telmon,...
- Aborder la relation entre la géopolitique et l'histoire
- Faire son arbre généalogique et monter un projet de découverte de ses racines : un projet de raid de « là où l'on vient »

Activités

- Activités, jeux :
 - Cabanes enterrées
 - Spéléologie
 - Piégeage
 - Fresques
 - Peintures à l'ocre
 - Poterie
 - Jardinage
 - Herbier
 - Joutes verbales
 - Revue de presse
 - Décryptage des médias

Veillées

- Un chant de ban différent peut être chanté au cours de chaque veillée « classique » (avec des explications sur les paroles).
- Récits de personnages qui se sont battus pour leur terre, qui aiment leur terre et la décrivent,...

Grand jeu

- Chaque groupe est un peuple qui doit défendre sa terre sur le modèle du jeu « Risque »

Lectures

- Survivre à l'effondrement, Pedro San Giorgio
- Le camp des saints, Jean Raspail
- Histoire et Traditions des Européens, Dominique Venner
- Que ma joie demeure, Jean Giono
- Mireille, Frédéric Mistral
- La billebaude, Henri Vincenot
- L'Archéo-futurisme, Guillaume Faye

A très bientôt sous la flamme,

La HM, Annelise, Fanny, Adrien, Arnaud

