

Projet pédagogique

Séjour de vacances

Du 18 juillet

Au

01 aout.



Sommaire

A. Descriptif	5
1. L'association organisatrice	5
2. Le lieu de séjour de vacances.....	5
3. Le public et l'équipe	5
4. L'accueil de Loisirs	5
5. Les camps.....	6
Mille et une constructions (6/10 ans)	6
Raid nature (10/13 ans)	6
Imagin'art (10/13 ans)	6
Street records (13/16 ans)	7
Anime tes vacances (14/17 ans)	7
B. Intentions éducatives	7
C. Les finalités et les objectifs	8
1. Que les jeunes soient acteurs de leurs vacances	8
Favoriser l'implication des participants dans l'organisation	8
Favoriser l'implication des participants dans la mise en œuvre de projets.....	9
2. Que les jeunes puissent vivre leurs vacances dans un climat de confiance et de sécurité.....	9
Veiller au bien-être de chaque participant.....	10
Respecter le rythme de chacun.....	10
3. Que les jeunes participent au « vivre ensemble ».....	11
Favoriser l'implication des participants dans des projets collectifs	11
Favoriser l'implication des participants dans la vie collective	11

D. Fonctionnement12

1. Dans la vie quotidienne12

L'accueil et installation12

Les chambres12

Le lever12

Le coucher12

Le repas13

La santé et les soins13

Le linge14

L'entretien des locaux14

La communication avec les familles14

L'argent de poche14

2. Dans l'animation15

Les coins permanents15

Les activités à l'initiative des enfants15

Les activités à l'initiative des adultes15

Les activités spontanées16

Les activités spécifiques aux camps16

Les activités exceptionnelles16

D'autres pistes d'activités17

E. Les adultes du séjour18

1. Les rôles de chacun18

Directeur18

Directeurs adjoints18

les animateurs19

Cuisinier21

Aide de cuisine21

Ména-lingère21

Visiteur.....	21
2. Les services.....	22
L'animateur « p'tit déj »	22
L'animateur « Doux réveil ».....	22
L'animateur « brillance ».....	22
L'animateur « service compris ».....	22
L'animateur « cuisine »	22
L'animateur « Marchand de sable ».....	22
L'animateur « Mille et une nuits »	23
3. Les réunions.....	23
4. Les repos, congés et pauses.	23
5. La formation continue.....	24
F. Réglementation	26
1. Alcool.....	26
2. Tabac.....	26
3. Stupéfiants.....	27
4. Droit à l'image.....	27

A. Descriptif.

1. L'association organisatrice

Il s'agit de l'association "Il était une fois...", créée en 2002. Elle rassemble une trentaine d'adhérents, pour la plupart expérimentés dans l'organisation et l'animation de séjours de vacances. Elle est adhérente à l'Union Française des Centres de Vacances. L'association dispose d'un site internet : <http://www.iletaitunefoismescolos.fr> .

2. Le lieu de séjour de vacances

Le séjour se déroulera à Buxières-lès-villiers, un village d'un peu plus de 200 habitants non loin de Chaumont en Haute-Marne (52).

La structure nous hébergeant appartient à l'association « maison famille rurale », elle propose des chambres de 2 à 4 personnes incluant un bloc sanitaire dans chacune. Nous avons à notre disposition une cuisine de collectivité avec un espace plonge séparé et à l'étage de ce bâtiment une salle à manger. Également disponibles, de nombreuses salles d'activité et de grands espaces verts.

3. Le public et l'équipe

Le séjour accueillera 54 jeunes de 6 à 17 ans venant principalement des régions nord-est de la France. Ils seront répartis selon leur inscription dans différents camps.

L'équipe, quant à elle, se composera de 12 animateurs, d'un cuisinier, d'un aide de cuisine, d'un personnel technique, de deux directeurs adjoints (également en animation) et d'un directeur.

4. L'accueil de Loisirs

Pour la première fois, l'association a décidé d'ouvrir les portes du séjour à maximum 5 jeunes des environs pour qu'ils puissent eux aussi, participer à l'aventure. Pour le séjour de Juillet, l'accueil est ouvert du 20 au 31 Juillet 2015, du Lundi au Vendredi et les inscriptions des jeunes de 6 à 10 ans se font à la semaine.

En ce qui concerne le fonctionnement, les enfants seront accueillis entre 8h et 9h chaque matin au coin petit brico. La présence d'un responsable légal est demandée, la personne pourra ainsi rencontrer un animateur, discuter de la journée, des éventuelles animations prévues et également signer une feuille de présence.

L'enfant a la possibilité de déjeuner s'il le souhaite. Le reste de la journée suit le fonctionnement du séjour (partie D.1).

Le soir, les responsables légaux peuvent venir chercher leurs enfants entre 17h30 et 18h00 en passant par le bureau des directeurs.

Si l'enfant souhaite rester pour participer à une veillée et même à un camping, un surcoût de 3 euros doit être réglé dans la journée à la direction. A ce tarif le jeune prendra le dîner avec les autres jeunes et participera à la veillée. La veillée de la traditionnelle « boum » est en revanche offerte dans l'inscription. La boum est généralement préparée dans l'après midi (déco, coiffure, styliste, maquillage..) et il serait dommage de ne pas y participer après l'avoir préparée.

5. Les camps

Les camps sont des lieux où les jeunes pourront développer ou acquérir des compétences. Le camp qu'intègre un enfant est choisi lors des inscriptions : il est toutefois possible pour chacun de participer aux activités des autres camps, selon la possibilité ou l'envie. Les camps sont au nombre de 5, voici leur descriptif :

Mille et une constructions (6/10 ans)

« Lors de ce séjour d'une ou deux semaines, les enfants peuvent donner vie à leur imagination à partir de matériaux divers : bois, légos, tissus, cailloux. Ils pourront même fabriquer des objets de la vie de tous les jours comme du savon ou du papier.

Des cabanes en forêt, à la confection de gâteaux en pièce montée en passant par les maisonnettes de fées, les avions en papier et les petites voitures en bois, les enfants découvrent mille façons de créer. Sans oublier les incontournables grands jeux de colo ! »

Raid nature (10/13 ans)

« Rejoins un groupe d'aventurières et d'explorateurs prêts à découvrir tous les éléments de la nature. Ces vacances te permettent de vivre des activités comme des randonnées à pied ou à vélo, l'observation des étoiles ou des traces d'animaux, la construction d'abris en bois, de la pêche à la ligne, des jeux de pistes en forêt, du land-art ou même un bivouac. Comme l'aventure se vit au jour le jour il t'est possible d'organiser d'autres activités selon tes envies et ton imagination. De la découverte à la détente, tout est à décider : en avant l'aventure ! »

Imagin'art (10/13 ans)

« Recherche dessinateurs, photographes, caméramans, graffeurs, sculpteurs, designers pour monter un grand collectif d'artistes ! Novice ou confirmé, viens partager ton talent ou le découvrir. Derrière la caméra, devant une feuille, bombe en main, laisse libre court à ton imagination, crée une mosaïque, graffe, réalise un court métrage ou un stop motion. Ensemble, mettons en place des expositions, projections, performances. Bien sûr, tu peux choisir ton domaine ou t'essayer à tout. Rejoins-nous vite pour vivre ou découvrir ta passion ! »

Street records (13/16 ans)

« Dans le studio, l'ampli est branché, le micro prêt à enregistrer. À l'extérieur, la rue n'attend qu'à être investie. La création musicale et l'art urbain offrent un panorama de techniques permettant de construire dans des projets collectifs passionnants. Viens t'éclater derrière un micro, un ampli ou une table de mix avec le timbre de ta voix, le son de ton instrument ou des samples de musiques électroniques. Tu peux aussi aborder les techniques de l'art urbain, du graffiti aux installations éphémères en passant par la création de mosaïque. Quel que soit ton niveau, il y a une place pour toi : sur scène ou dans la rue, laisse ton empreinte ! »

Anime tes vacances (14/17 ans)

« Organise un grand jeu, une veillée, anime des activités, bref viens te mettre dans la peau d'un vrai animateur ! Le centre accueille d'autres enfants, en particulier des petits âgés de 6 à 10 ans, à qui tu peux proposer des activités avec l'aide de tes animateurs. Tu définis l'animation à laquelle tu souhaites t'essayer : mise en place de projets d'animation (organisation d'une enquête policière, d'un casino, d'un tournoi sportif) ou apprentissage de techniques (cabanes, décors, costumes, petits bricolages). En dehors de ces temps, tu as bien sûr la possibilité de participer avec d'autres ados à des activités telles que du camping, des balades, la création d'un spectacle. C'est donc un séjour sur mesure pour toi qui souhaite un jour passer de l'autre côté du miroir ! »

B. Intentions éducatives

Elles découlent directement du projet éducatif de l'association qui veut favoriser :

- la mise en place de modalités d'organisation favorisant l'individualisation de la vie quotidienne de chaque participant.
- la responsabilisation adaptée de chacun des participants au séjour, aussi bien jeunes qu'adultes
- l'éducation des jeunes à la démocratie, au choix (libre arbitre, notion de choix, conséquences des choix...)
- la concertation entre les adultes et les jeunes quant à l'organisation de certains points de la vie quotidienne (choix de l'activité, modes de régulation au sein du groupe...)
- une place prépondérante laissée à l'activité sur la base de projets communs centrés sur la coopération.

C. Les finalités et Les objectifs

Les finalités, au nombre de trois, ont été définies en cohérence avec les intentions éducatives de l'association, auxquelles nous adhérons.

1. Que les jeunes soient acteurs de leurs vacances

Pour répondre à cette finalité nous souhaitons:

Favoriser l'implication des participants dans l'organisation

Pour cela, chacun peut participer à la définition de certaines règles (notamment celles de la chambre et du fonctionnement des groupes « camp »). Les adultes n'hésitent pas à associer les jeunes qui le souhaitent à la réalisation de leurs services.

La prise en compte des avis et demandes des jeunes dans les prises de décisions par les adultes est primordiale. Elle est directement liée à ce qu'ils peuvent exprimer tout au long de la journée, et leur utilisation des outils mis en place. Un forum aura lieu environ tous les deux jours dans chaque camp, de façon plus ou moins formalisée, pour que chacun puisse s'exprimer sur la vie du séjour et apporter ses idées. Il est important que les animateurs prennent le temps d'expliquer les règles établies. Ces règles peuvent être remises en questions et/ou modifiées si besoin après discussion. Afin d'impliquer de manière concrète les jeunes dans les décisions du séjour, un Conseil des jeunes sera mis en place.

Le Conseil :

C'est une instance démocratique où chaque groupe composant le séjour (camps et équipe d'adultes) est représenté. On y évoque les différents aspects du séjour : règles de vie, vie quotidienne (rangement...), activités (projets communs à plusieurs thématiques) et relations. Le Conseil est un lieu d'informations, de propositions et de prises de décisions concernant les points précédents. Il se réunit 3 fois durant le séjour.

La répartition des participants au Conseil se fait sur le principe de proportionnalité :

- Deux membres du camp « petits », et un membre pour chacun des camps pré-ados et ados. Chaque camp sera donc représenté et choisira les modalités pour désigner ses représentants. On favorisera le roulement des représentants lors des 3 conseils. La préparation du conseil se fera lors des forums ayant lieu dans chacun des camps.*
- Trois animateurs (un par tranche d'âge).*
- Le conseil est mené par un membre de l'équipe de direction.*
- Les cuisiniers et la ména-lingère y seront présents selon leur disponibilité.*

Tout comme un camp, l'équipe d'adultes se prend un temps pour préparer le conseil. L'attitude des adultes est primordiale : l'écoute dont ils feront preuve est essentielle pour la réussite du dispositif.

Une fois une proposition entérinée, un adulte référent est nommé. Il est chargé de suivre la décision (ex : modification du mode de rangement du petit brico par les jeunes) ou d'accompagner les jeunes à réaliser leur projet. Les réunions du soir permettent de faire le point sur l'avancée des décisions prises. Chaque Conseil se termine par l'écriture d'un compte rendu d'informations à destination de l'ensemble des personnes du centre. Il peut ensuite se formaliser de différentes formes (oral, écrit), sur différents supports (fly, panneaux graff...).

Le Conseil doit être perçu comme un moment particulier par tous les participants au séjour. Afin de donner de l'ampleur à cette instance, l'équipe réfléchira à différentes manières pour rendre ce moment singulier : animation pour lancer la préparation du premier conseil, utilisation d'une thématique particulière, d'un code vestimentaire, d'une signalétique indiquant que le conseil a lieu...

Nous souhaitons également :

Favoriser l'implication des participants dans la mise en œuvre de projets

L'équipe s'engage à réfléchir à chaque proposition des participants. Une analyse des « possibles » permettra de retarder ou d'adapter cette proposition pour la rendre réalisable, dans le respect des lois, de la sécurité, du budget...

Un jeune peut ainsi mettre en place lui-même une activité, seul ou à plusieurs, avec ou sans animateur, après accord des adultes. Des animateurs sont régulièrement disponibles pour accompagner une activité proposée par les jeunes. Si ce n'est pas possible dans l'immédiat, l'adulte prévoit un autre moment pour mettre en place l'activité proposée.

Des coins permanents sont aménagés afin de permettre aux jeunes de trouver le matériel nécessaire et / ou de profiter des compétences d'un animateur pour réaliser leur projet. Certains sont en accès libre, d'autres accessibles en présence d'un animateur.

Chaque jour, les activités proposées et les apports des animateurs peuvent être des bases pour que les jeunes proposent à leur tour une animation, un projet...

2. Que les jeunes puissent vivre leurs vacances dans un climat de confiance et de sécurité.

Afin de répondre à cette finalité, nous nous assurons de :

Veiller au bien-être de chaque participant

Chaque membre de l'équipe doit assurer la sécurité physique, affective et morale de tous les participants.

Les jeunes peuvent choisir leur chambre et en changer, dans la limite du possible (sexe, âge, disponibilités). La personnalisation de cet espace est facilitée et encouragée, dans le respect des locaux mis à disposition. Chaque chambre aura un animateur chargé de veiller au bien-être personnel et au respect des règles de vie de la chambre (règles générales de la collectivité et règles mises en place par les jeunes de chaque chambre).

Le haut taux d'encadrement permet à l'équipe d'être plus attentive d'être plus attentive aux comportements, paroles et réalisations de chaque jeune durant le séjour. Des réunions sont menées très régulièrement par l'équipe, au cours desquelles les observations de la journée sont mises à profit pour un suivi individuel. Après discussion et analyse des situations, l'équipe tente de mettre en place des solutions, en veillant à respecter la sécurité physique et affective des enfants concernés.

Chaque jeune peut exprimer ses besoins, envies, angoisses, peurs ou mal-être quel qu'il soit. Pour cela, les adultes seront sensibilisés à la nécessité d'être vigilant et à l'écoute. Certains moments privilégiés favorisent cette écoute : le coucher, le repas, les discussions en petit groupe ou avec l'animateur référent... D'autres moments formalisés comme le Conseil des jeunes sont spécifiquement dédiés à cette tâche. Tout cela pour permettre une écoute et proposer des interventions individualisées et collectives

L'association « Il était une fois... » met tout en œuvre pour permettre l'intégration de jeunes en situation de handicap. Si des enfants en intégration sont présents lors du séjour, l'équipe veille à ce qu'il participe à la vie du séjour, et ce malgré les contraintes liées à leur situation.

Nous nous assurons aussi de :

Respecter le rythme de chacun

L'organisation de la vie quotidienne et des activités permet à chaque enfant d'organiser sa journée selon son rythme, ses besoins, et ses envies, dans la limite du bon fonctionnement de la vie collective. Des besoins estimés essentiels par les adultes sont également à effectuer. (se laver tous les jours, manger trois fois par jour, se coucher à une heure raisonnable).

Chaque participant est libre de choisir ce qu'il souhaite faire. L'enfant peut donc refuser une activité, dans la mesure où l'animateur a analysé les causes de ce refus (non-envie, mal-être...). L'équipe ou l'animateur peut éventuellement réfléchir à une autre implication du jeune dans l'animation. L'équipe d'adultes fait cependant la différence entre « s'ennuyer » et « ne rien faire ». Pour un enfant « ne rien faire » peut signifier, par exemple : se reposer, jouer seul ou avec d'autre, discuter, lire, écrire, se déguiser, rêver, rire...(les animateurs n'ont pas pour fonction d'occuper excessivement le temps des enfants)

Cependant, si l'enfant s'est engagé et à condition que ceci ait été bien explicité au début du projet, il est tenu de terminer ce qu'il a commencé (ex : spectacle où il tient un rôle important)

3. Que les jeunes participent au « vivre ensemble »

Le vivre-ensemble :

"Vivre ensemble" ce n'est pas seulement se côtoyer : beaucoup se côtoient au hasard des rencontres, sans se préoccuper les uns des autres, ou même en étant en conflit... Nous souhaitons aller plus loin, et faire en sorte que tous les acteurs du séjour, adultes et enfants, interagissent les uns avec les autres de façon harmonieuse. L'apprentissage de la vie en communauté est donc une priorité : il passe par l'élaboration de projets communs nécessitant la coopération de tous, mais également par la découverte d'autrui, de ses différences, de ses points communs, et des manières de vivre avec lui dans le respect et l'entente. Le séjour sera donc l'occasion pour tous de "vivre ensemble" dans le sens où nous l'entendons : l'intégration respectueuse de chacun, dans toute sa singularité, dans une communauté qui lui permet d'évoluer, et qu'il aide à faire évoluer.

Pour parvenir à cette finalité nous voulons :

Favoriser l'implication des participants dans des projets collectifs

Les moments de fonctionnement en « camp » sont autant de moments privilégiés pour répondre à cet objectif. A partir des propositions des jeunes et des adultes, des projets collectifs sont mis en place tout au long du séjour. L'adulte veille à ce que chacun y trouve sa place, selon ses envies, ses besoins et ses capacités. Le résultat (la « production ») n'est pas ce qui importe le plus, c'est la démarche qui est intéressante : apprendre à agir ensemble. La coopération prime sur la compétition.

Nous voulons également :

Favoriser l'implication des participants dans la vie collective

La participation des jeunes aux services (ménage, vaisselle, rangement, courses, cuisine, linge...) est favorisée. Les adultes y invitent les jeunes. Les participants d'une même chambre décident, avec leur animateur référent, du moment où ils l'entretiennent. Les ados sont plus autonomes dans cette tâche mais les animateurs y veillent. Des moments de rangement collectif peuvent être mis en place sous forme d'animation, dynamisant et valorisant ces tâches.

Chaque camp est responsable de sa salle d'activité. Il définira le mode d'organisation du maintien de cette salle propre et en ordre. L'aménagement, le rangement et la remise en ordre du lieu fait partie intégrante de toute activité et les animateurs impliqueront les participants dans cette tâche.

D. Fonctionnement

1. Dans la vie quotidienne

L'accueil et installation

Les participants arrivent le dimanche entre 14 et 18h. Durant cet après-midi, chacun :

- rencontrera le directeur et un assistant sanitaire pour les points administratifs et médicaux ;
- visitera les lieux avec un animateur qui en expliquera succinctement les règles de fonctionnement ;
- pourra choisir son lit et y déposer ses affaires. Un inventaire sera réalisé avec un animateur dans l'après-midi ou la soirée. L'animateur adaptera son intervention à l'âge et à l'autonomie du participant sur ce point;
- pourra évoluer librement dans les différents coins permanents, ou participer à une animation organisée;

Le soir, les jeunes se retrouveront pour un début de soirée "connaissance" avant de se retrouver par chambre.

Les chambres

Les participants choisissent leur chambre selon leur sexe et âge, et affinités déjà établies. Ils pourront en changer au cours du séjour, dans la limite du possible et après discussion en équipe.

La chambre est la propriété privée de ses résidents. Ils en établissent les règles, peuvent s'y retrouver seuls, y inviter d'autres participants (selon les règles établies). Chacun veillera à y respecter l'intimité des participants (ex : frapper avant d'entrer...)

Le lever

Les jeunes peuvent se lever, à partir de 7h30, à l'heure qu'ils souhaitent afin de répondre à leurs besoins en terme de sommeil. Par la suite ils ont le loisir de s'habiller (en fonction du temps) ou de rester en pyjama (tout en se couvrant si besoin). Ils peuvent ensuite aller prendre leur petit déjeuner, ou s'amuser dans l'un des coins permanents. En bref, ils organisent leurs matinées selon leurs envies.

Tous les matins, un animateur « chut » se chargera d'orienter les jeunes, de les assister en fonction de leurs autonomies. Cet animateur régulera les déplacements et le bruit le matin dans le bâtiment des chambres.

Le coucher

Pour répondre au mieux aux besoins primaires des jeunes le coucher peut avoir lieu dès la fin du diner pour ceux qui le souhaitent. Pour ceux qui désirent rester en veillée, des horaires de coucher maximum sont imposés en fonction des tranches d'âge. Les horaires sont les suivants :

- pour les 6-10 ans à 21h30
- pour les 10-13 ans à 22h15
- pour les 14-17 ans à 23h

Néanmoins, les horaires de coucher pourront être discutés et changés par tranche d'âge selon les raisons et le comportement. En effet si les jeunes ont été respectueux du cadre horaire instauré en début de séjour, l'heure du coucher pourra être éventuellement négociée.

Le repas

Ils seront échelonnés de la manière suivante le midi de 11h45 à 13h45 et le soir de 18h45 à 20h15. Chaque jour, un goûter sera tenu à la disposition des participants, aux environs de 16h à 16h30.

Il est important de veiller à ce que tous les participants soient venus manger. Pour cela, un système de pointage sera mis en place.

Les animateurs sont garants de l'ambiance à table. Les jeunes auront la possibilité de découvrir de nouvelles saveurs. Ils y seront invités par les animateurs qui respecteront les goûts de chacun. (On ne force pas un enfant à manger). Les animateurs veilleront à ce que chaque enfant mange suffisamment et de façon équilibrée. Ils s'assureront également que le temps passé à table soit suffisamment long (20mn minimum).

Certains régimes doivent être respectés (raisons médicales, culturelles, culturelles...). Les repas peuvent être supports d'activité : l'échelonnement pourra être revu dans le cadre d'animations exceptionnelles.

Comment ça se passe en pratique ?

En amont ; l'animateur « service compris » (seul ou avec un ou plusieurs enfants) prépare une table de couverts, plateaux, assiettes, verres et serviettes, ainsi qu'une desserte avec entrées, fromage et/ou dessert.

Lorsqu'un groupe de jeunes arrive, ils prennent leurs couverts, leurs assiettes, et vont s'installer. Ils peuvent se poser dans la salle intérieure ou, s'il fait beau, à l'extérieur dans un espace ombragé aménagé. Ils viennent ensuite se servir l'entrée.

Ensuite un des jeunes de la table descend en cuisine demander un plat pour x (x étant le nombre de personnes à sa table) et le jeune remonte avec le plat.

Par la suite, ils peuvent aller se servir en fromage et dessert.

Une fois le repas terminé, ils déposent la vaisselle dans les pannes prévues à cet effet et jettent leurs restes en respectant le tri sélectif.

Bon appétit !

La santé et les soins

En début de séjour, les personnes chargées du suivi sanitaire prendront connaissance des fiches sanitaires de chacun des participants, et feront part à l'équipe des particularités sanitaires auxquelles il faudra veiller.

Elles prennent en charge l'administration des soins et traitements, et sont responsables du fonctionnement général de l'infirmerie. Elles en indiqueront l'organisation à l'équipe d'adultes. Tout adulte a la capacité de soigner un enfant pour des blessures sans gravité. Un temps sur la "bobologie" sera pour cela mis en place lors de la préparation du séjour.

Lors des sorties et de tout éloignement du bâtiment principal, les animateurs emportent une trousse de secours. En cas de petits soins apportés aux enfants par les animateurs, ces derniers les signalent dans le registre d'infirmerie et informeront les personnes chargées du suivi sanitaire des produits utilisés (à l'infirmerie ou à l'extérieur). Une chambre d'isolement pourra accueillir les malades éventuels. (cf. les missions des personnes chargées du suivi sanitaire précédemment).

Le linge

Le linge sera lavé régulièrement (séché et plié) par la lingère qui définira le mode d'organisation et le rythme du ramassage et de la distribution du linge. L'animateur référent veille au suivi du linge des résidents de sa chambre (chacun se change-t-il suffisamment ? trop souvent ? trie-t-il son linge correctement ?...)

L'entretien des locaux

Les locaux communs seront entretenus par la « ména-lingère », elle a à sa charge les toilettes commun, la salle à manger, la lingerie.

Le couloir des chambres est fait quant à lui par l'animateur de service « chut ». Les chambres sont entretenues par leurs occupants régulièrement selon les modalités prévues avec les jeunes ou sous l'impulsion des animateurs référents des chambres qui seront formés aux bonnes pratiques par rapport au ménage.

Les salles de camps sont entretenues par les jeunes et les animateurs responsables des camps.

Le rangement et le ménage des chambres se font quotidiennement, au moment choisi par les jeunes, sous l'impulsion (ou non) et en présence (ou non) de l'animateur référent qui jugera de l'autonomie des participants. Les salles de bain des chambres devront être entretenues tous les deux à trois jours, avec l'aide d'un animateur (référent de préférence, mais pas forcément) pour les 6-10ans.

La communication avec les familles

Les vacanciers ont la possibilité :

- d'écrire et de recevoir du courrier et des e-mails
- d'utiliser SKYPE (adresse: **ieuf.juillet**).
- de téléphoner et d'être appelés
- de recevoir des visites (si la direction est prévenue à l'avance par sa famille).

Tous ces moyens de communication peuvent être utilisés librement et à tout moment, tant que cela ne perturbe pas une activité, le déroulement de la journée du vacancier, ou son état affectif. Cependant, l'usage du téléphone portable après l'heure du coucher est proscrit. Les courriers sont envoyés et distribués régulièrement. Le jeune gère lui-même le colis qu'il reçoit. L'équipe sera toutefois vigilante sur son contenu : gâteaux, bonbons (suggérer une consommation raisonnable), objets de valeur ou effet personnel (l'équipe l'ajoutera à l'inventaire et proposera un dépôt au bureau)

L'animateur référent s'assure que le participant communique régulièrement avec sa famille (une fois pas semaine semble un minimum raisonnable).

L'argent de poche

Les jeunes ont la possibilité de mettre leur argent de poche sous la garde de la direction. Le directeur s'engage à gérer leur argent comme un système de banque et se rend disponible si un retrait est souhaité. S'il reste de l'argent, il sera restitué à la fin du séjour dans une enveloppe nominative.

Nom :	Prénom :	A de P en début de séjour : 20
solde	retrait	Date et signatures (direction et jeune)
20	-10	22/07/2015
10	-5	28/07/2015
Solde rendu à la fin	5 €	01/08/2015

2. Dans l'animation.

Lors du séjour, l'animation est envisagée de plusieurs façons. Voici, le détail des types d'animations mises en place :

Les coins permanents

Des coins permanents sont mis en place (déguisements, lecture, cirque, petit brico, gros brico...). Ce sont des lieux où les participants peuvent trouver du matériel. Certains nécessitent la présence d'un adulte (gros brico), d'autres non (coin déguisement).

L'animation d'un coin permanent consiste en :

- l'organisation fonctionnelle de l'espace et du rangement
- la gestion du matériel
- des apports techniques, conseils
- la mise à disposition d'éléments pour un groupe d'enfants afin qu'ils puissent réaliser leurs projets
- la sécurisation des lieux et la limitation de l'accès si nécessaire
- éventuellement la proposition d'une activité en particulier

Les jeunes ont accès librement à ces coins permanents (sauf gros brico inaccessible sans animateur), lorsqu'ils utilisent ces espaces ils s'engagent à les remettre en ordre à la fin.

Les activités à l'initiative des enfants

Les projets d'animation à l'initiative des jeunes sont véritablement les projets que nous souhaitons favoriser.

Les jeunes qui souhaitent de mettre en place une animation, préviennent un animateur pour voir s'il est réalisable, auquel cas, l'animateur cherchera une ou plusieurs propositions d'adaptation afin de rendre le projet réaliste.

Les animateurs se proposeront d'accompagner les jeunes dans la préparation, la mise en œuvre et s'ils le souhaitent, une analyse.

Les activités à l'initiative des adultes

L'équipe propose chaque jour plusieurs activités dont les enfants sont informés par divers moyens de sensibilisation. Des activités sont proposées dès le début du lever et jusqu'au coucher.

Ils veilleront cependant à ne pas mettre en place des activités suscitant de gros efforts physiques après les repas. Une utilisation équilibrée mais non systématique des coins permanents est recherchée. On visera à une prolongation des activités à long terme (petit bricolage utilisé pour un grand jeu...) sans pour autant proscrire des activités essentiellement relationnelles (bavarder en faisant des scoubidous...).

Une activité prévue peut être annulée ou se voir attribuée un animateur supplémentaire en soutien. Un enfant a toujours le droit de quitter une activité en cours de route, sauf s'il s'est engagé à la mener jusqu'au bout. Dans ce cas, il en a été clairement informé en début d'activité.

Les activités spontanées

Ce sont celles qui naissent de l'imagination d'un participant et sont reprises « au vol » par un adulte. Exemples :

- Deux enfants dessinent sur des feuilles A4. L'animateur leur propose de faire une fresque.
- Un enfant parle d'un feu de camps qu'il a fait avec ses parents. L'animateur lui demande s'il veut en refaire un.
- On rencontre un enfant déguisé en docteur. On lui demande s'il veut ouvrir son cabinet.
- Des enfants ont construit un village de cabanes et aimeraient le montrer. On leur propose une cérémonie d'inauguration.

Ce type d'activités nécessitent de la part des adultes une certaine capacité à :

- Être à l'écoute des jeunes
- Accepter les changements de programme d'activités (on annule la soirée éclatée pour partir tous ensemble à la cérémonie cabane)
- Accepter les changements de programme de services (l'animateur vaisselle doit préparer la cérémonie cabane, il faut le remplacer)
- Envisager l'impossible.

Le jeune a le droit de refuser ou de proposer autre chose... Il est important de veiller à ce que le projet reste celui des enfants (« rien à faire de ton inauguration, on veut juste une cabane entre nous »).

Les activités spécifiques aux camps

Au moins deux animateurs seront les référents pour chaque camp. Ils assureront les apports techniques, l'encadrement des participants et favoriseront la réalisation des projets du groupe. Nous veillerons à faire en sorte que chaque camp vive un moment fort construit en groupe dès le début du séjour afin de souder les participants entre eux. Chaque camp disposera d'un espace propre au groupe dans lequel sera disposé son matériel, et dont chaque groupe définira le mode d'organisation avec ses animateurs spécialistes.

Les activités exceptionnelles

Nous nous attacherons à proposer très régulièrement des activités exceptionnelles, du type de celles qu'on n'a pas la possibilité de pratiquer en dehors d'une colo.

L'accent sera donc mis sur des activités basées sur la participation collective (grand groupe, ou demi groupes par tranche d'âge) et sur celles qui impliquent les diverses dominantes existant sur le centre. Concrètement, pour la préparation de chaque journée, nous commencerons par déterminer l'événement du jour, auquel pourront se raccrocher tout ou une partie des activités de la journée.

Cela peut passer par une journée à thème, un grand jeu, un moment de vie quotidienne animée, mais aussi des événements moins « traditionnels » et qui ne rentrent pas forcément dans le cadre habituel des animations de séjour de vacances. La seule limite est l'imagination des participants !

D'autres pistes d'activités

La notion d'activité est trop souvent limitée à la conception d'un groupe d'enfants produisant quelque chose ou jouant avec un animateur. Nous reconnaissons et respectons le fait qu'un enfant est en activité quand :

- il se repose, dans sa chambre ou ailleurs,
- il joue seul ou avec d'autres enfants,
- il discute avec d'autres enfants ou des adultes,
- il écrit ou lit son courrier,
- il se déguise pour le plaisir de se déguiser,
- il aide à une tâche...

Comme dit plus avant, il faut distinguer un enfant qui « s'ennuie » d'un enfant qui semble ne rien faire.

*« Pour un enfant, avoir une conversation avec le chien, ce n'est pas du temps perdu »,
Janusz Korczak, pédiatre et écrivain.*

E. Les adultes du séjour.

1. Les rôles de chacun

Directeur

Le directeur est le représentant institutionnel de l'association IEUF sur le lieu du séjour. Il répond aux fonctions définies par l'arrêté du 22 juin 2007 qui sont :

- situer son engagement dans le contexte social, culturel et éducatif ;
- conduire un projet pédagogique en référence au projet éducatif ;
- diriger les personnels ;
- assurer la gestion de l'accueil ;
- développer les partenariats et la communication.

Directeurs adjoints

Julien et Julie ont pour fonction d'épauler le directeur dans ses fonctions.

Julie a plusieurs tâches à accomplir quotidiennement :

- accompagner les jeunes du camp « anime tes vacances ».
- coordonner le travail de l'équipe du groupe des ados. Cela consiste à organiser, conseiller, favoriser des temps de réflexion, conduire des réunions... avec les animateurs ados afin de s'inscrire dans la continuité du projet pédagogique ;
- faire part de son avis sur la conduite du projet lors des réunions de la direction ;
- faire la comptabilité conjointement avec la direction ;
- accompagner les animateurs dans une démarche formative et en particulier un ou plusieurs stagiaires BAFA ;
- communiquer avec les personnes en lien avec le séjours (parents, enfants, habitants de Bu-bux...).

Julien a plusieurs tâches à accomplir quotidiennement :

- accompagner les jeunes du camp « Mille et une constructions ».
- coordonner le travail de l'équipe du groupe des « p'tits loups ». Cela consiste à organiser, conseiller, favoriser des temps de réflexion, conduire des réunions... avec les animateurs « p'tits loups » afin de s'inscrire dans la continuité du projet pédagogique ;
- faire part de son avis sur la conduite du projet lors des réunions de la direction ;
- faire la comptabilité conjointement avec la direction ;
- diffuser via le site internet, différents médias ;
- accompagner les animateurs dans une démarche formative et en particulier un ou plusieurs stagiaires BAFA ;
- communiquer avec les personnes en lien avec le séjour (parents, enfants, habitants de Bu-bux...).

les animateurs

Les animateurs ont différentes tâches et missions à accomplir lors du séjour. En voici une liste non exhaustive énoncées en tenant compte des fonctions de l'animateur définies dans la réglementation.

1. Assurer la sécurité physique et morale des mineurs et en particulier les sensibiliser, dans le cadre de la mise en œuvre d'un projet pédagogique, aux risques liés notamment aux conduites addictives et aux pratiques sexuelles ; apporter, le cas échéant, une réponse adaptée aux situations auxquelles ils sont confrontés :

- Être à l'écoute et vigilant au comportement de chaque jeune.
- Identifier et repérer dans le groupe les personnes à l'écart, voire exclues, et les leaders (qu'ils aient une influence positive ou négative).
- Discuter avec les jeunes pour entendre leurs avis, leurs ressentis sur la façon dont ils vivent le séjour.
- Informer les jeunes des lois, des règles et en établir avec eux.
- Expliquer les règles d'utilisation du matériel pouvant être dangereux.
- Expliquer le fonctionnement des coins permanents.
- Organiser des forums de discussion.
- Organiser des Conseils pour obtenir un bilan du séjour et régulier si nécessaire.
- Sensibiliser par des forums/débats les ados sur la sexualité (prévention).
- Faire le point sur chaque jeune lors de la réunion du soir.
- Ne pas proposer, mettre en place ou laisser faire de « PJB » (« petits jeux bêtes » qui peuvent être humiliants)
- Être présent lors d'activités utilisant du matériel dangereux (scies, perceuses...)
- ...

2. Participer, au sein d'une équipe, à la mise en œuvre d'un projet pédagogique en cohérence avec le projet éducatif dans le respect du cadre réglementaire des accueils collectifs de mineurs :

- Intervenir dans la construction du projet pédagogique afin d'être en accord avec celui-ci
- Exprimer ses idées
- Favoriser la communication dans l'équipe pour tenir un discours cohérent auprès des jeunes
- Intervenir sur le terrain en suivant le projet éducatif et pédagogique
- Reprendre et réajuster le projet pédagogique pendant le séjour.

3. Construire une relation de qualité avec les mineurs qu'elle soit individuelle ou collective et veiller notamment à prévenir toute forme de discrimination :

- Être poli avec tous (normes de politesse « bonjour », « merci »...)
- Vérifier, par la discussion, la communication non verbale... que chacun se sente bien.
- savoir expliquer clairement les règles et recadrer quand cela s'avère nécessaire
- Faire attention au vocabulaire employé (vulgarité, insultes...)
- Ne pas entretenir une discussion privée sur un jeune lorsque d'autres jeunes sont présents.
- Sensibiliser sur les particularités et les différences de chaque être pour montrer que la différence n'est pas un défaut et que nos singularités forment notre complémentarité.
- Mettre en place un « vivre ensemble » comme défini plus haut.
- Éviter les chouchous et les exclus.

4. participer à l'accueil, la communication et le développement des relations entre les différents acteurs :

- Accueillir les enfants et les parents, les rassurer, présenter la structure
- Faire des réunions quotidiennes par tranche d'âge et des réunions générales.
- Proposer des animations dans le village, avec les villageois, en ville....
- Faire l'effort de discuter et s'intéresser à chacun
- Utiliser les Conseils pour valoriser la communication entre les camps
- Organiser des animations avec tous les camps
- Valoriser les activités organisées par un ou plusieurs jeunes pour d'autres jeunes

5. encadrer et animer la vie quotidienne et les activités :

- Installer la bonne humeur et la bonne entente.
- Proposer des animations collectives et des animations dans les camps (à adhésion libre)
- Insuffler de l'amusement dans la vie quot' (faire la vaisselle déguisée...), donner envie aux jeunes de participer.
- Laisser les jeunes profiter de leurs vacances, leur donner le choix.
- Être à l'écoute des envies pour suivre des projets, proposer des activités adaptées à leur goût ou partir d'un évènement pour mener une animation spontanée.
- Chaque matin, mettre en place un petit déjeuner animé.
- Proposer des événements en vie quot' (boom du rangement...)
- Utiliser différents modes de sensibilisation pour motiver au max
- Suivre le rangement des chambre (rôle référent chambre)
- Être actif dans l'encadrement d'activités même si c'est sévère (ne pas hésiter à discuter...)
- Ne pas obliger les jeunes à participer à une animation.
- Veiller à la gestion du linge.

6. accompagner les mineurs dans la réalisation de leurs projets :

- Être à l'écoute, observateur et attentif
- Accepter que les attentes des enfants puissent être différentes de celles de l'animateur.
- Prendre le temps pour découvrir les envies, passions... de chaque jeune et prendre en compte leurs motivations, leurs intérêts.
- Eviter le « c'est impossible » face à une envie et trouver un compromis : « je veux aller en Afrique ». Pourquoi pas proposer un repas africain, un grand jeu sur l'Afrique, des activités créatives...
- Doser son intervention dans un projet : je supervise ? J'aide ? Je laisse faire ? Je montre ? J'enrichis ?...
- Responsabiliser les jeunes dans la conduite de projet.

Cuisinier

Elle est chargée de la composition des menus, et cuisine en collaboration avec son second (ou avec les animateurs amenés à cuisiner eux aussi). Elle veillera à l'équilibre alimentaire, à la qualité des plats, à l'application des normes d'hygiène, ainsi qu'au respect des régimes particuliers des différents participants au séjour.

La cuisinière peut être amenée à participer à des activités avec les enfants, notamment lors des activités « cuisine » où les jeunes participeront à l'élaboration de goûters ou de plats. Son devoir sera alors de veiller au bon déroulement de l'activité : il assurera la sécurité, et transmettra ses compétences aux plus jeunes.

Lors de son congé, son rôle est assuré par « l'aide de cuisine ».

Aide de cuisine

Il participe à l'élaboration des menus, ainsi qu'à la cuisine, sous la direction de la cuisinière.

Il veillera à l'équilibre alimentaire, à la qualité des plats, à l'application des normes d'hygiène, ainsi qu'au respect des régimes particuliers des différents participants au séjour.

L'aide de cuisine peut être amené à participer à des activités avec les enfants, notamment lors des activités « cuisine » où les jeunes participeront à l'élaboration de goûters ou de plats. Son devoir sera alors de veiller au bon déroulement de l'activité : il assurera la sécurité, et transmettra ses compétences aux plus jeunes.

Si la cuisinière est absent, c'est l'aide de cuisine qui remplit ses fonctions (définies plus haut). Lorsque l'aide de cuisine prend lui-même un congé, son rôle est assuré par un animateur.

Ména-lingère

Chargée de la propreté du linge, des lits et des déguisements, elle s'organisera de façon à effectuer sa tâche de la façon la plus efficace possible. Elle a également à sa charge le nettoyage des toilettes commun, de la salle à manger, et de la lingerie. La participation des jeunes dans les tâches de la ména-lingère est possible, voire encouragée.

Visiteur

Les visiteurs se rendent sur le lieu du séjour après accord avec la direction : leur venue, qui ne doit en aucun cas entraver le bon déroulement du séjour, peut être l'occasion de soulager les adultes de certaines tâches (services, cuisine, ménage, déplacements en dehors de la MFR, rangement, etc.), de participer aux activités si ils le désirent, ou tout simplement de tenir compagnie aux adultes en congé ou en pause.

La venue d'un ou de plusieurs visiteurs est encouragée dans la limite des places disponibles sur le séjour. L'utilisation de convoysages est à favoriser, afin de limiter les déplacements coûteux.

2. Les services

L'animateur « p'tit déj »

Au nombre de deux, ils préparent le petit déjeuner pour 7h30, en cuisine (chauffer le lait, l'eau, faire le café...) et en salle (préparer le pain, les céréales, gestion des enfants, pointage de ceux qui ont déjeuné). Ils font la vaisselle au fur et à mesure, et déjeunent quand ils le peuvent.

Ils pourront passer de deux à un seul animateur dès que possible, et finiront leur service à 10h, alors relayés par les cuisiniers.

L'animateur « Doux réveil »

Au nombre de deux, ils prennent leur petit déjeuner avec les premiers enfants à 7h30, puis proposent des activités calmes.

L'animateur « brillance »

Deux le midi et deux le soir, ils mangent avec les premiers enfants, puis font la vaisselle et lavent l'espace « brillance ». Si des jeunes se proposent pour aider, l'un des deux animateurs « brillance » est libéré.

L'animateur « service compris »

Différent le midi et le soir, il :

- met en place la desserte à l'entrée du réfectoire pour l'heure du début du repas
- gère le bon déroulement du repas et le fonctionnement du monte-charge
- gère l'échelonnement en contrôlant le système de pointage des participants
- assure la liaison entre cuisine et salle à manger
- mange à la fin du temps de repas avec le dernier groupe de jeune.

L'animateur « cuisine »

Lors des congés des cuisiniers, le remplacement sera assuré par un animateur qui assistera le cuisinier présent dans les tâches de préparation, de service et de nettoyage.

L'animateur « Marchand de sable »

Il assure une ronde dans les couloirs des chambres, entre le coucher à partir de 21h, et l'arrivée de l'animateur « Mille et une nuits » vers 00h.

L'animateur « Marchand de sable » :

- s'assure du sommeil des jeunes, gère les éventuels problèmes et fait respecter le silence
- s'assure de la fermeture des issues et les surveille.

Cette fonction se faisant en parallèle de la réunion d'équipe, il devra donner et recevoir les informations nécessaires et importantes qui ont été énoncées.

L'animateur « Mille et une nuits »

- Il relaye l'animateur « Marchand de sable » le soir en fin de réunion aux alentours de 00h.
- Il dort dans la chambre prévue à cet effet
 - Il gère les urgences de la nuit et demande de l'aide si besoin
 - Il gère le réveil des enfants à partir de 7h30 (habillage avant sortie, récupération des affaires) et assure le calme au niveau des chambres pendant tout le temps du lever, jusqu'à 9h.
 - Il veille à ce que le réveil des uns ne provoque pas le réveil des autres.
 - A la fin de son service, il assure l'entretien du couloir du bâtiment des chambres.

3. Les réunions

Tous les jours, des réunions auront lieu. Les réunions se font par tranche d'âge. Julien mène la réunion du camp des plus jeunes une fois qu'ils sont couchés, Alex s'occupe de la réunion des camps pré-ados et Julie mène la réunion des camps ado. Lors de cette réunion, les membres de l'équipe font un point sur chaque jeune, ce qu'il a fait dans la journée, ce qu'il aime, ce qu'il n'aime pas... tous les éléments qui semblent importants à l'équipe pour s'assurer du bien être du jeune dans le séjour et intervenir si besoin. L'équipe fait également le point sur les événements et projets du lendemain ou en cours.

L'animateur « Marchand de sable » n'assiste pas à la réunion. L'animateur « Mille et une nuits » transmet à la fin de la réunion les informations importantes à l'animateur « Marchand de sable »

Le directeur et les directeurs adjoints se réunissent après les réunions pour faire un point générale. (ils se réunissent également avant pour transmettre, si nécessaire, des informations importantes).

Pour l'équipe technique, le directeur ou un des directeurs adjoints fera un point dans la journée avec les cuistos et la ména-lingère, à un moment de disponibilité.

Des réunions regroupant tous les adultes du séjour auront lieu quand cela sera opportun. Il est déjà prévu de faire une réunion bilan de mi-séjour pour faire le point sur les objectifs du projet pédagogique.

4. Les repos, congés et pauses.

Sur la durée totale du séjour, chaque membre de l'équipe d'animation a droit à :

- 2 journées de congé, pris en journées pleines ou en demi-journées.

En journée pleine : le congé commence avant la réunion du soir, et finit avant la réunion du lendemain. L'animateur s'arrange pour donner les informations qu'il juge importantes pour la réunion à laquelle il n'assistera pas.

En demi-journées. Le matin, après la réunion du soir jusqu'à la fin du temps de repas (13h30-14h). L'après-midi, après le temps de repas de midi jusqu'au début de la réunion du soir.

- 3 temps de repos de 3 heures sur les horaires suivantes:
7h30-10h30
10h30-13h30
13h30-16h30
16h30-19h30

Deux animateurs du même camp ne peuvent être en congé ou en repos en même temps.

Chaque membre du personnel technique a droit à 2 jours de congés consécutifs par semaine. Ils éviteront de prendre leurs congés simultanément. Lors de ces congés, un membre de la direction remplacera la lingère pour l'entretien des sanitaires, et un animateur de l'équipe viendra en renfort en cuisine.

Les animateurs ont le droit à des pauses au cours de la journée, même lorsqu'ils ne sont pas en congé. Ces pauses peuvent être prises à n'importe quel moment et n'ont pas de durée définie. Elles sont nécessaires pour le bien-être des adultes, dans la mesure où elles permettent de décompresser, et donc de faire baisser la tension qui peut très vite monter lors des moments intenses. Elles sont donc également utiles pour la qualité du séjour des jeunes !

Il est toutefois nécessaire que les adultes soient vigilants lorsqu'ils prennent une pause : leur absence ne doit gêner ni l'équipe ni le bon déroulement d'une activité, et ne doit pas mettre les jeunes en danger. Une communication entre les adultes est donc très fortement encouragée, afin que les pauses soient prises de façon raisonnable. Il est surtout impératif de coordonner les pauses entre les animateurs travaillant sur la même tranche d'âge.

Le lieu des pauses est situé en dehors de la MFR, près de l'entrée de la cuisine.

5. La formation continue

Toutes les personnes au sein de l'équipe ont le droit d'être formées. Cette démarche formative s'appuie sur l'ensemble des compétences de tous. Chacun peut demander à être formé dans un domaine particulier ou proposer un temps de formation correspondant à son domaine de compétence. Chacun (ou presque) peut également demander un accompagnement formatif. Les animateurs en cours de BAFA auront un suivi de formation pendant le séjour.

L'accompagnement se présente sous forme d'entretiens axés sur 4 points :

- la vie quotidienne ou l'intervention de l'adulte dans le rangement, le nettoyage, les temps de repas...;
- l'animation ou l'intervention de l'adulte dans l'activité que ce soit pour accompagner un ou plusieurs jeunes dans un projet ou que ce soit pour concevoir, réaliser et évaluer une animation de sa propre initiative.
- Le relationnel ou l'intervention de l'adulte dans la construction d'une relation à l'autre. (avec les jeunes, les adultes du séjour, les intervenants extérieurs, les parents, les poneys...)
- le fonctionnement général et la place de l'adulte dans le séjour (ressenti, rôle...).

Le but de cet entretien étant de construire une analyse sur les pratiques individuelles. Nous rappelons qu'ils seront faits à la demande des adultes du séjour ou à la demande de la direction.

Les stagiaires sont considérés comme des animateurs à part entière à la différence que l'accompagnement n'est pas facultatif. Ils ont un entretien individuel à minima en début et à mi-stage et ces entretiens portent sur les mêmes axes. Ils ont également la possibilité de s'appuyer sur toutes les personnes du séjour afin de trouver des pistes de réponse aux situations auxquelles ils peuvent être confrontés.

L'évaluation s'appuie bien-sûr sur les 6 fonctions de l'animateur. Ces fonctions sont définies par l'article Art. 2 de l'arrêté du 22 Juin 2007 :

- assurer la sécurité physique et morale des mineurs et en particulier les sensibiliser, dans le cadre de la mise en œuvre d'un projet pédagogique, aux risques liés notamment aux con-

duites addictives et aux pratiques sexuelles ; apporter, le cas échéant, une réponse adaptée aux situations auxquelles ils sont confrontés ;

- participer, au sein d'une équipe, à la mise en œuvre d'un projet pédagogique en cohérence avec le projet éducatif dans le respect du cadre réglementaire des accueils collectifs de mineurs ;
- construire une relation de qualité avec les mineurs qu'elle soit individuelle ou collective et veiller notamment à prévenir toute forme de discrimination ;
- participer à l'accueil, la communication et le développement des relations entre les différents acteurs ;
- encadrer et animer la vie quotidienne et les activités ;
- accompagner les mineurs dans la réalisation de leurs projets.

Cette évaluation fera l'objet d'une décision, favorable ou non favorable, qui sera sujette à un écrit motivant la décision en fin de stage.

F. Réglementation

1. Alcool.

Pour les mineurs

En référence à l'article 93 de la loi n°2009-87, la vente de boissons alcoolisées et l'offre à titre gratuit sont interdites à tous les mineurs. Les mineurs n'auront donc pas l'autorisation de d'acheter (pour soi ou pour d'autres), de posséder ou de consommer de l'alcool lors du séjour.

Pour les adultes

L'article R4228-20 du Code du travail stipule qu'aucune boisson alcoolisée autre que le vin, la bière, le cidre et le poiré n'est autorisée sur le lieu de travail. Article R4428-21 du même code précise qu'il est interdit de laisser entrer ou séjourner dans les lieux de travail des personnes en état d'ivresse.

Selon les conditions posées par ces articles nous autorisons l'équipe d'adultes à consommer avec modération les alcools ci-dessus nommés une fois les enfants couchés et la réunion quotidienne terminée. Nous tenons toutefois à rappeler que, dans le cadre du séjour, il est impératif que chaque membre soit opérationnel à tout moment.

2. Tabac

Pour les mineurs

L'article L3511-2-1 du Code de santé publique : « Il est interdit de vendre ou d'offrir gratuitement, dans les débits de tabac et tous commerces ou lieux publics, à des mineurs de moins de dix-huit ans :

1° Des produits du tabac ou des ingrédients définis au deuxième alinéa de l'article L.3511-1 ;

2° Sans préjudice des dispositions relatives à la vente au détail des produits répondant à la définition du médicament au sens de l'article L. 5111-1 :

a) Des cigarettes électroniques ou toute autre forme d'inhalateur électromécanique ou électronique simulant l'acte de fumer ;

b) Des liquides, contenant ou non de la nicotine, ayant pour objet d'être consommés avec une cigarette électronique ou avec toute autre forme d'inhalateur électromécanique ou électronique simulant l'acte de fumer.

En accord avec la loi française, les mineurs ont l'interdiction de fumer pendant le séjour.

Pour les adultes

Le code de santé publique, article L3511-7 concerne l'interdiction de fumer dans les lieux publics. Un emplacement réservé aux fumeurs est accessible à l'extérieur du lieu du séjour (derrière la cuisine). Il est expressément interdit de fumer en ce lieu en présence de jeunes.

3. Stupéfiants

Loi du 31 Décembre 1970 complétée par :

Code de santé publique, article L3421-1 : « L'usage illicite de l'une des substances ou plantes classées comme stupéfiants est puni d'un an d'emprisonnement et de 3750 euros d'amende »

Code pénal, article 222-39 : « Céder ou offrir des stupéfiants à des mineurs pour leur consommation personnelle est puni de 10 ans de prison »

Code pénal, article 227-18 : « Encourager un mineur à faire usage de stupéfiants est puni de 5 ans de prison et 100 000 euros d'amende. » Si le mineur a moins de 15 ans, les peines peuvent aller jusqu'à 7 ans de prison et 150 000 euros d'amende.

Il est par conséquent interdit, pour les mineurs et pour les majeurs, de posséder, de consommer ou de trafiquer des substances ou plantes classées comme stupéfiants. La liste des stupéfiants et psychotropes illégaux peut être consultée dans les conventions internationales de 1961, 1971 et 1988.

L'équipe d'adultes veillera, comme défini dans une des fonctions de l'animateur à sensibiliser les jeunes aux risques liés aux conduites addictives ou pour le moins apporter une réponse adaptée aux situations auxquelles elle peut être confrontée.

4. Droit à l'image

Selon les articles 7 à 15 du Code civil, les articles 484 à 492 du code de procédure civile, les articles 226-1 à 226-7 du Code pénal et selon la loi n°78-17 du 6 Janvier 1978.

Il est interdit d'utiliser l'image d'une personne sans son autorisation. Si une image est utilisée sans respect de ce principe, la personne concernée peut obtenir réparation du préjudice subi auprès des tribunaux.

Lors du séjour du 19 Juillet 2015 au 1er Août 2015, des photos des jeunes et des adultes peuvent être prises. Ces photos pourront être publiées au sein de l'accueil, publiées sur le site Internet de l'association ou utilisées dans et pour l'association une fois le séjour terminé.

Il sera demandé à chaque personne présente lors du séjour de signer une autorisation de droit à l'image. Pour les mineurs cette autorisation sera signée par un responsable légal de l'enfant. Chacun peut refuser de signer cette autorisation. Si des photos sont prises sur lesquelles on peut reconnaître quelqu'un qui n'a pas signé l'autorisation, les clichés ne seront pas diffusés ou les visages seront floutés.

