



**SÉJOURS DE VACANCES**  
[www.iletaitunefoismescolos.fr](http://www.iletaitunefoismescolos.fr)

# PROJET PEDAGOGIQUE

DU 16 JUILLET AU 29 JUILLET 2017

SALOMON / MATTHIEU

ALICE / MARC / LUCAS

AUGUSTIN / CHLOE / INES / JEAN / ELISA / ELOI / FLOXEL / LUC / MARGAUX / PIERRE / ROBIN /  
ROMAIN / VICTORIA / YOUCHKA

[www.iletaitunefoismescolos.fr](http://www.iletaitunefoismescolos.fr)

<b>Description du séjour .....</b>	<b>3</b>
L'organisateur .....	3
Les dates du séjour .....	3
Les participants .....	3
Les locaux .....	4
<b>Objectifs et moyens pédagogiques .....</b>	<b>5</b>
Préambule .....	5
Assurer le bien-être de chaque participant .....	5
Faire des choix et assumer des responsabilités .....	8
Entrer en relation et vivre avec autrui .....	10
Porter une conscience plus respectueuse de l'environnement (ou moins irrespectueuse de l'environnement) .....	11
<b>Description de la vie quotidienne : vivre à son rythme et profiter de la dynamique d'une colo familiale .....</b>	<b>13</b>
Le lever .....	13
Le petit-déjeuner.....	13
Le rangement des chambres .....	14
Les repas .....	14
Le temps calme .....	15
Le goûter .....	15
Les douches.....	15
La gestion du linge sale .....	15
Le coucher .....	15
<b>Description des activités : agir seul, à plusieurs, avec ou sans animateur .....</b>	<b>17</b>
Ne rien faire ! .....	17
Monter des projets seul ou avec d'autres enfants .....	17
Vivre des temps animés par les adultes.....	18
Vivre des activités spontanées.....	18
Vivre des animations liées à mon camp (ou à un autre camp) .....	19
<b>Fonctionnement de l'équipe d'adultes .....</b>	<b>20</b>
Organisation des réunions .....	20
Communication au sein de l'équipe d'adultes.....	21
Vie quotidienne de l'équipe .....	21

## DESCRIPTION DU SEJOUR

### L'organisateur

L'association « Il était une fois » organise des séjours de vacances pour enfants et adolescents depuis 2002. Son activité est centrée sur l'organisation de 2 séjours de 2 semaines chaque été. 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.

### Les dates du séjour

#### Pour les jeunes

Le séjour se déroule du **16 au 29 juillet 2017**. L'arrivée des participants débute aux alentours de 14h, l'accueil se poursuit jusqu'à 18h. Le départ s'effectue le samedi 29 juillet dans la matinée.

Pour les séjours qui prévoient un accueil à la semaine, les dates sont les suivantes :

- Première semaine d'accueil : du 16 au 23 juillet
- Deuxième semaine d'accueil : du 23 au 29 juillet

#### Pour l'équipes d'adultes

L'équipe d'adultes sera présente sur le centre du vendredi 14 juillet à 14h au dimanche 30 juillet matin.

### Les participants

#### Les jeunes

Ce séjour de vacances accueille **plusieurs tranches d'âge** sur des **thématiques différentes**. La capacité totale d'accueil est de 57 enfants répartis plus ou moins équitablement entre les tranches d'âge suivant le volume des inscriptions enregistrées par l'organisateur.

Le centre peut accueillir jusqu'à 58 participants répartis comme suit :

- 15 enfants (semaine 1) et 16 enfants (semaine 2) de 6 à 10 ans pour le séjour « 1001 constructions »
- 9 préados de 10 à 13 ans pour le séjour « Escapade »
- 14 préados de 10 à 13 ans pour le séjour « Sous les projecteurs »
- 13 ados de 13 à 16 ans pour le séjour « Vous avez dit Hiphop ? »
- 7 ados de 13 à 16 ans pour le séjour « A vos flashes »

Vous pouvez retrouver les descriptifs précis des thématiques sur notre site : <http://www.iletaitunefoismescolos.fr/les-sejours/en-un-clin-doeil/>

#### L'équipe d'adultes

L'équipe d'adultes se compose de 19 adultes comprenant l'équipe de direction, l'équipe d'animation ainsi que le personnel technique. Elle est composée de personnes ayant déjà travaillé à Il était une fois..., d'autres ayant déjà fait d'autres colos et d'autres qui n'ont pas encore cette expérience. Tout cela forme le cocktail parfait d'une équipe dynamique, rassurante et novatrice !

#### *L'équipe de direction*

L'équipe de direction se compose d'un directeur, Salomon, et de son adjoint Matthieu. Cette équipe de direction se connaît bien puisqu'elle a déjà travaillé ensemble à l'encadrement de 4 séjours de vacances avec Il était une fois... . Elle assure ensemble toutes les fonctions de direction.

### *L'équipe technique*

Marc et Lucas seront nos cuisiniers, Alice notre ména-lingère. Toutes les fonctions détaillées sont présentées en annexe. L'équipe technique fait partie intégrante de l'équipe pédagogique du séjour. Ces membres participent aux réunions de l'équipe dans la mesure de leurs possibilités.

### *L'équipe d'animation*

L'équipe d'animation se compose de 14 animateurs répartis sur les différentes tranches d'âge, selon leurs compétences :

- 5 animateurs sur la tranche d'âge 6-10, dont une assistante sanitaire (ses fonctions précises sont en annexe).
- 5 animateurs sur la tranche d'âge 10-13
  - o 3 sur *Sous les projecteurs*
  - o 2 sur *Escapade*
- 4 animateurs sur la tranche d'âge 13-16. Afin de dynamiser le groupe, il est proposé de gérer les deux camps ados comme un seul grand camp.

## **Les locaux**

Notre séjour se déroule dans la maison familiale et rurale (MFR) du village de Buxières-les-Villiers en Haute-Marne (52). La maison est entièrement louée par l'association durant la période des colos.

« Au cœur de la Haute Marne, à proximité de Chaumont, la maison de Buxières-les-Villiers est un cadre calme et arboré, propice à d'agréables vacances. Les enfants et adolescents sont accueillis sur un site composé de plusieurs bâtiments, dont un château du 16ème siècle rénové. Ils ont à leur disposition de nombreuses salles d'activités et un grand parc de verdure pour les jeux extérieurs.

Pour les repas, les participants peuvent s'installer dans la salle à manger ou à l'extérieur, sous la tonnelle ou sur la pelouse. Une cuisine familiale de qualité leur est proposée.

Les enfants et adolescents profitent de chambres de maximum 5 lits, dans des locaux neufs, équipées chacune de WC, douche et lavabos. »

### Répartition des salles d'activités

Des lieux sont déjà prévus pour le petit brico, le gros brico et le coin lecture. Lors du week-end prépa, l'équipe a décidé de positionner le coin déguisement sous l'escalier du château, et de mettre en place la « salle Stern » qui avait bien fonctionné l'année dernière. Il s'agit d'une salle de complète libre expression artistique ouverte à certaines heures de la journée.

Pour les salles de thématiques, les préfabriqués seront pour 1001 constructions et les préados de « Sous les projecteurs » alors que les salles du haut du château seront réservées aux camps ados. La salle « Sous les proj' », installée en salle de spectacle pourra faire l'objet de certaines répétitions d'autres camps, notamment les danseurs ados.

## OBJECTIFS ET MOYENS PEDAGOGIQUES

### Préambule

Le projet pédagogique de la session de juillet 2017 s'appuie sur le projet éducatif de l'association Il était une fois.... (Ce dernier est fourni en annexe et disponible sur notre site internet). Il s'inscrit dans la continuité des quatre séjours dirigés par Salomon & Matthieu (2010, 2011, 2013, 2014) et s'appuie sur les réflexions menées par toutes les autres équipes de direction de l'association... Ces différentes expériences nous ont permis de mieux appréhender toute la richesse du projet de l'association : la possibilité de vivre à son rythme, d'être accompagné dans ses projets, de prendre part à certaines décisions, de vivre des moments collectifs forts, d'échanger avec d'autres enfants d'âge différents, de partir dans une activité spontanée non prévues, de découvrir des techniques, etc. Tous ces éléments doivent être pensés comme un tout. Qu'est-ce que cela signifie ? On ne peut pas exceller sur tous ces aspects dans une colo. Personne ne peut se prévaloir de maîtriser tous les aspects du projet. L'équipe, dans son ensemble, doit être porteuse de tous ces éléments. Au vu de la composition de l'équipe, tous les ingrédients sont réunis pour que le projet fonctionne, dans sa diversité.

Ce document tend à expliciter les éléments principaux du projet. Il est présenté autour de quatre grandes intentions. Dans chacune, nous mentionnons des objectifs, puis **l'esprit et les attitudes attendues de chaque membre de l'équipe**, ainsi que quelques moyens. **Des indicateurs sont fournis permettant d'évaluer l'atteinte des objectifs.**

Deux parties sont ensuite dédiées au descriptif de la vie quotidienne et des types d'activités proposés. Ces éléments pourraient s'intégrer aux quatre intentions mais nous les avons décrites séparément par souci de clarté. Tout le reste est fourni en annexe. **Chaque membre de l'équipe s'engage à lire précisément le projet et à balayer les annexes qui l'intéressent.**

Le projet est présenté autour de quatre grandes intentions :

1. Assurer le bien-être de chaque participant
2. Faire des choix et assumer des responsabilités
3. Entrer en relation et vivre avec autrui
4. Porter une conscience moins irrespectueuse de l'environnement

### Assurer le bien-être de chaque participant

**Avec un taux d'encadrement très élevé (plus de 1 anim pour 5 enfants), l'équipe a les moyens de faire un suivi individuel précis des enfants. Ce suivi, en plus d'être indispensable dans toute colo, l'est d'autant plus que notre projet a de quoi être déroutant : aucun horaire de lever, pas d'heure fixe de repas, pas de planning d'activités précis, la présence de plusieurs tranches d'âge sur un même lieu, etc.**

**Cette intention est celle qui prévaut en tout lieu pour l'animateur : il est garant d'un climat de confiance pour chaque enfant. L'animateur adopte en toute situation une attitude respectueuse envers les enfants, envers ses pairs et envers lui-même. Il est attentif et prévient toutes formes de violence. La sanction est systématiquement préférée à la punition, elle doit être expliquée, comprise et acceptée. Elle peut éventuellement être négociée si la situation le permet et que chacune des parties ressort grandie par l'échange.**

**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.**

**Enfin, la présence des adultes ne signifie pas l'omniprésence. Nous reconnaissons à chaque enfant le besoin de se retrouver seul ou avec d'autres, sans animateur.**

**Le respect du rythme de chacun est parfois qualifié d'incitation à l'« enfant roi ». Dans notre séjour, cette limite est largement atténuée par différents dispositifs : la responsabilisation de chacun des jeunes ; les droits accordés aux jeunes (se lever quand ils le souhaitent ; manger dans une tranche horaire ; etc.) impliquent des devoirs présentés et explicités (se lever dans certaines conditions ; participer aux tâches ; etc.).**

***Lien avec la partie « Description de la vie quotidienne » : fonctionnement précis de l'échelonnement***

***Lien avec la partie « Description des activités » : possibilité de « ne rien faire » ; accompagnement dans le suivi de projet ; dynamique à l'intérieur du camp***

Assurer la sécurité physique de chaque participant

La sécurité physique doit faire l'objet de toutes les attentions. Une annexe est fournie, reprenant l'ensemble des éléments.

Assurer à chaque participant un climat de confiance dans lequel il puisse s'épanouir

### *La possibilité pour l'enfant de choisir sa chambre et d'en changer*

Dès le début du séjour, l'enfant a la possibilité de choisir la chambre dans laquelle il souhaite s'installer. L'équipe d'animation reste attentive aux tensions qui pourraient exister à l'intérieur d'une chambre et peut proposer en concertation avec l'enfant et les chambres concernées un changement de chambre.

La chambre est un lieu « sanctifié ». L'enfant est complètement chez lui. Chaque personne extérieure à la chambre, adultes compris, toque avant de rentrer. La mixité dans les chambres n'est possible qu'en présence d'un adulte, qui garantit que chacun se sente à l'aise (hôtes et invités).

### *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.

D'une manière générale, 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 enfant mal à l'aise parvient-il à se confier à son animateur référent ?*
- *L'animateur référent parvient-il à nouer des relations avec tous « ses » enfants ?*
- *Les enfants savent-ils quel est leur anim' référent ?*
- *A-t-on parlé au moins 3 fois de chaque jeune durant les réunions ?*

*Le suivi de chaque participant*

Au démarrage du séjour un trombinoscope à destination de l'équipe d'adultes est réalisé pour que chacun puisse se familiariser avec les visages et les prénoms des enfants. Ce trombinoscope est présenté en réunion d'adultes les premiers soirs et l'équipe est invitée à le consulter.

L'animateur est en mesure d'être à l'écoute des enfants et de remonter toutes les informations importantes à l'équipe d'adulte en réunion. Des « points jeunes » sont conduits chaque jour, et l'équipe se donne l'objectif d'avoir parlé de chaque enfant sur une période de trois jours. Un classeur de suivi permet à l'équipe d'adultes de consulter à tout moment les informations remontées et les décisions prises afin d'assurer une cohérence dans son discours.

---

## Respecter le rythme de vie des enfants et adolescents

### *L'échelonnement de la vie quotidienne*

A plusieurs moments de la vie quotidienne, l'enfant a l'opportunité de vivre ses vacances à son rythme. Le lever est complètement échelonné alors que le petit-déjeuner, le repas de midi et le repas du soir sont échelonnés sur une tranche horaire défini. Chacun est libre de décider s'il souhaite dormir plus longtemps, finir son activité avant d'aller déjeuner. Si l'enfant s'est engagé dans une activité qui nécessite qu'il se lève plus tôt, l'animateur responsable de l'activité s'assure que l'enfant se lève sans réveiller les autres enfants de sa chambre.

Pour assurer un lever échelonné, un poste spécifique est mis en place avec l'animateur « réveil » qui s'assure que le silence est respecté dans les chambres le matin. (la liste de ses fonctions est décrite en annexe)

- *Y a-t-il des enfants qui paraissent fatigués ?*
- *Y a-t-il des groupes qui se lèvent ensemble de jour en jour ?*
- *Certains enfants se lèvent-ils tard ?*
- *Les enfants mangent-ils tous en même temps ?*
- *Tous les enfants ont-ils mangé ?*
- *Est-ce que des enfants mangent seuls ? Sans adultes ? Qui et à quelle fréquence ?*

### *Le temps calme et le coucher*

Un temps calme est tout de même imposé aux petits et aux pré-ados. Il peut être animé par de petites animations calmes. Il peut se transformer en sieste pour les plus petits en fonction de l'état de fatigue de l'enfant remonté par son animateur référent.

Les heures de coucher sont définies en fonction des tranches d'âge pour respecter les besoins physiologiques des participants. Des aménagements exceptionnels peuvent se faire certains soirs. **Les horaires et les modalités ont été définis après une consultation de l'équipe lors du week-end prépa.** Il s'agit de concilier les besoins de sommeil des enfants, les envies de certains de veiller plus tard et les contraintes de l'organisation de l'équipe d'adultes. Les éléments sont précisés dans la partie dédiée à la vie quotidienne.

---

## Favoriser une hygiène de vie saine chez tous les participants

### *La gestion du tabagisme*

L'objectif principal de l'équipe est de mettre en place tous les moyens nécessaires qui permettent de limiter l'incitation au tabagisme chez les jeunes. Dans le cas exceptionnel d'un adolescent fumeur, un fonctionnement est proposé en annexe 7.

La consommation de tabac est autorisée pour les personnes majeures dans un endroit en dehors du lieu de l'accueil.

### *L'interdiction de l'ivresse et des drogues*

La consommation d'alcool est prohibée pour tous les enfants et adolescents inscrits sur le séjour. Avant le démarrage du séjour, l'équipe de direction visite les différents commerçants locaux pour leur rappeler que le séjour accueille des mineurs auxquels il est interdit de vendre de l'alcool.

La consommation d'alcool est tolérée pour les personnes majeures uniquement au moment du cinquième repas. Cette consommation est faite avec une extrême modération, un animateur doit être en mesure de réagir avec toutes ses facultés à tout moment de la journée, cela inclut par exemple la conduite d'un véhicule durant la nuit. De ce fait, le taux d'alcoolémie toléré est au maximum celui défini par le code de la route, et ce sans distinction entre les personnes titulaires du permis de conduire ou non.

La consommation d'alcool pour les personnes mineures (particulièrement les stagiaires) est strictement interdite.

La consommation de drogues est strictement interdite.

Le manquement à une de ces règles constitue une faute grave pouvant entraîner un licenciement.

### *La gestion de la sexualité*

La sexualité est un sujet difficile à aborder avec les enfants. Le sujet intègre un ensemble de facteurs externes dépassant parfois les prérogatives des adultes encadrants. C'est un sujet qui nécessite des compétences particulières. Le sujet est abordé uniquement sur base d'évènements, et au possible par l'assistant sanitaire, après discussion en équipe.

Pour rappel cependant, la mixité dans les chambres est interdite par la loi pour les tranches d'âges concernées par le séjour, il n'y a donc pas de chambres mixtes.

### *La gestion du sommeil de l'équipe*

Chaque animateur est attentif à ne pas dépasser ses limites. La fatigue peut conduire à des accidents. L'équipe de direction est attentive à l'état de fatigue de son équipe.

## **Faire des choix et assumer des responsabilités**

**Les colos Il était une fois... visent à rendre chaque jeune « acteur de ses vacances ». Ce principe se met en pratique différemment selon les tranches d'âge accueillies. Ainsi, l'accompagnement par les adultes de chaque enfant est différent, selon la tranche d'âge et selon la spécificité de chaque enfant. Il s'adapte d'ailleurs au cours du séjour.**

**Pour autant, l'adulte doit chercher continuellement à impliquer les jeunes. Cela se traduit par un questionnement simple : lorsque je fais quelque chose : est-ce que je ne pourrais pas le faire avec des jeunes, ou les laisser faire sans adulte ?**

**Chaque jeune doit trouver sa place. Cela se traduit dans l'activité par la possibilité pour les jeunes de proposer des choses et d'être accompagnés à les mettre en place. Au niveau de l'adulte, il faut être dans une attitude positive face aux propositions des jeunes, qu'ils s'agissent d'activités ou de propositions de règles : a priori, tout est possible. Cela ne veut pas dire que tout le sera ! Une analyse des « possibles » permettra de retarder ou d'adapter la proposition pour la rendre réalisable, dans le respect des lois, de la sécurité, du budget, ... et de nos valeurs !**

***Lien avec la partie « Description de la vie quotidienne » : participation aux tâches de la vie quotidienne***



**Lien avec la partie « Description des activités » : possibilité de « ne rien faire » ;  
monter des projets ; responsabilités à l'intérieur du camp**

Permettre à chacun de prendre part à l'organisation de ses vacances

### *L'explication des règles et leur adaptation au cours de séjour*

L'équipe d'animation met en place des méthodes adaptées à chaque tranche d'âge pour présenter et expliciter les règles de fonctionnement. Un temps de travail au démarrage du séjour est laissé à l'équipe pour définir concrètement ces moyens par tranche d'âge.

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.
- Au cours du séjour, de quelles façons les règles peuvent être adaptées, à l'initiative des adultes et des jeunes ?
  - *Quelles règles ont été proposées par les jeunes ?*
  - *Ont-elles été suivies ?*
  - *Quels rappels ont été mis en place ?*
  - *Quels réajustements ?*

### *Le conseil*

Le conseil est une instance démocratique qui a lieu trois fois durant la session, deux jours après le début du séjour, au milieu du séjour, et un jour avant la fin du séjour. C'est un moment fort dans le déroulement du séjour de vacances. Un travail sur la forme est effectué pour rendre ce moment ludique et faire comprendre à tous les participants l'importance de ce moment. L'équipe peut juger nécessaire d'ajouter un thème pour ajouter une touche d'originalité afin de dissimuler l'aspect formel de cet outil, sans pour autant que le fond n'en soit impacté.

Le conseil réunit toutes les tranches d'âges par l'intermédiaire de représentants qui sont élus en groupe de tranche d'âge en amont lors d'une réunion de préparation. Chaque tranche d'âge décide de la méthode la plus adaptée pour préparer ce moment. Pour les 6-10 ans, on peut par exemple scinder le groupe en deux et déterminer un représentant par sous-groupe. La préparation doit permettre de lister les idées et les propositions d'activités concernant au moins deux tranches d'âge (les propositions pour un seul tranche n'ont pas besoin de passer par le conseil), ainsi que les soucis divers à remonter au niveau de la cohabitation entre les participants (bruit, incivilité, mais aussi les points positifs). L'équipe d'animation y est également représentée, au même niveau que les participants.

L'équipe de direction anime et conduit cette réunion.

Un soin particulier doit être apporté à la restitution des informations et des décisions prises lors du conseil à l'ensemble des participants. Déjà le maximum de décisions sont prises directement durant le conseil afin que les représentants puissent retransmettre les informations aux autres participants. Pour le reste, l'équipe d'adultes peut décider de faire elle-même le compte rendu et la restitution des informations du conseil si elle juge que les informations sont importantes et que leur restitution est indispensable au déroulement du séjour.

Le soir du conseil, une réunion plénière de l'équipe d'adultes positionne les demandes des enfants sur le planning des activités et définit des animateurs « référent projet » qui assurent le suivi et la réalisation de ces demandes.

Le conseil est l'un des outils les plus importants mis en place pour permettre aux enfants d'exprimer leurs envies. Charge à l'équipe d'adultes d'accompagner l'enfant dans ses propositions.

- *Suite à un conseil, y a-t-il eu des réajustements ?*
- *Combien de demandes ont-elles abouties ?*
- *Les jeunes savent-ils ce qu'est le conseil ?*
- *Durant la prépa du conseil; est-ce que tous les jeunes ont pu s'exprimer?*
- *Durant le conseil; le référent a-t-il transmis la parole de chaque jeune?*
- *Tous les projets proposés par le conseil ont-ils été réalisés et si "non"; Pourquoi?*

## Participer aux tâches de la vie quotidienne

### *L'incitation à 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 :

1. « Tu viens m'aider à faire la vaisselle stp ? »
2. « Ce soir, on se fait une vaisselle avec les autres du camp ? »
3. « Je vous rejoins à la vaisselle »
  - *En milieu de séjour, est-ce que chaque jour des jeunes sont en vaisselle ?*
  - *Est-ce que ce sont toujours les mêmes ?*

### *La gestion de certaines tâches*

Les enfants ont la responsabilité du rangement de leur chambre et du débarrassage de leur table. De plus, le rangement des activités et des coins permanents ne doit pas être à la charge des seuls animateurs.

## Entrer en relation et vivre avec autrui

**La colo Il était une fois... se veut être une colo à taille humaine. Cela signifie qu'un équilibre est recherché entre le respect du rythme de chacun et une dynamique collective riche pour chacun. Il s'agit en fait de réduire les contraintes trop fortes de la vie en collectivité (se lever tous à la même heure par exemple) pour profiter de toutes les richesses du collectif.**

**Ainsi, le respect du rythme de chacun et la non obligation des activités ne signifient pas que chaque enfant peut faire ce qu'il veut, seul, durant toute la colo. L'équipe d'adulte a ici un rôle important afin de provoquer des moments de rencontres forts, de s'appuyer sur des imaginaires pour motiver les jeunes à faire ensemble et proposer un cadre rassurant pour chacun.**

**La tension existante entre le rythme de chaque jeune et la dynamique collective va être un sujet de questionnement permanent pour les animateurs. Encore une fois, la richesse du projet n'est pas dans une réponse systématique. Il faut jauger. Parfois, on va**

**laisser un jeune rester jouer seul au coin déguisement ; souvent, on va chercher à l'inciter à rejoindre un groupe ; parfois, on va l'obliger à le rejoindre.**

***Lien avec la partie « Description de la vie quotidienne » : participation aux tâches de la vie quotidienne***

***Lien avec la partie « Description des activités » : monter des projets ; vivre des moments collectifs forts ; dynamique du camp***

Partager des moments collectifs

### *Des moments regroupant plusieurs tranches d'âge*

L'équipe d'animation prévoit un temps fort par jour qui regroupe au minimum deux tranches d'âge sur les trois. Cela peut concerner un moment de vie quotidienne, comme un goûter animé, ou une activité à part entière, préparée par une tranche d'âge pour une autre. Ce point est développé plus en détails dans la partie consacrée aux activités.

### Permettre une forme de mixité sociale

Les colos sont des espaces dans lesquels des jeunes n'ayant pas forcément l'habitude de se côtoyer se rencontrent. Cette diversité (en termes de catégories socio-professionnelles, de lieux d'habitation, de nationalités, etc.) est vue comme une richesse qu'il s'agit de cultiver mais également de gérer. Cette gestion se traduit par une vigilance constante de l'adulte pour que chacun trouve sa place et également par la manière dont les équipes de tranche d'âge créent une dynamique dans leur groupe.

### *L'intégration d'enfants porteurs de handicaps*

L'association apporte une attention particulière à l'intégration d'enfants différents. Le séjour peut accueillir des enfants porteurs de handicap qu'ils soient physiques ou mentaux. L'objectif principal est d'intégrer l'enfant aux activités de la manière la plus normale possible, en adaptant les activités. Cette année, aucune inscription d'enfant porteur de handicap nécessitant la présence continue d'un adulte n'a été enregistrée. Il y a cependant une inscription d'un enfant en intégration.

### S'intégrer dans un environnement

#### *L'organisation d'évènements avec les acteurs locaux*

Au moins une fois durant la durée du séjour, l'équipe d'animation se donne la mission d'organiser une animation à destination d'un public extérieur au séjour de vacances.

Par ailleurs, la colo de « La maison de Courcelles » est à 35 km de Buxières. La proximité géographique et pédagogique nous permet de prévoir toutes les connexions possibles.

## **Porter une conscience plus respectueuse de l'environnement (ou moins irrespectueuse de l'environnement)**

**Qu'on soit tout de suite clair : tout le monde le dit, qui le fait ? Intégrer cette intention, qui plus est en quatrième position n'a ni vocation à se donner bonne conscience, ni la prétention de « sauver la planète ». Il s'agit humblement de chercher à sortir des postures et des symboles et d'inscrire notre action dans un cadre plus respectueux de l'environnement (ou plutôt moins irrespectueux de l'environnement).**

**Soyons très concret : mieux vaut réfléchir à une activité qui a du sens plutôt qu’être dans une activité de pure consommation mais « penser à faire le tri ». Bien que nous sommes convaincus que quelques aménagements ne suffisent pas à « respecter l’environnement », cela n’empêche pas de se focaliser sur des éléments très concrets.**

**Il s’agit d’un questionnement en cours à l’association. Nous attendons des adultes présents qu’ils proposent des expériences à tester sur le séjour. De fait, les moyens présentés ci-après ne sont pas du tout exhaustifs.**

### *Une vigilance sur le gaspillage*

Chaque adulte porte une vigilance particulière sur le gaspillage. Cela se traduit dans la réalisation d’activités (utilisation de récup, faire avec ce qu’il y a plutôt que de toujours acheter la liste complète, etc.) mais également dans le cadre des repas. Un jeune choisit la quantité qu’il souhaite se servir, l’adulte veille donc à cette problématique.

### *Une consommation plus saine*

Chaque jour, un seul repas contient une viande ou un poisson afin de limiter l’impact de leur production sur l’environnement.

### *La gestion des déchets*

Le compost se situe derrière les préfabriqués. Le tri est organisé en cuisine et dans les salles d’activités.

### *D’autres moyens imaginés au week-end.*

Des actions de sensibilisation, notamment en s’appuyant sur des acteurs locaux sont à envisager. D’une manière générale, les thèmes des activités n’ont pas à n’être qu’enfantins. On ne se refuse pas de faire des imaginaires sur des problématiques de société, même sur des thèmes clivants, tant que l’objectif n’est pas d’imposer une idée mais d’amener les jeunes à s’interroger.

## DESCRIPTION DE LA VIE QUOTIDIENNE : VIVRE A SON RYTHME ET PROFITER DE LA DYNAMIQUE D'UNE COLO FAMILIALE

**Concilier le rythme individuel de chaque enfant et la dynamique collective est aussi compliqué que riche !**

**Le projet de respecter le rythme de chaque jeune, leur laissant une liberté importante, nécessite une organisation très précise de l'équipe d'adultes. Elle se traduit notamment par la mise en place d'un tableau de services. Ces services sont précisément détaillés en annexe et feront l'objet d'un travail lors de l'installation de la colo.**

**Il est demandé aux membres de l'équipe d'être relativement rigoureux sur ces services. Cela signifie remplir le tableau des services de manière anticipée, être au clair sur le service à assurer (les fiches en annexes peuvent aider, les autres membres de l'équipe aussi !), arriver à l'heure et assurer le service jusqu'au bout (malgré les différentes incitations à finir en urgence).**

**Pour autant, la spontanéité de nos colos nécessite également de savoir faire preuve de flexibilité lorsque cela est nécessaire. Cela passe par exemple par la reprise d'un service à l'anim initialement prévu car il a l'opportunité de lancer une activité spontanée.**

### Le lever

#### Echelonnement

Le lever est échelonné. Les participants peuvent se lever à partir de 7h00 mais n'auront accès au petit-déjeuner qu'à partir de 7h30. Cette heure peut être décalée au fur et à mesure du séjour.

#### Animateur réveil

Un animateur, dit animateur « réveil », est chargé d'assurer le silence dans le bâtiment tant que tout le monde n'est pas réveillé. Il accompagne les enfants levés avant l'heure de petit déjeuner au coin réveil et s'assure que personne ne retourne dans les chambres après le petit-déjeuner. Ses tâches particulières sont décrites en annexe.

#### Coin réveil

Le coin réveil est un endroit où les enfants sont invités à attendre le début de l'heure de petit-déjeuner. Ils ont à disposition des livres et des jeux calmes. Le coin est aménagé pour être confortable et accueillant. Il peut être réutilisé à d'autres moments de la journée (temps calme).

### Le petit-déjeuner

#### Echelonnement

Le petit-déjeuner est servi de 7h30 à 10h. Si des enfants se lèvent après cette tranche horaire, une collation est proposée jusqu'au moment du repas (un fruit, un morceau de pain, etc.).

#### Animateur petit-déjeuner

Deux animateurs petit-déjeuner assurent la mise en place du petit-déjeuner à 7h30 et accompagnent les enfants jusque 10h00. Il assure le bon déroulement du petit-déjeuner en vérifiant que les enfants ne

manquent de rien, mais également que les tables sont nettoyées et débarrassées. Leurs tâches précises sont décrites en annexe.

## Le rangement des chambres

### Temps de rangement

L'heure où les enfants doivent ranger leur chambre, faire leur lit et faire le ménage n'est pas fixée et est laissée à l'appréciation de l'animateur référent avec ses chambres. Pour les plus grands, ce temps pourra être conduit en autonomie sans animateur. Une annexe détaille les actions à conduire.

## Les repas

### Déroulement

Les repas de midi et du soir sont le plus souvent échelonnés. Ils sont pris entre 12h00 et 13h15 et entre 19h00 et 20h15. L'équipe d'animation peut décider qu'un repas ne sera pas échelonné pour être cohérent avec une animation exceptionnelle type cabaret. Dans ce cas, l'équipe technique de cuisine doit être informée 2 jours à l'avance.

Les enfants viennent prendre leur repas à l'heure qu'ils le désirent, de préférence à plusieurs, accompagnés (pour les 6-13 ans) ou non d'un animateur. Ils se servent en entrée froide dans une desserte froide. Un représentant de la table vient ensuite « commander » au passe-plat un plat pour le nombre de personnes à sa table. Le pointage des repas servis est effectué en parallèle et décrit ci-après.

Une vigilance particulière est demandée aux adultes pendant ce temps. Le fonctionnement en échelonné peut favoriser des repas très rapides. L'adulte présent à table s'assure que le repas est pris dans de bonnes conditions.

L'après repas est un moment particulièrement difficile à gérer lors des journées. Chaque adulte souhaite, à juste titre, prendre une pause, des jeunes ont déjà mangés, d'autres sont en train de finir. Il est donc très important de bien coordonner les pauses de chacun afin d'assurer la sécurité des participants. Les animateurs de chaque camp se mettront d'accord afin d'éviter de partir en pause tous ensemble. Au cours du séjour, on pourra élargir ce type d'arrangement à l'ensemble de l'équipe.

- *Est-ce des petits mangent sans adulte ?*
- *Est-ce que la cuisine sait à tout moment combien de personnes ont mangé ?*
- *Combien de temps les enfants restent à table pour manger ?*
- *Y a-t-il plusieurs animateurs à la même table sans que le nombre d'enfants le nécessite ?*
- *Quel est le ressenti des adultes en terme de sécurité, de stress et de pauses ?*

### Animateur repas

L'animateur repas assure la mise en place de la desserte du repas. Il assure le bon déroulement du repas en vérifiant que les enfants qui prennent leur repas en autonomie respectent les rations et l'ordre des plats, il vérifie le pointage des enfants. Ses tâches particulières sont décrites en annexe.

### Pointage des repas pris

Etant donné le degré d'autonomie laissé aux enfants pour prendre le repas, l'équipe d'adultes s'assure que les prises de repas sont pointées pour couvrir deux objectifs principaux :

- s'assurer que tout le monde a bien mangé, animateurs compris
- donner une visibilité aux cuisiniers sur le volume de repas restants à servir

### Vaisselle

Deux animateurs sont chargés de la vaisselle. La participation des enfants est favorisée. Leurs tâches précises sont décrites en annexe.

## Le temps calme

Le temps calme débute après le repas et se poursuit pendant environ une heure. Les enfants sont invités à se reposer ou à participer à des activités calmes. Concernant les plus jeunes participants, un temps de sommeil peut être imposé en fonction de niveau de fatigue et d'énerverment constaté par l'équipe d'animation.

## Le goûter

Un goûter est pris aux alentours de 16h00. Chaque adulte l'organise avec les jeunes avec lequel il est. C'est l'occasion pour chacun de faire une pause dans l'après-midi et de se ressourcer. Le goûter peut également être un moment animé. Lorsque cela est possible, les goûters seront confectionnés par l'équipe technique de cuisine ou un animateur, majoritairement lors d'ateliers cuisines avec les enfants les après-midi.

## Les douches

Pour les « 1001 constructions », le temps de douche est prévu **entre 17h et 18h30**. **Deux anims (pas forcément des anims 6-10 ans) ont le listing des enfants et gère ce temps. Les jeunes qui ne sont pas à la douche sont en activité avec les autres anims ou seuls.**

Un temps de douche formel n'est pas nécessaire pour les autres tranches d'âge. Il convient à chaque animateur référent de déterminer à quelle heure il est possible de se doucher avec ses chambres. Un moment peut être pris avant le coucher pour ce temps, ce qui peut également simplifier la gestion du linge sale, cependant dans ce contexte, la veillée doit se terminer plus tôt.

## La gestion du linge sale

Le nettoyage du linge est géré par la lingère. Chaque animateur dispose pour ses chambres de référence de bassines à linge. En fonction du planning annoncé par la lingère, l'animateur sensibilise ses chambres que les bassines soient apportées en temps et en heure à la lingerie.

L'animateur est également garant, lors du retour du linge, de la bonne distribution de ce dernier, sans que les vêtements ne soient dépliés et mélangés avec du linge sale.

## Le coucher

Le temps du coucher est un temps directement lié aux contraintes d'âge et aux possibilités offertes par la structure d'accueil.

### Petits

**Une veillée est prévue jusqu'à 21h15 afin de finaliser le coucher vers 21h45. L'équipe n'exclut pas de dépasser cette horaire lorsque cela peut se justifier. L'équipe 6-10 veille à organiser la journée du lendemain pour garantir un repos suffisant.**

Les animateurs peuvent utiliser le couloir et le coin réveil pour animer les temps de coucher quand tous les enfants sont douchés. Le coucher peut se transformer en petit temps d'animation mais doit rester un moment d'accompagnement vers le sommeil.

### Ados

Pour les ados, une veillée avec les animateurs est prévue jusqu'à 22h15. Puis, une after est mise en place. Il s'agit d'un moment où les ados se retrouvent dans le château pendant que les anims commencent leur réunion. Ce temps peut leur permettre de chiller ou d'organiser eux-mêmes des activités. Les anims peuvent accompagner les jeunes dans la préparation de ces temps-là. A 23h, on remonte dans les chambres pour tout éteindre à 23h15. Pour des questions de bruit, les douches ne peuvent être prises au moment du coucher.

---

### Pré-ados

Une veillée est prévue jusque 21h45 puis une after. La remontée dans les chambres se déroule vers 22h30 pour une extinction des feux à 22h45. En cas d'after, les douches ne peuvent être prises le soir. Dans des cas exceptionnels (activités salissantes, etc.), le temps de douche peut remplacer l'after.



## DESCRIPTION DES ACTIVITES : AGIR SEUL, A PLUSIEURS, AVEC OU SANS ANIMATEUR

« A Il était une fois..., l'activité c'est... » Non ! On ne peut réduire tous les types d'activités qui font la richesse du projet en deux lignes. La richesse du projet, c'est qu'il n'y a rien d'exclusif, rien de systématique. Tous les types d'activités forment un tout. Comme expliqué dans le préambule, chaque anim ne peut exceller dans tous les domaines. L'équipe dans son ensemble porte la dynamique de tous ces types d'activité. Les différentes formes possibles sont explicitées ci-après. Elles peuvent se réaliser dans le cadre de la thématique d'un camp ou durant les temps hors thématiques, par exemple dans un coin permanent type petit brico.

### Ne rien 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 joue 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.

### Monter des projets seul ou avec d'autres enfants

L'attitude des anims et des outils spécifiques permettent aux enfants de faire des propositions d'activités. 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.). Si ce n'est pas possible sur le moment, l'adulte prévoit un autre moment pour mettre en place l'activité proposée.

Les participants qui se lancent dans un projet sont accompagnés dans leur démarche par un animateur référent dédié. Cet animateur a pour rôle de susciter des idées, des envies. Il s'assure de la cohésion du groupe et du projet en lui-même. Il évalue le potentiel du projet et cherche à le porter plus loin si le groupe en a envie. L'annexe 5 fournit certaines clés sur les attitudes à adopter. Un compte rendu de temps de formation sur « Le suivi de projet d'animation » est disponible sur le site internet :

<http://www.iletaitunefoismescolos.fr/documents/commissions-de-travail/>

## Vivre des temps animés par les adultes

L'objectif de rendre chaque jeune acteur de ses vacances n'empêche pas qu'ils profitent de temps préparés et animés par les adultes. Ces animations peuvent prendre plusieurs formes.

### *Des ateliers*

L'atelier est une activité proposée par un animateur sur un temps défini et avec un nombre de personnes limitées. Qu'ils s'agissent d'apprendre une technique ou de vivre un moment fort en petit groupe, ces ateliers peuvent être proposés dans le cadre ou en dehors de la thématique.

### *Des grandes animations*

Qu'il s'agisse de répondre à une envie d'enfants ou simplement de proposer un moment fort, des grandes animations peuvent être préparées par les adultes. Un ou plusieurs coordinateurs sont alors désignés. A l'intérieur de l'équipe, les compétences sont nombreuses, ne pas hésiter à en profiter pour envoyer du très lourd.

### *Des veillées*

La veillée est un moment fort qui vient clôturer une journée. Un soin particulier est apporté par l'équipe d'animation à la préparation des veillées. Elles pourront occasionnellement être un moment de consommation pour apporter un peu de diversité. (ex : regarder un documentaire sur le Graph ou le hip-hop).

Elle doit être réfléchie pour réunir un maximum de participants.

Pour éviter de reproduire des animations classiques vécues depuis plusieurs années, l'équipe veillera à apporter de la diversité et de l'originalité aux veillées principalement sur la forme en proposant des structures de jeux nouvelles.

La veillée est l'aboutissement de ce qu'il vient de se passer toute la journée. C'est le point d'une longue phrase. Au niveau de la préparation de la journée du lendemain, l'équipe commence par fixer la veillée, puis se projette sur l'organisation des activités de la journée pour alimenter la veillée afin qu'elle se transforme en un réel aboutissement de la journée.

Au possible, la veillée doit être un prolongement d'une activité spontanée à l'origine des enfants. (Exemple, la veillée course d'escargot clôture la journée, mais tout le monde a préparé le matin la peinture des escargots, la piste d'escargot, le fan club des escargots)

## Vivre des activités spontanées

**Il est particulièrement important de bien comprendre ce qu'est une activité spontanée. Elle est réellement au cœur du projet.**

Parler d'activités spontanées est compliqué. 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 copains. 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 cabane)
- Accepter les changements de programme de services (l'animateur vaisselle doit préparer la cérémonie cabane, 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 »)

- *Des enfants ont-ils eu l'occasion de développer une activité spontanée ?*
- *L'enfant est-il satisfait du développement de son idée ?*
- *A-t-il participé jusqu'au bout ? Y a-t-il eu une activité spontanée ?*
- *Qu'elle est la part du jeune dans cette activité ?*

Un compte rendu de temps de formation sur « L'activité spontanée » est disponible sur le site internet :

<http://www.iletaitunefoismescolos.fr/documents/commissions-de-travail/>

## **Vivre des animations liées à mon camp (ou à un autre camp)**

### *Le camp thématique*

Le camp thématique est un lieu privilégié pour développer toutes les objectifs pédagogiques du projet, notamment « faire des choix et les assumer » et « entrer en relation et vivre avec autrui ».

### *Des interactions entre les différents camps*

Les différentes dominantes des séjours peuvent se compléter facilement. L'équipe d'animation doit être particulièrement attentive aux synergies qui peuvent se créer. (Le camp « 1001 constructions » a fabriqué un box de discussion. Le camp « Vous avez dit Hiphop » peut le graffer ; et pourquoi ne pas les utiliser dans la thématique « Sous les proj' » pour une scène de spectacle ?).

## FONCTIONNEMENT DE L'ÉQUIPE D'ADULTES

### Organisation des réunions

#### Des réunions quotidiennes

Des réunions quotidiennes sont organisées. Chaque jour, deux sont prévues. D'un côté, une tranche d'âge et de l'autre deux autres tranches d'âge. Chaque jour, le « couple » tourne de façon à créer le maximum d'échanges. Ainsi, les anims petits et préados feront une réunion commune le premier jour puis les petits et les ados le deuxième et enfin les préados et les ados. Chaque réunion est suivie soit par le directeur, soit par l'adjoint. Avec le fonctionnement des « afters » préados et ados, cela entraîne 3 cas de figure :

1. Couple Préados / Ados : la réunion se déroule durant l'after des deux tranches d'âge. Un lieu central est trouvé pour être disponible pour les deux afters.
2. Couple 6-10 / Ados : les anims 6-10 ans rejoignent les anims ados pendant l'after.
3. Couplet 6-10 / Préados : les anims 6-10 ans rejoignent les anims préados pendant l'after.

On peut anticiper que ces « réunions-after » ne permettront pas de boucler tout l'ordre du jour. La deuxième partie de la réunion se déroule après le coucher.

Chaque réunion est animée par un membre de l'équipe de direction.

L'attente liée aux horaires de coucher différents peut permettre de se caler sur des choses spécifiques (activités de thématique par exemple) ou de participer aux rangements des coins.

Lors de ces réunions sont abordés les points suivants :

- Bilan rapide de la journée
- Préparation de la journée du lendemain
- Retour sur l'état d'avancée de réalisation des propositions des enfants
- Suivi personnalisé des enfants et discussions sur les éventuels problèmes. Il faut parler de tous les enfants tous les trois jours.
- Régulation si nécessaire au niveau de l'équipe d'adultes, relationnel ou inscription sur les tâches

Des réunions du même type sont également conduites avec les équipes techniques pour permettre une bonne coordination de l'ensemble.

A l'issue des deux réunions, l'équipe de direction se retrouve et refait un état des lieux des informations remontées pour décider s'il faut faire redescendre des informations importantes dans les équipes.

#### Des réunions plénières

Pour assurer un bon démarrage du séjour, l'équipe se réunit en réunion plénière les premiers soirs. Elles se déroulent par la suite tous les trois jours. La réunion plénière a lieu après les différentes réunions des tranches d'âges, et ne doit pas dépasser une heure de temps. Ces réunions abordent les points suivants :

- Une revue des situations problématiques
- Un temps de réglementation ou santé sous forme ludique
- Revue des grands projets et des grandes choses à venir pour susciter des connexions
- Passage d'informations diverses
- Un temps de régulation d'équipe
- S'il s'agit d'un jour de conseil, la réunion permet de faire également un retour par rapport aux décisions prises pendant le conseil

Cette réunion permettra également en milieu de session de dresser un premier bilan. La méthodologie de bilan sera décidée, en fonction du groupe d'adulte, par l'équipe de direction.

De manière générale, l'équipe de direction se réserve la possibilité de convoquer une réunion en grand groupe n'importe quel soir si le besoin s'en fait ressentir.

## Communication au sein de l'équipe d'adultes

### La fonction triordo

Tous les jours, un référent de chaque tranche d'âge est désigné, les trois référents formant la « triordo ». Ils sont responsables de la coordination de la journée. Suivant les journées, ce poste peut être plus au moins lourd : de la simple utilisation d'un talkie-walkie pour que les infos passent à la coordination à trois d'une journée à thème.

### Tableau d'activités

Un tableau d'activités est affiché dans le bureau de l'équipe d'animation. Au début, ce tableau ne fait apparaître que les temps forts du séjour, à savoir principalement les dates des conseils. Il se remplit petit à petit avec les propositions et les idées des enfants. Il permet de positionner les temps forts du séjour et n'a pas pour vocation de rentrer dans les détails des petites activités.

### Tableau vie quotidienne

Un tableau d'inscription aux tâches de la vie quotidienne et aux différents postes de l'animateur sera affiché dans le bureau de l'équipe. Il devra permettre à chacun de se positionner comme il le désire sur les tâches qui doivent être quotidiennement couvertes par l'équipe.

Ce tableau reprend également les congés des animateurs qui seront posés par chacun en début de séjour. L'équipe de direction se charge de réguler les éventuels écarts de répartition entre les personnes.

### Entretien mi-session individuel

L'équipe de direction propose un entretien **au tout début de la session et** au milieu de session pour toutes les personnes qui composent l'équipe d'adulte.

## Vie quotidienne de l'équipe

### Rythme de vie

#### Lever

L'horaire de lever des membres de l'équipe est défini la veille par rapport au tableau des services. Ainsi, l'animateur réveil est réveillé par les enfants, les deux anims petit-dej doivent être prêt à 7h30. Ensuite, l'ensemble de l'équipe se lève entre 7h30 et 9h30 afin de lancer l'animation de la journée.

#### Coucher

Un adulte peut se coucher à partir du moment où la réunion du soir est terminée. Il est cependant invité à partager un moment de convivialité qui permet à l'équipe de se retrouver et de se restaurer.

#### Congés

Chaque animateur doit obligatoirement prendre une journée de congé hebdomadaire. Ces congés sont fixés en début de séjour par l'animateur en concertation avec l'équipe pour éviter d'avoir un problème de ressources sur certaines journées en particulier. Une journée de congé débute avant la réunion de la veille et se termine juste avant la réunion du jour de congé. L'animateur en congé veille à transmettre les infos importantes pour la réunion du soir et organiser le relai pour ces missions du lendemain, notamment trouver un autre anim pour gérer sa chambre de référence.

Il est possible de découper un des deux journées en demi-journées de congé.

Les personnels techniques disposent de deux journées de congés hebdomadaires, à fixer également en début de séjour pour permettre à l'équipe d'organiser leur remplacement.

### *Repos hebdomadaires supplémentaires*

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

- 8h00 – 11h00
- 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... »

Ce projet pédagogique est complété par des annexes.

**Pour le reste, après la colo, rendez-vous le 23 et 24 septembre 2017 pour le week-end de rentrée...**

