

SOMMAIRE

1. Contextualisation	3
a) <i>L'organisateur du séjour</i>	3
b) <i>Date du séjour</i>	3
c) <i>La structure</i>	4
d) <i>Les participants</i>	4
e) <i>L'équipe encadrante</i>	5
f) <i>Sécurité et rôle de l'animateur</i>	7
2. Les deux finalités éducatives	7
a) <i>Le vivre ensemble</i>	7
b) <i>La liberté de choix</i>	8
Développement de l'Autonomie.....	8
Renforcement de la Motivation.....	8
Expression de la Personnalité.....	9
Apprentissage par l'Expérience.....	9
c) <i>Les coins permanents</i>	9
3. Expression des objectifs pédagogiques	10
a) <i>Développer l'Autonomie et la Responsabilité Individuelle</i>	10
b) <i>Favoriser la Coopération et l'Esprit d'Équipe</i>	11
c) <i>Promouvoir le Respect et la Tolérance</i>	12
4. Expression des activités	12
5. Modalités de fonctionnement de l'équipe	13
a) <i>Organisation de l'équipe de façon quotidienne</i>	13
Journée type et rôles des animateurs.....	13
b) <i>Hygiène</i>	15
c) <i>Repos et congés des animateurs</i>	16
d) <i>Respect du Culte et de la Laïcité</i>	16
e) <i>Règles de vie spécifiques aux tranches d'âges</i>	17
6-10ans.....	17
11-13ans.....	17
14-17ans.....	17
Le tabac.....	18
Le temps libre et le téléphone.....	18

<i>f) Les sanctions</i>	18
<i>h) Droit à l'image</i>	18
<i>i) Communication avec les familles</i>	19
<i>j) Droit à l'image</i>	19
6. Mesures prises pour accueillir des mineurs avec des troubles de la santé ou porteur d'un handicap	20
7. Evaluation de l'accueil	20
<i>a) Droit à l'image</i>	20
<i>b) Pédagogie</i>	21

1. Contextualisation

a) L'organisateur du séjour

L'association « Il était une fois » organise des séjours de vacances pour enfants et adolescents depuis 2002. Le conseil d'administration et ses adhérents se mobilisent bénévolement afin de permettre à des enfants, issus de toutes classes socio-professionnelles, de partir en vacances. *Il était une fois* propose deux séjours de vacances, de chacun quinze jours, chaque été et ce depuis sa création (exception faite de la période COVID).

Depuis 2022, l'association occupe à nouveau la maison familiale et rurale de Saulxures-sur-Moselotte, entre plaines et moyennes montagnes, à 30 km de Gérardmer dans les Vosges.

Chaque séjour accueille 69 enfants maximum, entre 6 et 17 ans. Le taux d'encadrement est largement supérieur à la réglementation en vigueur puisque celui-ci est fixé à un animateur pour 5 enfants contrairement aux accueils standards qui proposent un animateur pour 12 enfants.

Chaque séjour s'articule autour de thématiques variées en respectant les tranches d'âge. Chaque année, les adhérents définissent de nouvelles thématiques pour l'année suivante.

Il était une fois adhère à l'Union Française des Centres de Vacances (UFCV) et est partenaire des amis du réseau RESF.

L'association « privilégie un mode relationnel centré sur la coopération et la solidarité des personnes, les jeunes entre eux, les jeunes avec les adultes et les adultes entre eux. Il était une fois, reconnaît chaque personne comme un individu à part entière, avec sa propre histoire, ses envies, ses besoins et ses compétences. L'individu est membre d'un groupe qu'il enrichit par sa singularité. Le groupe participe également à l'épanouissement individuel. » (extrait du projet éducatif de l'association).

b) Date du séjour

Cette année, le séjour a lieu du dimanche 28 juillet au dimanche 11 août 2024 pour les participants. L'accueil des enfants s'effectue du dimanche 28 juillet 14h, jusqu'à 18h. Les départs débutent le dimanche 11 août à partir de 10h.

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

- Première semaine d'accueil : Du 28 juillet au 04 août
- Deuxième semaine d'accueil : Du 04 août au 11 août

L'équipe pédagogique et les personnels techniques sont attendus dès le samedi 27 juillet à 14h et repartiront le dimanche 11 août à partir de 18h.

c) La structure

Le séjour de vacances se déroule dans la maison familiale et rurale (MFR) du village de Saulxures-sur-Moselotte, dans le parc naturel régional du Ballon des Vosges. Cette structure se situe en bordure de forêt et de village permettant au séjour de se passer dans une certaine autonomie. La capacité d'accueil de la MFR que nous louons pour les séjours est de 94 places. L'hébergement compte plusieurs bâtiments avec un même extérieur :

- Le bâtiment principal "Le Tilleul" avec trois étages contenant : un espace d'accueil ; six salles d'activités ; deux salles à manger ; un bloc sanitaire ; des chambres sur deux niveaux (capacité de 70 lits) avec sanitaires intégrés ; une cuisine professionnelle ; une lingerie et un lieu de stockage
- Le bâtiment de couchage "Les Alisiers" avec deux niveaux : un bâtiment annexe qui sera dédié aux 13-16 ans (chambres et salle multifonctions)
- Le bâtiment annexe "Les Acacias" : un bâtiment avec une grande salle qui peut accueillir veillées, grands jeux et autres activités collectives.

La caractérisation des lieux s'effectue en deux parties. Dans un premier temps, lors d'un week-end de préparation, l'équipe pédagogique s'approprie les lieux et réfléchit à d'éventuels aménagements adaptés aux différents séjours. Dans un second temps, un temps d'échange est proposé aux jeunes une fois arrivés sur le site afin de recueillir leurs envies et pouvoir co-construire leurs espaces d'activités. En revanche, des zones sont clairement interdites pour la sécurité des publics accueillis, notamment à partir de la route qui borde la maison.

d) Les participants

Ce séjour accueille X participants. Les enfants sont répartis par tranche d'âge et par thématique qui font office de fil rouge. Retrouvez ci-dessous les six camps thématiques qui composent notre séjour :

- **Pirouettes – cacahuètes (6 – 8 ans)** : Lors de ce séjour d'une ou deux semaines, les enfants sont invités à participer à des activités variées qui bougent. Ils et elles vont pouvoir profiter d'un grand bol d'air entre forêt, lac et montagne. Courir sauter et faire des cabrioles, le tout déguisé : rien de mieux pour voyager entre des mondes imaginaires ! Au programme : jeux de pistes, jeux d'adresse, mystères à résoudre et bien encore... Sans oublier les incontournables grands jeux et veillées de la colo.
- **Dans tous les sens (8 – 10 ans)** : Les enfants peuvent développer leurs sens et leur imagination dans un très grand choix d'activités. Que ce soit le toucher, le goût,

l'odorat, l'ouïe ou la vue, des activités adaptées sont proposées. Art du cirque, marionnettes, activités culinaires, tout est mis en œuvre pour stimuler leur créativité et leur âme d'artiste. Autant de façons de s'exprimer pour partir dans tous les sens !

- **Débrouill'art (10 – 13 ans)** : Recherche artistes débrouillards qui voient les choses en grand ! Construis des structures en palettes, customise tes vêtements, transforme des boîtes de conserve en lanterne, fabrique des percussions pour rythmer la colo. En bref, la moindre vieillerie peut donner naissance à une dinguerie.
- **Il était une fois les jeux (10 – 13 ans)** : Tous les quatre ans, les meilleurs enfants de la planète se réunissent pour créer les Jeux d'Il Etait Une Fois... . Rien à voir avec la compétition, ici la coopération est reine ! Il y a tout à créer de la cérémonie d'ouverture composée de spectacles originaux jusqu'aux épreuves sportives; artistiques et même intellectuelles. Tu les regardes à la télé ? Viens y participer en vrai !
- **In the game (13 – 17 ans)** : Les jeux de la cour de récré c'est démodé ? Bienvenue dans la cour des grands ! Adapte les jeux les plus connus en grandeur nature, réalise tes tâches et trouve l'imposteur à la manière d'Among Us ou crée ton propre escape game, pourquoi pas version horreur ! Bataille navale géante, jeux de rôle, loup garous... n'attends pas plus longtemps et rejoins la partie !
- **Itinéraire bis (13 – 17 ans)** : Mets tes chaussures, attrape ton sac et une carte des Vosges, c'est parti pour sillonner les environs ! Avec tes coéquipiers, tracez votre itinéraire. Grosse randonnée de plusieurs jours, petits circuits à vélo, géocaching, bivouac ou camping, sors des sentiers battus et pars à la découverte des sommets vosgiens inconnus.
- **Anime tes vacances (15 – 17 ans)** : Organise un grand jeu, une veillée, anime des activités, bref viens te mettre dans la peau d'un animateur ! Tu peux proposer des activités avec l'aide de l'équipe d'animation. Tu pourras choisir les domaines dans lesquels tu souhaites t'essayer : organisation d'une enquête policière, d'un casino, d'un tournoi sportif ou apprentissage de techniques. En dehors de ces temps, tu as bien sûr la possibilité de participer avec d'autres ados à des activités de la colo telles que du camping, des balades ou encore la création d'un spectacle.

e) L'équipe encadrante

L'équipe en charge des participants se compose de [...] adultes comprenant l'équipe de direction, l'équipe d'animation (assistant.e sanitaire compris) et le personnel technique.

L'équipe de direction se compose de la directrice, Elisa et de son adjointe Kimbouani. Elisa est en formation pour obtenir son BAFD et Kimbouani est titulaire du BAFA. Le binôme de direction occupe actuellement le poste de vice-présidente de l'association Il était une fois au conseil d'administration.

En sa qualité de directrice de séjour, Elisa prendra en charge les aspects administratifs et comptables du séjour. Lors du premier jour, elle accueillera les familles et recueillera les informations propres aux participants. De même lors du dernier jour, elle assurera la restitution des informations auprès des familles venues sur place. Les objets de valeurs et l'argent de poche des participants seront gérés depuis le bureau de direction. D'autre part, elle coordonnera aux côtés de Kim les équipes et assurera la cohérence pédagogique et la sécurité sanitaire de tous les participants.

En sa qualité d'adjointe de direction, Kim participera au bon déroulement et à la coordination du séjour ainsi qu'à la mise à jour du trombinoscope en matinée. A partir de 14h, Kim occupera le rôle de coordination volante auprès des équipes d'animation dans les différentes thématiques pour apporter son expertise et son aide. D'autre part, elle coordonnera aux côtés d'Elisa les équipes et assurera la cohérence pédagogique et la sécurité sanitaire de tous les participants. L'équipe d'animation se compose de 14 animateurs répartis sur les différentes tranches d'âges :

- 6 animateurs petits
- 5 animateurs pré ados
- 5 animateurs ados

Les responsables suivis sanitaires seront au nombre de trois avec un assistant par tranche d'âge . Un référent sera désigné parmi les trois pour être le lien avec l'équipe de direction. L'assistant sanitaire veille au bon état de santé des participant.es du séjour. Il veille au respect des règles sanitaires, d'hygiène. Il est celui qui a la responsabilité de la bonne distribution des traitements médicaux

L'équipe de cuisine se compose cette année de trois cuisiniers, Alice, Floxel et Baptiste. Ils sont responsables de l'établissement des menus, la gestion des quantités et l'élaboration des repas. Il.elle.s ont connaissance de la méthodologie HACCP et l'appliquent scrupuleusement, proposent des menus équilibrés en accord avec l'assistant sanitaire, et définissent les règles d'accès en cuisine pour le reste de l'équipe et les participants. Il.elle.s ont pris connaissance du document à destination des équipes de cuisine, rédigé par l'organisateur.

Le responsable de la lingerie a pour responsabilité le nettoyage du linge ainsi qu'une partie des tâches ménagères (self après les repas, aspirateur dans les couloirs, ...) afin de garder les locaux propres durant le séjour.

f) Sécurité et rôle de l'animateur

Dans le cadre des séjours organisés par "Il était une fois", la sécurité des enfants et des adolescents ainsi que la posture des animateurs sont des éléments cruciaux pour assurer un environnement sain et sécurisant.

Des moyens sont mis en place pour garantir cette sécurité notamment un animateur dédié pour prévenir les intrusions nocturnes. Au début de chaque séjour, une fiche de service précisant les accès à vérifier et fermer sera également présentée à toute l'équipe. Les dangers et les limites du terrain sont identifiés et balisés, et présentés aux enfants durant le premier jour. Un exercice d'évacuation incendie est organisé la première semaine, en accord avec le plan d'évacuation établi à partir du registre de sécurité.

En accord avec la Convention Internationale des Droits de l'enfant, Il était une fois... affirme la nécessité d'un cadre adapté permettant la sécurité physique, affective et morale des enfants et adolescents accueillis lors des séjours de vacances.

2. Les deux finalités éducatives

En adéquation avec le projet éducatif de l'organisateur, l'équipe pédagogique va porter particulièrement ses efforts sur l'expression de ces deux valeurs éducatives : le vivre ensemble et la liberté de choix.

a) Le vivre ensemble

Ce séjour a pour ambition de mettre à l'honneur le vivre ensemble. Le vivre ensemble implique de respecter les différences culturelles, sociales et individuelles. En apprenant à accepter et à valoriser la diversité, les jeunes développent une tolérance qui est essentielle selon nous.

Le vivre ensemble permet aux jeunes de se mettre à la place des autres et de comprendre leurs émotions et points de vue. L'empathie est une compétence sociale cruciale qui favorise des relations interpersonnelles positives et la résolution pacifique des conflits.

La vie en communauté exige une communication claire et respectueuse. Les jeunes apprennent à exprimer leurs idées, à écouter activement les autres et à négocier des solutions, ce qui améliore leur capacité de coopération. Dans un contexte de groupe, chaque membre a des responsabilités spécifiques, qu'il s'agisse de tâches quotidiennes ou de projets communs. Ce partage enseigne aux jeunes la valeur de la contribution individuelle au bien-être collectif.

Cette valeur renforce l'esprit de solidarité. Les jeunes apprennent à s'entraider, à offrir du soutien lorsqu'un membre du groupe en a besoin et à célébrer les succès collectifs. Cette solidarité crée un sentiment d'appartenance et de cohésion. En interagissant avec leurs pairs dans un cadre de respect et de coopération, les jeunes développent une meilleure compréhension de leur propre identité. Ils apprennent ce qui les rend uniques tout en s'intégrant harmonieusement dans un groupe.

Le vivre ensemble prépare les jeunes à leur future vie citoyenne. Ils apprennent les valeurs de la démocratie, de la justice sociale et de la participation active. Comprendre et respecter les règles de la vie en communauté les aide à devenir des citoyens responsables et engagés.

b) La liberté de choix

La liberté de choix est tout aussi importante et complémentaire à la valeur précédente dans notre séjour de vacances. Elle consiste à permettre aux jeunes de faire leurs propres choix concernant les activités qu'ils souhaitent pratiquer, les rôles qu'ils veulent endosser, et les projets qu'ils souhaitent réaliser. Voici pourquoi cette liberté est essentielle :

Développement de l'Autonomie

En ayant la possibilité de faire leurs propres choix, les jeunes apprennent à devenir plus autonomes. Ils développent leur capacité à prendre des décisions, à planifier et à assumer les conséquences de leurs choix.

Moyen : En début de séjour, chaque enfant se réunira au sein de sa tranche d'âge accompagné de ses animateurs afin de définir une instance démocratique et sa récurrence (exemple : tipis, forum ou autre).

Renforcement de la Motivation

Lorsque les enfants et adolescents choisissent eux-mêmes leurs activités, ils sont plus motivés et engagés. Cette motivation intrinsèque les pousse à s'investir davantage et à tirer le meilleur parti de chaque expérience.

Moyens : Tous les jours, une musique retentira sur les coups de 14h afin de symboliser le début des activités de l'après-midi. Ce temps n'est pas obligatoire mais doit être un outil pour l'équipe pédagogique au service de la motivation et de la cohésion du groupe.

Expression de la Personnalité

La liberté de choix permet aux jeunes de découvrir et d'exprimer leurs intérêts et leurs passions. Cela contribue à leur développement personnel et à la construction de leur identité.

Moyen : Ce séjour conçoit les activités comme une succession d'envie à réaliser sans objectif de temps. Il n'y aura pas de planning pré-défini mais plutôt un bagage d'animation à proposer.

Apprentissage par l'Expérience

En faisant leurs propres choix, les jeunes apprennent à travers l'expérience directe. Ils comprennent mieux ce qu'ils aiment ou n'aiment pas, ce qui les intéresse vraiment, et ils acquièrent des compétences précieuses en explorant différents domaines par eux-mêmes.

Moyen : Les coins permanents sont imaginés dans ce sens. Avec une pensée particulièrement pour le petit et gros brico.

En favorisant un environnement où le vivre ensemble et la liberté de choix sont valorisés, vous contribuez à un développement harmonieux et équilibré des participants.

c) Les coins permanents

Le coin jeu de société : il regorge de jeux en tout genre (jeux de plateaux, jeux de cartes, jeux d'adresse, jeux de coopération, jeux d'enquête, jeux d'imitation, jeux de stratégie...). L'animateur peut proposer des événements (tournoi de UNO, mise en place d'un grand jeu de coopération, création de son propre jeu de société)

Le coin petit brico' : feuilles, crayons, peinture, argile, récup' en tout genre. C'est le lieu de petits et grands événements artistiques (atelier origami, conception de fresques, etc.). C'est également un lieu ressource pour le besoin des animations.

Le coin déguisements : des malles et des portants qui regorgent de vêtements et accessoires en tout genre. Tout est réuni pour devenir le personnage de notre rêve.

Le coin lecture : un espace aménagé avec des petites bibliothèques qui abritent toutes sortes de livres. Coussins, fauteuils, couvertures, c'est un petit cocon au calme dans la colonie de vacances.

Seul **le coin gros brico** nécessite la présence d'un adulte : des outils (scies, marteaux, tournevis...) et du matériel (chutes de bois, clous, vis...) est mis à disposition pour les projets de grande ampleur !

Les animateurs sont encouragés à animer les coins permanents. Cela consiste en :

- L'organisation fonctionnelle de l'espace et du rangement (avec l'appui des participants), la gestion du matériel
- Des apports techniques et conseils
- La sécurisation des lieux et limitation de l'accès si nécessaire, éventuellement la proposition d'une activité en particulier.

Autrement, chaque participant peut aller et venir dans les coins en accès libre. Si le coin permanent n'est pas animé, les animateurs y feront des tours régulièrement afin de s'assurer du bien-être des participants.

En plus de ces animations et ces coins permanents, des activités dites de consommation sont envisageables. Chaque camp possède un budget pédagogique qui peut être utilisé, sur sollicitation des jeunes, pour des activités prestataires type accès au lac de Saulxures, visite, parc ou autre.

3. Expression des objectifs pédagogiques

Dans un séjour de vacances inspiré par la pédagogie de la liberté, il s'agit de créer un environnement où chaque individu est libre de s'exprimer, de participer et de contribuer tout en respectant les autres. Voici trois objectifs pédagogiques clés qui illustrent comment la valeur éducative du vivre ensemble et de la liberté de choix s'exprime pendant notre séjour :

a) Développer l'Autonomie et la Responsabilité Individuelle

L'un des principaux objectifs de la pédagogie de la liberté est de permettre aux jeunes de développer leur autonomie et leur sens des responsabilités. En encourageant les participants à prendre des décisions et à assumer leurs choix, ils apprennent à gérer leur liberté de manière responsable. Les actions :

- Mise en place de projets autogérés : Les animateurs peuvent proposer des projets où les jeunes choisissent eux-mêmes leurs rôles et responsabilités. Cela peut inclure la planification d'activités, la gestion des ressources ou la résolution de problèmes.
- Encouragement de la prise de décision : Dans les activités quotidiennes, les jeunes sont invités à participer activement aux prises de décision, qu'il s'agisse de la planification des repas, de l'organisation des jeux ou de la gestion des temps libres.

Moyens : les participants sont libres de se restaurer lorsqu'ils le souhaitent sur la plage
horaire prévue pour les repas.

Les résultats attendus :

- Les jeunes développent une meilleure capacité à prendre des décisions éclairées.
- Ils acquièrent un sens accru de la responsabilité et de l'engagement envers le groupe.

b) Favoriser la Coopération et l'Esprit d'Équipe

La coopération est essentielle pour le vivre ensemble. La pédagogie de la liberté valorise les interactions positives et constructives entre les participants, renforçant ainsi l'esprit d'équipe et la solidarité. Les actions :

- Établissement de règles de vie collective : Co-construire avec les jeunes des règles de vie basées sur le respect mutuel. Ces règles doivent être claires, discutées et acceptées par tous les participants pour garantir un environnement respectueux.
- Activité spontanée : * Se dit d'un phénomène qui se produit sans avoir été provoqué. Se dit d'une action que l'agent accomplit de lui-même, sans avoir été sollicité. Voilà l'idée d'une activité spontanée.

Voici quelques exemples :

- Deux enfants dessinent sur des feuilles A4. L'animateur leur propose de faire une fresque.
- Un enfant parle d'un feu de camp qu'il a fait avec ses copains. L'animateur lui demande s'il veut en refaire un.
- On rencontre un enfant déguisé en docteur. On lui demande s'il veut ouvrir son cabinet.

Ce type d'activités nécessite un certain état d'esprit de l'adulte :

- Être à l'écoute des jeunes
- Accepter les changements de programme d'activités
- Envisager l'impossible

Les résultats Attendus :

- Les jeunes améliorent leurs compétences en communication et en coopération.
- Ils développent un esprit de solidarité et une meilleure capacité à travailler ensemble pour atteindre des objectifs communs.

c) Promouvoir le Respect et la Tolérance

Dans un environnement où la liberté individuelle est valorisée, il est crucial d'enseigner le respect et la tolérance. Chaque participant doit apprendre à accepter et à valoriser les différences des autres pour que la liberté de chacun soit respectée. Les actions :

- Ateliers sur la diversité et l'inclusion : Proposer des ateliers où les jeunes explorent différentes cultures, modes de vie et points de vue. Ces ateliers peuvent inclure des discussions, des jeux de rôle et des activités artistiques.
- Règles de vie collective : Co-construire avec les jeunes des règles de vie basées sur le respect mutuel. Cela peut inclure des chartes de comportement ou des engagements personnels et collectifs.

Les résultats attendus :

Les jeunes développent une attitude respectueuse et tolérante envers les autres.

- Ils sont capables de vivre harmonieusement dans un environnement diversifié et de valoriser les différences comme des richesses.

4. Expression des activités

Un séjour sur mesure ...

Les enfants s'inscrivent sur un camp en fonction de leur tranche d'âge et de leurs centres d'intérêts. L'équipe d'animation est source de propositions et crée le cadre propice à l'expression des idées et des envies des participants. Les thématiques sont des supports et amorcent un imaginaire mais ils ne limitent pas les possibilités d'activités et de projets. Ce sont donc les propositions et les projets des enfants qui sont au centre du séjour.

L'équipe pédagogique offre un terrain d'exploration balisé où les participants vont pouvoir s'essayer et ainsi développer leur personnalité et leur volonté. Les coins permanents participent à la diversité de ces expériences.

« La liberté des uns s'arrête là où commence celle des autres » - John Stuart Mill

5. Modalités de fonctionnement de l'équipe

a) Organisation de l'équipe de façon quotidienne

Pour rappel, L'équipe est composée d'une directrice, d'une adjointe, de 14 animateurs diplômés BAFA ou équivalence et 3 personnels techniques dont 2 cuisiniers et une personne en charge du ménage et du linge.

LES RÉFÉRENTS : 3 animateurs seront désignés par la direction en amont du séjour comme référent de leur équipe tranche d'âge afin d'alléger le temps de réunion en soirée et de simplifier les échanges entre la direction et l'équipe d'animation.

Journée type et rôles des animateurs

Chaque matin, les participants se lèvent à l'heure qu'ils souhaitent à partir de 7h30 (modulé en cours de séjour si nécessaire).

Le petit-déjeuner est mis en place par les deux anim' p'tit déj' qui peuvent proposer une animation pour une entrée dans l'imaginaire dès le réveil. Un coin est aménagé pour ceux qui souhaitent un réveil plus tranquille. Un snack est proposé à partir de 10h jusqu'à 12h.

Après le petit déjeuner, un participant ne peut retourner dans sa chambre que lorsque tous les enfants sont réveillés. Les coins permanents sont accessibles et les anim' matins proposent des animations ou petites activités dès 8h. Ils peuvent s'appuyer sur un des coins permanents ou proposer une animation spontanée. Le restant de l'équipe est prêt à 9h.

Puis les enfants partent en animation.

Les repas sont échelonnés entre 11h45 à 13h45 pour le midi puis le soir de 18h45 à 20h15. Les animateurs mangent avec les enfants et sont garants de l'ambiance à table. Ils s'assureront également que le temps passé à table soit suffisamment long (20mn minimum). Les enfants possédant un régime alimentaire spécifique ont des plats adaptés. Certains régimes doivent être respectés (culte, raisons médicales).

Sur les temps de repas, les animateurs peuvent endosser les rôles suivants :

- **L'animateur "miam"**, il met en place la desserte à l'entrée du réfectoire pour l'heure du début du repas. Il gère le bon déroulement du repas et le fonctionnement du monte-charge. Il gère l'échelonnement en contrôlant le système de pointage des participants. Il assure la liaison entre la cuisine et la salle à manger. Il mange avec les derniers enfants.
- **Les deux animateurs "plouf"**, ils mangent avec les premiers enfants, puis font la vaisselle et lavent l'espace plouf. Si des jeunes se proposent pour aider, l'un des deux animateurs "plouf" est libéré.

- **L'animateur cuisine**, lors des congés des cuisiniers, le remplacement sera assuré par un animateur qui assistera le cuisinier présent dans les tâches de préparation, de service et de nettoyage.

Chaque jour, **un goûter** sera tenu à la disposition des participants, aux environs de 16h à 16h30. Un animateur ira chercher en cuisine le goûter du jour, l'équipe rappelle aux enfants que les goûters sont servis.

Des animations rythment l'après-midi puis arrive le temps des douches. Chaque participant se lave une fois par jour.

- Pour les 6-10 ans, un temps douche est prévu, idéalement entre 18 et 19h. Les animateurs référents sont 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.

Les jeunes peuvent choisir de ne pas participer à **la veillée**. Le coucher s'effectue entre 21h et 21h30 pour les 6-10 ans et entre 21h45 et 22h15 pour les 10-13 ans. Les animateurs sont attentifs à l'état de fatigue des participants et peuvent adapter les horaires de coucher en fonction. Les horaires pourront être modifiés dans le cas d'un projet de veillée particulier.

Chaque référent s'occupe du coucher de sa chambre et peut profiter de ce contexte plus intime pour s'enquérir du bien-être des participants.

En soirée, les animateurs doivent s'emparer d'autres rôles comme :

- **L'animateur "chut"**, il assure une ronde dans les couloirs des chambres, entre le coucher à partir de 21h, et l'arrivée de l'animateur "sécu" vers 00h. Il s'assure du sommeil des jeunes, gère les éventuels problèmes et fait respecter le silence. Il s'assure de la fermeture des issues et les surveille. Cette fonction se faisant en parallèle de la réunion d'équipe, il devra donner et recevoir les informations nécessaires et importantes qui ont été énoncées.
- **L'animateur "sécu"**, il relaye 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. A la fin de son service, il assure l'entretien du couloir du bâtiment des chambres

L'équipe pédagogique se retrouvera **tous les soirs pour une réunion qui prendra 3 formes possibles** en fonction des besoins et des journées à débriefer :

- **LA PLÉNIÈRE** : Réunion plénière : l'ensemble des encadrants se retrouvent autour d'une réunion pour discuter et remonter les informations de la journée,
- **LA MAIN** : Réunion entre la direction et les 3 référents de tranche d'âge
- **LA PAUME** : Réunion par îlot où la direction se joint à la réunion tranche d'âge (petit, puis pré-ados, enfin ados)

Le but de ces réunions est de recueillir les éventuels problèmes de la journée, mettre à jour le trombinoscope, proposer des améliorations éventuelles et éclaircir l'organisation de la journée du lendemain.

En fonction des évènements durant le séjour, l'ordre de ces trois types de réunions peut être emmenés à changer pour pouvoir s'adapter au mieux aux besoins de l'équipe. Lorsque qu'il n'y a pas de plénière, les équipes d'animations, par tranche d'âge, profitent de ce temps pour se réunir entre elles et ainsi préparer les activités du lendemain.

Dans une démarche de formation continue, des documents d'animation sont à disposition de l'équipe dans le bureau anim'. D'autre part, le **TABLEAU SUR DEMANDE** qui sera affiché dans le bureau anim' et qui a pour but de recueillir les voeux des adultes selon 3 catégories :

- **PERSO** (j'ai besoin d'une brosse à dent, il me faut une tablette de chocolat, je voudrais m'entretenir avec un membre de la direction etc.) *Si le vœux est personnel et ne concerne que la direction, vous pouvez disposer votre post-it face cachée.*
- **ANIMATION** (du matériel à acheter, une idée de jeux, une journée camping en préparation)
- **RELATIONNEL** (un problème avec un enfant, un conflit entre adulte, une inquiétude etc.)

Ce tableau a pour but de centraliser toutes les informations sans contrainte de temps. Chaque adulte peut ajouter son info, sa demande et la transmettre aux autres ou seulement à l'équipe de direction en quelques minutes. Tous les soirs, la direction synthétisera les demandes du tableau sur demande lors de la réunion.

b) Hygiène

L'hygiène occupe une place centrale pour assurer le bien-être et la santé des enfants et des adolescents. Chaque participant est encouragé à adopter des pratiques hygiéniques

telles que le lavage régulier des mains, une hygiène bucco-dentaire rigoureuse, et le maintien de la propreté des espaces de vie. De plus, l'association promeut une cuisine saine et responsable, la gestion raisonnée des déchets et l'hygiène collective, en veillant à créer un cadre sécurisé et respectueux de la santé de tous.

Ainsi le lavage des mains, notamment dans la tranche d'âge des petits, sera vérifié par les animateurs avant les repas ainsi que le lavage de dents après ces derniers. Les espaces de vie sont nettoyés régulièrement par la personne responsable du ménage dans l'équipe et une personne responsable de l'aspect sanitaire du séjour veille aux aspects importants afin de les faire remonter à l'équipe de direction et ainsi éviter des épidémies comme par exemple les poux.

c) Repos et congés des animateurs

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

- Deux journées de congés, pris en journées pleines, c'est-à-dire que celui-ci 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.
- Quatre temps de repos : deux matinées (jusqu'à 10h30) et deux soirées (17h30--20h30).

Deux animateurs du même camp ne peuvent être en congé ou en repos en même temps. Chaque membre du personnel technique a droit à 2 jours de congés consécutifs par semaine. Ils éviteront de prendre leurs congés simultanément. Lors de ces congés, un membre de la direction remplacera la lingère pour l'entretien des sanitaires, et un animateur de l'équipe viendra en renfort en cuisine.

d) Respect du Culte et de la Laïcité

Dans le cadre de notre séjour de vacances, il est essentiel de respecter les convictions religieuses de chaque enfant tout en adhérant aux principes de laïcité qui guident notre pratique éducative. Cette démarche vise à garantir un environnement inclusif, respectueux et neutre où chaque enfant peut s'épanouir sereinement.

Les animateurs doivent adopter une attitude de neutralité religieuse en toutes circonstances. Ils ne doivent afficher aucun signe religieux ostensible, ni favoriser une religion par rapport à une autre. Ils doivent montrer un respect absolu envers les croyances de chaque enfant. Toute remarque ou comportement discriminatoire est strictement interdit.

Si un enfant souhaite pratiquer sa religion pendant le séjour (prière, régime alimentaire spécifique, etc.), il est important d'en discuter en amont avec les parents pour organiser ces pratiques de manière respectueuse et discrète.

Un espace de recueillement pourra être mis à disposition, si nécessaire, à condition que cela ne perturbe pas le fonctionnement collectif du groupe.

Les régimes alimentaires spécifiques (végétarien, halal, casher, etc.) doivent être respectés. Les animateurs s'assureront que les besoins alimentaires de chaque enfant sont pris en compte sans discrimination.

Les repas seront planifiés de manière à offrir des options variées et inclusives pour tous les participants.

En cas de conflit ou de malentendu lié à des questions religieuses, les animateurs devront intervenir de manière apaisante et constructive. Le dialogue sera privilégié pour résoudre les tensions et promouvoir la compréhension mutuelle.

En respectant ces directives, les animateurs contribuent à créer un cadre bienveillant et respectueux de la diversité culturelle et religieuse de chaque enfant.

e) Règles de vie spécifiques aux tranches d'âges

6-10ans

Douche : Définir en équipe 6/10

La mixité : la mixité pour les couchages ne sera pas favorisée

Temps libre : en petits groupes avec les anim'.

Téléphone : Définir en équipe 6/10

Argent de poche : Mis en enveloppe par jeunes et confiés à la direction

11-13ans

Douche : Définir en équipe 11/13 ans

La mixité : la mixité pour les couchages ne sera pas favorisée

Temps libre : en petits groupes avec les anim' puis à voir en fonction du groupe, en autonomie dans une zone délimitée sur une durée donnée avec numéro de téléphone des anim'.

Téléphone : Définir en équipe 11/13 ans

Argent de poche : Mis en enveloppe par jeunes et confiés à la direction

14-17ans

Douche : en autonomie entre 10h et 21h30 pour respecter le sommeil des autres.

La mixité : la mixité pour les couchages ne sera pas favorisée.

L'alcool : il est interdit par la loi de fournir de l'alcool aux mineurs. Dans cette lignée, l'alcool sera interdit pendant le séjour.

La drogue : il est interdit par la loi de fournir de la drogue aux mineur. Dans cette lignée, la drogue sera interdite pendant le séjour.

Le sexe : un travail de prévention sera mené en amont par l'équipe d'animation. Des préservatifs seront à mis à disposition à l'infirmierie.

Le tabac

Les jeunes fumeur.seuse.s se déclareront au début du séjour et fumeront à l'écart du groupe et dans les zones s'y prêtant ainsi qu'en dehors des activités avec un.e anim'. La pause pourra se faire au maximum à deux afin de ne pas créer une scission entre les fumeurs.euses et les non fumeurs.euses. Un dialogue pourra être entamé avec les jeunes pour savoir comment iels veulent procéder (par exemple souhait de diminuer – contrat - le nombre de cigarettes/jour ?)

Le temps libre et le téléphone

Le temps libre si déplacement dans la ville : il sera autorisé par groupe de 3 au minimum à partir de 14 ans. Les jeunes en début de séjour prendront les numéros de l'équipe d'animation pour pouvoir nous joindre en cas de soucis. Il sera convenu d'une heure à un point de RDV donné. En dessous de 14 ans, les jeunes seront répartis par animateur qui fera office de guide.

Téléphone : définir en équipe 14/17 ans

Argent de poche : les participants gardent leur argent de poche sauf s'ils formulent la demande de le laisser à l'équipe d'adulte.

f) Les sanctions

Lors d'une faute d'un jeune, les conséquences de son geste seront discutées en amont avec l'équipe d'animation et il se dessinera une manière de procéder. Cette dernière devra être cohérente et juste et surtout comprise et admise par le jeune. Elle sera axée sur la « réparation ». Il est important d'avoir une discussion basée sur une compréhension de l'acte et non sur un jugement afin que le jeune comprenne le mal et les conséquences en découlant.

h) 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 qui est interdite, mais « la reproduction, l'exposition,

ou la publication du cliché » sans le consentement de l'intéressé. Une autorisation parentale est demandée concernant l'utilisation et la diffusion d'images où figurent les enfants. L'équipe veillera à sensibiliser les jeunes sur les limites de l'utilisation des photographies qu'ils prendront avec leur appareil photo (ou leur téléphone portable), et les risques encourus.

i) 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

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 emails).
- Une boîte aux lettres (pour déposer son courrier).

j) Droit à l'image

Dès le week-end de préparation organisé sur le lieu du séjour, une démarche d'accompagnement est proposée aux stagiaires BAFA. Les stagiaires remplissent des fonctions identiques à celles des animateurs c'est-à-dire garantir la sécurité physique, morale et affective des participants. Les animateurs, qu'ils soient en cursus BAFA ou non sont donc rémunérés d'une façon identique.

Des temps d'échange privilégiés et individuels sont proposés tout au long du séjour durant des créneaux définis. Des supports pédagogiques sont à disposition. En début de séjour, 4 objectifs quantifiables sont co-construits avec le stagiaire en fonction de sa personnalité et de ses compétences.

Un bilan de mi-session formel est mis en place entre la direction et le stagiaire afin de recueillir ses besoins et ses attentes et d'évaluer la première partie de son stage pratique.

Un bilan de fin de session boucle la démarche d'accompagnement des animateurs en cursus BAFA. Une fois rédigée, l'appréciation peut être lue par le stagiaire s'il le souhaite.

6. Mesures prises pour accueillir des mineurs avec des troubles de la santé ou porteur d'un handicap

L'organisateur transmet aux représentants légaux des participants une fiche sanitaire de liaison (cerfa) et un trousseau. Ces fiches sanitaires de liaisons synthétisent l'essentiel des informations concernant votre enfant.

Si, une famille souhaite formuler une demande d'inclusion, l'organisme transmet un protocole différent qui centralise davantage d'information comme les moyens de communication de l'enfant, son rythme, sa capacité d'adaptation etc.

Une fois, la demande prise en compte, l'organisateur ouvre une commission pour établir les besoins de l'enfant et déterminer la possibilité de l'accueil.

Les caractéristiques des infrastructures doivent pouvoir accueillir décemment l'enfant en demande d'inclusion. Puis, l'inclusion est soumise à l'équipe pédagogique pour valider la faisabilité de l'inclusion au niveau des ressources humaines de l'équipe.

L'organisme propose, systématiquement, d'accompagner les représentants légaux dans les démarches MDPAH pour pouvoir financer un animateur accompagnateur. Ce dernier aura comme mission d'assurer la sécurité physique, morale et affective de cet enfant dont il aura la responsabilité.

7. Evaluation de l'accueil

Dans une démarche de formation continue, chaque séjour se termine par des temps d'évaluation et de bilans.

a) Droit à l'image

Une fois les enfants répartis du site, un bilan provisoire de fin de séjour est réfléchi collectivement puis rédigé par la direction. Ce bilan a pour objectif de recueillir sans délai le sentiment de l'équipe d'animation et les éventuels problèmes rencontrés.

Dans un second temps, un questionnaire de satisfaction est envoyé à l'équipe pédagogique afin d'évaluer plusieurs points comme : la conduite et le déroulement des réunions, la préparation en amont du séjour, le rythme ...

En parallèle, un questionnaire de satisfaction à destination des parents est envoyé à la suite du séjour.

b) Pédagogie

Constatation de la réussite et de la pleine mise en place ou non des moyens pédagogiques.