



Du 17 au 30 juillet 2016

Buxières-lès-Villiers

**SÉJOURS DE VACANCES**  
www.iletaitunefoismescolos.fr

## PROJET PEDAGOGIQUE

### 1. Descriptif

- a. L'association organisatrice
- b. La structure
- c. Les dates
- d. Les participants – thématiques
- e. L'équipe d'adulte

### 2. L'équipe

- a. L'équipe de direction
- b. Les cuisiniers
- c. La ména-lingère
- d. Les animateurs garants du suivi sanitaire

### 3. Projet éducatif d'Il était une fois...

### 4. Intentions, Objectifs

- a. Des vacances agréables dans un climat de confiance
- b. Acteur de ses vacances
- c. Vivre et faire ensemble
- d. Découvrir de nouvelles expériences, développer sa créativité et son imagination

### 5. Vie quotidienne

- a. Repas
- b. Hygiène - Douches
- c. Temps calme
- d. Coucher
- e. Argent de poche - Objets de valeur
- f. Sorties en autonomie
- g. Courrier
- h. Téléphone
- i. Droit à l'image
- j. Mixité et sexualité
- k. Alcool et drogue
- l. Cigarette
- m. Accueil, installation et départ des enfants
- n. Culte, croyances

**6. Fonctionnement de l'équipe d'adultes**

- a. *Contrat d'Engagement Educatif (CEE)*
- b. *Réunions*
- c. *Bilans*
- d. *Formation*
- e. *Congés*
- f. *Repos*
- g. *Services*
- h. *Présence des adhérents, personnes en visite*

**7. Les activités**

- a. *Coins aménagés, coins permanents*
- b. *Activités à l'initiative des animateurs*
- c. *Activités à l'initiative des enfants*
- d. *Activités « exceptionnelles »*
- e. *Activités spontanées*

**8. Le handicap**

**9. L'accueil de loisirs**

**10. Le développement durable**

**11. Les commissions de travail**

**12. Fiches de « service »**

- a. *L'animateur réveil*
- b. *Les animateurs p'tit déj*
- c. *Les animateurs vaisselle*
- d. *L'animateur repas*
- e. *L'animateur sécu*
- f. *Le service petit*
- g. *L'animateur ménage*
- h. *L'animateur cuisine*

# 1. Descriptif

## a. L'association organisatrice

Le séjour est organisé par l'association « Il était une fois... ».

L'association organise des séjours de vacances depuis 2002 (année de sa création). Elle est adhérente à l'Union Française des Centres de Vacances (UFCV).

Le site internet : <http://www.iletaitunefoismescolos.fr> est disponible pour toutes informations complémentaires.

## b. La structure

Les locaux sont ceux de la Maison Familiale Rurale de Buxières-lès-Villiers, au cœur de la Haute-Marne, à proximité de Chaumont. Le site compte plusieurs bâtiments dont un château du 16<sup>ème</sup> siècle rénové.

## c. Les dates

Les enfants arrivent le dimanche 17 juillet dans l'après-midi et repartent le samedi 30 juillet dans l'après-midi.

L'équipe d'adultes sera présente sur le centre du vendredi 15 juillet matin au dimanche 31 juillet matin.

## d. Les participants – thématiques

Le centre peut accueillir jusqu'à 57 participants répartis comme suit :

- 17 enfants de 6 à 10 ans pour le séjour « Dans tous les sens »
- 8 préados de 10 à 13 ans pour le séjour « La tête dans l'guidon »
- 13 préados de 10 à 13 ans pour le séjour « Imagin'art »
- 9 ados de 13 à 16 ans pour le séjour « En avant première »
- 6 ados de 13 à 16 ans pour le séjour « Itinéraire bis »
- 4 ados de 14 à 17 ans pour le séjour « Anime tes vacances ».

Par ailleurs, il peut y avoir 5 jeunes de 6-10 ans accueillis à la journée sur le séjour « Dans tous les sens » dans le cadre de l'accueil de loisirs organisé en parallèle du séjour (du lundi au vendredi).

Ci-dessous le descriptif des six séjours différents (ce sont les descriptifs donnés dans la plaquette des séjours et sur le catalogue UFCV) :

### • ***Dans tous les sens – 6/10 ans***

Lors de ce séjour d'une ou deux semaines, les enfants peuvent développer leur imagination dans un très grand choix d'activités : jongler entre art du cirque et théâtre, donner vie à leurs marionnettes, ou même monter des spectacles tout droit sortis de leur imaginaire. Ils réveilleront leurs sens et notamment leurs papilles avec des activités culinaires, laisseront parler leur âme d'artiste en s'initiant au land'art, ou encore en fabriquant des instruments de musique avec les éléments qui les entourent. Autant de façons d'exprimer leur talent en partant dans tous les sens.

L'équipe d'animation accompagne les enfants dans la réalisation de projets en fonction de leurs besoins, de leurs rythmes de vie (sommeil, repas, activités) et de leurs envies. Les activités ne sont jamais imposées, les enfants peuvent en proposer ! Pour tout cela, du matériel (petit bricolage, jeux de société, déguisements, jeux de plein air, accessoires de cirque) est disponible librement.

### • ***La tête dans l'guidon – 10/13 ans***

Viens vivre des vacances comme sur des roulettes ! Avec tes animateurs confirmés partage ta passion pour les vélos, les skates, la trottinette et découvre d'autres engins insolites comme le monocycle, le waveboard, les vélos électriques... Ce camp sera aussi l'occasion pour toi de mettre les mains dans le cambouis et d'apprendre à entretenir et réparer tes bolides, mais aussi de te lancer dans la customisation et créer des engins extraordinaires. En route !

### • ***Imagin'art – 10/13 ans***

Recherche dessinateurs, photographes, caméramans, sculpteurs ou designers pour monter un grand collectif d'artistes ! Novice ou confirmé, viens partager ton talent et tes idées. Derrière la caméra,

devant une feuille, laisse libre cours à ton imagination, crée une mosaïque, 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 !

- **En avant première – 13/16 ans**

Découvre les techniques du 7eme Art (tournage, montage, projection...) et donne vie à tes idées pour créer des comédies romantiques, des films d'action ou d'horreur, en incarnant toi-même les personnages sortis de ton imagination ! Et pourquoi ne pas réaliser des documentaires sur la colo ?

Du story board au montage, des animateurs spécialisés t'aideront à accomplir tes projets. Alors, moteur... Action !

- **Itinéraire bis – 13/16 ans**

La carte est dépliée sur la table et les chaussures de randonnées sont sur le pas de la porte. Un sommet, une ville, un lac, un château : ça commence toujours en ciblant un lieu qu'on a envie de découvrir. On décroche le téléphone, on cherche sur Internet et petit à petit l'itinéraire se construit. Et si ensemble nous partions plusieurs jours à pied ou en enfourchant nos vélos, en ayant choisi nos endroits de bivouac, nos menus et nos activités ? Viens nous rejoindre pour une véritable aventure à la découverte de la richesse des environs.

- **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 pourras choisir les domaines dans lesquels tu souhaites t'essayer : mise en place de projets (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 de la colo telles que du camping, des balades ou encore 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 !

### **e. L'équipe d'adulte**

L'équipe se compose de :

- 1 directrice – Elise
- 1 directeur adjoint – Victor
- 2 cuisiniers (qui assurent également l'économat avec la directrice) – Hélène et Laurent
- 1 personnel technique (ménage + linge) – Alice
- 14 animateurs (dont 3 seront chargés du suivi sanitaire)

## **2. L'équipe**

### **a. L'équipe de direction**

Elise et Victor sont :

- Responsables de l'ensemble du séjour de vacances
- Garants de la mise en place du projet pédagogique
- Les interlocuteurs privilégiés des parents et de l'association organisatrice
- Animateur des réunions d'équipe quotidiennes
- Partie prenante autant que possible aux tâches quotidiennes
- Partie prenante autant que possibles à des animations
- Formateurs pour l'équipe en général et assure particulièrement le suivi des animateurs stagiaires

La directrice (Elise) assure la partie administrative, budgétaire et valide l'économat avec l'équipe de cuisine.

Le directeur adjoint (Victor) seconde la directrice et la remplace en son absence.

### **b. Les cuisiniers**

Hélène et Laurent sont responsables :

- De l'élaboration des menus et du calcul des quantités nécessaires
- De la réalisation des repas (et/ou pique-niques) et de leur qualité, ils servent les rations
- Des achats des denrées (ou de la délégation) et du respect du budget alimentaire, ils calculent le prix de journée.
- De l'organisation de la réserve alimentaire
- Du respect des normes d'hygiène relatives à la cuisine en collectivité. En début de séjour, ils informent l'équipe de certaines règles de fonctionnement de la cuisine.
- De la répartition en plats qui permettent de respecter l'échelonnement des repas
- De la propreté de la cuisine et de la vaisselle liée à la cuisine.

L'équipe de cuisine participe aux réunions dans la mesure de leurs possibilités.

L'équipe de cuisine disposera du document élaboré par la commission cuisine afin d'être au clair avec les engagements de l'association.

### **c. La ména-lingère**

Alice est notre ména-lingère.

- Elle donne les informations sur le fonctionnement du circuit linge en début de séjour.
- Elle est chargée en priorité du linge des jeunes mais pourra faire des lessives pour l'équipe d'adultes si besoin.
- Elle assure le lavage de la salle à manger et des sanitaires communs.

### **d. Les animateurs garants du suivi sanitaire**

Trois animateurs sont chargés des soins et la santé des participants sous la responsabilité de Victor.

- Chana sera garante du suivi sanitaire des 6-10 ans.
- Camille sera garante du suivi sanitaire des pré-ados.
- Baptiste sera garant du suivi sanitaire des ados.
- Ils sont chargés des traitements médicaux et des soins aux participants.
- Ils sont responsables du fonctionnement général de l'infirmerie. Ils en indiquent le fonctionnement à toute l'équipe.
- Ils sont chargés du suivi des « stocks » et des trousseaux de secours que les animateurs emportent en sorties. Les animateurs les informent s'ils ont utilisé des produits.
- Tout adulte est en capacité de soigner un enfant pour des blessures sans gravité. Il note alors les soins administrés dans le cahier d'infirmerie. Un temps est mis en place en début de séjour pour que chaque animateur se familiarise avec l'administration de ce type de soins.
- En cas de besoin, l'infirmerie sera aménagée en chambre d'isolement pour les enfants malades.
- Lors du congé des assistants sanitaires, l'équipe de direction aura en charge les missions des assistants sanitaires.

L'équipe des assistants sanitaires disposera des documents élaborés par la commission « assistant sanitaire » afin d'être au clair avec les missions.

## **3. Le projet éducatif d'Il était une fois...**

Le projet éducatif de l'association sera envoyé à chaque personne de l'équipe avant le séjour. Il est disponible sur le site internet d'Il était une fois : <http://www.iletaitunefoismescolos.fr/>

Extraits que nous voulons mettre en lumière dans notre projet pédagogique :

- La mise en place de modalités d'organisations favorisant **l'individualisation de la vie quotidienne** de chaque participant.
- La « **responsabilisation adaptée** » de chacun des participants au séjour, aussi bien enfants et adolescents qu'adultes.
- L'éducation des enfants et adolescents à **la démocratie, au choix** (le libre arbitre, la notion de choix, les conséquences des choix).
- La concertation entre les adultes, les enfants et adolescents quant à **l'organisation de certains points de la vie quotidienne**, tels que : le choix de l'activité, les modes de régulation au sein du groupe,....
- Une place prépondérante laissée à l'activité sur la base de **projets communs centrés sur la coopération**.
- Des **relations avec les familles** basées sur la communication d'informations, les échanges, avant, pendant et après le séjour.
- La promotion **d'actions citoyennes**, notamment sur la notion d'environnement.
- Une **sensibilisation aux questions de santé** au travers entre autres, l'hygiène, l'alimentation, le tabagisme, le sommeil.
- La **formation des adultes** de l'équipe.
- La possibilité pour les équipes d'animation de faire preuve de **créativité, d'innovation** dans les propositions d'animation des séjours.

Ces points nous ont aidés à décliner nos intentions et nos objectifs pour le séjour.

## **4. Intentions, Objectifs**

Le séjour devrait être un moment privilégié dans la vie de chacun des participants (enfants et adolescents) et des membres de l'équipe.

Son déroulement dépendra certes des personnes présentes, mais aussi de nos choix d'orientation recensés dans ce projet pédagogique. Notons néanmoins que ce projet ne pourra être figé : il évoluera tout au long du séjour, en fonction des constats que nous effectuerons.

Ce projet pédagogique est basé sur quatre intentions que nous déclinons en objectifs.

Les points de fonctionnement apparaissent encadrés dans le développement des intentions et objectifs.

### **a. Des vacances agréables dans un climat de confiance**

#### **L'enfant doit se sentir en sécurité physique et morale**

L'équipe sera vigilante pour assurer la sécurité physique, morale et affective de chaque jeune. Au cours de la journée, les jeunes peuvent se trouver à pleins d'endroits différents sans adulte. Ici, la sécurité est assurée par « zone » plutôt que par groupe de jeunes.

Chaque enfant peut choisir sa chambre dans la limite de son sexe et de son âge.

Pour les petits et les préados, chaque jeune a un animateur référent. Pour les ados, les animateurs se répartissent les chambres.

## **L'animateur référent**

C'est celui qui s'occupe de la chambre (coucher, rangement, gestion du linge...).  
En début de séjour, il fait l'inventaire du linge pour les petits et les préados.  
Pour les ados, l'animateur propose au jeune de faire l'inventaire.

Durant le séjour, l'animateur reste notamment vigilant au linge, à l'hygiène, au rangement de la chambre, aux relations avec ses parents (gestion du courrier, des mails, des appels téléphoniques). Il communique les informations importantes au reste de l'équipe.

Pour les 6-10 ans, il est responsable du « papotage » (cf. paragraphe).

Pour les pré-ados et les ados, l'animateur référent se rend disponible. Il profite des différents temps de vie quotidienne de la chambre pour être à l'écoute des jeunes. Il s'agit d'un animateur particulier pour les enfants. L'objectif est ici de favoriser le dialogue.

Un suivi de chaque jeune sera effectué par l'équipe. Entre chaque réunion plénière, les trois équipes évoquent chaque participant (satisfaction, problèmes rencontrés, projet en cours, etc.) lors de sa réunion quotidienne.

Un cahier d'équipe sera mis en place pour chaque tranche d'âge.

### **L'enfant doit pouvoir faire part de ses besoins et ses peurs**

Le taux d'encadrement permet un suivi plus important de chaque jeune. L'équipe d'adulte veille à toujours rester à l'écoute des différents enfants.

### **L'enfant doit vivre ses vacances à son propre rythme et en fonction de ses envies, de son âge, de ses capacités physiques**

Pour respecter le rythme de chacun, un temps conséquent est prévu pour chaque moment de la vie quotidienne. Nous préférons « prendre le temps » quitte à dépasser sur les « horaires prévus ». Ce principe est aussi applicable aux activités.

L'organisation de la vie quotidienne permet à chaque jeune d'organiser sa journée selon ses besoins, ses envies, le minimum jugé essentiel pour les adultes (se laver tous les jours, manger trois fois par jour, se coucher à une heure raisonnable...) et des contraintes de la structure.

## **Le lever**

Chaque matin, le lever est échelonné à partir de 7h30. Cet horaire pourra être modulé au cours du séjour. Les jeunes peuvent venir déjeuner jusque 10h. Ensuite un encas froid pourra leur être proposé.

Quand un jeune a terminé son petit déjeuner, il ne peut retourner dans sa chambre que lorsque tous les participants sont levés, lorsque le panneau « silence » est enlevé.

L'animateur silence veille à ce que le réveil des uns ne provoque pas le réveil de tous les autres.

En attendant, des animations sont mises en place.

L'enfant peut donc se lever quand il le souhaite. Il peut aussi demander à être réveillé à une heure particulière selon le choix de ses activités.

## Les repas

Les repas seront échelonnés de la manière suivante :

Midi -> 12h00 à 13h30

Soir -> 18h45 à 20h15

L'échelonnement pourra être revu dans le cadre d'animations exceptionnelles. Il est important de veiller à ce que tous les participants soient venus manger (pointage).

Les repas peuvent être supports d'une activité.

Le temps de repas est un moment privilégié d'échanges avec l'enfant. Comme les autres temps de vie quotidienne, il est important de veiller à ce que le temps de repas des enfants soit suffisamment long. Pour les plus petits, la présence d'un adulte est indispensable.

Certains régimes peuvent être mis en place durant le séjour (coutumes religieuses, raisons médicales, etc.)

L'équipe sera vigilante aux enfants les plus jeunes et, le cas échéant, les enfants en situation de handicap : ceux-ci ont davantage besoin d'être accompagnés par les adultes.

Un temps calme sera mis en place. Il commencera par le rangement des chambres et se poursuivra selon les envies de chacun dans un coin permanent, à l'extérieur ou dans les chambres... Il se définira surtout par des activités dont l'intensité n'est pas importante. Il permet à chacun de « se poser comme il le souhaite ».

### **L'enfant doit pouvoir vivre des moments forts**

La notion de « moment fort » est subjective, relative à chaque participant. Le fait de faire des scoubidous sous un arbre peut être un moment fort en soi. Il n'est pas possible d'anticiper ce qui sera un moment fort pour les jeunes. En revanche, nous devons être attentifs aux envies de chaque participant. Cela nous permettra d'identifier des moments que le jeune apprécie particulièrement : être sur scène devant tout le monde, manger avec un animateur, rester dans sa chambre avec ses copines ou ses copains...

### **b. Acteur de ses vacances (notion d'autonomie)**

#### **L'enfant pourra agir dans l'organisation**

Chacun peut participer à la définition de certaines règles (notamment celles de la chambre et du fonctionnement des différents camps). En début de séjour l'équipe devra clairement expliciter les règles avec les enfants (celles négociables et les non négociables).

Les règles doivent être non seulement assimilées, mais également comprises. Nous sommes convaincus que, pour qu'une règle soit correctement appliquée, l'enfant doit assimiler le raisonnement qui a conduit à l'établissement de cette règle.

Une réflexion en équipe doit être mise en place pour réfléchir à deux points :

- Lors du début du séjour, comment expliquer, expliciter et faire comprendre un ensemble de règles et permettre de découvrir l'aspect négociable d'une partie de ces règles.
- Au cours du séjour, de quelles façons revenir sur l'aspect négociable et influencer sur le cadre de l'accueil collectif.

La participation des jeunes à la vie du centre dépend, d'une part de l'attitude des adultes (pour chaque tâche, se demander si un enfant pourrait participer) et d'autre part des dispositifs mis en place.



## Le papotage

Place prépondérante dans la vie quotidienne des petits !

C'est un moment à vivre chaque jour dans chaque chambre de petits (6-10 ans).

L'animateur référent avec les jeunes de la chambre décideront d'un moment pour ce temps en privilégiant au maximum le moment du coucher. L'objectif est de provoquer le dialogue, de faire un point sur le séjour et ses différents aspects.

Les remarques et décisions seront notées sur un cahier qui sera le « cahier de la chambre » et l'animateur référent sera le garant des décisions prises et du bon fonctionnement de la chambre.

Les points qui seront abordés à chaque « Papotage » sont :

- LA VIE QUOTIDIENNE (les repas, la maison, les chambres)
- LES RELATIONS (dans la chambre, dans le groupe des 6-10, avec les autres camps, avec les adultes...)
- LES ACTIVITES (bilan des activités déjà vécues, envies pour la suite).

## Le forum

C'est un moment à vivre pour le groupe des pré-ados d'un côté et des ados de l'autre côté.

Le forum évoque les différents aspects du séjour : règles de vie, vie quotidienne (rangement...) activités (projets communs à plusieurs thématiques, interactions entre les camps...) et relation au sein de la maison.

Ce forum est un lieu d'informations, de propositions et de prises de décisions concernant les points précédents. Il se réunit au minimum tous les trois jours.

Une fois une proposition décidée, un adulte référent est nommé. Il est chargé de suivre la décision ou d'accompagner les jeunes à réaliser leur projet. Les réunions d'équipe permettent de faire le point sur l'avancée des décisions prises lors des forums.

Gardons à l'esprit que ce dispositif a pour fonction de formaliser de manière concrète la participation des jeunes dans les décisions et de montrer aux jeunes des exemples de dispositifs « démocratiques ».

Pour la réussite de ce dispositif il faut être vigilant à avoir un véritable contenu dans ces réunions et à bien écouter les jeunes

Tout comme les jeunes, l'équipe d'adulte se prend un temps pour préparer le forum.

Les animateurs de l'équipe ont pour objectif de rapporter les idées de l'équipe d'adultes et d'accompagner les jeunes.

Chaque forum se termine par l'écriture d'un compte-rendu qui sera utilisé par l'équipe (pour les réunions, préparations de projet etc...) et d'un « retour » à destination des jeunes (et des animateurs des autres tranches d'âges).

### **L'enfant pourra décider ce qu'il souhaite faire**

Un enfant peut décider de « ne rien faire ». Il peut même s'ennuyer ! L'équipe doit quand même veiller à ce que ces moments soient « limités » et/ou ne soient pas l'expression d'un mal-être.

Un jeune peut refuser de participer à une activité proposée par un animateur.

Dans ce cas :

- L'enfant souhaite rester joué seul ou avec d'autres sans animateur : un animateur disponible veille à ce que tout se passe bien et peut lui proposer d'intégrer une activité.
- L'adulte peut l'orienter vers une autre activité.
- L'enfant se sent fatigué (ou autre) et peut aller se reposer dans sa chambre. L'enfant est prévenu d'où il peut trouver un adulte en cas de problème. L'équipe joue ici le rôle de coordo et veille à vérifier régulièrement que l'enfant dans sa chambre, se porte bien.

Si le jeune s'est engagé et à condition que ceci ait bien été explicité au début du projet, il est tenu à terminer ce qu'il a commencé. L'exemple le plus explicite concerne l'organisation d'un spectacle. Si le jeune a répété plusieurs fois, il ne peut pas zapper cette activité le jour de la représentation.

La notion d'activité est trop souvent limitée à la conception d'un groupe d'enfant produisant quelque chose ou jouant avec un animateur. Nous reconnaitrons et respecterons 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 sans animateur
- 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
- Etc.

Dans un cas particulier, le refus systématique de toute activité, notamment pour les plus petits, peut amener les adultes à adapter leur accompagnement.

### **L'enfant pourra proposer et mettre en œuvre des projets**

L'équipe s'engage à n'écarter aucune proposition des participants pour d'autres raisons que les limites fixées par la loi. Une analyse sérieuse permettra de décider s'il est possible de la mettre en place ou non.

Un jeune peut ainsi mettre en place lui-même une activité, seul ou à plusieurs, avec ou sans animateur dans la mesure du possible (contraintes de sécurité, contrainte de budget, etc.)

Des animateurs sont régulièrement disponibles pour accompagner une activité proposée par les jeunes. Si ce n'est pas possible sur le moment, l'adulte prévoit un autre moment pour mettre en place l'activité proposée.

Des coins permanents sont aménagés afin de permettre aux jeunes de profiter du matériel et/ou de la compétence des animateurs présents pour faire évoluer leur projet. Certains sont en accès libre, d'autres accessibles en présence d'un animateur.

Du matériel cirque et des jeux de société sont disponibles pour les jeunes au bureau. Un adulte présent confie le matériel et note sur la fiche « Matériel » ce qui a été pris et qui l'a emprunté. Le jeune référent s'engage donc à ramener au bureau le matériel quand il a terminé de l'utiliser.

Chaque jour, des activités sont proposées par les animateurs. Ces activités, en plus de leur objectif premier (s'amuser, apprendre une technique, vivre un bon moment ensemble, etc.) peuvent être des bases pour que l'enfant propose autre chose.

### **L'arbre à idées**

Un arbre sera mis en place dans un endroit visible et stratégique de la maison.  
Les jeunes auront la possibilité d'y noter leurs idées.

Une consigne sera inscrite « ici, note tes idées d'activités. N'oublie pas de dire quel est ton camp et à qui s'adresse ta proposition ».

L'équipe sera vigilante à consulter régulièrement ce mur et à en parler en réunion pour voir la faisabilité de chaque proposition.

Il faudra également être vigilant aux plus jeunes qui ne savent pas lire ou écrire. Ils auront besoin d'être accompagnés.

### **L'enfant possède tous les éléments qui lui permettent de monter le projet qu'il souhaite**

#### **La démarche « projet »**

La démarche s'articule autour de cinq objectifs pour l'animateur :

1. Encadrer
2. Accompagner
3. Responsabiliser
4. Amener plus loin le projet
5. Fédérer autour du projet

Nous présentons ici la démarche comme « cible idéale » à atteindre. Les contraintes complexifieront nécessairement les choses. Cette démarche se décompose en trois situations possibles. Ces situations ne sont pas cloisonnées. Une bonne entrée en matière serait de débiter le séjour par un ensemble de situations 1.

Cet outil est au service de l'animateur. L'animateur se retrouvant impliquer dans un projet pourra se situer dans une situation, qu'il gardera en tête pour apporter les éléments repris dans les définitions ci-après.

#### **Situation 1**

Projet proposé par l'adulte (les premiers jours)

Objectifs :

- Faire découvrir une thématique
- Appréhender le côté technique
- Favoriser les liens (qui serviront à faire émerger des projets collectifs)
- Faire susciter des idées de projets (qui nourriront la vague 2 et 3).

Les points à avoir en tête pour l'animateur :

- Accessibilité pour tous les jeunes
- Apport de compétences techniques
- Pas de focalisation sur le rendu final
- Laisser la place pour l'informel (échanges relationnels)
- Accompagnement : assistance technique et dynamique de projet.

L'animateur est ici omniprésent.

*Question à garder en « mémoire » : est ce que les jeunes sont capables de ... ?*

*(exemples : est-ce que les jeunes sont capables d'allumer une caméra, filmer une scène et capturer les images sur l'ordinateur ?)*

### Situation 2

Projets en petit groupe à l'initiative des jeunes.

Objectifs :

- Accompagner les jeunes dans leurs idées de projets
- Laisser les jeunes s'essayer (notion d'autonomie)
- Apporter un regard critique pour amener le projet un peu plus loin
- Faire prendre conscience de la richesse de tous les autres
- Valoriser en présentant à d'autres.

Les points à avoir en tête pour l'animateur :

- Rappel du cadre : légal, règles de fonctionnement, etc.
- Accompagnement technique
- Notion de confiance et de prise de risque : en lien avec l'autonomie
- Attentif à la prise en compte de chacun.

L'animateur est dans le suivi de projet.

*Questions à garder en « mémoire » : qu'est ce que les jeunes ont fait sans adulte ? Ont-ils pu avancer sans adulte ? Ont-ils pu présenter leur réalisation à d'autres ?*

### Situation 3

Projet collectif en autonomie.

Objectifs :

- Favoriser un projet collectif
- Initier à une démarche démocratique et citoyenne (vivre ensemble)
- Valoriser le rendu.

Les points à avoir en tête pour l'animateur :

- Adulte comme ressource technique pointue
- Gestion de la frustration et de la fatigue
- Garant de la démarche démocratique : prise en compte des idées, prise de décision, gestion de l'opposition
- Rendu intéressant.

*Questions à garder en « mémoire » : y a-t-il des jeunes qui n'ont pas du tout participé au projet ? Ont-ils pu présenter leur réalisation à d'autres ?*

## **c. Vivre et faire ensemble**

Cette démarche est particulièrement privilégiée par l'association. Elle est au cœur du projet éducatif. Le choix de fonctionnement par camp découle de cette préoccupation. Il s'agit là de montrer la richesse du « vivre ensemble » et du « faire ensemble ».

### **L'enfant pourra s'impliquer dans des projets collectifs**

Le camp est le lieu privilégié pour ses projets. A partir des propositions des jeunes et des adultes, des projets collectifs seront mis en place tout au long du séjour.

L'adulte doit veiller à ce que chaque jeune trouve sa place, en fonction de ses envies, ses besoins, ses capacités... Au-delà de la production visée, c'est la démarche qui nous intéresse : l'apprentissage à agir ensemble.

### **L'enfant pourra participer à la vie collective**

Les animateurs, lors de leur service habituel (vaisselle, ménage, etc.), invitent les jeunes à y participer. Ce dernier aspect peut être élargi : dès qu'un adulte fait quelque chose, il doit se demander si un jeune n'aurait pas envie de le faire aussi. L'adulte garde la possibilité de profiter de ces temps pour faire un break-enfants. La progression de l'autonomie chez les jeunes doit clairement transparaître dans les moments de vie quotidienne.

Exemple d'évolution possible de l'attitude de l'animateur sur la vaisselle :

- « Tu viens m'aider à faire la vaisselle stp ? »
- « Ce soir, on se fait une vaisselle avec les autres du camp ? »
- « Je vous rejoins à la vaisselle »

Le groupe-camp est responsable de sa salle d'activité. Chaque camp définira un moment pour ranger sa salle.

Les ados ont la responsabilité de gérer leurs chambres (rangement, nettoyage, gestion du linge, etc.). Leurs animateurs veillent à ce que ce soit fait correctement. Il faut que l'équipe soit vigilante à bien responsabiliser les jeunes qui doivent comprendre pour quelles raisons ils sont obligés de ranger et nettoyer leur chambre.

## **d. Découvrir de nouvelles expériences, développer sa créativité et son imagination**

### **L'enfant pourra s'essayer à de nouvelles expériences**

Plusieurs aspects peuvent motiver une nouvelle expérience : la curiosité, la prise de risque, l'affirmation de soi, se prouver à soi-même, etc.

Nous souhaitons mettre en place un climat qui permet aux jeunes de s'autoriser ces attitudes. Ce climat de confiance (cf. partie 4. a.) dépend en partie du fonctionnement, de l'attitude des adultes et du respect entre les participants.

### **L'enfant pourra développer son imagination et créativité**

C'est évidemment en lien avec le point précédent. Les thèmes des camps sont en partie centrés sur ces préoccupations.

Les coins aménagés et les diverses activités mises en place peuvent favoriser ces qualités.

## **5. Vie Quotidienne**

Certains points de vie quotidienne sont explicités et encadrés dans la partie précédente. Cependant, certains aspects ne sont pas rattachés directement à un objectif pédagogique particulier. Nous complétons donc l'explication du fonctionnement dans cette partie.

### **a. Repas**

Voir partie précédente

Les enfants pourront être accueillis (en fonction des cuisiniers et des menus) en cuisine pour aider Hélène et Laurent dans la confection des repas.

Pour le goûter, en accord avec les cuisiniers, chaque groupe gère son goûter.

Le goûter pourra être l'occasion de mettre en place des animations cuisine avec les jeunes.

#### **b. Hygiène – les douches**

Chaque jour, l'équipe d'adulte vérifie que chaque enfant est lavé. L'objectif est que chaque jeune puisse bénéficier de l'aide nécessaire.

Un temps de douche est institutionnalisé pour les 6-10 ans mais il doit rester flexible en fonction des activités. La décision du temps de douche pour le lendemain sera à prendre lors de la réunion du soir. A ce moment là, il est également décidé quel(s) animateur(s) sera(ront) responsable de la douche du lendemain. Pour les 10-17 ans, il n'y a pas de temps dédié.

#### **c. Temps calme**

A la suite du repas de midi, les 6-10 ans ont l'occasion de se reposer durant un « temps calme ».

Vers 13h30, lorsque tous les enfants ont mangé, des animateurs proposent des activités et laissent le choix à chacun de vaquer à ses occupations dans la mesure où les jeunes sont au calme. Les enfants peuvent dessiner, écrire une lettre, demander à un animateur de leur lire un conte ou bien se reposer dans leur lit. C'est un moment de repos nécessaire et bénéfique pour le rythme des plus jeunes.

La présence d'animateurs au côté des 6-10 ans est très importante pendant ce temps-là. C'est aussi une opportunité pour les jeunes de créer un lien particulier avec les adultes.

Tandis que les enfants plus âgés sont généralement autonomes, certains animateurs d'autres tranches d'âges sont alors sollicités pour relayer les animateurs des plus jeunes. Il s'agit là du service « temps calme » mis en place (cf. 12. Fiche de services)

#### **d. Coucher**

Pour les 6-10 ans, la veillée se termine vers 21h00 pour que le coucher puisse s'étaler de 21h00 à 21h45. Ce moment de la journée est important : durant cette période, les animateurs sont à l'écoute et en présence des enfants, participant ainsi à son bon déroulement. C'est aussi l'occasion de gérer la vie de la chambre et de noter les envies de chacun pour les jours à venir.

Voir encadrés précédents concernant « le papotage » et « l'animateur référent ».

Concernant les préados, la veillée se termine vers 21h45 pour être dans les chambres à 22h00. Des négociations avec ces jeunes plus âgés pourront être mises en place à leur demande.

Les enfants ne sont pas obligés de participer aux veillées et peuvent se coucher avant l'heure.

Pour les ados, l'heure est fixée, dans un premier temps à 22h30. Il serait étonnant que les ados ne négocient pas sur ce point. La veillée pourra se passer en deux temps : un temps animé et un « after » entre ados. Le lieu de l'after sera bien défini par l'équipe et les règles seront clairement données aux jeunes.

Lors des congés des animateurs petits, l'équipe aura besoin de relai au niveau des couchers ; il faut donc que l'équipe entière soit au clair avec le papotage et que la communication passe bien entre l'animateur en congé et l'animateur qui prendra le relai !

#### **e. Argent de poche - Objets de valeur**

Les ados peuvent garder leur argent mais nous leur proposons de le remettre à l'équipe afin de limiter les pertes et les vols.

Pour les petits et préados, l'argent est récupéré lors de l'inventaire. L'argent est gardé dans le bureau.

Tous les adultes ont accès à la caisse d'argent de poche : chaque enfant peut retirer son argent à tout moment en faisant la demande auprès d'un adulte. L'adulte notifie les retraits et les entrées sur un cahier. L'adulte veille à faire le point avec chacun des jeunes avant et après la sortie.

L'adulte a ici un rôle de conseiller. On n'hésitera pas à faire remarquer, par exemple, à un jeune qui souhaite retirer neuf euros sur les dix le deuxième jour, qu'il risque de ne plus avoir assez d'argent pour la suite de son séjour.

Il en est de même pour les objets de valeur. Si l'enfant le désire, ses objets seront stockés dans une caisse fermée à clé dans le bureau. A tout moment, il pourra venir le demander à un adulte.

Si un participant souhaite conserver un objet de valeur avec lui, il sera informé et alerté sur son entière responsabilité en cas de perte ou de vol.

#### **f. Sorties en autonomie**

Les sorties libres seront envisageables pour certains ados. Le cadre précis de ces sorties énoncées par la loi sera donné aux jeunes si besoin.

#### **g. Courrier**

Les vacanciers gèrent eux-mêmes leurs colis, avec l'attention de l'équipe néanmoins s'il s'agit de gâteaux, de bonbons, etc., ou si le destinataire fait partie des plus jeunes. Ils peuvent déposer les objets de valeur reçus au bureau s'ils le souhaitent.

Nous n'obligeons pas les jeunes à écrire à leur famille s'ils ne le souhaitent pas. Nous pouvons néanmoins suggérer aux enfants ayant amené des enveloppes timbrées sur lesquelles figurent des adresses de les écrire et de les envoyer.

#### **h. Téléphone**

Les participants disposant d'un téléphone portable ont le droit de s'en servir la journée quand ils le souhaitent dans la mesure où cela ne gêne pas l'activité et la vie en collectivité. Cette « règle » est la même pour l'équipe d'adultes ! La nuit, les portables doivent être éteints. La fonction appareil photo ne peut être utilisée qu'avec l'accord des personnes prises en photo. L'équipe expliquera aux jeunes leurs obligations concernant le droit à l'image. La musique n'est autorisée qu'avec l'accord des personnes qui entourent.

Le téléphone portable de l'association permet les appels. Les jeunes peuvent donc à tout moment (hors activités) téléphoner à leurs parents de ce téléphone. Les familles possèdent ce numéro pour contacter leur enfant.

#### **i. Droit à l'image**

*Rappel de la loi* : « chacun a droit au respect de sa vie privée ». Ainsi toute personne peut s'opposer à la diffusion, sans son autorisation, de son image. Ce n'est pas la photographie prise à l'insu de la personne qui est interdite, mais « la reproduction, l'exposition, ou la publication du cliché » sans le consentement de l'intéressé.

Une autorisation parentale est demandée concernant l'utilisation et la diffusion d'images où figurent les enfants. L'équipe veillera à sensibiliser les jeunes sur les limites de l'utilisation des photographies qu'ils prendront avec leur appareil photo ou téléphone et les risques encourus.

Des photos seront mises en ligne sur le site de l'association quotidiennement par l'équipe de direction. Les adultes veilleront donc à prendre très régulièrement des photos durant la journée (des temps d'activités, de vie quotidienne...)

#### **j. Mixité et sexualité**

*Rappel de la loi* : les chambres et sanitaires ne sont pas mixtes pour les mineurs de plus de 6 ans. Les relations sexuelles sont interdites aux moins de 15 ans.

Pour les ados de plus de 15 ans, les relations sexuelles ne seront pas facilitées. L'équipe d'adultes est vigilante afin d'établir, si nécessaire, un dialogue ouvert et non culpabilisant.

#### **k. Alcool et drogue**

*Rappel de la loi* : depuis 2009, « l'achat ou la proposition d'alcool à des mineurs sont interdits ». L'achat, la possession de drogue et son usage sont interdits par la loi française et donc pour tous (enfants et adultes).

### **I. Cigarette**

Les ados ne sont pas autorisés à fumer durant le séjour. Dans certains cas exceptionnels, des aménagements peuvent être mis en place.

Dans tous les cas, la vente ou l'offre de cigarettes à des mineurs est interdite. Les cigarettes remises à l'équipe au début de séjour sont conservées dans le bureau.

Pendant leurs pauses, les adultes peuvent fumer dans le coin fumeur situé à l'extérieur de la propriété, derrière les cuisines. Ils ne peuvent pas fumer en présence des enfants.

### **m. Accueil, installation et départ des enfants**

- Les enfants et les adolescents arrivent au centre le dimanche 17 juillet entre 14 heures et 18 heures (environ). La plupart d'entre eux sont accompagnés de leurs parents, d'autres arrivent par l'intermédiaire d'un transport organisé par l'association depuis Strasbourg, Metz ou Nancy. Ces trajets sont encadrés par des membres de l'association et des animateurs de notre session. C'est la commission convoyages de l'association qui gère l'organisation de ces trajets.
- Au cours de cette première journée, chaque enfant rencontre Elise, la directrice (pour les documents administratifs, l'argent de poche, les objets de valeur, etc.) et l'un des assistants sanitaires (pour les médicaments, les traitements, la couverture CMU, les informations diverses, etc.). Victor assure la coordination de la journée.
- Une visite du centre est proposée par un animateur à chacun des vacanciers, accompagné ou non de ses parents (présentation rapide de quelques règles de vie, d'utilisation des locaux et du matériel). En fonction du « flux » des parents, la visite peut se faire à une ou plusieurs familles.
- Chaque enfant peut choisir un lit dans une chambre. L'après-midi ou la soirée de son arrivée, un animateur (si possible l'animateur référent) fait avec l'enfant l'inventaire de ses affaires avant qu'elles ne soient rangées (sauf pour les ados).
- Durant cet après-midi, les enfants ont la possibilité d'évoluer dans les coins aménagés et de jouer entre eux ou avec les animateurs disponibles.
- Le soir, une animation relativement courte est proposée aux enfants de la colo, pour qu'ils puissent ensuite passer du temps avec leurs compagnons de chambre et leur animateur référent (installation, règles de vie, visite de la maison...). Les ados se retrouvent aussi à un moment de cette soirée pour une présentation de leurs séjours et des règles de vie.
- A leur départ, les vacanciers reçoivent le solde de leur argent de poche, leurs médicaments et les informations importantes relatives au déroulement du séjour (visites médicales).

### **n. Culte et croyances**

Les croyances, pratiques religieuses et régimes alimentaires de chacun sont respectés durant le séjour. Des menus adaptés seront établis pour les régimes particuliers.

## **6. Fonctionnement de l'équipe d'adultes**

### **a. Contrat d'Engagement Educatif (CEE)**

Le décret du 26 avril 2012 concernant le CEE (Contrat d'Engagement Educatif) indique que toutes les personnes qui signent un CEE (animateur et équipe de direction) doivent bénéficier d'un jour de repos hebdomadaire et de 11 heures consécutives de repos quotidien.

Ce qui est donc important à retenir au niveau du fonctionnement du séjour est que :



- il doit y avoir cinq animateurs d'astreinte par nuit (un animateur pour 12 participants). Un planning d'astreinte sera mis en place dès le début du séjour.
- Nous devons avoir 7 heures consécutives de repos quotidien. Les temps de réunion seront donc limités.
- L'association a 72 heures à devoir à chaque salarié à la fin du « contrat actuel » soit 3 jours payés de contrat en plus : le contrat est donc signé du vendredi 15/07 à 14h au mardi 02/08 à 23h59. La présence sur le centre est obligatoire du vendredi 15/07 à 14h au samedi 30/07 à 23h59.

Ce texte ne concerne pas les deux cuisiniers et la ména-lingère. En effet, les personnels techniques signent un CDD du vendredi 15/07 à 14h au samedi 30/07 à 23h59.

## **b. Réunions**

### **Réunions quotidiennes**

Les différents participants n'ont pas la même heure de coucher. Pour cette raison, tous les soirs, trois réunions sont organisées. L'une est destinée à l'équipe « petits », une autre à l'équipe « préados », et une dernière à l'équipe « ados ».

A priori, la première commence vers 22 heures, la deuxième vers 22h30 et la dernière vers 23 heures. Afin de raccourcir la réunion du soir, l'équipe ados peut se retrouver à un autre moment dans la journée pour faire le point sur les jeunes. Il y a la possibilité de réunir deux de ces réunions.

Dans la mesure du possible, chacune des réunions est animée par un membre de l'équipe de direction.

Durant les réunions, un animateur sécu se trouve au niveau des chambres pour assurer une veille. Au moment des réunions petits et préados (22 heures), un animateur ado assure cette veille ce qui permet à tous les animateurs « petits – préados » d'assister à la réunion. Lors de la réunion ados, ce sera un animateur petits-préados qui prendra le relais.

Ces horaires sont indicatifs. Notre souci de prendre du temps pour les moments de vie quotidienne peut retarder l'heure de début de réunion.

Pour chacune des réunions, trois points sont abordés :

- Bilan de la journée
- Point sur les jeunes
- Organisation du lendemain ou des jours à venir.

Afin de faciliter les échanges un cahier d'équipe sera mis en place (partie enfants, activités, idées, conseil...)

### **Réunions plénières**

Une réunion commune à toute l'équipe est organisée dès nécessité.

L'objectif de ces réunions est d'harmoniser le fonctionnement de l'ensemble de l'équipe d'adultes et de favoriser l'échange entre les camps, notamment par la prévision et l'organisation d'activités communes. Ces réunions ne doivent pas excéder 1h30.

Entre deux réunions plénières, chaque équipe s'assure d'avoir évoqué chacun des jeunes.

S'il le faut, des moments de régulations entre adultes seront mis en place.

## **c. Bilans**

Une réunion de mi-session pourra être à prévoir afin de faire un premier bilan et des réajustements du projet pédagogique du séjour (les réunions quotidiennes et plénières peuvent également, à certains moments, avoir ces objectifs).

Un bilan de fin session sera fait. Les modalités de ce bilan seront établies au cours du séjour. Ce bilan fera l'objet d'un écrit à communiquer à l'association organisatrice.

Un bilan des animateurs stagiaires et non diplômés sera également fait.

#### **d. Formation**

Le « bilan de la journée » lors des réunions quotidiennes permet l'analyse d'actions d'animation et des temps de vie quotidienne. Cette analyse a pour objectif l'amélioration de chacun dans son rôle d'animateur.

Des indicateurs seront utilisés lors des différentes réunions et du bilan de fin de séjour afin d'évaluer le projet. Cette évaluation pourra se prolonger durant le week-end de rentrée de l'association où chaque membre de l'équipe sera invité.

#### **La formation individuelle**

Le suivi des animateurs stagiaires et des animateurs non titulaires du BAFA est assuré par l'équipe de direction. L'animateur bénéficie d'un entretien individuel en début, plusieurs durant le séjour et un en fin avec un membre de l'équipe de direction. L'entretien de début de séjour sert à définir des objectifs de formation, des critères d'appréciation et un mode de suivi.

Par ailleurs, il a un tuteur au sein de l'équipe. Ce n'est pas un membre de l'équipe de direction mais un animateur du même séjour que lui. C'est le stagiaire qui choisit son tuteur.

Le rôle du tuteur est de rassurer, d'aider à prendre des initiatives, d'écouter, d'épauler le stagiaire...

Si besoin, on pourra s'autoriser à organiser des doublettes pour la mise en place d'une animation.

Chaque adulte pourra à tout moment rencontrer un membre de l'équipe de direction afin d'être accompagné dans son rôle. Un entretien avec Elise ou Victor en mi-session et fin de session sera proposé à chaque animateur.

#### **e. Congés**

Chaque animateur a le droit à une journée de congé par semaine.

Ce congé commence avant la réunion et se termine 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.

On peut également prendre les congés par demi-journée. Dans ce cas, l'animateur doit assister à la réunion du soir.

Cette demi-journée de congé s'organise ainsi :

- Matin : après la réunion du soir jusqu'au début du temps calme (13h30-14h)
- Après-midi : du début du temps calme au début de la réunion

Deux animateurs d'un même camp ne peuvent être en congés en même temps.

L'équipe d'adultes veillera à prendre ses congés de manière répartie sur le séjour afin de ne pas se retrouver avec cinq animateurs en congés.

#### **f. Repos**

Consciente de l'intensité du rythme de vie d'un animateur et de la revue en cours au niveau national du Contrat d'Engagement Educatif que l'animateur signe en début de séjour, l'association permet à chaque animateur de bénéficier de trois temps de repos (en plus des deux jours de congés) qu'il peut prendre en suivant les consignes suivantes :

Chaque repos se prend au choix sur un période de 3 heures :

- 8h30 – 11h30

- 14h30 – 17h30
- 17h30 – 20h30

Un repos ne peut pas être pris le même jour qu'un jour de congé.

L'objectif est de se dire « je suis fatigué ; je dois absolument aller me reposer ; j'en informe l'équipe ; c'est ok car cela ne met pas en danger l'équipe ; je reviens dans 1h30 car je sais qu'on a besoin de moi ; je passe au bureau me pointer ».

Les créneaux horaires sont fixés pour donner une indication de durée mais il faut que le système soit flexible : « j'ai 9 heures de repos à prendre sur le séjour ; je me gère avec le reste de l'équipe... »

#### **g. Services**

Chaque jour, des membres de l'équipe doivent assurer des services. Ces services sont explicités clairement dans des fiches dans la partie 10.

La répartition des services doit se faire équitablement entre les animateurs petits, préados et ados.

Chaque adulte s'organise personnellement pour être présent pour le service et connaître ce qui lui est demandé. En cas d'indisponibilité, il se met d'accord avec un autre membre de l'équipe pour assurer son remplacement. S'il n'est pas en mesure de terminer son service, il est toujours possible de prévenir afin de s'organiser en conséquence.

#### **h. présence des adhérents - personnes en visite...**

Des adhérents d'il était une fois... seront de passage lors de notre séjour. Ils viendront pour donner un coup de main, voir comment se déroule le séjour...

Un planning sera mis en place au bureau afin que toute l'équipe soit au courant de qui vient, à quel moment et pour combien de temps.

## **7. Les activités**

On peut envisager l'activité selon plusieurs dimensions : la relation, la technique, le plaisir...

Nous essayerons de diversifier les activités, leurs « origines » afin que chacun s'y retrouve : activités programmées ou spontanées, à l'initiative des enfants ou des animateurs, entre enfants seuls ou avec l'aide d'un animateur, en grand ou en petit groupe...

Cette partie détaille les différents moyens qui sont mis en place pour assurer cette diversité, ainsi que les activités spécifiques proposées sur le séjour.

Ce que le projet éducatif met en avant :

- Le faire ensemble : exemple d'une pièce de théâtre avec ou sans aide adulte
- L'activité spontanée.

#### **a. Coins aménagés, coins permanents**

Les coins aménagés sont des lieux où les participants peuvent trouver du matériel et des outils. Ce sont des points de repères géographiques dans le centre.

Certains nécessitent la présence d'un adulte (gros brico par exemple). D'autres non, comme le coin déguisement, lecture, légos, jeux de société.

Les coins permanents sont les coins aménagés qui sont ouvert du matin au soir sans forcément la présence d'animateur.

Un animateur qui anime un coin aménagé c'est :

- rendre l'espace opérationnel et faire en sorte qu'il le demeure,
- aider les enfants par ses conseils, par l'apport de matériel et par son aide concrète,
- tenter de faire évoluer des projets embryonnaires vers des projets plus construits, quand il sent que les conditions sont bonnes,
- laisser le lieu agréable (état de rangement acceptable) pour l'animateur suivant,
- peut proposer lui-même une activité particulière,
- assurer le fonctionnement général du coin. Il peut par exemple limiter le nombre de présents s'il le juge nécessaire.

#### **b. Activités à l'initiative des animateurs**

L'équipe propose chaque jour plusieurs activités dont les enfants sont informés par divers moyens. Des activités sont proposées dès le début du lever et jusqu'au coucher. Une utilisation équilibrée mais non systématique des coins aménagés 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.

#### **c. Activités à l'initiative des enfants**

Les enfants peuvent monter un projet d'activité seuls. Si nécessaire, ils peuvent également être accompagnés d'un animateur pour ces projets. Si un animateur est disponible, cela peut se faire tout de suite. Sinon, les adultes prévoient avec les jeunes un moment où cela pourra se faire.

Un animateur confronté à une proposition semblant irréalisable doit d'abord chercher à l'adapter, il peut en référer à l'équipe pour trouver des solutions...

C'est clairement ce type d'activités que l'on souhaite favoriser.

#### **d. Activités « exceptionnelles »**

Le séjour de vacances est un lieu de découverte d'activités et de personnes. Nous tâcherons d'appliquer ce principe très concrètement, en proposant très régulièrement des activités exceptionnelles, au sens où les enfants (et les adultes !) n'auraient pas la possibilité de les pratiquer en dehors d'une colo. L'objectif est d'en vivre une par jour !

L'accent sera donc mis sur des activités basées sur la participation collective du grand groupe, ou au moins par demi groupes et sur celles qui impliquent les diverses dominantes existant sur le centre.

#### **e. Activités spontanées**

Les trois paragraphes précédents illustrent des activités proposées, voire suggérées (un animateur commence à faire seul à une table des marionnettes, trois jours après, cela se termine par un spectacle de marionnettes.).

Parler des activités spontanées est beaucoup plus compliqué. Et pourtant, celles-ci sont au centre de notre projet.

Plutôt que de définir ce terme, voici quelques exemples :

- Deux enfants dessinent sur des feuilles A4. L'animateur leur propose de faire une fresque.
- Un enfant parle d'un feu de camp 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 nécessite un certain état d'esprit de l'adulte :

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

Remarques : 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 »)

## **8. Le handicap**

Il était une fois... apporte une attention particulière à l'intégration d'enfants différents. Le séjour peut accueillir des enfants porteurs de handicap. Un animateur accompagnateur peut-être associé au suivi de l'enfant dans l'activité comme dans la vie quotidienne. L'objectif principal est d'inclure l'enfant aux activités de la manière la plus ordinaire possible, en adaptant les activités.

Sur notre séjour, un jeune en situation de handicap est accueilli durant la deuxième semaine sur le séjour « dans tous les sens ». Il a 11 ans mais est inscrit sur le séjour 6-10 ans. Il n'a pas besoin d'un animateur accompagnateur mais d'un regard bienveillant de l'équipe et des réponses adaptées.

## **9. L'accueil de loisirs**

Depuis cette année, l'association organisatrice a décidé d'ouvrir un accueil de loisirs limité à cinq jeunes. Cet accueil sera ouvert du lundi au vendredi pour les enfants de 6 à 10 ans et se mêlera complètement à la vie des autres enfants de la colo ! Il peut donc y avoir des enfants supplémentaires du lundi au vendredi de chacune des deux semaines. Les enfants seront inscrits forcément à la semaine. Ils arriveront entre 8h et 9h pour prendre le petit déjeuner et repartiront après le goûter entre 17h30 et 18h00.

## **10. Le développement durable**

Cela fait plusieurs été que l'association réfléchit au développement durable.

L'association défend des valeurs écologiques, tend à rendre ses centres et son activité plus respectueuse de notre environnement, essaye de sensibiliser les participants à nos séjours à ce vaste sujet. La commission a donc réfléchi à la manière dont cela pouvait se traduire dans nos centres de vacances, tant du point de vue technique qu'éthique.

Voici les grandes lignes :

### **En cuisine**

- Il nous semble possible de réaliser des économies de livraison, d'emballage, de conditionnement en réalisant certaines commandes pour les deux sessions en même temps.

- Il nous semble que cela pourrait être sympa de proposer un repas complètement bio sur la session, en évitant les stéréotypes classique du repas bio, afin de casser la représentation que pourrait en avoir les convives.
- Les équipes de cuisine font toujours très attention au gaspillage, cela s'inscrit complètement dans notre démarche.
- Il faudrait peut-être réfléchir à une meilleure utilisation des restes.
- Un « compost » est mis en place... Les cuisiniers recueillent tous les déchets végétaux et l'équipe s'occupe de l'acheminement de ses déchets pour les poules d'une voisine (activité à faire bien sûr avec les jeunes !)

### **Le tri sélectif**

La maison de Buxières organise déjà un tri sélectif toute l'année. Nous avons décidé d'augmenter encore son utilisation et sa portée.

Pour cela, voici l'organisation que nous vous proposons :

- Trois poubelles différentes dans le couloir des chambres (déchets ménagers, plastique, papier carton).
- A la sortie du service à table : deux bassines pour la sortie du self (végétal, déchets ménagers).
- Des caisses pour le papier dans toutes les salles dès que besoin (bureau, petits bricos, salles d'activités).
- Au petit brico : ne plus avoir comme c'était un peu le cas avant, une grosse poubelle pour tout. Un « ogre » va être mis en place ; il récupérera les déchets sous ses trois formes : déchets recyclables ; déchets ménagers ; déchets qui pourraient être réutilisé pour une autre activité.

### **L'énergie**

Dans une maison comme Buxières, il n'est pas facile de gérer au mieux l'énergie.

Cependant, il faut que tout le monde (adultes et enfants) soient vigilants au maximum !

### **Le gaspillage**

De manière bien générale et peu aboutie, il serait vraiment bien que lors de nos séjours, nous luttons tous ensemble contre les gaspillages de toutes sortes.

### **L'entretien des locaux**

Des achats en gros de produits d'entretien bio seront réalisés.

### **Dans les activités**

Nous souhaiterions de manière générale, réfléchir à nos comportements, à nos activités avec un angle un peu nouveau.

Une petite remarque toute particulière pour les camps qui utiliseraient du matériel dont le recyclage n'est pas aisé (pièces de vélo, matériel photo...) peuvent les mettre de côté à la fin des séjours afin qu'ils puissent être confiés à une déchetterie.

### **Le rangement des fins de sessions**

S'il est bien un moment où on oublie de faire attention à où on jette les choses, c'est le moment du rangement de fin de session. Voilà, c'est dit, essayons de faire des efforts jusqu'au bout !

## **11. Les commissions de travail**

Des commissions de l'association ont créées des documents intéressants à lire au même titre que ce projet pédagogique.

Il s'agit :

- d'un document concernant **l'accueil des petits** ;
- de **fiches outils** concernant les préparations de camps ;
- une **liste de contacts, activités** à Buxières et environs.

Ces documents seront disponibles pendant le séjour et seront utilisables pour la préparation du séjour.

## **12. Fiches de « service »**

### **a. L'animateur silence (ou réveil)**

#### **Descriptif du poste**

L'animateur silence est l'animateur identifié comme la personne à réveiller par les enfants la nuit en cas de problème. Il permet également le bon démarrage de l'échelonnement de la vie quotidienne.

#### **Quand ?**

Il prend son poste après la réunion et un cinquième repas rapide, il relève de son poste l'animateur sécu.

#### **Où ?**

Il s'installe dans l'infirmerie au premier étage du bâtiment de couchage. Le matin il tourne dans le couloir du premier étage et garde un œil sur les chambres qui donnent sur l'extérieur.

#### **Tâches**

- Durant la nuit, s'il est réveillé par un enfant il le rassure et gère la situation dans la mesure où elle est simple et peut être réglée sans l'aide d'une autre personne. Si la situation est grave, il réveille une personne de l'équipe de direction qui l'aidera dans la décision à prendre.
- Le matin, si un enfant est réveillé avant 7h00 pour prendre le petit-déjeuner, il le renvoie se coucher en s'assurant que l'enfant se recouche en silence.
- A 7h00, il affiche un soleil dans le couloir face aux portes des chambres des 6-10 ans pour leur indiquer qu'ils peuvent se lever. Il veille à ce que les enfants se lèvent sans réveiller les autres enfants de la chambre et du couloir.
- Entre 7h00 et 7h30, il laisse les enfants au coin réveil et s'assurent qu'ils ne font pas trop de bruit.
- Il met en place le panneau « silence » à l'extérieur des chambres.
- A partir de 7h30 il permet aux enfants de quitter le bâtiment pour aller prendre leur petit-déjeuner. Il s'assure que les enfants sont habillés convenablement, en fonction de la météo.
- Il autorise les enfants de retour du petit-déjeuner à remonter pour se changer seulement si toute sa chambre est réveillée.
- Il doit aussi, quand une chambre est libre/vide, vérifier les lits (pipi) et il aère la chambre.
- Il doit rester à son poste jusqu'à ce que tous (ou quasiment tous) les enfants soient debout.
- A la fin de son service, il passe le balai et la serpillère dans le couloir des chambres du premier étage et de l'escalier descendant au coin réveil (lecture).

### **b. Les animateurs p'tit déj**

#### **Descriptif**

Les animateurs petit-déjeuner assurent le bon déroulement du petit-déjeuner, mise en place, éventuellement responsable de l'animation du moment (petit-déjeuner animé, concours, autre).

#### **Quand**

Un animateur à partir de 7h30 jusque 9h30.

Un animateur à partir de 8h00 jusque 10h00.

Ils prennent leur petit-déjeuner quand ils le souhaitent dans ce créneau avec les enfants.

#### **Où ?**

Salle à manger et plonge

#### **Tâches**

- Ils mettent en place la desserte la veille (bols, cuillères)

- Ils mettent en place dans le frigo du haut et sur les tables les éléments du petit-déjeuner (lait au frais, jus d'orange au frais, beurre/confiture au frais)
- Ils allument le lave-vaisselle à la prise de service
- Ils récupèrent le pain livré et le découpent dans des paniers
- Ils « rechargent » au besoin les éléments du petit-déjeuner
- Ils livrent un petit-déj sur mesure à l'animateur réveil
- Ils font la vaisselle du petit déjeuner
- Ils nettoient les tables en fin de service
- Ils nettoient au besoin la plonge en fin de service (normalement uniquement l'évier)

### c. Les animateurs vaisselle

#### Descriptif

Les animateurs vaisselle assurent le lavage de la vaisselle, le dégagement régulier de la zone sale, le lavage de la plonge et des tables de restauration en fin de service.

#### Quand

Deux animateurs pendant le repas du midi : 12h00-14h30 (fin indicative)

Deux animateurs pendant le repas du soir : 18h45-21h00 (fin indicative)

Ils mangent en début de repas avec les premiers enfants.

#### Où ?

Salle à manger et plonge

#### Tâches

- Ils allument la machine à la prise de service (normalement seulement le soir)
- Ils allument la hotte depuis la réserve
- Ils dégagent les paniers remplis et apportent des paniers vides
- Un animateur reste en haut, le deuxième en bas, ils peuvent inverser, le sale est descendu par le monte-charge
- Ils stockent la vaisselle propre en bas, la remonte en fin de service et la range
- Ils nettoient la machine à la fin de service une fois que toutes les assiettes et couverts sont lavés
- Ils nettoient la plonge, le sol, l'évier et le monte-charge de la plonge
- Ils montent les chaises sur les tables pour faciliter le travail de la ména-lingère
- Ils vident les poubelles en fin de service
- Ils vérifient le frigo anim' et vident éventuellement s'il y a des choses qui sont restés trop longtemps à l'intérieur.
- Ils entretiennent le percolateur et le mette en fonction pour l'après-midi (seulement le midi)

### d. L'animateur repas

#### Descriptif du poste

Assurer le bon déroulement du repas, la communication avec la cuisine et vérifier que tous les enfants prennent leur repas par l'intermédiaire du système de pointage.

#### Quand ?

Un animateur pendant le repas du midi : 11h45 (avant le début du repas)-13h30

Un animateur pendant le repas du soir : 18h45-20h15

Il mange en fin de service

#### Où ?

Salle à manger/lieu de repas (si repas à l'extérieur)/ lieu de pointage à l'avant cuisine

#### Tâches

- Il commence son service en allant voir la cuisine pour s'informer à quelle heure le repas sera prêt
- Il met en place la desserte avant le repas (pain en panier, cruche d'eau remplies – si pas besoin de grosse cuillère ou de petites cuillères, ne pas les mettre) - la desserte propre doit être en haut ; une desserte sale en haut et une en bas et prévoir les entrées en haut et en bas
- Il s'assure que les plus petits enfants mangent accompagnés
- Il repère les enfants qui viennent manger seul et les incite à rejoindre une table de copains



- Il s'assure que les enfants se sont lavés les mains
- Il vérifie le pointage des repas pris
- Il s'assure que tous les enfants ont mangé, il peut charger un animateur de récupérer les enfants manquants
- Il vérifie les rations et l'ordre des plats
- Il s'assure que l'animateur vaisselle mange en premier
- Il s'assure qu'il y a toujours de la vaisselle propre
- Il s'assure de l'échelonnement (si trop de monde, il peut réguler au possible, mais pas forcément empêcher des enfants de manger s'ils en ont envie)
- Il donne régulièrement des informations à la cuisine (qualité du repas, vitesse du repas)
- Il s'assure que les règles du repas sont bien respectées (les enfants commandent en plat, les enfants s'attendent pour passer au plat suivant, les enfants débarrassent bien leur table et la nettoie)
- Ils nettoient proprement en fin de service les tables des enfants

#### e. L'animateur sécu

##### **Descriptif du poste**

Assurer une fonction de sécurité pendant les réunions de l'équipe d'adultes, terminer le coucher des enfants, assurer une présence rassurante.

##### **Quand ?**

Un animateur ado pendant la réunion de l'équipe petit/préados à partir de 22h00.

Un animateur petit pendant la réunion ado au besoin.

Un animateur pendant la potentielle réunion plénière.

##### **Où ?**

A l'intérieur et à l'extérieur du bâtiment de couchage.

##### **Tâches**

- Assurer une présence adulte en effectuant une ronde en passant dans le couloir du haut puis en tournant autour du bâtiment de couchage
- Rassurer les enfants en cas de problème et faire le lien avec l'équipe d'adulte en réunion
- Terminer le coucher des chambres qui ne dormiraient pas
- Entre le coucher et l'arrivée de l'animateur réveil, un animateur doit rester près des chambres.
- Il s'assure du sommeil des jeunes.
- Il gère les éventuels problèmes et fait respecter le silence.
- Il s'assure de la fermeture des issues et les surveille.
- Dans la mesure du possible, c'est un animateur ado qui se charge de cette fonction durant la réunion « petits ». Et vice versa.
- Si un des animateurs rate une partie de la réunion, il doit se tenir au courant des éventuelles infos importantes.

#### f. Le service petits

##### **Descriptif du poste**

La présence des animateurs de l'équipe petits auprès des 6-10 ans dans les temps de vie quotidienne est un point très important du projet pédagogique. Le besoin d'accompagnement n'est pas le même selon les tranches d'âges. Trois services sont mis en place pour assurer un relai des animateurs du séjour 6-10 ans lorsque le besoin s'en fait sentir. Cela permet de s'organiser pour palier un congé, prendre un repos ou encore préparer une activité.

##### **Quand ?**

« en journée », au moment du « temps calme » et au moment du « coucher »

##### **Tâches**

- « en journée »

Dans le cas où un grand nombre d'activités chez les 6-10 ans sont proposées et qu'il manque un encadrant, un animateur d'une autre tranche d'âge peut s'inscrire sur ce service et venir animer chez les 6/10 ans le temps d'une journée, d'une après-midi ou encore d'une activité.

- « temps calme »

Un animateur d'une autre tranche d'âge peut proposer une activité aux 6-10 ans pendant le temps calme, les jeunes les plus âgés ne sollicitant pas toujours des animateurs à ce moment-là. Cela permet également de développer les échanges des enfants avec d'autres adultes.

- « coucher »

Il est important qu'au moment du coucher, moment privilégié pour le papotage, l'animateur référent soit présent par chambre. Dans certaines circonstances (un congé, un service tardif...) si un animateur 6-10 ans ne peut pas être présent, un animateur d'une autre tranche d'âge pourra le relayer.

S'ils le souhaitent, les ados du séjour « Anime tes vacances » peuvent également s'inscrire sur un de ces services et animer une activité ou un temps de vie quotidienne avec les 6-10 ans.

Les réunions de la veille et la vigilance de l'équipe de direction permettront de déterminer en prévision s'il y a besoin d'animateur sur chaque service proposé.

#### **g. L'animateur ménage**

Un animateur doit remplacer Alice quand elle est en congé.

Les tâches à effectuer par l'animateur sont donc à voir avec Alice directement.

#### **h. L'animateur cuisine**

Quand l'un des cuisiniers est en congé, un animateur assiste le cuisinier qui reste pour la confection des repas, le service, le nettoyage de la cuisine.

Le cuisinier restant est responsable des personnes qui l'aident à la cuisine. Il décide, après concertation, de l'heure à laquelle l'animateur doit commencer et des tâches qui lui seront confiées.

***Rendez-vous le 24 et 25 septembre 2016 pour le week-end de rentrée...  
Et le 12 mars 2017 pour la journée familles...***

