

Projet pédagogique

Séjour de Vacances

à Buxières-les-Villiers

du 15 au 28 Juillet 2018

Association Il était une fois...



SOMMAIRE

1) Descriptif du séjour	2
L'organisateur	2
La structure	2
Dates	2
Les participants	2
L'équipe d'adultes.....	3
2) Intentions pédagogiques.....	4
3) Finalités et Objectifs.....	4
« Que chacun puisse vivre ses vacances dans un climat de confiance et de sécurité »	4
« Que chacun puisse être acteur de ses vacances »	5
« Que chacun puisse vivre l'expérience de "faire ensemble" »	6
4) L'équipe	7
Rôles et responsabilités de chacun	7
La formation.....	8
Les réunions	8
Les services	9
Les congés et temps de repos	9
5) Vie quotidienne	10
Accueil et installation.....	10
Les chambres	10
Le lever.....	10
Les repas	11
Le goûter	11
Les douches.....	12
Le coucher.....	12
La santé et les soins	12
Le linge	12
Le culte.....	13
Argent de poche et objets de valeur.....	13
Cigarette	13
Alcool et drogue.....	13
Mixité et sexualité.....	13
Droit à l'image.....	14
Communication avec les familles.....	14
Le dernier jour.....	14
6) Les activités.....	15
Coins permanents	15
Activités spécifiques aux camps.....	16
Activités à l'initiative des animateurs	16
Activités à l'initiative des enfants	16
Activités « exceptionnelles »	16
Activités spontanées	17
Quelques activités parfois sous-estimées	17
7) Modalités d'évaluation	18
Annexe :	19

1) Descriptif du séjour

L'organisateur

Il s'agit de l'association "Il était une fois...", créée en 2002. Elle rassemble une trentaine d'adhérents, pour la plupart expérimentés dans l'organisation et l'animation de séjours de vacances. Elle est adhérente à l'Union Française des Centres de Vacances.

L'association propose un site internet : <http://www.iletaitunefoismescolos.fr>. Son siège social se situe à la MJC Lorraine, 1 rue de Lorraine, 54 500 Vandoeuvre-lès-Nancy.

La structure

L'association utilise les locaux de la Maison Familiale Rurale de Buxières-les-Villiers. (Maison Familiale et Rurale, 12 rue du Baron de Beine, 52000 Buxières-les-Villiers). Au cœur de la Haute-Marne, elle est située à proximité de Chaumont.

Dates

Les participants arrivent le dimanche 15 juillet dans l'après-midi, et repartent le samedi 28 juillet dans la matinée. Les enfants du camp "comment ça marche ?" seront présents d'une à deux semaines : du 15 au 22, du 22 au 28, ou du 15 au 28 juillet.

Les adultes seront présents sur place dès le vendredi 13 Juillet à 14h, et repartiront au plus tard le dimanche 29 à 12h.

Les participants

Le centre peut accueillir jusqu'à 57 participants dont la répartition variera selon les inscriptions dans les cinq camps, chacun pouvant accueillir de 8 à 18 enfants. Voici leur descriptif :

- **pour les 6-10 ans** (surnommés les « Watts » cette année) :

" Comment ça marche ? "

Lors de ce séjour d'une à deux semaines, les enfants découvrent le monde qui les entoure. Dans un véritable laboratoire, ils réalisent tout un tas d'expériences plus folles les unes que les autres. De la fabrication d'un appareil photo, d'une pâte slime ou d'un hologramme, à l'envoi d'une fusée dans les airs en passant par la préparation d'un repas moléculaire, les enfants inventent et expérimentent tout ce qui leur plaît. Sans oublier les incontournables grands jeux et veillées de la colo.

- **pour les 10-13 ans :**

" A ciel ouvert "

Regarde au dessus de toi, le décor est posé : le ciel et ses mille visages. Lance ton cerf-volant, bricole un objet volant non-identifié et pars en randonnée dénicher les plus beaux points de vue. Avec un

peu de chance tu pourras admirer un coucher de soleil ! La nuit, pars en bivouac en pleine nature observer les constellations, et pourquoi pas y croiser quelques animaux nocturnes ! Bref... une aventure la tête en l'air et des étoiles plein les yeux.

“ Les maîtres du jeu ”

Ne te contente plus d'obéir aux règles : deviens le maître du jeu et invente les ! Présente tes idées au reste de la colo et découvre l'animation. Crée ton propre jeu de société, de cartes ou de plateau et viens t'initier aux techniques d'illustration pour embellir tes productions. Incarne un mage, une aventurière, un extraterrestre, une enquêtrice ou un viking dans un jeu de rôle sorti tout droit de ton imagination. Que tu sois modéliste en herbe, artiste inavoué(e) ou inventeur en devenir, joue de ton imaginaire et concrétise tes envies les plus folles !

- **pour les 13-17 ans :**

“ Freestyle ”

Pour rythmer tes vacances, laisse la musique guider tes pas. Bouge ton corps sur les planches et improvise toi acteur, danseur ou mime ! Viens découvrir le hip-hop, le modern-jazz... donne vie à tes idées et crée ton propre style ! Dans une salle de répét' ou devant un public, exprime-toi sur des improvisations, des chorégraphies, des sketches, des flashmobs... Allez, En scène !

“ Street art ”

La rue est un réel espace de création, viens l'explorer avec nous ! Exploite toutes les techniques urbaines possibles pour exprimer ton art, allant du graff au light painting en passant par de la mosaïque de rue ou du collage urbain. Joins-toi à d'autres pour créer tes propres techniques, les exposer librement et devenir un véritable acteur du street art. La rue est à nous !

L'équipe d'adultes

Voici sa composition :

- en direction : une directrice et un directeur adjoint
- en animation : 14 adultes (6 pour les plus jeunes, 4 pour les pré-ados, 4 pour les ados).
- en technique : 2 cuisiniers et 1 ména-lingère

2) Intentions pédagogiques

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

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

3) Finalités et Objectifs

Ce projet pédagogique est basé sur trois finalités, déclinées en objectifs. Les moyens mis en place pour répondre à ces objectifs sont développés dans le mode d'organisation de la vie quotidienne, de l'équipe, des activités et de l'espace. Le taux d'encadrement est également un moyen essentiel.

Finalités :

- « que chacun puisse vivre ses vacances dans un climat de confiance et de sécurité »
- « que chacun puisse être acteur de ses vacances »
- « que chacun puisse vivre l'expérience de "faire ensemble" »

« Que chacun puisse vivre ses vacances dans un climat de confiance et de sécurité »

Veiller au bien être de chaque participant

Chaque adulte doit assurer la sécurité physique, affective et morale de tous les participants.

Les jeunes peuvent choisir leur chambre et en changer, dans la limite du possible (sexe, âge, disponibilités). La personnalisation de cet espace est facilitée et encouragée, dans le respect des locaux mis à disposition. Chaque participant a un animateur référent qui s'occupe de la chambrée et du bien-être personnel.

Lors des réunions, mais aussi à tout moment de la journée, les adultes évoquent les difficultés et les satisfactions de chaque participant aussi souvent que possible.

Chaque jeune peut exprimer ses besoins, envies, angoisses, peurs ou mal-être quelconque. Pour cela, les adultes seront sensibilisés à la nécessité d'être vigilant et à l'écoute notamment à des moments privilégiés (coucher, repas, discussion en petit groupe) ou formalisés (le Conseil des jeunes).

L'Association « Il était une fois... » met tout en œuvre pour permettre l'intégration de jeunes en situation de handicap. L'équipe veillera à ce que le jeune puisse participer pleinement à la vie du séjour, et ce malgré les contraintes liées à son handicap.

Respecter le rythme de chacun

L'organisation de la vie quotidienne et des activités permet à chaque enfant de gérer sa journée selon ses besoins, son rythme et ses envies, dans la limite du bon fonctionnement de la vie collective, ainsi que d'effectuer le minimum jugé essentiel par les adultes (se laver tous les jours, manger trois fois par jour, se coucher à une heure raisonnable).

Chaque participant est libre de choisir ce qu'il souhaite faire, y compris ne rien faire.

Les adultes veillent à solliciter, suggérer, proposer, et limiter ces moments de « rien ». Ils font cependant la différence entre « ne rien faire » et se reposer, jouer seul ou avec d'autres, discuter, lire, écrire, se déguiser, aider à un service de l'équipe d'adultes...

Chacun a le choix de participer ou non à une activité. Cependant, s'il s'est engagé et à condition que ceci ait été bien explicité au début du projet, il est tenu de terminer ce qu'il a commencé (ex : spectacle où il tient un rôle important)

« Que chacun puisse être acteur de ses vacances »

Favoriser l'implication des participants dans l'organisation

Chacun peut participer à la définition de certaines règles (notamment celles de la chambre et du fonctionnement des groupes « camp »).

Les adultes n'hésitent pas à associer les jeunes qui le souhaitent à la réalisation de leurs services.

La prise en compte des avis et demandes des jeunes dans les prises de décisions par les adultes est primordiale. Elle est directement liée à ce qu'ils peuvent exprimer tout au long de la journée, et leur utilisation des outils mis en place.

Le Forum :

Pour que chacun puisse s'exprimer sur la vie du séjour et apporter ses idées, un forum aura lieu environ tous les deux jours dans chaque camp pré-ados et ados. Il prendra place chaque soir dans les chambres des 6-10ans.

Le Conseil des jeunes :

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

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

- deux membres du camp des Watts, et un membre pour chacun des camps pré-ados et ados. Chaque camp sera donc représenté et choisira les modalités pour désigner ses représentants. On favorisera le roulement des représentants lors des 3 conseils. La préparation du conseil se fera lors des forums ayant lieu dans chacun des camps.
- trois animateurs (un par tranche d'âge). Le conseil est mené par un membre de la direction. Les cuisiniers et la ména-lingère y seront présents selon leur disponibilité. Les adultes se prendront un temps pour préparer le conseil. L'écoute dont ils feront preuve est primordiale, elle est essentielle pour la réussite du dispositif.

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

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

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

L'équipe s'engage à n'écarter aucune proposition des participants a priori.

Une analyse des « possibles » permettra de retarder ou d'adapter cette proposition pour la rendre réalisable, dans le respect des lois, de la sécurité, du budget...

Un jeune peut ainsi mettre en place lui-même une activité, seul ou à plusieurs, avec ou sans animateur, après accord des adultes.

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

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

Chaque jour, les activités proposées et les apports des animateurs dans les groupes « camp » peuvent être des bases pour que les jeunes proposent à leur tour autre chose.

« Que chacun puisse vivre l'expérience de "faire ensemble" »

Favoriser l'implication dans des projets collectifs

Les moments de fonctionnement en « camp » sont autant de moments privilégiés pour répondre à cet objectif. A partir des propositions des jeunes et des adultes, des projets collectifs sont mis en place tout au long du séjour.

L'adulte veille à ce que chacun y trouve sa place, selon ses envies, ses besoins et ses capacités. Le résultat (la « production ») n'est pas ce qui importe le plus, c'est la démarche qui est intéressante : apprendre à agir ensemble.

Favoriser l'implication dans la vie collective

La participation des jeunes aux services (ménage, vaisselle, rangement, courses, cuisine, linge...) est favorisée. Les adultes y invitent les jeunes.

Les participants d'une même chambre décident, avec leur animateur référent, du moment où ils la rangent. Les ados sont plus autonomes dans cette tâche mais les animateurs y veillent.

Le groupe « camp » est responsable de sa salle d'activité. Chaque groupe définira le mode d'organisation du maintien de cette salle propre et en ordre.

L'aménagement, le rangement et la remise en ordre du lieu fait partie intégrante de toute activité et les animateurs impliqueront les participants dans cette tâche.

L'association Il était une fois... accorde depuis longtemps une grande importance au respect de l'environnement. L'équipe s'inscrit dans cette démarche en incitant à la mise en place d'activités respectueuses de la faune et la flore. Dans cette optique, une activité est spécifiquement utilisée : la roue à défis (voir page 16).

4) L'équipe

Rôles et responsabilités de chacun

L'équipe de direction est :

- responsable de l'ensemble du séjour
- garante de la mise en place du projet pédagogique
- l'interlocuteur privilégié des parents et administrateurs de l'association
- animatrice des réunions d'équipe
- partie prenante autant que possible des services quotidiens et des animations
- formatrice de l'équipe en général, et assure particulièrement le suivi des animateurs stagiaires

Marion est référente de l'équipe des pré-ados, et assure la partie administrative et budgétaire. Robin est référent de l'équipe des ados, et gère la coordination pédagogique.

Les cuisiniers

Le cuisinier (Lucas) et son adjoint (Théodore) sont responsables :

- de l'élaboration des menus et du calcul des quantités
- de l'adaptation des plats pour respecter certains régimes (culte, raisons médicales)
- des achats des denrées et du respect du prix de journée
- de la préparation des repas et de la répartition en plats qui permet de respecter l'échelonnement des repas
- de la gestion des stocks
- du respect des normes d'hygiène relatives à la cuisine en collectivité

Ils permettront un accès aux cuisines aux animateurs et participants dans la limite du respect des normes d'hygiène, et informeront l'équipe des modalités en début de séjour.

La ména-lingère

Dans ce rôle, Lara :

- assure le lavage et séchage du linge des enfants, des adultes et de la cuisine
- informe l'équipe en début de séjour des modalités d'organisation de ce service
- assure l'entretien du réfectoire et des blocs sanitaires

Les animateurs

- assurent la sécurité physique et morale des participants
- construisent avec eux et avec l'équipe une relation de qualité
- encadrent la vie quotidienne, notamment par le rôle d'animateur référent de chambre
- proposent des animations et accompagnent les jeunes dans la réalisation de leurs projets

Un animateur gère avant tout la vie quotidienne et les activités des jeunes de son camp et de la tranche d'âge correspondante. En dehors des activités du camp, il pourra animer les enfants des autres tranches d'âge. Afin de diversifier les journées, des « switch » pourront être mis en place avec l'aval des directeurs : deux animateurs de deux tranches d'âge différentes pourront échanger de place pour le temps d'une grande animation, d'une journée... en prévenant l'ensemble de l'équipe.

La référente des Watts

Julie est la référente pour les animateurs des 6/10ans. Elle mène leurs réunions quotidiennes, et en fait des retours à l'équipe de direction. Elle s'assure de l'application des décisions prises lors de ces réunions, et se tient à disposition des animateurs Watts en cas de besoin.

Les personnes chargées du suivi sanitaire

Durant le séjour, Lara et Robin :

- sont chargés du suivi sanitaire,
- sont les référents de l'administration des traitements médicaux et des soins, et formeront l'équipe à cette tâche afin que chaque adulte puisse s'occuper de l'administration des traitements médicaux lors de son service "petit déj" ou "miam".
- sont responsables du fonctionnement de l'infirmerie, et en indiqueront le fonctionnement général aux animateurs, notamment pour le registre d'infirmerie. Ils sont chargés du suivi des "stocks" et des trousse de secours que les animateurs emportent en sorties et camping.
- passent dans les chambres au moment du coucher pour l'administration des traitements.

Les assistants sanitaires établiront une liste des particularités sanitaires (allergies, soucis de santé, maladies...) auxquels les animateurs devront être vigilants, et les en informeront en début de séjour. Ils centralisent les informations mais sont avant tout animateurs et ne devront pas être sollicités au moindre bobo. Chaque membre de l'équipe sera formé pour être en mesure d'intervenir sur des petites blessures sans gravité à partir d'une trousse de secours, en respectant les consignes des AS.

... et quelques visiteurs

Parfois, des adultes extérieurs à l'équipe viendront aider au bon fonctionnement du séjour, participant ainsi aux convoyages, aux animations, ou encore aux tâches de la vie quotidienne. Nous nous assurons alors qu'ils soient présentés à tous afin que personne ne soit surpris par ces visites.

La formation

Le week-end de préparation du 23 et 24 Juin permettra la mise en place de temps de formation.

Au cours du séjour, chaque adulte peut recevoir une formation pouvant prendre des formes variées :

- acquisition de nouvelles compétences en animation au contact d'autres animateurs
- acquisition de compétences techniques liées aux services... (beaucoup de tâches en collectivité ne se pratiquent pas exactement comme dans la vie courante et obéissent à des règles strictes)
- accompagnement par rapport à un ou plusieurs objectifs de progression. Chaque adulte pourra à tout moment rencontrer un membre de l'équipe de direction afin d'être accompagné dans son rôle. Les animateurs stagiaires seront rencontrés en début de séjour (définition des objectifs de formation, des critères d'appréciation et du mode de suivi), à mi-session, et en fin de séjour.

Les réunions

La réunion quotidienne

Chaque soir, trois réunions d'équipe auront lieu dès la fin du coucher des jeunes : celle des animateurs des 6-10ans, des animateurs des 10-13ans, et des 13-17ans. Les animateurs des ados pourront cependant se rencontrer plus tôt dans la journée en fonction de leurs disponibilités.

Cette réunion permet de faire un bilan synthétique de la journée, d'évoquer chacun des participants, et de prévoir l'organisation du lendemain et des jours à venir.

La réunion commune

Elle aura lieu tous les trois jours, dès la fin du coucher des 13-17ans.

Cette réunion permet d'harmoniser le fonctionnement de l'équipe et favoriser l'échange entre les camps par l'organisation d'activités communes.

Les réunions doivent permettre si besoin une régulation des relations dans l'équipe. Pour cela, chacun acceptera d'adopter une démarche de critique constructive envers ses collègues, mais aussi de remise en question de sa propre pratique.

Ces temps en équipe sont aussi l'occasion de faire un retour régulier sur les objectifs pédagogiques et un ajustement du projet.

Les services

Les différents services des adultes sont répertoriés en annexe, et apparaissent sous forme d'encadrés tout au long du projet.

Tous ces services seront répartis entre les adultes selon un tableau où chacun pourra s'inscrire librement.

Pour gagner en efficacité, le planning des semaines sera intégralement complété en début de séjour (pour la 1^{ère} semaine) et à mi-session (pour la 2^{nde}), puis modifié au fur et à mesure si besoin.

Les congés et temps de repos

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

- 2 journées de congé, pris en journées pleines ou en demi-journées
 - En journée pleine : le congé commence avant la réunion du soir, et finit avant la réunion du lendemain. L'animateur s'arrange pour donner les informations qu'il juge importantes pour la réunion à laquelle il n'assistera pas.
 - En demi-journées :
 - Le matin : après la réunion du soir jusqu'à la fin du temps de repas (13h30-14h)
 - L'après-midi : après le temps de repas de midi jusqu'au début de la réunion du soir
- 3 temps de repos, pouvant être pris : le matin jusqu'à 10h30, de 14h à 17h, ou de 17h à 20h.

Les adultes responsables d'un même camp prendront garde d'organiser leurs congés, leurs repos et leurs services de façon à ce que le camp ne manque pas d'animateurs.

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

5) Vie quotidienne

Elle doit permettre à chaque jeune d'organiser sa journée selon ses besoins et ses envies.

Accueil et installation

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

- rencontrera Marion et Lara pour les points administratifs et médicaux ;
- visitera les lieux avec un animateur qui en expliquera succinctement les règles de fonctionnement ;
- choisira son lit et déposera ses affaires. Un inventaire sera réalisé le plus tôt possible avec un animateur, qui adaptera son intervention à l'âge et à l'autonomie du participant sur ce point.
- pourra évoluer librement dans les coins permanents, ou participer à une animation organisée.

Le soir, un projet d'animation "connaissance" sera proposé.

Les chambres

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

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

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

Le lever

Chaque matin le lever est échelonné entre 7h30 (modulé en cours de séjour si nécessaire) jusqu'à 10h pour un petit déjeuner "classique", et au delà pour un petit déjeuner moins copieux. Un jeune peut aussi demander à être réveillé si besoin.

Traditionnellement, les petits déj' sont animés. Un participant ne peut retourner dans sa chambre que lorsque tous les enfants sont réveillés. Les coins permanents seront accessibles, et des animations seront mises en place dès 8h par les "animatins" et dès 9h par le restant de l'équipe.

L'anim "sécu"

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

L'anim "petit déj"

Au nombre de deux, ils préparent le petit déjeuner pour 7h30 :

- en cuisine (chauffer le lait, l'eau, faire le café...)
- en salle (préparer le pain, les céréales, gestion des enfants, pointage de ceux qui ont déjeuné)

Ils font la vaisselle au fur et à mesure, et déjeunent quand ils le peuvent. Ils pourront passer de deux à un seul animateur dès que possible, et finiront leur service à 10h, alors relayés par les cuisiniers.

L' "animatin"

Au nombre de deux, ils petit-déjeunent avec les premiers enfants à 7h30, puis proposent des activités calmes (l'un d'eux met en route la roue à défis).

Les repas

Ils seront échelonnés : à midi de 11h45 à 13h30, le soir de 18h45 à 20h30.

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

Les animateurs mangent avec les enfants, et sont garants de l'ambiance à table. Ils veillent à ce que les jeunes goûtent à tout ce qui leur est présenté, dans le respect des goûts de chacun tant que cela ne nuit pas à l'équilibre alimentaire. Ils s'assureront également que le temps passé à table soit suffisamment long (20mn minimum).

Les animateurs présents relaient l'anim « miam » lorsqu'il est entrain d'administrer des traitements.

Les repas seront régulièrement support d'activité : l'échelonnement pourra alors être revu.

L'anim "miam"

Différent le midi et le soir, il :

- met en place la desserte à l'entrée du réfectoire pour l'heure du début du repas
- gère le bon déroulement du repas
- gère l'échelonnement en contrôlant le système de pointage des participants
- gère l'administration des traitements médicaux
- assure la liaison entre cuisine et salle à manger
- mange avec les derniers

L'anim "plouf"

Deux le midi et deux le soir, ils mangent avec les premiers enfants, puis font la vaisselle du repas, et une partie de celle des cuisinières. Si des jeunes se proposent pour aider, l'un des deux animateurs "plouf" est libéré.

Le goûter

Chaque jour, un "en cas" sera tenu à la disposition des participants, aux environs de 16h-16h30.

Les douches

Chaque participant se lave une fois par jour.

- Pour les 6-10ans : un temps douches est mis en place entre 18 à 19h. Les animateurs référents seront présents pour les aider dans leur gestion des affaires de toilette et du linge.
- Les pré-ados et ados pourront prendre leur douche à l'heure qu'ils choisissent. L'animateur référent s'assurera de l'hygiène quotidienne de chacun. Il sera particulièrement vigilant en début de séjour et adaptera ses interventions selon le degré d'autonomie de chacun.

Le coucher

Les jeunes peuvent choisir de ne pas participer à la veillée. Quoi qu'il en soit, les 6-10ans seront dans leur chambre aux environs de 21h30, les pré-ados à 22h15, et les ados à 23h.

Les horaires pourront cependant être modifiés dans le cas d'un projet de veillée particulier.

L'anim "chut"

Il assure une ronde dans les couloirs des chambres, entre le coucher à partir de 21h30, et l'arrivée de l'animateur "sécu" vers 00h. L'animateur "chut" :

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

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

La santé et les soins

Les personnes chargées du suivi sanitaire seront responsables du fonctionnement général de l'infirmierie, et référents de l'administrations des traitements et des soins. Tout adulte aura cependant la capacité de soigner un enfant pour des blessures sans gravité. Les malles infirmierie resteront toujours fermées à clé.

(cf. les missions des personnes chargées du suivi sanitaire précédemment)

Lors des sorties et de tout éloignement du bâtiment principal, les animateurs emportant une trousse de secours. En cas de petits soins apportés aux enfants par les animateurs, ces derniers les signalent dans le registre d'infirmierie et informent les personnes chargées du suivi sanitaire des produits utilisés (à l'infirmierie ou à l'extérieur).

Le linge

Le linge sera lavé régulièrement (séché et plié) par Lara qui définira le mode d'organisation et le rythme du ramassage et de la distribution du linge.

L'animateur référent veille au suivi du linge des résidents de sa chambre (chacun se change-t-il suffisamment ? trop souvent ? trie-t-il son linge correctement ?...)

Le culte

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

Argent de poche et objets de valeur

Confiés aux adultes à l'arrivée, ils peuvent être retirés par les participants quand ils en ont besoin. Un suivi des "entrées" et "sorties" d'argent et objets sera assuré par les adultes, et notées dans un registre. Celui-ci sera gardé avec l'argent et les objets de valeurs dans un coffre fermant à clé.

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

Cigarette

Rappel de la loi : Il est interdit de vendre ou d'offrir des produits de tabac aux mineurs. Il est également interdit de fumer dans un lieu affecté à un usage collectif.

Dans certains cas exceptionnels, des aménagements peuvent être mis en place pour les ados avec l'accord de leurs responsables. Les cigarettes remises à l'équipe au début de séjour sont conservées dans le bureau.

Pendant leurs pauses, les adultes peuvent fumer dans un coin fumeur situé à l'extérieur de la structure, et jamais en présence des enfants.

Alcool et drogue

Rappel de la loi : Il est interdit de vendre et de servir de l'alcool aux mineurs.

La consommation d'alcool par les adultes devra restée modérée et non systématique. Elle ne devra en aucun cas nuire aux fonctions et responsabilités de l'animateur.

Rappel de la loi : La loi française interdit l'achat, la possession et l'usage de la drogue.

Elle est donc interdite pour tous (enfants et adultes).

L'équipe veillera à ce qu'aucune sollicitation ou incitation ne soit possible de la part de personnes extérieures au centre.

Mixité et sexualité

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

L'équipe veillera à ce que les enfants respectent la répartition filles/garçons des chambres et toilettes.

Pour les plus âgés, les relations sexuelles ne se seront ni facilitées ni proscrites. L'équipe d'adultes est vigilante afin de pouvoir mettre en place au plus tôt, si nécessaire, des moyens d'information et de prévention. Si besoin, nous veillerons à établir un dialogue ouvert et non culpabilisant.

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 expresse, 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 et téléphone, et les risques encourus.

Communication avec les familles

Les vacanciers ont la possibilité :

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

Tous ces moyens de communication peuvent être utilisés librement et à tout moment, tant que cela ne perturbe pas une activité, le déroulement de la journée du vacancier, ou son état affectif. Cependant, l'usage du téléphone portable après l'heure du coucher est proscrit.

Les courriers sont envoyés et distribués quotidiennement. Le jeune gère lui-même le colis qu'il reçoit. L'équipe sera toutefois vigilante sur son contenu : gâteaux, bonbons (suggérer une consommation raisonnable), objets de valeur ou effet personnel (ajouter à l'inventaire et proposer un dépôt au bureau).

L'animateur référent s'assure que le participant communique régulièrement avec sa famille (une fois par semaine semble un minimum raisonnable). Les moyens disponibles sont :

- le portable personnel (considéré comme un objet de valeur).
- le téléphone portable du centre (pour recevoir et passer des appels).
- l'ordinateur du bureau (pour consulter et envoyer des e-mails).
- une boîte aux lettres (pour déposer son courrier).

Le dernier jour

L'après-midi du vendredi 27 juillet sera consacrée aux inventaires et à la remise en ordre des chambres.

À son départ, chaque participant reçoit le solde de son argent de poche et toutes les informations sanitaires et médicaments le concernant.

6) Les activités

L'activité peut s'envisager selon plusieurs dimensions dont nous veillerons à diversifier le mode d'organisation, de choix...etc.

Activités programmées ou spontanées, à l'initiative des participants ou des animateurs, entre enfants seuls ou avec l'aide d'un animateur, en grand ou petit groupe ou encore individuelle...

Pour assurer cette diversité, nous mettrons en place :

Coins permanents

Des coins permanents sont mis en place (déguisements, jeux de société, lecture, cirque, petit brico, gros brico, salle Stern). Certains nécessitent obligatoirement la présence d'un adulte pour des raisons de sécurité (gros brico) et/ou de bon déroulement (cirque, salle Stern), d'autres non.

Les participants peuvent y trouver du matériel spécifique pour réaliser une activité.

L'animation d'un coin permanent consiste en :

- l'organisation fonctionnelle de l'espace et du rangement
- la gestion du matériel
- des apports techniques, conseils
- la mise à disposition d'un groupe d'enfants pour les aider à rendre réalisable leur projet
- la sécurisation des lieux et limitation de l'accès si nécessaire
- éventuellement la proposition d'une activité en particulier

La salle Stern :

Pièce aménagée donnant l'occasion aux jeunes de s'exprimer à l'aide de la peinture, selon les méthodes établies par Arno Stern : aucune production et aucun rendu ne seront attendus. Dans cette salle, l'acte de peindre est sa propre fin. L'« anim Stern » y encadre les activités effectuées, mais d'autres animateurs pourront l'occuper à d'autres horaires, selon la demande des jeunes.

L'anim Stern

La veille au soir, il choisit l'horaire auquel il ouvrira le coin, et l'indique sur la porte de la salle Stern. Sur la durée d'une heure maximum, il y accueillera les jeunes dans la limite des places disponibles, et assurera le bon fonctionnement de la méthode.

Activités spécifiques aux camps

Au moins deux animateurs seront les référents pour chaque camp. Ils assureront les apports techniques, l'encadrement des participants et favoriseront la réalisation des projets du groupe.

Nous veillerons à faire en sorte que chaque camp vive un moment fort construit en groupe dès le début du séjour afin de souder les participants entre eux.

Chaque camp disposera d'un espace propre au groupe dans lequel sera disposé son matériel, et dont chaque groupe définira le mode d'organisation avec ses animateurs spécialistes.

Activités à l'initiative des animateurs

L'équipe propose chaque jour plusieurs activités dont les enfants sont informés par divers moyens de sensibilisation.

Des activités sont proposées dès le début du lever et jusqu'au coucher. Ils veilleront cependant à ne pas mettre en place des activités suscitant de gros efforts physiques après les repas.

Une utilisation équilibrée mais non systématique des coins permanents est recherchée. On visera à une prolongation des activités à long terme (petit bricolage utilisé pour un grand jeu...) sans pour autant proscrire des activités essentiellement relationnelles (bavarder en faisant des scoubidous...).

Une activité prévue peut être annulée ou se voir attribuée un animateur supplémentaire en soutien.

Un enfant a toujours le droit de quitter une activité en cours de route, sauf s'il s'est engagé à la mener jusqu'au bout. Dans ce cas, il en a été clairement informé en début d'activité.

La roue à défis :

Placée dans un endroit privilégié, elle sera lancée une fois par jour par un « animatin ». Le défi sur lequel elle s'arrêtera pourra être relevé par l'ensemble des participants. Les catégories de défis seront en lien avec le respect de l'environnement, et pourront être support d'animation. Afin de donner envie à chacun de participer, une cérémonie sera la bienvenue (défilé, inauguration, prix du meilleur land'art,...).

Activités à l'initiative des enfants

Les enfants peuvent monter seuls un projet d'activité. 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.

Jarditopie :

Placé dans un endroit de passage, cet outil d'expression permettra à tous de participer à l'animation de la colo. Chacun pourra planter ses idées dans un terreau : idées de thèmes, d'activités, de défis environnement, de repas... Dépouillées par les adultes, les idées germeront tout au long du séjour, dans la mesure du possible. Cet outil a pour double objectif de laisser l'imaginaire de chacun s'exprimer, et de s'inspirer des envies des jeunes.

Activités « exceptionnelles »

Nous nous attacherons à proposer très régulièrement des activités exceptionnelles, du type de celles qu'on n'a pas la possibilité de pratiquer en dehors d'une colo. L'accent sera donc mis sur des activités basées sur la participation collective (grand groupe, ou demi groupes par tranche d'âge) et sur celles qui impliquent les diverses dominantes existant sur le centre.

Concrètement, pour la préparation de chaque journée, nous commencerons par déterminer l'événement du jour, auquel pourront se raccrocher tout ou partie des activités de la journée. Cela peut passer par une journée à thème, un grand jeu, un moment de vie quotidienne animée, mais aussi des événements moins « traditionnels » et qui ne rentrent pas forcément dans le cadre habituel des animations de séjour de vacances. La seule limite est l'imagination des participants !

Activités spontanées

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

Exemple :

- Deux enfants dessinent sur des feuilles A4. L'animateur leur propose de faire une fresque.
- Un enfant parle d'un feu de camps qui 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 de la part des adultes une certaine capacité à :

- 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 »)

Quelques activités parfois sous-estimées

La notion d'activité est trop souvent limitée à la conception d'un groupe d'enfants produisant quelque chose ou jouant avec un animateur. Nous 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,
- 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...

Un participant peut aussi décider de ne rien faire. Il peut même s'ennuyer. L'équipe d'adultes veillera néanmoins à ce que ces moments soient limités et/ou ne soient pas l'expression d'un mal-être.

Un jeune peut aussi refuser de participer à des activités organisées et préférer aller se reposer dans sa chambre. Dans ce cas, l'équipe veille à vérifier régulièrement que l'enfant se porte bien et à lui re-proposer d'intégrer une activité.

7) Modalités d'évaluation

Finalité : Que chacun puisse vivre ses vacances dans un climat de confiance et de sécurité	
Objectif : Veiller au bien être de chaque participant	Indicateurs : <ul style="list-style-type: none"> ● Le suivi de chaque jeune (concernant son bien-être, ses satisfactions, ses soucis...) est évoqué au moins 2 fois au cours du séjour, lors des réunions, notamment grâce aux retours de l'animateur référent concerné. ● Un temps de forum est mis en place tous les 2 jours dans chaque camp.
Objectif : Respecter le rythme de chacun	Indicateurs : <ul style="list-style-type: none"> ● Les jeunes se lèvent quand ils le souhaitent. ● Ils prennent leur repas quand ils le souhaitent (dans les tranches horaires proposées). ● Ils prennent leur douche une fois par jour, à l'heure qu'ils choisissent. ● Ils choisissent l'heure à laquelle ils se couchent (jusqu'à 23h maximum).
Finalité : Que chacun puisse être acteur de ses vacances	
Objectif : Favoriser l'implication des participants dans l'organisation	Indicateurs : <ul style="list-style-type: none"> ● Les jeunes fixent les règles de leur chambre et celles concernant leur camp. Ces règles sont alors respectées par l'ensemble du groupe. ● Un Conseil des jeunes est mis en place 3 fois dans le séjour
Objectif : Favoriser l'implication des participants dans la mise en œuvre de projets	Indicateurs : <ul style="list-style-type: none"> ● Un maximum de propositions des jeunes amène à la mise en place réelle du projet. ● Les coins permanents permettent aux jeunes de trouver du matériel pour construire leur projet ● Des projets se réalisent sans la participation concrète d'un adulte.
Finalité : Que chacun puisse vivre l'expérience de « faire ensemble »	
Objectif : Favoriser l'implication dans des projets collectifs	Indicateurs : <ul style="list-style-type: none"> ● Des projets collectifs se mettent en place tout au long du séjour. ● Chacun y trouve sa place, selon ses envies, ses besoins et ses capacités.
Objectif : Favoriser l'implication dans la vie collective	Indicateurs : <ul style="list-style-type: none"> ● Les chambres sont régulièrement rangées et balayées par ses occupants, et les salles de bain lavées. ● Les coins permanents sont rangés et remis en ordre après utilisation. ● Chaque camp s'occupe du rangement de sa salle d'activités. ● Les jeunes sont invités à participer aux services des adultes (vaisselle, cuisine, ménage).

Les finalités sont déclinées en objectifs. Pour chacun d'entre eux, des indicateurs nous permettent d'évaluer si ces objectifs ont été atteints. Ils nous serviront pour ajuster le fonctionnement durant le séjour, pour faire un bilan à la mi-session et à la fin du séjour.

Annexe : Services de l'équipe d'animation

• L'anim "chut"

Il assure une ronde dans les couloirs des chambres, entre le coucher à partir de 21h30, et l'arrivée de l'animateur "sécu" vers 00h. L'animateur "chut" :

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

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

• L'anim "sécu"

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

• L'anim "petit déj"

Au nombre de deux, ils préparent le petit déjeuner pour 7h30 :

- en cuisine (chauffer le lait, l'eau, faire le café...)
- en salle (préparer le pain, les céréales, gestion des enfants, pointage de ceux qui ont déjeuné)

Ils font la vaisselle au fur et à mesure, et déjeunent quand ils le peuvent. Ils pourront passer de deux à un seul animateur dès que possible, et finiront leur service à 10h, alors relayés par les cuisiniers.

• L' "animatin"

Au nombre de deux, ils petit-déjeunent avec les premiers enfants à 7h30, puis proposent des activités calmes (l'un d'eux met en route la roue à défis).

• L'anim "plouf"

Deux le midi et deux le soir, ils mangent avec les premiers enfants, puis font la vaisselle du repas, et une partie de celle des cuisinières. Si des jeunes se proposent pour aider, l'un des deux anims "plouf" est libéré.

• L'anim "miam"

Différent le midi et le soir, il :

- met en place la desserte à l'entrée du réfectoire pour l'heure du début du repas
- gère le bon déroulement du repas
- gère l'échelonnement en contrôlant le système de pointage des participants
- gère l'administration des traitements médicaux
- assure la liaison entre cuisine et salle à manger
- mange avec les derniers

• L'anim cuisto

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

• L'anim "Stern "

La veille au soir, il choisit l'horaire auquel il ouvrira le coin, et l'indique sur la porte de la salle Stern. Sur la durée d'une heure maximum, il y accueillera les jeunes dans la limite des places disponibles, et assurera le bon fonctionnement de la méthode.