

*Pierre Chanliau, Stefan Bouquet, Valentin Giraud, Nathanael Pebereau, Sylvain Stienon, Mathieu Mauvieux, Sabine Potdevin, Laura Conan, Solène Reinau, Chloé Pasquelin, Jules Abarnou, Mathilde Charbonelle, Emma Bizouerne, Martin Verneau et les contributions de tous les animateurs depuis 2009.*

# PROJET PEDAGOGIQUE

Du 08 juillet au 25 août 2018

groupe des 6-10 ans

Association loi 1901 EVASOLEIL

01.64.34.17.16

[www.colonie-evasoleil.com](http://www.colonie-evasoleil.com)

[info@evasoleil.com](mailto:info@evasoleil.com)

## Sommaire

|  |           |
|--|-----------|
| <b>I- Carte d'identité du séjour</b>   |           |
| I-1- Evasoleil en quelques mots  | 3         |
| I-2- Le public accueilli   | 4         |
| I-3- L'environnement du séjour   | 5         |
| I-4- Le centre de vacances   | 6         |
| I-5- Les formules de séjour  | 8         |
| I-6- L'équipe pédagogique du groupe  | 9         |
| <b>II- Les objectifs éducatifs du séjour et les démarches pédagogiques associées</b> | <b>10</b> |
| II-1- La participation (le média)  | 10        |
| 1- L'assemblée de d'enfants(le média)  | 10        |
| 2- La première veillée du dimanche soir (le média)                                   | 11        |
| 3- La préparation et l'animation des activités (le média)                            | 11        |
| 4- Le budget (le média)  | 11        |
| 5- L'inter Séjours (le média)  | 11        |
| 6- Les 5 missions  | 12        |

|  |           |
|--|-----------|
| II-2- L'individualisation / la personnalisation (le média)             | 13        |
| 1- Les références et doubles références (le média)                     | 13        |
| 2- La vie de chambre (le média 1, le média 2)                          | 14        |
| 3- Les relations avec les familles (le média)                          | 14        |
| 4- Les relations intergroupes (le média)                               | 14        |
| II-3- Le vivre-ensemble (le média)                                     | 15        |
| 1- Favoriser le vivre-ensemble (le média)                              | 15        |
| 2- Sensibiliser les enfants à leurs droits (le média)                  | 15        |
|  | 16        |
| <b>III- Les traductions pratiques du projet</b>                        | <b>17</b> |
| III-1- Le rôle de l'animateur  | 17        |
| 1- Avant le séjour   | 17        |
| 2- Pendant le séjour   | 17        |
| III-2- Le rôle et les fonctions de l'assistante sanitaire              | 17        |
| 1- Pour le rôle de l'assistant sanitaire de l'équipe de direction :    | 18        |
| 2- Le rôle de l'assistant sanitaire de référence de chaque groupe:     | 18        |
| III-3- Le rôle des animateurs sur la plage, pendant la baignade        | 19        |
| 1- Généralités :   | 19        |
| 2- Rappel des règles essentielles +de 6 ans :                          | 19        |
| 3- Coup de soleil :  | 20        |
| 4- Rôle de l'animateur sur la plage                                    | 20        |
| III-4- En convoyage  | 21        |
| III-5- L'environnement du séjour: Posture et communication de l'équipe | 22        |
| 1- La ville (le média)   | 22        |
| 2- La présentation du centre (le média)                                | 22        |
| 3- Les activités de prestation (le média 1, le média 2)                | 22        |
| 4- Le bruit (le média)   | 22        |
| 5- Le ménage (le média)  | 22        |
| 6- Le tri et la gestion des déchets (le média)                         | 23        |
| III-7- L'hygiène et la gestion du linge                                | 23        |
| 1- L'hygiène (le média)  | 23        |
| 2- La gestion du linge (le média)                                      | 23        |
| III-8- La gestion du matériel  | 23        |
| 1- La régie matériel (le média)  | 23        |
| 2- L'utilisation des vélos (le média)                                  | 23        |
| 3- Les véhicules (le média)  | 24        |
| III-9- La nourriture   | 24        |
| 1- Les repas (le média)  | 24        |
| 2- Les goûters (le média)  | 24        |
| 3- Le petit-déjeuner (le média)  | 24        |
| 4- Les régimes spécifiques (le média)                                  | 24        |
| <b>IV- L'outil vie de chambre</b>                                      | <b>25</b> |
| <b>V- Journées 1 et 2 juillet &amp; août:</b>                          |           |

## I- Carte d'identité du séjour

### I-1- Evasoleil en quelques mots

Evasoleil est une association **d'éducation populaire** créée en 2008 par des professionnels de l'animation socioculturelle. L'association a été imaginée pour expérimenter des approches inédites d'apprentissage à la citoyenneté et de « particip'action » des enfants et adolescents. Elle a pour but de faire vivre la rencontre des publics au sein de ces séjours.

Evasoleil concrétise cette idée originale chaque année en s'appliquant sur la qualité des séjours ACM et des formations qu'elle propose. **Chaque adhérent est ainsi accompagné à agir dans le groupe, en fonction de ses envies, de ses besoins, de sa personnalité.** Evasoleil fidélise partenaires et familles appréciant les moyens déployés par cette association à taille humaine.

Le projet éducatif est traduit en objectifs concrets dans ce projet pédagogique. Une version est en ligne sur le site internet :

<http://www.colonie-evasoleil.com/montalivet-description-du-sejour/>

Ses piliers sont le **vivre-ensemble**, la **participation** du public dans l'organisation des séjours, la **personnalisation** des séjours, le respect des **liens familiaux** et la **découverte de l'environnement** proche du séjour.

Le projet **CIDEing for Change** est un projet à part entière qui existe depuis 2015. Il a pour objectif de promouvoir les droits de l'enfant et de sensibiliser le plus grand nombre à la Convention Internationale des Droits de l'Enfant. Cette année, il s'agira de créer un court métrage qui aura pour but de montrer comment dans nos séjours nous faisons vivre concrètement les droits de l'enfant.

### I-2- Le public accueilli

Le public est issu de tous les horizons géographiques, sociaux. Nous accueillons tous les publics mais pas de groupes constitués (mairies, CE). Les jeunes sont inscrits par leurs familles ou des institutions (conseils généraux et services associés). Certains peuvent être étrangers (espagnols notamment), énurétiques, en situation de handicap (mais avec une autonomie correcte) ...

La plupart des jeunes restent une ou deux semaines. Le groupe est ainsi renouvelé environ par moitié chaque semaine de l'été.

Certains jeunes sont inscrits pour faire du surf, d'autres pour l'équitation, d'autres pour un séjour multisport enfin d'autres jeunes (de plus en plus nombreux) viennent parce qu'ils connaissent ou s'intéressent à notre projet et notre séjour (le site, le bouche à oreille ou d'anciens adhérents). Les adhérents d'Evasoleil sont les jeunes, pas leurs parents.

#### - Rythme de vie

Les particularités du rythme de vie des 6-10 se situe dans la gestion de leur énergie. Le rythme de la journée doit permettre à chaque enfant d'alterner des temps de calme et des temps d'énergie en fonction de ses besoins. Ces besoins sont individuels, chaque enfant ayant son propre rythme, ces temps ne sont pas bornés à un moment précis de la journée.

Les référents adultes doivent donc accompagner l'enfant dans l'identification de ses besoins.

#### - **Vie collective/Rapport à l'autre(aux autres)**

A partir de 6 ans, l'enfant centré sur lui-même commence à s'ouvrir aux autres. Le jeu est l'outil clef, afin de créer du lien dans le groupe. L'animateur doit accompagner les enfants dans cette dynamique. Il ne faut pas hésiter à proposer des jeux, même dans la gestion de la vie quotidienne, il faut jouer. C'est un public qui aime chanter, rêver et l'imaginaire peut être moteur à la construction de sa vie dans le groupe. L'animateur doit rester ouvert aux changements d'avis et d'envies des enfants qui à cet âge sont souvent des "girouettes" (ils changent d'envie rapidement). L'animateur doit s'adapter et comprendre ces changements dans la communication sans le reprocher au groupe ou à l'enfant. Il doit être souple et les accompagner à trouver des solutions. (changement à cause de la fatigue du groupe ou de la météo...).

Le fossé qui existe entre un enfant de 6 ans et un enfant de 10 ans doit être régulé en proposant le plus souvent possible les deux types d'activité :

- L'activité construite, préparée, organisée par des enfants (le projet d'enfants)
- L'activité spontanée

#### - **Autonomie dans la vie quotidienne**

Les règles de vie doivent être comprises par les enfants comme un outil à se concevoir et s'écouter les uns, les autres. Cela leur permet d'avoir un rythme et de créer des habitudes qui leur garantisse une certaine sécurité (des repères dans un nouvel environnement...)

L'individualisation est essentielle sur cette tranche d'âge où la différence entre les enfants peut être importante. L'enfant de 6-10 ans n'est pas forcément habitué à accomplir seul les gestes de la vie quotidienne (repas, toilette, gestion des affaires personnelles...). Sa quête de l'autonomie doit donc passer par un accompagnement personnalisé. L'animateur est présent, par l'attention qu'il porte aux actions des enfants. Il doit être à l'écoute et leur montre que leurs avis, leurs idées sont importantes.

Chaque groupe vit de manière autonome et indépendante vis-à-vis des autres groupes, chaque groupe ayant ses propres spécificités et sa propre dynamique. Cette indépendance a lieu durant les activités, les repas, les convoyages etc. Les interactions ne sont néanmoins pas interdites. Si le groupe d'enfant souhaite proposer un projet pour un autre groupe, celui-ci devra être porté à la validation de la direction du séjour.

L'animateur se doit de faire comprendre aux enfants, au sein de leur groupe d'âge, qu'ils sont indépendants vis-à-vis des autres groupes : c'est-à-dire qu'ils sont capables eux-mêmes d'envisager leur propre séjour sans forcément se baser sur les choix des autres (plus jeunes comme plus vieux). Qu'ils sont capables de déterminer leurs propres activités en fonction de leur choix, sans reproduire ce qui a déjà été mis en place par d'autres groupes et qui ne sont pas forcément adaptés à leur âge.

## - Place de l'activité

La sociabilisation des enfants de cette tranche d'âge passe principalement par l'activité et le jeu. L'équipe d'animation doit donc veiller à garantir un espace où tout le monde peut participer s'il le souhaite sans qu'il y est rejet de quelqu'un dans le groupe. Ainsi que l'accompagnement de l'activité en elle-même qui passe par faire la liste des courses avec eux, les aider à se projeter sur les horaires à respecter (comme l'horaire des douches, du couché...)

L'enfant n'a pas besoin nécessairement de l'adulte pour avoir de l'imagination et se mettre en activité. Son activité spontanée doit donc être prise en compte et mise en valeur car elle est nécessaire à son développement.

La curiosité et l'envie de comprendre le monde est présente, il faut pouvoir montrer aux enfants qu'il est possible d'aller sur la lune s'ils en ont envie lors d'une activité. Afin de sortir des activités "basiques" qu'ils connaissent déjà. Il ne faut pas hésiter à accompagner et encourager les enfants dans leurs délires. Ils sont en colonie pour s'éclater et apprendre des uns et des autres. Il faut aussi garantir la sécurité affective, dans l'idée que chacun peut être la personne qu'il a envie d'être.

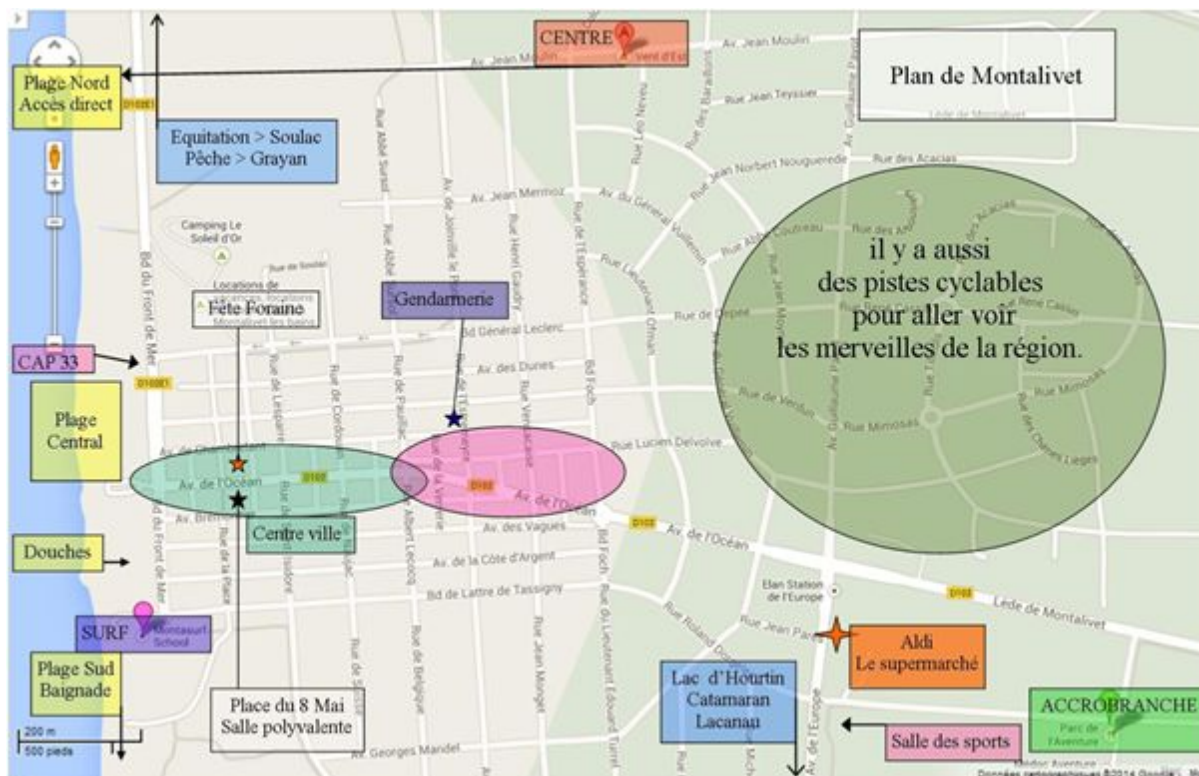
Les 6-10 ans est aussi l'âge où l'on aime apprendre de nouveaux savoirs et savoir-faire. Les activités sont d'autant plus appréciées qu'elles alimentent chacunes en contenus, découvertes, apprentissages.

### I-3- L'environnement du séjour

Montalivet, en Gironde, au dessus du bassin d'Arcachon, est proche de Lacanau (50 km), Hourtin (20 km), Soulac (18 km). Situé en bord de mer, dans des forêts de pins. Les plages, souvent bordées de dunes, sont larges et longues de plusieurs dizaines de km. L'océan, entre 18 et 22° en moyenne estivale, est dangereux : De nombreuses baïnes, courants et de fortes vagues nécessitent des baignades prudentes. L'océan est propice au surf, s'il est encadré par des professionnels brevetés d'état.

La ville est petite et les commerçants sont regroupés dans une rue, donnant sur la mer : restaurants et snacks, magasins de souvenirs et vestimentaires. Une mini fête foraine en son centre animée jusqu'à tard le soir. La ville est animée les soirs d'été par de fréquentes fêtes, concerts, et un feu d'artifice chaque mois. Chaque matin, se tient un marché mi couvert très animé et fort agréable.

Toutes les colonies se situent dans le même « quartier » de Montalivet, à environ 15 min à pied de la ville, et 20 minutes de la plage surveillée. On y trouve la FOL 69, Vacances NRJ, UCPA, ... Entourées de pistes cyclables, elles sécurisent la plupart des déplacements à vélo. Dans les forêts de pins en bordure de village, tous les centres ont une intimité agréable/



#### I-4- Le centre de vacances

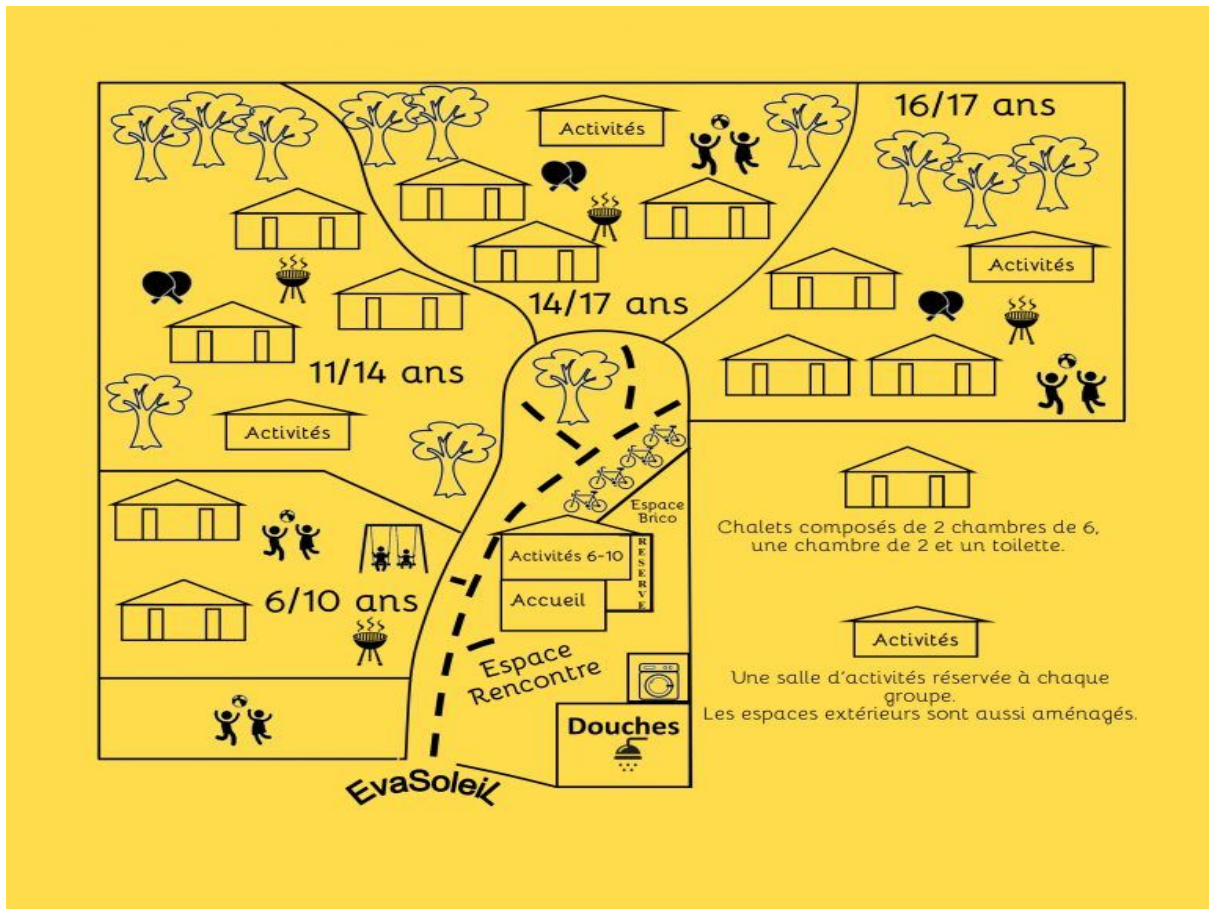
*Association Vent d'Est*  
 9 avenue Jean Moulin  
 33930 VENDAYS - MONTALIVET

« Vent d'Est » est une **association** loi 1901, créée en 1999, qui est gestionnaire d'un centre de vacances, reparté en plusieurs espaces et plusieurs bâtiments. Nous louerons en 2018 pour la seconde fois la partie « Vent d'Est 4 » constituée de 11 chalets de bois. En partenariat avec Vent d'Est, nous avons aménagé en 2017 cet espace en un village pour enfants. Quelques améliorations sont en cours de travaux pour l'été 2018.

Vent d'Est met des espaces en commun aux les différents groupes (salles, terrain de basket, espaces de jeux). L'utilisation de ces espaces est gérée par l'équipe de direction.

L'association héberge et assure un service de **pension complète**.

Vent d'Est a pour objet une réhabilitation de centres de vacances anciens (Vent d'Est 1 est un ancien centre de vacances des années 1960), au fil du temps, permettant de faire venir à Montalivet, en bord de mer, des groupes à un coût raisonnable, et d'accueillir dans une partie des bâtiments un lieu de vie éducatif (nous accueillons également les enfants du lieu de vie sur nos colos). Vent d'Est crée des emplois et accueille des centaines d'enfants chaque été. C'est un véritable partenaire éducatif d'Evasoleil.



Le seul hébergement possible est en chambre.

Les caractéristiques de l'espace réservé au 6/10 ans du village sont :

- 2 chalets de couchage comportant chacun :
  - o 2 chambres de 6 contenant chacune 3 lits superposés, des étagères, un lavabo
  - o 1 chambre de 2 (animateurs / animatrices / infirmerie)
  - o 1 WC à l'arrière de chaque chalet
- 1 salle d'activités réservée dans l'espace, assez petite, ouverte sur l'extérieur
- Aménagement de l'espace avec 2 grandes tentes pour de l'activité (acquisition Evasoleil)
- 1 barbecue
- L'accès des espaces communs (douches\*1, terrain de beach volley\*2, salle de restauration, Laverie\*3)

*\*1 : Afin d'optimiser le partage des douches avec les autres groupes, les 6-10 ans réservent l'ensemble des douches de 18h55 à 19h30.*

*\*2 : 3 tables réservées aux 6-10 ans pour les 2 repas de la journée dans le restaurant. Les petits déjeuners se prendront entre 7h30 et 9h30 dans la salle d'activité. Déjeuner : 12h30 ; Diner : 19h30*

*\*3 : La laverie est réservée au groupe des 6-10 ans certaines demi-journées (6 machines)- en fonction d'un planning affiché sur la porte. Les lundis pour les animateurs (des 4 groupes)*

Les 4 groupes sont installés à proximité des uns des autres. Les règles intergroupes concernant la gestion du calme sont les suivantes : Avant 9h30, c'est le calme dans tous les espaces. Après 22h45, c'est le silence à l'extérieur de son espace-groupe et le calme dans son espace groupe.

### I-5- Les formules de séjour

Chaque jeune peut choisir, pour chaque semaine de son séjour, au moment de la réservation une des 3 formules ci-dessous :

- **Séjour Equitation à la Plage** offrant 3 séances d'équitation (carrière, forêt et plage) et une activité bonus à déterminer sur place, le dimanche
  - **Séjour Surf, Nature et Sensations** offrant 3 séances de Surf et une activité bonus à déterminer sur place, le dimanche
  - **Séjour Multisport** offrant une séance de Surf, une séance d'accrobranche, une séance de optimiste et une activité bonus à déterminer sur place, le dimanche
- Une séance de pêche aux étangs de la Barreyre est proposée à tous.

**Les activités bonus** sont des activités que chaque enfant choisit sur place, le dimanche. Elles permettent de pratiquer une 4<sup>ème</sup> activité de prestation (payante). Nous proposons une liste d'activités possibles dès le début du séjour mais il arrive parfois que certains enfants souhaitent pratiquer une activité qui n'est pas listée. Le plus souvent, et surtout pour les enfants qui ne restent qu'une semaine, le choix se fait parmi le surf, l'équitation en forêt, l'optimiste, l'accrobranche, le kart à pédales, ...

Le planning des activités de prestation varie en fonction des semaines (effectif et choix des enfants et des jeunes). Sylvain et Laure affinent les réservations et donc le planning au fur et à mesure des inscriptions et parfois jusqu'à la dernière minute. Voici le planning prévisionnel des activités 6-10 ans réservé auprès des prestataires :

|  | Lundi                 | Mardi                   | Mercredi                 | Jeudi                 | Vendredi                   |
|--|-----------------------|-------------------------|--------------------------|-----------------------|----------------------------|
| Matin  | 9h : Equit - Car (4)  | 9h : Equit + Forêt (6)  | 8h30 : Equit Plage + (6) | 10h : Optimiste (10)* | 8h30 : Equit Plage - (6)   |
|  | 10h : Equit + Car (4) | 10h : Equit - Forêt (6) | 10h30 Surf (8)           | 10h : Accro bonus     | 9h : Equit forêt bonus (6) |
|  | 10h : Accro multi     | 10h30 : Surf (8)        |                          |                       | 10h30 : Surf (8)           |
|  | 10h30 : Surf (8)      |                         |                          |                       |                            |
| Après-midi   |                       | 16h30 : Kart à pédales  |                          | 14h : Cata (4)*       |                            |
| Soir   |                       |                         | Pêche 18h30              |                       |                            |
| * Horaires juillet: Août: 10h : Cata (4) / 14h : Opti (10) |                       |                         |                          |                       |                            |

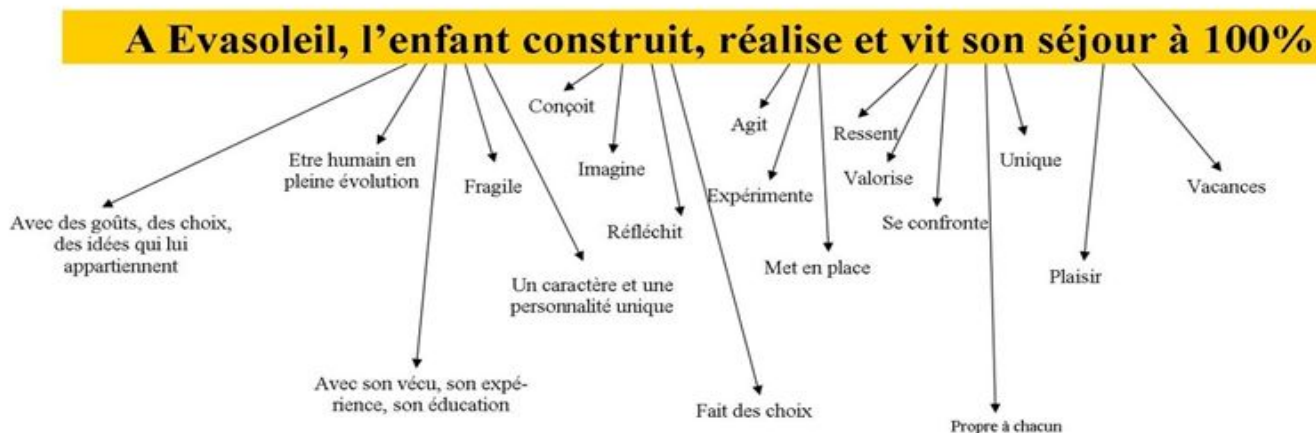


## I-6- L'équipe pédagogique du groupe

| Juillet (Conseillère : Sabine Potdevin) |                       |                  | Août (Conseiller : Mathieu Mauvieux) |                    |                 |
|---|-----------------------|------------------|--------------------------------------|--------------------|-----------------|
| Poste                                   | Prénom/Nom            | Dates            | Poste                                | Prénom/Nom         | Dates           |
| Directeur                               | Laura Conan           | Du 08/7 au 28/7  | Directeur                            | Nathanael Pebereau | Du 29/7 au 25/8 |
| Directeur                               | Valentin Giraud       | Du 08/7 au 28/7  | Directeur                            | Pierre Chanliau    | Du 29/7 au 25/8 |
| Directeur                               | Sylvain Stienon       | Du 08/7 au 11/7  | Directeur                            | Sylvain Stienon    | Du 29/7 au 31/7 |
| Anim + SB                               | Jules Abarnou         | du 08/07 au 28/7 | Anim +SB                             | Solène Reinau      | Du 29/7 au 25/8 |
| Anim                                    | Mathilde Charbonnelle | Du 08/7 au 28/7  | Anim                                 | Martin Verneau     | Du 29/7 au 25/8 |
| Anim                                    | Chloé Pasquelin       | Du 08/7 au 28/7  | Anim                                 | Emma Bizouerne     | Du 29/7 au 18/8 |

## II- Les objectifs éducatifs du séjour et les démarches pédagogiques associées

### II-1- La participation



L'animateur doit faire comprendre à l'enfant qu'il a un rôle important dans son séjour, qu'il est moteur et acteur de son séjour, pas seulement par l'expression de ses idées mais aussi par le choix de ses actions. L'action permet de faire réaliser à l'enfant qu'il est capable de créer et de mener à bien un projet lui permettant de se forger une expérience et de grandir. L'animateur se doit de veiller à respecter les envies de chaque enfant, à chaque moment de la journée. Il doit encourager à participer à la création de leurs vacances.

L'animateur doit être impliqué dans cette vision « du laisser faire » afin que chaque enfant puisse prendre sa place avec ses idées et ses choix.

Le rôle de l'animateur est de faire en sorte que l'imaginaire des enfants devienne réalisable en les amenant à la réflexion pour qu'ils trouvent eux-mêmes une manière de réaliser les idées les plus folles. L'animateur doit donc aider l'enfant en lui donnant les clés et non en proposant des solutions directement.

L'animateur référent se doit également d'être véritablement impliqué dans le projet. Non pas, à la même hauteur que les enfants qui le proposent et le créent ensemble, mais surtout en jouant le rôle de garant du bon déroulement de cette préparation (dimension purement logistique, pratique), ainsi qu'en faisant office d'une "ressource" sûre en cas de blocage, d'hésitation, de manque d'idées ou d'outils au cours de la réflexion et au sein du groupe.

## Le projet 6-10 ans

L'animateur doit impliquer de manière personnalisée chaque enfant dans le projet, qui possède sa propre personnalité, ses propres compétences, savoir-faire ... Chaque personnalité individuelle a son utilité dans le projet collectif.

Le fait que l'écart entre les enfants de 6 et 10 ans soit grand ne doit pas être perçu comme une difficulté mais l'animateur doit en tirer les avantages. Cela peut aider les plus petits à grandir en prenant exemple sur les plus grands et inversement, responsabiliser les plus grands. Chaque enfant doit être considéré individuellement pour que le groupe fonctionne.

L'animateur doit être garant que chaque enfant doit aussi avoir ses repères et savoir ce qu'il fait le lendemain avant de se coucher la veille au soir afin de rester actif dans son séjour.

L'animateur se doit d'adapter certaines des activités en fonctions des capacités des jeunes (proposer des variantes de simplification/de complexification), pour faire en sorte que chacun s'y retrouve tout en réalisant une seule et même activité dans un but commun à tous

L'animateur doit impliquer de manière personnalisée chaque enfant dans le projet, qui possède sa propre personnalité, ses propres compétences, savoir-faire ... Chaque personnalité individuelle a son utilité dans le projet collectif.

Le fait que l'écart entre les enfants de 6 et 10 ans soit grand ne doit pas être perçu comme une difficulté mais l'animateur doit en tirer les avantages. Cela peut aider les plus petits à grandir en prenant exemple sur les plus grands et inversement, responsabiliser les plus grands. Chaque enfant doit être considéré individuellement pour que le groupe fonctionne.

L'animateur doit être garant que chaque enfant doit aussi avoir ses repères et savoir ce qu'il fait le lendemain avant de se coucher la veille au soir afin de rester actif dans son séjour.

## Les inter séjours

L'inter Séjour est le temps (du samedi midi au dimanche midi) où les enfants qui restent une semaine de plus peuvent se retrouver en petit comité. Ces 24 heures peuvent être consacrées à des activités (balades, vélos...) mais aussi à la préparation de l'accueil des nouveaux arrivants.

L'inter séjour peut parfois être un moment très déchirant pour les enfants qui restent, l'animateur doit alors veiller aux réactions émotionnelles de chacun et encourager leur participation à des activités et à la préparation de l'accueil des nouveaux arrivants.

L'inter-séjour est le temps (du samedi midi au dimanche midi) où les enfants qui restent une semaine de plus peuvent se retrouver en petit comité. Ces 24 heures peuvent être consacrées à des activités (balades, vélos...) mais aussi à la préparation de l'accueil des nouveaux arrivants.

Cela peut parfois être un moment très déchirant pour les enfants qui restent, l'animateur doit alors veiller aux réactions émotionnelles de chacun et encourager leur participation à des activités et à la préparation de l'accueil des nouveaux arrivants.

### **1- L'assemblée des enfants**

Chaque enfant doit pouvoir participer à la hauteur de ses capacités et de ses envies à la vie démocratique du séjour. Pour cela, prévoir et articuler différentes démarches parallèles pour adapter le temps d'assemblée, à la pluralité des publics.

Le rôle de l'animateur est d'accompagner les enfants pendant ce moment, de temporer les différents avis, permettre un échange constructif entre eux (en les faisant réfléchir sur leur façon de parler et/ou de faire par exemple) et d'aider à prioriser les sujets les plus urgents si les enfants ont du mal à les repérer.

L'animateur doit être garant que chaque avis soit pris en compte (en créant un moyen de les faire échanger). Il doit s'assurer que l'Assemblée soit un moment de partage agréable dans une atmosphère détendue.

L'assemblée est importante pour chacun des enfants, l'animateur est garant que l'Assemblée permette à chaque enfant de programmer sa journée du lendemain. A la fin de celle-ci, les enfants doivent avoir une idée de ce qu'il va faire le lendemain.

### **2- La première veillée du dimanche soir**

Chaque enfant doit pouvoir participer à la hauteur de ses capacités et de ses envies à la vie démocratique du séjour. Pour cela, prévoir et articuler différentes démarches parallèles pour adapter le temps de première veillée, à la pluralité des publics.

Le rôle de l'animateur est d'expliquer à chaque enfant de manière adaptée et précise l'organisation de leur séjour : le budget, les règles de vie, le planning, le mur d'expression, les activités bonus, etc... En + d'expliquer aux enfants l'organisation de la semaine, l'animateur via un jeu va recueillir toutes les idées des enfants et doit en faire ressortir avec les enfants, les activités possibles de la semaine.

L'animateur doit expliquer clairement les règles du jeu pour que chaque enfant comprenne que leurs idées leurs serviront à créer les activités de la semaine.

Le rôle de l'animateur reste d'accompagner. Quand le planning est créé, l'animateur se doit de veiller que chaque enfant ait une activité qu'il aime, a décidé à un moment donné.

### **3- La préparation et l'animation des activités**

Donner la possibilité pour chaque enfant, le plus souvent possible, d'avoir le choix entre des **activités spontanées** et la préparation d'activités concertées. L'aménagement du centre et les richesses du village doivent être exploités au maximum pour permettre ce choix et la rencontre avec l'autre.

#### **Les projets d'enfants et les activités spontanées**

L'animateur se doit de proposer aux enfants des temps d'activités spontanées, c'est à dire des moments où ils peuvent librement, sans préparation préalable ni concertation des animateurs, vaquer à leurs propres occupations.

L'animateur doit se rendre disponible pour mettre à disposition des enfants tout le matériel nécessaire pour permettre la mise en vie de leurs activités.

L'animateur doit créer des repères facilement identifiables par les enfants : signal sonore pour annoncer les temps d'activités spontanées (ex : musique) et doit mettre en place ces temps d'activités spontanées à certains moments de la journée (le moment est choisi en concertation avec les animateurs et les enfants). Les enfants peuvent s'ils le souhaitent, décider en Assemblée de changer les moments de la journée où ces temps d'activités spontanée ont lieux.

L'animateur a un rôle d'accompagnateur dans la réalisation de projets d'enfants, Il doit laisser libre cours au projet mis en oeuvre, le laisser émerger, se développer, par les enfants eux-mêmes. Il y est néanmoins totalement impliqué et doit être présent. Son rôle est d'aider les enfants quand ils en ont le besoin, et de donner des pistes de réflexion quand ceux-ci font face à des hésitations ou des blocages.

L'animateur doit encourager un maximum les enfants à la participation à des "projets d'enfants" afin qu'ils prennent conscience que ce qui est important n'est pas tant la réalisation de l'activité en elle-même, mais bel et bien tout le cursus mental, affectif, logistique et relationnel qu'il y a autour de cette activité ... et ce, tout au long de la préparation de celle-ci.

## Comment l'animateur accompagne le groupe d'organisateur à préparer leurs activités ?

Le rôle de l'animateur est de faire en sorte que l'imaginaire des enfants devienne réalisable en les amenant à la réflexion pour qu'ils trouvent eux-mêmes une manière de réaliser les idées les plus folles. L'animateur doit donc aider l'enfant en lui donnant les clés et non en proposant des solutions directement.

L'animateur référent se doit également d'être véritablement impliqué dans le projet. Non pas, à la même hauteur que les enfants qui le proposent et le créent ensemble, mais surtout en jouant le rôle de garant du bon déroulement de cette préparation (dimension purement logistique, pratique), ainsi qu'en faisant office d'une "ressource" sûre en cas de blocage, d'hésitation, de manque d'idées ou d'outils au cours de la réflexion et au sein du groupe.

L'animateur se doit de proposer aux enfants des temps d'activités spontanées, c'est à dire des moments où ils peuvent librement, sans préparation préalable ni concertation des animateurs, vaquer à leurs propres occupations.

L'animateur doit se rendre disponible pour mettre à disposition des enfants tout le matériel nécessaire pour permettre la mise en vie de leurs activités.

Il/elle doit créer des repères facilement identifiables par les enfants : signal sonore pour annoncer les temps d'activités spontanées (ex : musique) et doit mettre en place ces temps d'activités spontanées à certains moments de la journée (le moment est choisi en concertation avec les animateurs et les enfants). Les enfants peuvent s'ils le souhaitent, décider en Assemblée de changer les moments de la journée où ces temps d'activités spontanée ont lieux.

C'est un rôle d'accompagnateur dans la réalisation de projets d'enfants, Il doit laisser libre cours au projet mis en oeuvre, le laisser émerger, se développer, par les enfants eux-mêmes. Il y est néanmoins totalement impliqué et doit être présent. Son rôle est d'aider les enfants quand ils en ont le besoin, et de donner des pistes de réflexion quand ceux-ci font face à des hésitations ou des blocages.

L'animateur doit encourager un maximum les enfants à la participation à des "projets d'enfants" afin qu'ils prennent conscience que ce qui est important n'est pas tant la réalisation de l'activité en elle-même, mais bel et bien tout le cursus mental, affectif, logistique et relationnel qu'il y a autour de cette activité ... et ce, tout au long de la préparation de celle-ci.

### **4- Le budget**

Un budget de groupe de base est remis au groupe dès le début de la semaine (40€) qui peut être augmenté en fonction des gains que le groupe réalise lorsqu'il annule des repas\*. L'équipe est garante d'expliquer et de faire comprendre la tenue du budget de groupe afin

qu'en assemblée, les enfants décident des *achats qu'ils souhaitent faire pour leur séjour (matériel, amélioration de la dernière soirée...)*.

Lorsqu'un repas est annulé (décision de la première veillée), le groupe a un budget supplémentaire de 3€/participant pour l'organisation d'un repas autonome et 1,5€/participant pour l'organisation d'un repas semi autonome. Tout ce qui ne sera pas dépensé pour les achats des aliments s'ajoute dans le budget de groupe.

Le rôle de l'animateur est d'expliquer le fonctionnement de la gestion du budget de groupe au cours de la première veillée. Suite à quoi, les enfants devront prendre certaines décisions communes quant aux dépenses de ce budget durant la semaine.

Cette année, le budget alloué à la tranche d'âge des 6-10 ans est de 40 Euros.

Chaque dépense faite par le groupe doit être justifiée par une facture, remplie de manière conventionnelle par l'animateur responsable du groupe. Pour cela, un facturier est mis à disposition des animateurs dans l'optique où certaines commerçants (sur le marché par exemple) n'en n'auraient pas : il est donc important que les animateurs pensent à le prendre à chaque occasion de potentielle dépenses faites par le groupe.

Lorsqu'un repas est annulé (sur décision prise par le groupe lors de la 1ère veillée), le groupe

dispose d'un budget supplémentaire de 3 € par participant si le repas « supplémentaire » est organisé de façon totalement autonome et de 1,5 € par participant s'il est organisé de manière semi-autonome (c'est-à-dire en utilisant tout de même certains équipements sur le centre : ex : four ...).

Ce budget supplémentaire est donc utilisé comme le veulent les enfants pour acheter certains aliments qui composeront un repas spécial. Tout ce qui n'est pas dépensé s'ajoutera alors dans au budget de base du groupe.

Ce fonctionnement étant compliqué à intégrer à première vue pour de jeunes enfants, le rôle de l'animateur est donc de rendre la gestion du budget d'autant plus ludique et amusante (sous forme de jeux ...) pour que chacun y trouve son compte !

## **5- Les 5 missions (à faire en inter-séjour)**

mission accueil des arrivants,

mission aménagement du centre et goûter,

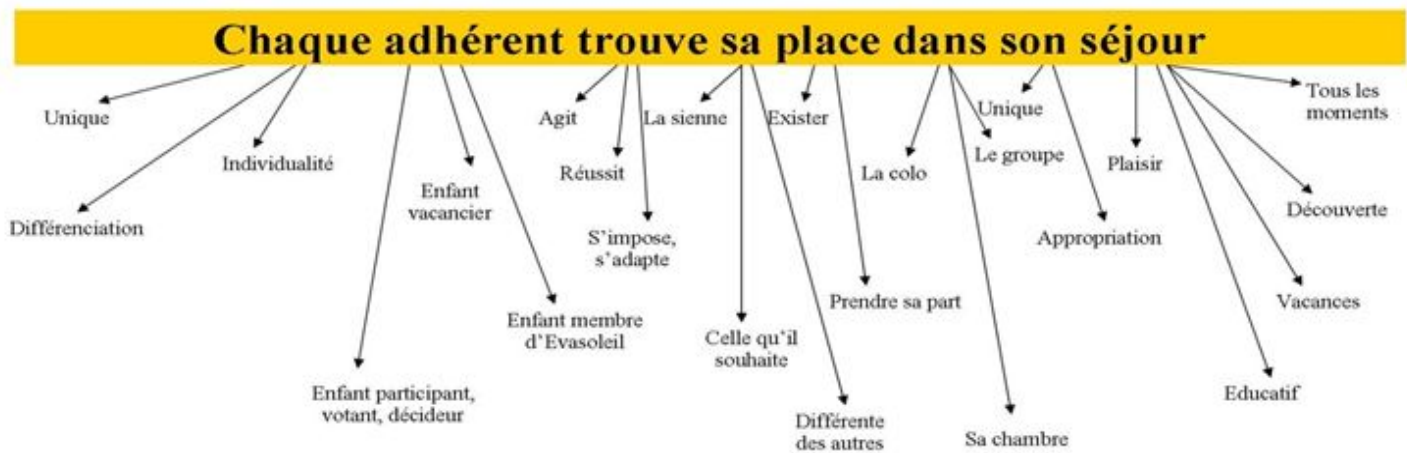
mission comment se mènent les assemblées d'enfants ?,

mission comment se gère le budget de groupe (ministère des finances) ?,

mission écriture des droits, devoirs, règles de vivre-ensemble (constitution du groupe).

A 17h, chaque groupe présentera sa mission aux autres. Les règles s'imposent de fait, au moins jusqu'à la prochaine assemblée, le lendemain.

## II-2- L'individualisation / la personnalisation



L'animateur doit adapter son attitude, sa disponibilité, ses échanges, sa relation aux besoins repérés de chaque enfant.

- Les activités (bonus, veillées...) doivent toujours permettre un maximum de choix
- **La vie de chambre**, chaque soir, avec l'animateur référent favorise l'échange en toute confiance avec chaque enfant
- La référence de l'animateur auprès d'un petit groupe d'enfants est mise en place et doit favoriser de la part de chaque enfant une aisance à aller vers, échanger, se confier
- La double référence (animateur & directeur) est mise en place pour chaque enfant qui semble en avoir besoin (décelés si possible dès le premier soir)
- La gestion de la liberté est réfléchie et favorisée en fonction des capacités de chacun (et non du groupe)

La gestion de la vie quotidienne, des fratries, de l'accueil d'enfants porteurs de handicaps, des relations familiales pendant le séjour, de l'accueil des énurétiques, les attitudes face aux déviances des individus, au respect des libertés d'opinion doivent être en cohérence avec l'objectif de la personnalisation du séjour. Les règles communes doivent être élaborées pour permettre et favoriser des réponses individualisées apportées à chacun, à chaque cas.

### Appropriation de l'objectif sur l'individualisation

L'animateur doit faire réaliser à l'enfant qu'il est maître de son séjour. Chaque colon peut s'exprimer à sa façon. Tout le monde sera écouté, personne ne sera laissé de côté.

### La référence, la double référence

Le rôle de l'animateur référent est de créer un climat de confiance afin de s'assurer que tout se passe pour le mieux pour chacun. Une double référence peut se mettre en place dès qu'il y a le moindre doute sur la difficulté que rencontre un enfant au sein du groupe et qui

demande une attention particulière. Ce sont alors 2 adultes qui lui accordent cette attention particulière afin que l'enfant puisse s'épanouir de la meilleure façon qu'il soit sur son séjour. La double référence est posée dès l'instant que l'animateur référent de la chambre ou un autre animateur pense que l'enfant en a besoin.

Si le choix des adultes ne convient pas à la mise en place de cette référence et/ou double référence pour l'enfant ; il convient d'en changer.

## La Vie de Chambre

La Vie de Chambre est un moment très important dans la journée de l'enfant. Ce dernier peut se confier à son animateur référent de chambre, mais aussi parler avec ses copains de chambre de ce qui va ou non dans le déroulement de la colo. L'animateur doit créer une atmosphère de confiance, rendre ce moment interactif (petits jeux, blagues...) pour ne pas laisser s'installer la routine. L'animateur doit également participer à la vie de chambre avec les enfants en partageant avec eux ce moment. Il doit être à l'écoute et doit accorder une importance au moindre propos des enfants de sa chambre dont il a la référence afin de pouvoir réagir au plus vite à n'importe quelle situation.

## La répartition des chambres

En début de séjour, la répartition des chambres est pensée avant l'arrivée des premiers enfants. Chaque facteur est pris en compte (tranche d'âge, sexe, affinités...). Un changement de chambre peut être envisagé uniquement en dernier recours, si aucune autre solution ne peut être apportée.

Ensuite la répartition des chambres, se fait à l'interséjour avec les enfants. L'animateur doit accompagner les enfants dans cette tâche en leur expliquant les quelques règles suivantes : le mélange des anciens et nouveaux, les tranches d'âge dans le groupe, les affinités, les demandes formulées à l'inscription.

## Les relations avec les familles

Le contact avec la famille étant important, un téléphone portable de groupe, géré par les animateurs, est mis à disposition des enfants désirant appeler leurs familles.

L'animateur doit rester à l'écoute lorsqu'un enfant veut prendre contact avec sa famille (ou inversement).

L'animateur doit garantir et expliquer aux enfants que sur les temps d'activités, il n'est pas possible de téléphoner à leurs familles.

## Les relations entre les groupes d'âge

Chaque groupe vit de manière autonome et indépendante vis-à-vis des autres groupes, chaque groupe ayant ses propres spécificités et sa propre dynamique. Cette indépendance



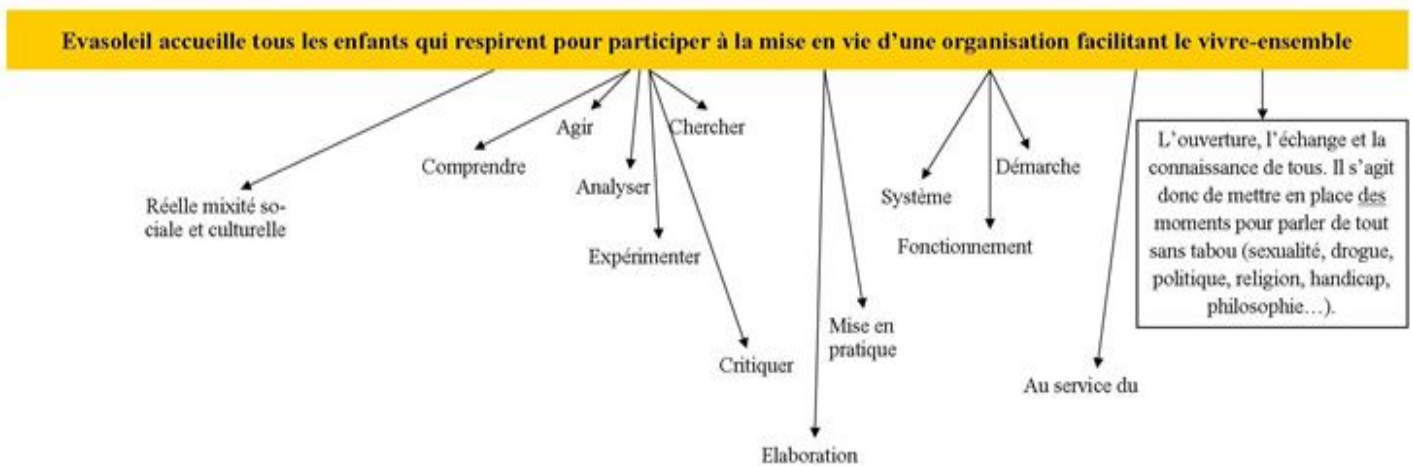
a lieu durant les activités, les repas, les convoyages etc. Les interactions ne sont néanmoins pas interdites. Si le groupe d'enfant souhaite proposer un projet pour un autre groupe, celui-ci doit être porté à la validation de la direction du séjour.

L'animateur se doit de faire comprendre aux enfants, au sein de leur groupe d'âge, qu'ils sont indépendants vis-à-vis des autres groupes : c'est-à-dire qu'ils sont capables eux-mêmes d'envisager leur propre séjour sans forcément se baser sur les choix des autres (plus jeunes comme plus vieux). Qu'ils sont capables de déterminer leurs propres activités en fonction de leur choix, sans reproduire ce qui a déjà été mis en place par d'autres groupes et qui ne sont pas forcément adaptés à leur âge.

## L'énurésie (pipi au lit)

L'animateur doit être un accompagnement bienveillant, à l'écoute et discret. Il doit mettre en place, avec l'enfant, tout ce qui lui permettra d'être rassuré pour pouvoir profiter de son séjour. L'animateur doit respecter le choix de l'enfant d'en parler en vie de chambre s'il le souhaite et l'aider à le faire seulement s'il en exprime le besoin et/ou l'envie.

### II-3- Le vivre-ensemble



C'est l'objectif qui vise directement l'éducation populaire et citoyenne. Pour les 6-10 ans, il s'agit notamment de trouver comment favoriser les progressions individuelles d'échange, d'écoute et de discussion collective.

- L'animateur doit créer une atmosphère de confiance en étant à l'écoute et en aidant ceux ayant plus de mal à s'exprimer pour que chaque enfant puisse s'exprimer sans avoir peur d'être jugé par rapport à ce qu'il est et ce qu'il pense.
  - Le rôle de l'animateur est donc de réussir l'expression de l'enfant sans l'y pousser ni l'orienter, de faire évoluer sa pensée sans qu'il ne se sente brusqué ou opprimé comme ça le groupe sera épanoui
  - L'animateur doit initier, montrer aux enfants les droits qu'il possède et qu'ils auront le dernier mot sur leurs activités/leurs pensées parce qu'ils sont maîtres de leur séjour.
- L'animateur se doit d'informer les enfants de leurs droits ainsi que de leurs devoirs au sein de

la colo, mais également dans un cadre plus large : c'est à dire dans la vie en général. Il peut également initier des débats, questionner les enfants sur l'usage de leur droits afin de les faire réfléchir sur la question et qu'ils soient véritablement acteurs de leur séjours et "maîtres de leurs propres choix".

- L'animateur a un rôle d'écoute et d'observation. Il doit écouter et prendre en compte toutes les propositions qui émergent par les enfants eux-mêmes, mêmes celles qui sont minoritaires par rapport à la taille du groupe, ou celles qui n'ont pas forcément été exprimées. Il doit s'assurer que tous les enfants trouvent leur place au sein de celle-ci, en assurant le respect de la parole et de l'écoute.

### **III- Les traductions pratiques du projet**

#### **III-1 Le rôle de l'animateur**

Il est garant de la mise en vie du projet éducatif et du projet pédagogique d'Evasoleil. C'est lui qui est garant des besoins des enfants.

##### **Avant le séjour**

Réunir les documents officiels, diplômes et certificats médicaux (ou copie des vaccins)  
Il a lu le Projet Educatif d'Evasoleil et le Projet Pédagogique lui correspondant  
Il amène un cahier et un stylo pour le 26 mai et note toutes les questions et remarques de manière à faire évoluer le séjour positivement

##### **Pendant le séjour**

L'animateur prend soin de développer une relation éducative basée sur le respect et la confiance. Il a coeur d'accompagner l'enfant vers la réussite de ses possibilités et l'accomplissement de ses besoins qui peuvent être variés comme le besoin de dormir, d'appeler sa famille, de créer, de se faire des amis...

La posture de l'animateur pour garantir le cadre posé :  
Elle se définit par la capacité à poser des repères et des limites claires en étant sûr qu'elle respecte les besoins de chacun, on appelle ça l'autorité bienveillante.

Chaque animateur doit donc être en capacité d'écouter son propre rythme afin de garantir sa posture éducative.

Le départ en séjour peut occasionner chez l'enfant de 6-10 ans une perte des repères et une insécurité affective. L'animateur devient un repère important chez l'enfant.

#### **III-2 Le rôle et les fonctions de l'assistante sanitaire**

Il est possible que nous recevions sur le centre des jeunes porteur d'handicaps physiques et/ou psychologiques. L'association Evasoleil donne accès à toutes les personnes en

situations d'handicaps aux séjours, à condition que celles-ci se sentent à l'aise en collectivité. Ces personnes, seront au même titre que les autres jeunes, intégrés à 100% dans la mise en place et la réalisation de notre séjour, et ce, dans le but de les responsabiliser au maximum. Il faut veiller à ce que ces jeunes ne subissent aucune atteinte à leur intégrité physique et morale, comme tout un chacun. En conséquences certains jeunes auront besoin d'une écoute et d'une attention plus importantes pour être rassuré.

La santé ne doit pas être considérée simplement comme l'absence de maladie mais comme une ressource, un processus à construire tout au long de son existence. Il faut prendre en compte la personne dans toute son ambivalence, ses désirs, et ses besoins (psychologiques, sociales, physiologiques,...). A vous d'être vigilants sur les besoins des jeunes, de les rendre plus autonomes. La santé passe également par la phase hygiène.

L'Assistant Sanitaire « officiel » sera la directrice (Laura), chaque groupe aura son référent assistant sanitaire.

#### **Pour le rôle de l'assistant sanitaire de l'équipe de direction :**

- \* Aide à l'organisation des infirmeries de façon claire et pratique
- \* Veiller au bon déroulement du suivi des enfants qui ont des traitements
- \* S'assurer du suivi du cahier d'infirmerie
- \* Faire le point avec les animateurs référents et les traitements de chaque enfant/jeune
- \* Prendre les décisions en cas de problème
- \* Prodiguer les premiers soins s'il y a danger

#### **Chaque groupe d'âge aura son assistant sanitaire de référence dont le rôle sera de :**

- \* Tenir à jour le cahier infirmerie pour les bobos et les soins
- \* Alerter en temps réel l'AS (la directrice) en cas de toute situation ou signe touchant à la sécurité physique et sanitaire d'un ou de plusieurs ados.
- \* Récupérer et traités les fiches sanitaires dès l'arrivée de chaque enfant/jeune et afficher les informations dans les infirmeries de manière centralisé
- \* Signaler et contrôler les repas particulier (allergies alimentaires) y compris pendant la fabrication de repas
- \* Préparer chaque dossier d'enfant avec : sa fiche, son sachet de médicaments avec le nom de l'enfant et une photocopie de l'ordonnance. (les sachets sont mis sous clés)
- \* Organiser et entretenir l'infirmerie de façon claire et pratique avec les produits pharmaceutiques nécessaires au quotidien d'un ACM
- \* Etre disponible, à l'écoute de tous les besoins sanitaires
- \* Administrer et suivre les traitements
- \* Avoir un rôle préventif santé/hygiène

\* Vérification régulière des trousse à pharmacie, certaines seront positionnées de façon permanente dans des lieux communs, comme les minibus

\* Conseiller l'équipe et être conseillé (direction du séjour, 15, médecin) en cas de besoin ou de doute

*Durant son congé l'animateur référent de l'infirmerie doit prévoir son remplacement.*

### III- 3- Le rôle des animateurs sur la plage, pendant la baignade



Il faut des animateurs (toutes tranches d'âges) présents sur la plage pour aider à tenir le périmètre. Certes ce n'est pas ce qu'il y a de plus marrant mais c'est quelque chose d'essentiel, c'est la sécurité des enfants.

C'est aussi pour ça que la baignade commence que quand le SB donne le feu vert, que ce soit pour les moins de 14 ans mais aussi pour les ados. Car le SB reçoit des informations de la part des MNS de la plage qu'il doit faire partager à l'ensemble des animateurs, qui transmettront à leur groupe.

Le SB a toujours le dernier mot sur la plage, il doit être écouté par tous.

#### Généralités :

Le rôle du SB est de diriger et surveiller la baignade. Il intervient avant le début de la baignade pour donner les directives. Les animateurs accompagnateurs organisent l'animation lors des baignades (dans l'eau et hors de l'eau), avec si besoin l'aide du SB. L'organisation pourra être proposée aux enfants (comme le reste du séjour, les activités qu'ils vont créer pourront concerner les temps de baignade).

Les animateurs dans l'eau doivent garder un contact visuel fréquent avec le SB. Les enfants sont comptés au début et à la fin de la baignade. Celle-ci est annoncée par un X fait avec ses bras du SB qui sera fait en hauteur pour être vu par les animateurs.

Les enfants viennent taper dans la main du SB lorsqu'ils entrent ou qu'ils sortent de l'eau.

#### Rappel des règles essentielles +de 6 ans :

1 animateur (dans l'eau) pour 8 enfants, SB non inclus ; Le SB n'est pas obligatoire à partir de 14 ans.

Attention ne serait-ce que mettre les pieds à l'eau est considéré comme baignade et cela nécessite donc la présence d'un SB. Pour l'océan cela vient du fait que beaucoup de noyades ont eu lieu avec une vague qui emportait des gens qui ne faisaient que tremper leurs pieds ; Cela est aussi dû à la présence éventuelle d'animaux présentant des dangers (piqûre, coupures, morsures), le SB étant secouriste et sensibilisés aux dangers aquatiques.

Les jeux où on se coule, les apnées ou les jeux de portage sont interdits jusqu'à 14 ans (groupes des 6/10 ans et des 11/14 ans).

### Coup de soleil :

Le rôle des animateurs est de sensibiliser, montrer l'exemple et contrôler.

Causes et facteurs de risques : C'est l'exposition au soleil, particulièrement durant la saison estivale et durant les heures où l'ensoleillement est le plus intense (10 h - 14 h) qui est à l'origine des coups de soleil. Ils atteignent la peau même par temps nuageux (ne pas se laisser tromper par l'absence de soleil).

L'exposition régulière au soleil et les coups de soleil répétés pendant l'enfance accroissent beaucoup les probabilités de contracter une tumeur cutanée (attention augmentation des cancers de la peau de 1000 % ces 20 dernières années. Tous les enfants doivent mettre de la crème solaire (aucune exception!)

### Rôle de l'animateur sur la plage

L'animateur assure le respect des consignes de sécurité et leur explication au groupe. Il est sous la responsabilité du SB, et répond à ses sollicitations.

La plage est un lieu d'activités concertées et spontanées, l'animateur est donc présent pour permettre, accompagner, rebondir sur les activités des enfants.

### Pour prévenir les coups de soleil :

- Avant de sortir, on met toujours de la crème solaire. On la choisit avec un FPS élevé (30 ou plus) et on l'applique abondamment sur toutes les régions qui risquent d'être exposées au soleil.
- Il convient de répéter l'application de crème solaire toutes les deux heures et chaque fois qu'on sort de l'eau.
- On porte un chapeau pour protéger son visage.
- Finalement, on se rappelle que le bronzage sécuritaire n'existe pas!

### Idées d'animations dans l'eau jeux sans matériel :

- 1,2,3 soleil, chat touché (qui peut s'appeler poisson-chat)
- Relais divers...

-Poissons-pêcheurs : Les pêcheurs font un cercle en se tenant par la main. Les poissons sont à l'extérieur. Les pêcheurs choisissent secrètement un nombre, puis comptent à voix haute en levant les mains vers le ciel. A ce moment là, les poissons s'amuse à rentrer et sortir du filet des pêcheurs. Arrivé au nombre convenu les pêcheurs abaissent les bras et les poissons capturés deviennent pêcheurs. Variante : un pêcheur peut être à l'extérieur du filet pour attraper les poissons hors du filet. Le pêcheur n'a pas le droit d'aller dans le filet, ni le droit d'attraper des poissons quand le filet est refermé.

Il est important de respecter les consignes concernant les baignades, car un petit écart peut devenir un grand danger. Il est donc nécessaire de suivre les indications du SB pendant les baignades. Lors des promenades, activités ou pique-nique par exemple se déroulant sur la plage, la baignade n'est pas autorisée si les conditions de sécurité ne sont pas réunies. Un simple bain de pied est considéré comme une baignade et doit donc respecter les mêmes règles.

### **III-4- En convoyage**

Les séjours les plus courts durant une semaine, des convoyages seront organisés les Samedis (retours) et Dimanches (Départs) de chaque semaine. Les convoyages pour Toulouse ont lieu sur 2 week-end seulement (2 dates aller, le 22/07 & 5/08, et 2 dates retour le 21/07 & 4/08). Pour Bordeaux, Tours, Orléans, Royan, Poitiers et Paris, un car fait le trajet et les arrêts chaque semaine.

Les rendez-vous avec les familles (colons et parents) devront être soignés, préparés car ils reflètent l'image et le sérieux de l'équipe d'animation, du séjour et de l'association.

Une fiche de convoyage comprenant la liste des mineurs, l'heure et le point de rendez vous sera remise à chacun pour en assurer le bon déroulement.

#### Le rôle de l'animateur en convoyage :

Agréable, rassurant, organisé (il devra prendre de quoi écrire), disponible

Ponctuel : il sera présent ¼ d'heure avant.

Il réceptionne et vérifie les livrets de voyage, laisse l'argent de poche dans les valises, note éventuellement les consignes données par les familles sur le livret de voyage. Il se prépare pour faciliter le retour aux équipes des livrets, des infos, etc.

Il parle aux jeunes, répond aux questions des colons et des parents, il rassure l'ensemble de la famille. Il sait répondre aux questions liées au transport (heure d'arrivée, nombre d'enfants), et à la première soirée des jeunes.

Lorsqu'il y a plusieurs animateurs, les animateurs se répartissent les tâches en amont, et ne restent pas ensemble devant les familles. Pour les gros convoyages, un seul animateur réceptionne les livrets de voyage, et les autres animent le groupe de colons. L'animateur chargé des livrets de voyage fait le point sur les régimes alimentaires particuliers et en informe le directeur dès que possible.

Il prépare éventuellement des petits jeux dans le car, fait connaissance avec tous les jeunes, parle du séjour avec chaque ado.

**ATTENTION pour les groupes d'ados : L'ANIMATEUR NE MÉLANGE PAS LES JEUNES DES 2 GROUPES D'ADOS**

Au retour, l'animateur est disponible, il rend le livret de voyage en main propre et fait passer les infos écrites dessus. Il discute bien avec les jeunes et les parents.

### **III-4- L'environnement du séjour: Posture et communication de l'équipe**

#### **1- La ville ([le média](#))**

- Donner la possibilité aux enfants d'aller à l'office du tourisme pour récolter des informations sur la ville, ses alentours, les choses à y faire....
- Afficher dans la salle d'activité, des panneaux, les prospectus, les brochures récoltés
- Donner la possibilité aux enfants qui connaissent déjà la ville de donner envie aux nouveaux de découvrir ce qu'il y a hors du camp
- Informer les enfants sur les animations de la ville et ses alentours et rappeler l'existence des documents présents en salle d'activité

Ces éléments permettront aux enfants de s'en servir, de s'y intéresser ensemble et d'organiser afin de les aider à organiser leurs activités

## **2- La présentation du centre ([le média](#))**

Les animateurs doivent au début du séjour présenter les différents lieux de vie du centre (chambres, douches etc.) et leurs règles aux enfants. Cette visite peut se faire de manière ludique.

La présentation du centre doit se faire dès le début du séjour, lors de l'accueil des parents, ces derniers peuvent vouloir visiter l'endroit où leur enfant va évoluer durant son séjour. Les enfants doivent eux aussi connaître leur lieu de vie afin d'évoluer en autonomie dans celui-ci.

## **3- Les activités de prestation ([le média 1](#), [le média 2](#))**

Lors de la première veillée, il est nécessaire d'exposer aux enfants toutes les sorties envisageables dans Montalivet pour que leurs idées se construisent autour selon ce qui est possible de faire. Un tableau d'affichage peut être mis en place pour faciliter l'accès aux informations.

## **4- Le bruit ([le média](#))**

Certains temps sont plus propices au calme que d'autres : au moment du coucher, la nuit et au réveil. Des règles doivent être inscrites dans les règles de vie pour respecter le bien-être de la collectivité.

En tant qu'animateur, nous devons aussi montrer l'exemple, et éviter de hausser la voix inutilement mais plutôt de réguler calmement ces brouhahas ; et s'il s'agit de cris ou de disputes entre enfants, il faut essayer d'en comprendre la cause et de résoudre (et de leur faire résoudre) le problème calmement.

Il faut aussi sensibiliser le groupe au fait que les autres groupes, les animateurs ainsi que les autres enfants du même groupe n'ont pas tous les mêmes rythmes de sommeil et qu'il est donc important de les respecter.

## **5- Le ménage ([le média](#))**

Les animateurs sont garants des chambres des enfants, ils doivent les responsabiliser au nettoyage et au rangement, par respect de leurs colocataires mais aussi du personnel de nettoyage du samedi.

Le ménage doit se faire petit à petit et non uniquement à la fin du séjour. Chacun doit contribuer à la propreté des locaux, enfants comme animateurs. Un animateur peut alors avec un petit groupe d'enfant se porter volontaire pour faire une tâche ménagère. L'enfant ne doit pas voir ça comme une corvée que lui impose un animateur sans être aidé.

Il faut trouver un moyen ludique afin de leur donner « goût » au ménage et même en général à l'hygiène de vie.

Exemple d'idées : "météo des chambres" qui peut être une manière ludique de faire faire le ménage aux enfants

Sinon il y a aussi l'idée du "râteau géant", mais c'est plus pour l'espace extérieur : par exemple s'il y a un grand terrain où il pourrait y avoir des déchets qui traînent (plastiques, restes, papiers..), on peut disposer un groupe d'enfants en ligne (espacés d'1 ou 2 mètres : comme un râteau) avec des sacs plastiques pour collecter les déchets, et le but est d'avancer tous ensemble en regardant par terre et en ramassant chaque déchet sur son passage.. Comme c'est commun, ça peut être aussi amusant.

## **6- Le tri et la gestion des déchets ([le média](#))**

L'animateur doit sensibiliser les enfants au tri sélectif et plus généralement à l'écologie, nous devons leur expliquer les bons gestes à adopter et quels en sont leurs utilités. Pour les motiver, cela peut se faire d'une manière ludique avec des jeux ou des débats, en faisant un concours du groupe qui pèsera le moins de déchets. Cela doit être fait le plus tôt possible au cours du séjour.

### **III-5- L'hygiène et la gestion du linge**

#### **1- Les toilettes et la douche ([le média](#))**

Il y a 2 toilettes pour le village des 6-10, il faut donc bien préciser aux enfants où elles se situent pour qu'ils puissent les utiliser quand ils le souhaitent.

L'animateur peut alterner les groupes d'enfants qui se lave les premiers. Le respect de l'intimité est important mais il est quand même nécessaire d'intervenir lors des douches pour vérifier que celle-ci est bien prise.

#### **2- La gestion du linge ([le média](#))**

Le planning de laverie permet d'organiser le partage des machines. Un animateur doit se porter référent d'un créneau en récoltant les vêtements à laver et en vérifiant qu'il soit bien étiqueté pour éviter les mélanges et/ou les pertes.

Les animateurs référents de chambres s'occupent du linge de la chambre.

En ce qui concerne les petits accidents nocturnes (pipi au lit), le linge souillé (vêtements de l'enfant et linge de lit) doit être lavé en priorité (exception/planning).

### **III-6- La gestion du matériel**

#### **1- La régie matériel ([le média](#))**

La régie est un endroit où est stocké le matériel pour les 4 groupes. Celui-ci peut être réservé au préalable pour pouvoir être emprunté par la suite (tableau à remplir sur la porte de la régie). Après avoir pris les objets que les enfants souhaitent, l'enfant référent s'inscrit sur le carnet d'emprunts qui est dans le bureau en précisant le matériel emprunté, la date de retrait et du futur retour ainsi que l'animateur référent avec qui le matériel a été retiré.

Par la suite la régie est rangée par les enfants ayant emprunté le matériel et les animateurs doivent veiller à ce qu'elle reste en ordre pour le bon fonctionnement et la sécurité de tous. En cas de casse d'un quelconque outil, il faut trouver un moyen pour le réparer manuellement, ou alors si ce n'est pas possible, celui-ci doit impérativement être racheté avec le budget du groupe en question.



## **2- L'utilisation des 2 minibus (le média)**

C'est un moyen de locomotion mis à disposition pour toutes les tranches d'âge. Celui-ci est à réserver en avance en fonction de sa disponibilité (cf planning dans le bureau). Souvent la répartition des minibus se fait la veille ou même l'avant veille (le plus tôt possible) lors des réunions du soir. Après son utilisation, il est important de reposer les clés au bureau. Il n'est en aucun cas possible de l'utiliser à des fins personnelles.

Lorsqu'on l'utilise on est soumis au code de la route, on respecte donc les limitations de vitesse, les feux, etc. En cas d'infraction, le seul responsable est nous-même et non l'association !

Les 2 minibus appartiennent de plus à l'association, il est donc important de ne pas les abîmer.

Les trajets de bus restent quand même un moment où les enfants peuvent s'amuser tout en étant attachés et sans un volume sonore (musique ou autres) trop important.

## **III-7- La nourriture**

### **1- Les repas (le média)**

L'animateur doit savoir expliquer le fonctionnement du repas aux enfants ainsi que les possibilités d'annulation pour qu'ils puissent, dès la première veillée, décider consciemment de l'organisation des repas de la semaine.

Chaque groupe d'âge mange ensemble, à des tables qui leurs sont attribuées et à des horaires définis :

- le petit déjeuner de 7h30 à 9h30 (sur le groupe)
- le déjeuner à 12h30
- le diner à 19h30
- le goûter à 17h00

Les enfants sont responsables du service, du débarrassage et de la propreté des tables et des lieux. Ils détiennent aussi la possibilité de remplacer les repas Vent d'Est par des repas spéciaux (barbecue, pique-nique ...) ou afin de réaliser leurs propres repas autonomes ; ceci devra alors être précisé lors de la veillée du dimanche soir. Dans ce cas, les animateurs devront s'occuper des achats grâce au budget du groupe, et du suivi des stocks de nourriture. □ Ces temps de repas ne doivent pas être négligés : ce sont des moments privilégiés pour renforcer la cohésion du groupe et la place de chaque enfant dans celui-ci. Ces repas ne doivent donc pas être une corvée mais plutôt un moment de discussions, de rires, de musique ... le tout dans une bonne ambiance !

### **2- Les goûters (le média)**

Le goûter est un moment convivial que tous les enfants et animateurs doivent partager ensemble. Il est très varié (brioches, fruits...) afin de satisfaire les goûts de chacun.

C'est le directeur accompagné de volontaires qui achète les goûters une fois par semaine.

Chaque groupe est responsable du suivi de son propre stock.

En fonction des envies et des activités de chacun celui-ci peut aussi se prendre à n'importe quel endroit. Par ailleurs le goûter reste un moment de partage il se doit d'être pris en Groupe et non en petit comité dans une chambre.

### **3- Le petit-déjeuner ([le média](#))**

Le petit déjeuner se prend entre 7h30 et 9h30 et se déroule dans la salle d'activité. Les animateurs doivent préparer la vaisselle la veille et aller chercher le petit déjeuner dès le matin dans les cuisines pour les produits frais ainsi que dans la réserve pour les céréales par exemple.

Le petit déjeuner doit être considéré comme un moment de partage, et par conséquent les animateurs ne doivent pas laisser les enfants déjeuner seul mais les accompagner dans ce premier repas de la journée.

### **4- Les régimes spécifiques ([le média](#))**

Chaque animateur doit connaître les régimes alimentaires spéciaux liés aux allergies ou aux croyances/religions de chaque enfant pour éviter tout incident pouvant aller parfois jusqu'à un accident grave. □ Dès qu'un régime particulier est signalé lors de l'accueil par les parents ou sur la feuille d'accueil, celui-ci doit être rapporté au directeur pour être pris en compte. □ A cet âge les enfants ne sont pas tous conscients de leurs allergies : c'est pourquoi il faut impérativement que les animateurs soient vigilants, non seulement durant les repas dits « conventionnels », mais également lors des courses pour les repas spéciaux par exemple.

## IV- L'outil vie de chambre

Document d'Aide à l'animation de la vie de chambre 6/10 ans



### COMMENT SE PASSE MA VIE DE CHAMBRE ?

Chambre : \_\_\_\_\_ Anim : \_\_\_\_\_ Date : \_\_\_\_\_

Ce soir, Comment j'anime ma vie de chambre (environ 20 minutes)? Jeu inventé  Débat libre  Autre

|  |  |                                    |
|--|--|------------------------------------|
| <p><b><u>Les Questions que je pose :</u></b></p> <p>Comment s'est passée la Journée ? (Dans le centre? A la plage? Aux activités ?...)<br/>         Y'a-t-il des activités que vous voudriez faire dans la semaine?<br/>         Comment se passe le temps d'ateliers?<br/>         Y'a-t-il des problèmes dans le groupe? Dans la chambre? Si oui, quels moyens on se donne pour les régler?<br/>         Comment se passe l'organisation du rangement de la chambre?<br/>         La chambre pourrait elle mieux décorée?<br/>         Quelles activités faites vous demain matin? Après midi?<br/>         Autres (sujets apportés par les enfants) :</p> | <p><b><u>Les réponses :</u></b></p>    | <p><b><u>Mon analyse :</u></b></p> |
| <p><b><u>Les Questions que je ne pose pas :</u></b></p> <p>La chambre est -elle rangée? Si non : les accompagner<br/>         Préparation des affaires du lendemain.<br/>         L'hygiène des enfants (douche, brossage des dents, affaires sales...)<br/>         Y'a-t-il un leader dans la chambre? Comment ça se passe?<br/>         Chaque enfant s'exprime sur tout? Librement?<br/>         Y'a-t-il des enfants qui n'ont pas trouvé complètement leur place?<br/>         Pourquoi?<br/>         Y'a t'il des situations à anticiper (couffits, changement de chambre, lessives...)?<br/>         Autres :</p>                                    | <p><b><u>Mon Observation :</u></b></p> |                                    |
| <p><b><u>Notes, divers :</u></b></p>   |  |                                    |

La Vie de Chambre est un moment très important dans la journée de l'enfant. Ce dernier peut se confier à son animateur référent de chambre, mais aussi parler avec copains de chambre de ce qui va ou non dans le déroulement de la colo. L'animateur doit créer une atmosphère de confiance, rendre ce moment interactif (petits jeux, blagues...) pour ne pas laisser s'installer la routine. L'animateur doit également participer à la vie de chambre avec les enfants en partageant avec eux ce moment. Il doit être à l'écoute et doit accorder une importance au moindre propos des enfants de sa chambre dont il a la référence afin de pouvoir réagir au plus vite à n'importe quelle situation.

### Les programmations quotidiennes des 2 premiers jours (exemple 2017) :

Groupe : 6/10 ans

PROGRAMMATION QUOTIDIENNE DU DIMANCHE 30/07

6-10

Cet outil est la trame de réunion du soir, en ce qui concerne l'organisation de l'équipe pour le lendemain. (à archiver dans le classeur)

Animateur en congé :

| Nom de l'anim :              | Lucie  | Manu  | Emma   |   |
|------------------------------|--|---|--|---|
| fait des jour les vers       | voyage depuis Paris  |   | X  |   |
| fait des derniers            |  | X   |  |   |
| activités 9h/10h30           | ↓ des soirées TRAITEMENTS  | rangem <sup>t</sup> chambre<br>⊕ espace act | rangem <sup>t</sup> chambre<br>⊕ espace activités  |   |
| 10h30/12h                    |  | jeux libres →                               |  |   |
| retour des activités         |  | jeux libres →                               |  |   |
| REPAS                        |  |   |  |   |
|                              |  | préparat du goûter ⊕ jeux de présentation   | accueil des familles ⊕ installat dans les chambres |   |
|                              | création autonome des règles de vie ⊕ fonctionnement du budget (création maquette) | Pense au petit déj du lendemain             |  | Coherence à trouver entre la page 8 du projet |
| <u>DINER</u><br>jeu veillée  | GRAND JEU QUI DONNERA UNE LISTE VARIÉE D'ACTIVITÉS                                 |   |  |   |
|                              | meneute  | enveloppe                                   | tirage au sort                                     |   |
| 21h30 - 22h - vie de chambre | 1 chambre ♀  | 2 chambres ♂                                | 1 chambre ♀  |   |

Groupe : 6/10 ans

PROGRAMMATION QUOTIDIENNE DU LUNDI 31/07

6-10

Cet outil est la trame de réunion du soir, en ce qui concerne l'organisation de l'équipe pour le lendemain. (à archiver dans le classeur)

Animateur en congé :

| Nom de l'anim :  | Lucie   | Manu   | Emma  |  |
|--|---|--|---|--|
| Petit déjeuner individualisé   |   | lever anim - 7h45<br>accueillant les vers qui mangent pour les vers ?  | lever anim - 7h45<br>vers<br>ser spécifique pour les cavaliers ?      | les anim installent les abris sur la table (pour cavaliers) + les tables se servent et rangent une fois fini |
| Les anim qui prennent la relève de leurs collègues à 8h30 au petit déj et aux espaces ouverts d'activités              | lever anim - 7h45<br>jeux de relève du fait de j'a 7h45   | brossage de dents<br>prébat à partir + jouer (ceux qui ont fini de déjeuner)   | pour ceux qui n'ont fini de déjeuner                                  |  |
| Activités : qui ? Quoi ?<br>9h00 / 10h30   | niveau des enfants de l'accro → max 6h  | RIV 8h30 - SURF<br>départ à pied   | RIV 8h30 - EQUIT<br>CARRIÈRE<br>minibus                               | Les enfants de l'accro-branche finissent de ranger le pit des Lucie  |
| 10h30 / 12h00  | RIV 8h45 - ACCRO<br>niveau des enfants sera tout aux vers<br>⊕ la equit ⊕   |  |   |  |
| Au retour des activités, que fait qui et où ? (activités ateliers...)<br>Vie quotidienne                               |   | TEMPS CALME (jeux, lecture)<br>ATELIERS tranches   | jeu de la veillée   |  |
| 12h30 Le repas : particulier ? A penser ?  | 2 tables de 5 + 1 table de 7 → chaque   | chaque s'occupe de sa chambre (affaires pour la plage...)  | jour 1 ou 2 chef de table qui servent (vaillants) dont il est refoiré |  |
| 13h30 - 13h45 Préparation plage et autres activités  |   | au retour aide les enfants   | prend le goûter ⊕ aide de PLAGE 2 ou 3 enfants                        |  |
| 13h45 Départ, 16h00 Goûters, 16h30 Retour 17h00 arrivée centre. Plage qui ? Activité demandée par les enfants anim réf | venir que tout le monde a<br>PLAGE personnes<br>caquettes, crème...<br>- 17h = Assemblée activités de 18h - tel aux parents pour enfants qui le souhaitent<br>- même fonctionnement que le midi | jeu de la relève de faire le lendemain et de la veillée<br>18h - 18h30 - plage veillée + activités avec les filles<br>18h - 18h25 - bouche d'elles | pas choisir 3 Proj (resta page 8 des groupes d'enfants)               |  |
| Le Dîner : type de repas où, quand, qui ?  |   |  |   |  |
| Veillée, horaires : 20h30 - 21h30<br>quelles sont les veillées prévues<br>Qu'annoncer ?                                | VEILLÉE n°1   | VEILLÉE n°2  | VEILLÉE n°3   | (survol les choix et annonces faits d'assemblée de 17h)  |
| Heures de retour au centre si en extérieur<br>21h30 - 22h00 Vie de chambre : qui ? Avec quel chambre ?                 | 1 chambre ♀   | 2 chambres ♂   | 1 chambre ♀   |  |
| Autre  |   |  |   |  |