

AVANT PROPOS

Chaque année pendant les vacances :

- ▶ plus de 4 millions d'enfants et jeunes sont accueillis
- ▶ dans près de 30.000 séjours et 33.000 accueils



Petite chronique de la vie en collectivité :

Voici l'histoire de 4 personnes,

Tout le monde-Quelqu'un-N'importe qui- Personne

Il y avait un travail important à faire et **Tout le monde** était certain que **Quelqu'un** s'en chargerait. **N'importe qui** aurait pu le faire mais **Personne** ne s'en est occupé. **Quelqu'un** s'est fâché parce que c'était le travail de **Tout le monde**.

Seulement, **Tout le monde** pensait que **N'importe qui** pourrait le faire mais **Personne** ne s'est rendu compte que **Tout le monde** ne le ferait pas.

Cela s'est terminé ainsi, ~~Tout le monde~~ a rejeté la faute sur Quelqu'un et **Personne** ne s'en occupa...
Ce que **N'importe qui** aurait pu faire !

Rédaction du livret et Remerciements

Livret édité par la fédération FAMILLES RURALES Centre

Création des documents par l'équipe de formateurs BAFA/BAFD de la fédération régionale

INTRODUCTION

FAMILLES RURALES p 4
Les ACTEURS d'un ACCUEIL p 4

1-le BAFA

Le BAFA (définitions, cursus, étapes...) P 5
L'EVALUATION et les CRITERES p 6
Les FONCTIONS de l'ANIMATEUR P 7

2-les PUBLICS

PETITE ENFANCE p 8
ENFANCE p 9
PRE-ADOS p 10
ADOS p 11
HANDICAPS p 12
RYTHMES de l'enfant p 13-15
RELATIONS/Autorité p 16-17

3-les différents PROJETS p 18

Le PROJET d'ANIMATION p 19-22

4-la REGLEMENTATION (en 50 QUESTIONS) p 24 à 33

ORGANISER 1 SEJOUR COURT p 34-35

L'ALIMENTATION p 36-37

5-la VIE QUOTIDIENNE P 38-43

6-le MENEUR DE JEU P 45

Les GRANDS JEUX P 46-47

Les VEILLEES P 48

PISTES D'ACTIVITES MANUELLES P 49

7-RECHERCHER 1 STAGE P 50-52

8-INFOS

N° d'URGENCE

P 54

La MALTRAITANCE

P 55

Les APPROFONDISSEMENTS P 56



FAMILLES RURALES

NOTRE PROJET EDUCATIF :

Familles Rurales a pour objet de **promouvoir la personne, la famille.**

Notre mouvement existe car des hommes et des femmes dans leur commune s'associent pour mettre en place des activités et des actions afin d'améliorer la qualité de vie des familles.

Centre

L'action des associations repose sur les valeurs suivantes :

- la famille, lieu privilégié d'épanouissement et de construction de la personne
- l'implication de toutes les générations
- l'ouverture à tous dans un esprit de tolérance

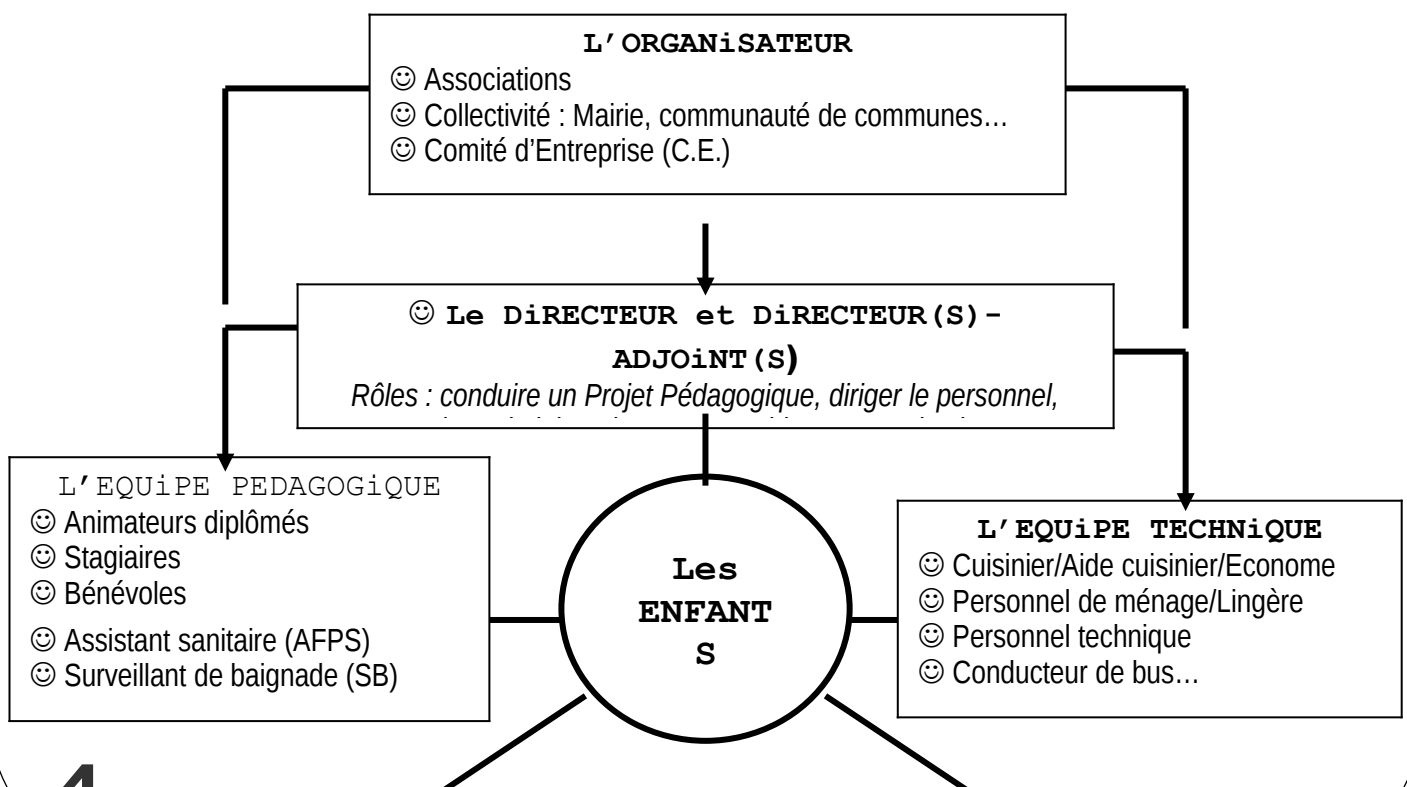
A Familles Rurales, le loisir des enfants relève de la responsabilité première des familles qui se regroupent pour mettre en place un projet de loisirs pour leurs enfants.

En 2006, Familles Rurales a organisé près de 500 accueils en été, 300 à l'année et 1000 séjours !

Le MiLiEU, L'ENViRONNEMENT
ville...

☺ Les spécificités : campagne, montagne, mer,

☺ La population : commerçants, urbains, ruraux, retraités...



Les FAMILLES

Les PRESTATAIRES

- ☺ Prestataires de services (sorties, visites...)
- ☺ Intervenants (sportifs, culturels...)

Les PARTENAIRES

- ☺ Institutions (Direction Jeunesse et Sports...)
- ☺ Collectivités (Conseil Général, Municipalité...)
- ☺ Caisses d'Allocations aux familles
- ☺ Partenaires privés (financeurs, sponsors...)

1/1e bafa

■ ANIMER, C'EST QUOI ?

Animer vient du latin « animus », qui signifie **donner du mouvement, donner de la vie...**

■ LE BAFA C'EST QUOI ?

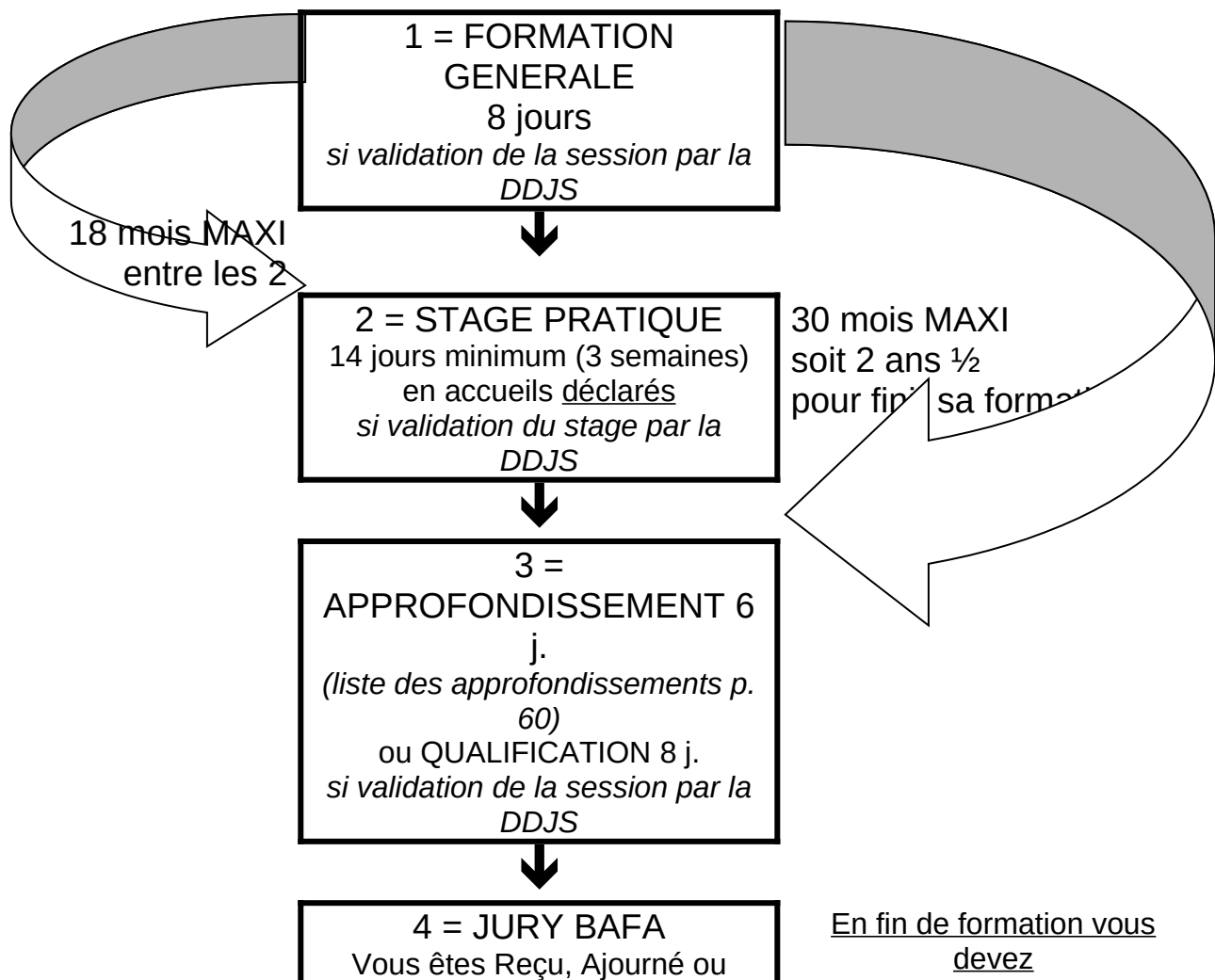
(décret du 28 mars 2007)

Le BAFA, « Brevet d'Aptitude aux Fonctions d'Animateur » est destiné à permettre d'encadrer **à titre non professionnel, de façon occasionnelle**, des enfants et des adolescents en « Accueils Collectifs de Mineurs », dans le cadre d'un **engagement social et citoyen et d'une mission éducative**.

■ COMMENT ?

📎 **CONDITION d'INSCRIPTION** : 17 ans le 1^{er} jour de la formation générale

📎 **3 STAGES à effectuer dans l'ordre :**



Refusé
Vous ne serez diplômé
qu'après avis positif de ce jury.

envoyer vos 3 certificats de
sessions validés
à la DDJS de votre domicile

■ Où faire son stage pratique ?

Dans un Accueil Collectif de Mineurs (A.C.M.), noms des principaux types d'accueils :

ACCUEILS SANS HEBERGEMENT	
Centre de loisirs	Accueils de loisirs : les enfants viennent le matin et repartent le soir dont Accueils périscolaires avant et après l'école
ACCUEILS AVEC HEBERGEMENT	
Mini-camps	Séjours courts : les enfants partent de 1 à 3 nuits en dur ou sous tentes
Camps, Colonies...	Séjours de vacances : les enfants ou ados partent plus de 3 nuits

EVALUATION et OBJECTIFS

LES OBJECTIFS

- 1/ Assurer la **sécurité** physique et morale
- 2/ Participer au sein d'une équipe, à la mise en œuvre d'un **projet pédagogique** cohérent avec le projet éducatif
- 3/ Construire une **relation** individuelle et collective de qualité avec les mineurs
- 4/ Participer à **l'accueil, la communication** et le développement des relations entre les différents acteurs
- 5/ Encadrer et animer la **vie quotidienne** et les activités
- 6/ **Accompagner les mineurs dans la réalisation de leurs projets**
- 7/ **Assiduité**
- 8/ **Aptitude à s'intégrer dans la vie collective**
- 9/ **Aptitude à travailler en équipe**

L' APPRECIATION

Le Directeur de chacune des sessions théoriques de formation générale et d'approfondissement, après consultation de l'équipe de formateurs, **émet une appréciation sur les acquis du candidat durant la session**, au regard de 9 points précités.

L' EVALUATION a lieu au cours de la formation pour :

- aider chaque stagiaire à situer ses points forts, ses points faibles et son évolution pendant le stage.
- mesurer les acquis du stagiaire pour assurer les fonctions d'animateur précitées.

✍ LA VALIDATION

Le directeur de la DDJS du lieu du stage au vu de l'avis motivé du directeur de la session de formation, peut : ➤ valider la session
➤ inviter le candidat à participer à une nouvelle session

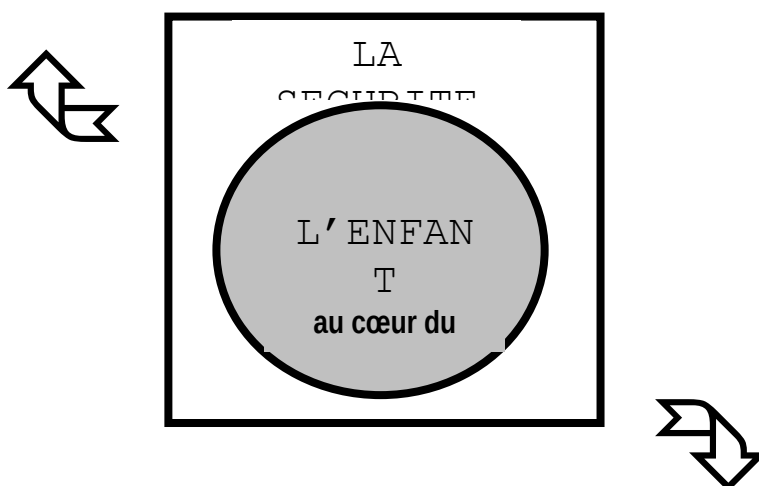
FONCTIONS de l'ANIMATEUR



ANIMATEUR, C'EST ETRE QUI ? *C'est savoir*

etre :

- 1 ADULTE = 1 REFERENT, mûre, pas le parent, ni un enfant, ni le bon copain..
- 1 RESPONSABLE = Assume ses responsabilités, conscient de la sécurité...
- 1 PROFESSIONNEL = METIER, RIGUEUR, pas des VACANCES.
- 1 EXEMPLE = SERIEUX, REPERE, REFERENT pour les enfants.
- 1 « DYNAMISEUR » = Dynamique et DYNAMISANT, motivé et MOTIVANT...
- 1 PEDAGOGUE = MISSION EDUCATIVE : -Donner du sens aux vacances des enfants
-Transmettre par le jeu...



ANIMATEUR, C'EST FAIRE QUOI ?

<p>■ ASSUMER des RESPONSABILITES et un engagement social et citoyen</p>	<p>■ ASSURER la SECURITE physique et morale GERER l'HYGIENE et les RYTHMES de vie</p>
<p>■ PARTICIPER au PROJET PEDAGOGIQUE fixer des objectifs pédagogiques aux loisirs</p>	<p>■ AVOIR une MISSION et une ATTITUDE EDUCATIVE Transmettre aux enfants par le jeu</p>
<p>■ SAVOIR VIVRE en COLLECTIVITE RESPECTER l'hygiène, les autres, les règles, les rythmes et le cadre de vie...</p>	<p>■ VIVRE et TRAVAILLER au sein d'une EQUIPE Directeur, Animateurs, Personnel...</p>
<p>■ DEVELOPPER des RELATIONS ACCUEILLIR, COMMUNIQUER avec tous les acteurs : organisateur, parents, partenaires...</p>	<p>■ ENCADRER et ANIMER la VIE QUOTIDIENNE Repos, Repas, Toilette, Rangement du Centre...</p>
<p>■ ANIMER Accompagner les mineurs dans la réalisation de leurs projets</p>	<p>■ EVALUER Les Projets, son travail, ses objectifs, les activités...pour progresser</p>
<p>■ ACCOMPAGNER les MINEURS dans la REALISATION de leurs PROJETS</p>	



2/les PUBLICS : PETITE ENFANCE

CARACTERISTIQUES	BESOINS	😊 ATTITUDES de l'ANIMATEUR 😊	🏠 AMENAGEMENTS 👏 Types d'ANIMATIONS
INTELLECTUEL -Capacités en développement -Attention limitée à 5/30 minutes -N'a pas conscience du temps	-Parler, communiquer -Lire, Ecrire -Compter -Créer, imaginer -Laisser sa trace, manipuler -Assembler, Construire, Détruire	☒ Ne pas parler «bébé» ☒ Ne pas l'infantiliser 😊 Mais parler normalement : adapté et compréhensible 😊 Etre créatif, imaginatif 😊 Etre patient : répéter 😊 Lui apprendre à grandir !	👏 Activités variées et courtes (5-30 min) 👏 Peu de consignes et règles simples 👏 Jouer autour des 5 sens 👏 Chanter : comptines à gestes, à répétition... 👏 Dessiner, Peindre, Modeler, Découper 👏 Expression : Se Déguiser, Mimer, Imaginer... 👏 Jeux de Mémorisation, puzzle, labyrinthe...
AFFECTIF -Attachement à l'adulte -Transitionnel parent/animateur -Complexe d'Œdipe	-Affection et tendresse -Ecoute et sécurité -Vie régulière = repères fixes : heures, lieux, référents, rituels (histoire...) -Plaire et faire plaisir	😊 Accueillir 😊 S'adapter aux rythmes de l'enfant et non l'inverse 😊 A l'écoute 😊 Se mettre à leur hauteur	👏 Rituels, repères à respecter (lieux, horaires...) 👏 Doudous mis en valeur, mascotte du centre... 👏 Productions valorisées (dessins affichés...) 🏠 Lieux adaptés (hauteur, couleurs, grandeur...) 🏠 Coins Marionnettes 🏠 Coin livres, lecture de CONTES, HISTOIRES
SOCIAL -Egocentrisme (centré sur lui) : Moi, je -Dépendant de l'adulte -Affirmation de soi : Non, caprices, jalousie...	-Jouer seul -Imiter l'adulte -Apprendre à vivre ensemble -Découvrir son corps, les autre, le monde... -Prendre des initiatives	☒ Ne pas faire à sa place 😊 L'aider 😊 Le responsabiliser 😊 Le laisser jouer seul 😊 Montrer l'exemple (le bon !)	🏠 Possibilité de jouer seul 🏠 Coins Poupées, Dînette, Voitures, Marchand... 🏠 Cabanes, Maisons 👏 Jeux de coopération 👏 jeux de socialisation = danses, rondes... 👏 Découverte du monde vivant : nature, animaux
PHYSIQUE -N'a pas conscience de son corps -N'a pas conscience de l'espace -Fatigue et récupère vite	-Construire/Détruire -Se dépenser -S'exprimer avec son corps -Explorer le monde	😊 Surveillance constante ☒ Ne pas le surprotéger 😊	👏 Motricité : manipuler, modeler, construire... 👏 Psychomotricité : gauche/droite, devant/derrière 👏 Petits jeux avec terrain adapté et limité 👏 Jeux extérieurs = vélos, lancer, sauter...
PHYSIOLOGIQUE -Dépendant -Ne sent pas la fatigue, la soif, l'envie	-Se reposer : Sieste, Temps calmes, temps libres -Manger (Equilibré)	😊 Etre observateur des bobos, pipi, fatigue... 😊 L'aider dans son	🏠 Des toilettes et points d'eau à leur hauteur 🏠 Des coins et des moments de repos libres 👏 Des pauses pipi régulières pour éviter les incidents !
























d'aller aux toilettes...

-Boire
-Aller aux toilettes

apprentissage à faire seul

 L'hygiène par le jeu (lavage des mains, dents...)


ENFANCE

CARACTERISTIQUES	BESOINS	😊 ATTITUDES de l'ANIMATEUR 😊	 AMENAGEMENTS  Types d'ANIMATIONS
INTELLECTUEL -Temps d'attention + long -Capacités de compréhension -Début de raisonnement -Curiosité insatiable : Pourquoi ? -Notions de temps -Apparition de l'humour	-Parler, Communiquer, Ecrire -Lire (Boulimie de lecture) -Compter -Créer, imaginer, fabuler -S'ouvrir au monde -Découvrir, Expérimenter...	😊 Etre créatif, imaginatif 😊 Etre à leur écoute 😊 Répondre à leurs questions 😊 😊	 Activités variées et + longues (30 min à 2h)  Consignes et règles + élaborées  Age d'or du Dessin,  Grands jeux : Fabulation, Déguisements...  Collections  Jeux de chiffre, lettres, mémoire, observation...  Coin Lecture, Expression : Mimes, Théâtre...
AFFECTIF -moins attaché à l'adulte qu'avant -	-Entre indépendance et affection = Plus un bébé mais pas encore un grand !	😞 Ne pas le considérer comme un « petit » 😊	 Salles aménagées (déco, couleurs, grandeur...) 
SOCIAL -Fini l'égoïsme -Groupes de copains/copines -Personnalité développée -	- S'identifier à un modèle : parent/ animateur/héros ou anti-héros. -Besoin de justice -S'associer -Se mesurer, gagner	😊 Le responsabiliser 😊 Etre juste et impartial 😊 Porté valeurs et règles 😊 Faire vivre des projets initiés par les enfants 😊	 Coins personnalisés, décorés...  Découverte : jeux de pleine nature, séjours courts  Jeux d'adresse, Jeux à règles  Jeux d'équipes, de compétition  Jeux de société
PHYSIQUE -A + conscience de son corps -Récupération rapide -Notion d'espace -Est plus coordonné : adresse, vitesse, force, psychomotricité... -Connaît mal ses limites	- Se dépenser -S'exprimer avec son corps -Mesurer sa force -Se tester face aux autres -	😊 Etre en bonne forme physique pour les suivre ! 😊 Etre observateur (fatigue) 😊 😊	 Activités de motricité fine (Bricolage, Arts...)  Jeux physiques, actifs  Grands jeux : jeux de piste, chasse au trésor...   
PHYSIOLOGIQUE	-Se reposer : Sieste possible,	😊 Etre attentif (propreté...)	 Points d'eau à disposition

-Autonomie progressive : se laver, aller aux toilettes seul... Temps calmes, libres...



Des coins et des moments de repos libres
Jeux sur l'hygiène, la santé...

PRE ADOS

CARACTERISTIQUES	BESOINS	☺ ATTITUDES de l'ANIMATEUR ☹	AMENAGEMENTS Types d'ANIMATIONS
INTELLECTUEL -Raisonnement -Maîtrise du temps -Humour et susceptibilité -Capacités fortes/valeurs personnelles -Réflexion critique -Maturité avancée chez les filles	-Se confronter -Faire son opinion -S'affirmer -Soif de découverte - -	☹ Ne pas froisser les susceptibilités ☺ Avoir des connaissances larges ☺ Ouverture d'esprit ☺	Découverte du monde, échanges... Jeux d'Expression : Théâtre, Danses, Chant... Activités culturelles : visites, expos... Activités intellectuelles : Sciences et techniques, expériences, codes, énigmes...
AFFECTIF -Indépendant, détachement du milieu familial : contacts extérieurs, -Emotivité affective	-Besoin d'être reconnu -Se rassurer/groupe -Rapprochement avec l'autre sexe...	☺ Etre à l'écoute ☺ Dialoguer ☺	Temps personnels, entre jeunes
SOCIAL -Détachement/parents de façon irrégulière -Groupes, bandes séparées de garçons et filles -Confident/meilleur ami de même sexe -Influencé par l'extérieur (l'adulte) -Début des pulsions amoureuses, Flirts	-S'identifier aux adultes , aux idoles : sports, chants, TV, marques (vêtements...) -Se mesurer -Plaire (importance du look) -Etre autonome	☺ Responsabiliser ☺ Gérer les conflits ☺ Accompagner les jeunes dans leurs projets ☺	Lieux de vie personnalisés par eux Activités au choix Activités en autonomie et quartier libre Activités en responsabilité : séjours...
PHYSIQUE -Début de la puberté , transformations physiques -Croissance irrégulière/gêne et fatigue/connaît mal ses limites -Corps maladroit et en même temps grandes capacités physiques et manuelles	-Se défouler -Récupérer - -	☺ Etre en bonne forme physique ☺ Respecter l'intimité ☺	Motricité fine : créations (modes, coiffures, arts, bijoux...), rédaction journal, BD... Activités sportives variées et originales Grands jeux aboutis : Enquête, Missions...
PHYSIOLOGIQUE	-Alimentation importante		

-Gros appétit, difficile rapport à la nourriture : déséquilibre (marques), grignotage, anorexie...

-Se reposer : Temps calmes et temps personnels

ADOS

CARACTERISTIQUES	BESOINS	☺ ATTITUDES de l'ANIMATEUR ☺	🏠 AMENAGEMENTS Types d'ANIMATIONS
INTELLECTUEL -Raisonnement et réflexion critique -Humour et susceptibilité -Capacités fortes/valeurs personnelles -Système de pensée aboutie -Idéal/Engagement/Avenir -Parfois Mal-être, Fermeture sur soi -« Crise d'adolescence »	-S'exprimer -Se confronter -Faire son opinion -S'affirmer/ S'opposer -Soif de découverte -Contredire - -	☹ ⊗ Ne pas froisser les susceptibilités ☺ Avoir des connaissances larges, Culture ☺ Ouverture d'esprit ☺	🖐 Découverte du monde : expos, échanges, chantiers, humanitaire, séjours 🖐 Activités d'Expression, Théâtre, Impro, danses/chansons/musiques actuelles... 🖐 Activités culturelles : intervenants, visites 🖐 Activités intellectuelles : expériences, codes, énigmes 🖐 Discussions, Débats
AFFECTIF -Indépendant, détaché du milieu familial -Relations affectives avec l'autre sexe, Petite amie -Emotivité affective, confident(e)	-Besoin d'être reconnu -Se rassurer/groupe - -	☺ Etre à l'écoute ☺ Dialoguer ☺	🏠 Espaces spécifiques 🖐 Temps personnels, entre jeunes
SOCIAL -Recherche de soi -Capacité d'autonomie/responsabilités -Identification et conformisme au groupe/bandes -Séduction, Flirts - Sexualité	- S'identifier aux adultes, aux idoles : sports, chants, TV, marques -Se mesurer -Prouver, Plaire (look) - Etre autonome	☺ Responsabiliser ☺ Gérer les conflits ☺ Accompagner les jeunes dans leurs projets ☺	🏠 Lieux de vie personnalisés 🖐 Activités au choix 🖐 Activités en autonomie et quartiers libres... 🖐 Activités en responsabilité : séjours... 🖐 Montage de projets
PHYSIQUE -Puberté/fatigue -En pleine possession de ses moyens physiques et sexuels - Conduites à risques/Addictions	-Récupérer, ne rien faire -Nourriture abondante et équilibrée - Se mesurer - Chercher ses limites	☺ Respect de l'intimité ☺ Rôle préventif ☺ Etre en bonne forme physique ☺	🖐 Motricité fine : créations (coiffures, arts, bijoux...), rédaction journal, BD... 🖐 Activités sportives variées, originales, à sensation... 🖐 Grands jeux aboutis : Enquête, Missions...
PHYSIOLOGIQUE -Gros appétit, difficile rapport à la nourriture :	-Se reposer : Temps calmes et temps personnels		

déséquilibre (marques), grignotage, anorexie...



HANDICAPS

Le BAFA ne permet pas de devenir un spécialiste de ce public, mais on doit être capable de favoriser l'accès et l'intégration des enfants atteints de troubles de la santé ou porteurs de handicaps au sein des structures.

Objectifs : développer la solidarité et le respect des différences...

NON à l'IMPROVISATION !

Les questions à se poser avant l'accueil :

1/ L'enfant souhaite-il intégrer votre accueil ?

2/ Les locaux sont-ils bien adaptés au type de handicap ?

3/ Quels sont les besoins de l'enfant ?

- Ses goûts et ses attentes
- Son autonomie et ses rythmes de vie : habillage, appareillage, repos...
- Son handicap, ses conséquences et les comportements quotidiens à adopter

4/ Avez-vous préparé en amont, un Projet Pédagogique et une organisation spécifiques, avec l'accord et l'implication de tous les acteurs :

- organisateur, parents, éducateurs et services médicaux.
- directeur, assistant sanitaire, animateurs et personnel (cuisinier...)

5/ Quels animateurs se sentent prêts, assez informés, formés et capables ?

6/ Quand et comment se fait le suivi et l'évaluation à prévoir entre les animateurs, les parents, les éducateurs avant, après et aussi pendant le séjour ?

Difficultés rencontrées, améliorations à apporter...

Types de handicaps :

- Handicaps moteurs
- Sourds ou déficients auditifs
- Aveugles ou déficients visuels



Difficultés possibles :

- Equipe mal préparée, mal formée aux handicaps
- Equipe manquant d'un animateur supplémentaire ou du référent à l'année pour l'enfant nécessitant un suivi continu
- Manque de communication avec les personnels médicaux
- Déplacements difficiles : sorties, car, piscine...
- Centre mal adapté : marches, pas de toilettes handicapés...
- Intégration difficile/Réactions des enfants (moqueries)

Que l'enfant handicapé soit reconnu comme un enfant à part égale au sein du groupe, en prenant en compte ses besoins spécifiques mais sans le surprotéger ni le survaloriser.

R

■ Le SOMMEIL

Le sommeil est vital et peut représenter jusqu'à la moitié de la journée chez les plus jeunes !

Chaque enfant doit pouvoir dormir tant qu'il en a besoin.

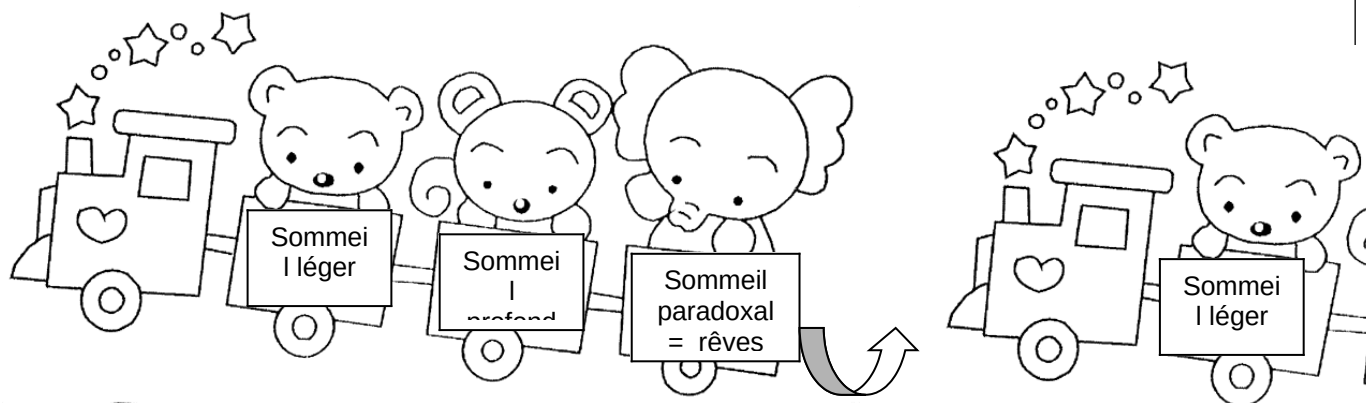
Pour être de bonne humeur toute la journée, évitons de réveiller les enfants à heures fixes, mais laissons les finir leur train de sommeil...

...par un **réveil échelonné** !

➤ **1 train = 1 cycle de sommeil de 1h30 à 2h en moyenne**

➤ **1 nuit = 4 à 7 trains**

Durées moyennes de sommeil :
3-5 ans = 12-13h
6-9 ans = 11-13 h
10-15 ans = 9-10 h
+ de 15 ans = 8h

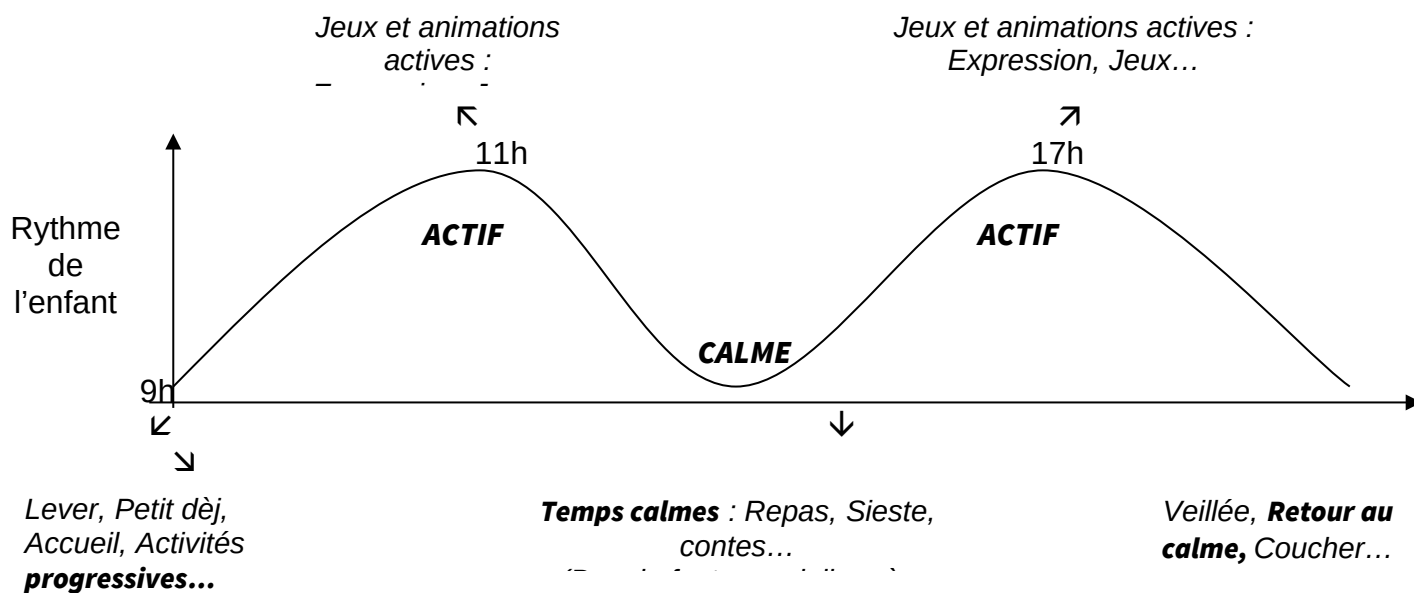


**Latence = on se réveille
ou**

■ LE RYTHME de L'ENFANT

Chaque enfant, est caractérisé par un rythme unique : certains enfants ont besoin de plus de repos ou sont plus actifs que les autres...

Nous ne pouvons donc pas standardiser, cependant, la courbe qui suit nous propose le rythme de l'enfant sur une journée. **But de l'animateur = organiser sur la journée, des temps respectant le rythme de l'enfant :**



■ **A vous, photocopiez et complétez vos journées en respectant le rythme des enfants :**

8h	
9h	
10h	
11h	
12h	
13h	
14h	
15h	
16h	
17h	
18h	
19h	
20h	
21h	

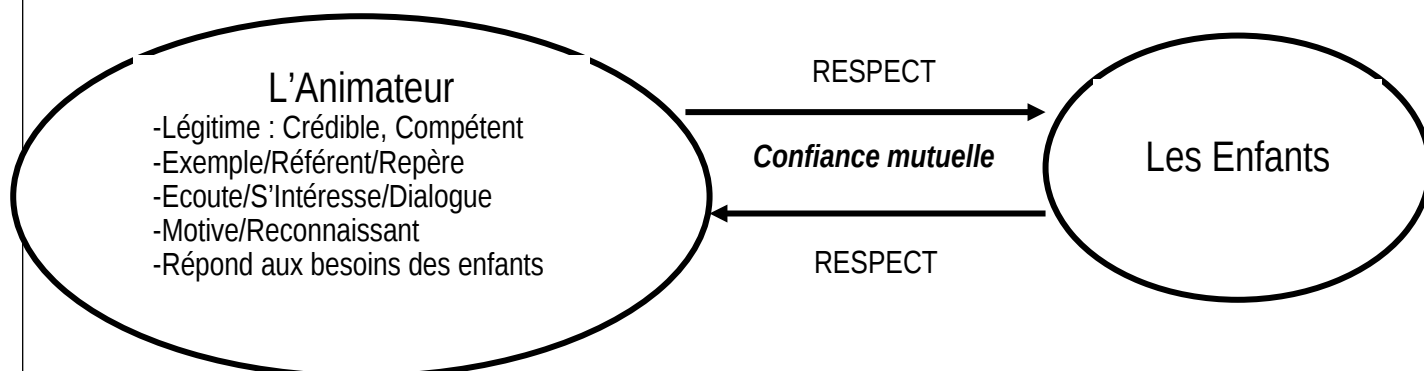
RELATIONS et autorité

1/ L' autorité (vient du latin auctor « celui qui augmente la confiance »)

→ La question qui revient le + souvent chez les animateurs : **Comment « avoir de l'autorité » ?**

L'autorité n'est pas une qualité à la naissance ou parce qu'on est un garçon, d'1m85 avec une grosse voix !

On n'a jamais d'autorité, mais « on fait autorité ». Ce sont les enfants ou les jeunes qui acceptent votre autorité selon vos attitudes et capacités :



→ L'autorité = un équilibre solide entre :

- ↳ La sécurité affective de l'enfant (qu'il se sente accueilli, protégé, intégré, reconnu, respecté...)
- ↳ L'existence d'un cadre ferme : règles, limites, repères clairs au départ, cohérents et compris
- ↳ Des règles **Non Négociables** et **Négociables** (choix, temps personnels, projet en autonomie)
- ↳ Des devoirs et interdits mais aussi des **Droits, des Libertés** pour chacun
- ↳ Le respect des règles et des devoirs par les animateurs



5 points qui diminuent votre autorité :

- 1/Intervenir quand ce n'est pas utile ou toujours intervenir :** plus personne n'écoute l'animateur qui intervient sans cesse !
- 2/Ne pas intervenir alors que ce serait utile :** l'absence de réaction, « ne rien faire » revient à cautionner les débordements
- 3/Déléguer le problème et se réfugier derrière le Directeur :** vous êtes décrédibilisé
- 4/Faire du chantage :** (exemple : si vous vous calmez vous aurez des bonbons...). Ce qui entraîne une escalade
- 5/Crier, perdre son calme :** ça peut arriver : dans ce cas mieux vaut demander à un collègue de vous remplacer le temps de vous calmer

→ L'autorité entre permissivité et autoritarisme :

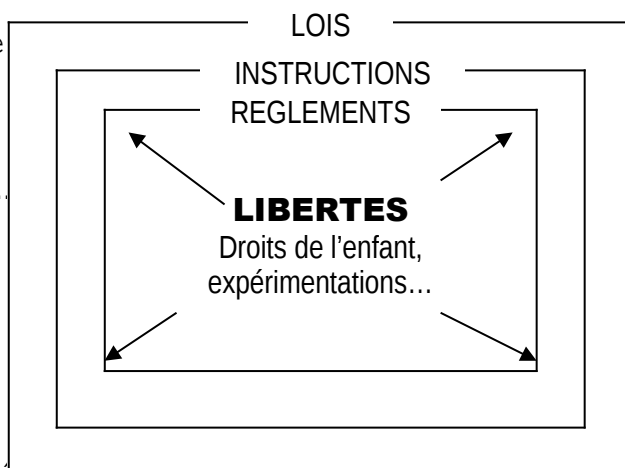
■ **Autoritarisme** = tout interdire, crier, gronder sans limite : les enfants vous obéissent par peur mais pas par respect. Vous ne faites pas autorité, à la première occasion les enfants vont

dépasser vos limites trop rigides ou vont se plier à ce climat de peur, ce qui s'apparente à de la maltraitance (voir page 59)

■ **Permissivité** = trop d'affectivité ou ne rien interdire pour que les enfants vous apprécie

2/ Les Cadres de lois à respecter

- ↳ **Lois** Internationales, européennes et nationales :
-Droits de l'Homme, Normes Européennes, codes français...
- ↳ **Instructions** départementales DDJS, arrêtés municipaux...
- ↳ **Règlements** des structures, Règles de vie du groupe



Pourquoi interdire ?

Pour garantir la sécurité physique (en cas de danger) et affective (pour l'aider à se construire, à trouver sa place et être reconnu dans le groupe).
Le cadre dans lequel il va évoluer en toute sécurité, va lui permettre de grandir et devenir autonome...

C'est encore plus simple à comprendre dans l'autre sens, l'absence de limites est toujours source d'angoisse : l'enfant a besoin de savoir ce qu'il a le droit de faire ou ne pas faire.

Expliquez toujours pourquoi c'est interdit ! « Dire ce que l'on fait et faire ce que l'on dit »

Un enfant comprend tout !

3/ Sanctions et Valorisations

Comment réagir face à un acte négatif ou positif ?

Sanctions ?

+	-
-Excuses	-Privations
-Réparations	-Violence physique ou verbale
-Réflexion	-Isolement
-Débats	-Humiliations (voir PJC p46)
-	-
-	-



Valorisations ?

+	-
-Ecoute active	-Enfant Chouchou
-Signes de Reconnaissance	-Bonbons à volonté
-Encouragements	-Récompense individuelle
-Surprise collective	-Réaction hypocrite : « Oh que c'est... joli ! »
-	-
-	-

4/ Gestion de conflits et résolution de problèmes

Conduite à tenir en cas de problème ou de conflit :

- 1/Ecouter les personnes concernées pour établir des **faits sûrs** (pas de je pense, je crois...)
- 2/Situer le **Problème**, ses causes et ses conséquences (on va pouvoir agir sur la **Cause**)
- 3/Lister ensemble un éventail de **solutions**
- 4/**Choisir ensemble la solution** la meilleure
- 5/Mettre en pratique la solution et évaluer son efficacité

3/les différents PROJETS



P.A. = LE PROJET D'ANIMATION

QUI ? LE P.A. est mis en place par les **ENFANTS + ANIMATEURS**

QUOI ? C'est la concrétisation du Projet Pédagogique.

Quelles méthodes, moyens et outils mettre en place ?

Pour la vie quotidienne, les temps de repos et les animations : sport, arts, culture, nature...

DUREE ? Le temps de l'animation de 10 minutes à plusieurs jours (thèmes, séjours...)

*On n'a jamais vu de cerises
dans un pommier !!*



P.P. = LE PROJET PEDAGOGIQUE

QUI ? Le P.P. est rédigé par le **DIRECTEUR + ANIMATEURS**

QUOI ? Ensemble ils mettent en oeuvre les objectifs éducatifs du P.E. défendus par l'organisateur :

Comment faire fonctionner un accueil ? Caractéristiques, besoins et participation du public accueilli, l'organisation des temps d'activités et de repos, le rôle des animateurs...

DUREE ? La durée du séjour

*Sans tronc sain, les branches, les feuilles,
les fruits ne voient pas le jour.*



P.E. = LE PROJET EDUCATIF

QUI ? Le P.E. est rédigé par l'**ORGANISATEUR** (mairie, association...)

QUOI ? Pourquoi et pour qui créer un accueil ? = volonté générale en matière de loisirs :

Valeurs et Objectifs éducatifs, Réponses aux besoins des mineurs accueillis, moyens d'informations...

DUREE ? Révisable tous les ans, plusieurs années, toute la vie...

le

*Sans de solides racines,
l'arbre ne tient pas debout !*

ANIMATION

CATIF

C'est l'organisateur (mairie, association, CE...) qui détermine les grandes orientations par rapport à une politique générale en matière de loisirs.

1/POURQUOI mener une animation ?

« **Jouer, c'est apprendre à vivre, apprendre à grandir** ».

Le plaisir est le moteur du jeu, souvent considéré comme superficiel, le jeu est en réalité essentiel au développement individuel et social de l'enfant.

Une animation, un jeu, est éducatif, à condition qu'il soit adapté aux besoins de l'enfant

C'est pourquoi, avant de mener une activité avec les enfants, il est important de se poser la question : qu'est ce que l'activité va apporter aux enfants ?

« **Celui qui ne se fixe pas d'objectifs ne risquent pas de les atteindre** » (Proverbe chinois)

EXEMPLES D'OBJECTIFS par rapport aux besoins des enfants :

- Physiques : se dépenser, connaître ses limites, développer son habileté, sa motricité...
- Sociaux : développer l'intergénération, l'esprit d'entraide, s'ouvrir aux autres : handicaps, culture...
- Affectifs : permettre à l'enfant de s'intégrer, d'être reconnu et valorisé au sein du groupe.
- Intellectuels : élargir ses connaissances, sa mémorisation, son esprit logique ou stratégique...

2/QUAND mener une animation ?

En plus des animations régulières : temps calmes, jeux, chants...

Chaque animateur doit être capable de mettre en place en fonction de ses compétences :

Les Espaces permanents =

Créer des ambiances et des aménagements intérieurs agréables à disposition des enfants pour jouer de façon libre, seul ou entre eux :

- ↳ Matériel à disposition (ballons, raquettes...)
- ↳ Coin calmes et coin sieste
- ↳ Bibliothèques...
- ↳ Coins dessins/poupées/voitures/jouets...
- ↳ Jeux de cartes et jeux de société
- ↳ Coin bricolage et construction
- ↳ Coin musique, costumerie...
- ↳ Scène de théâtre, castelet de marionnettes



Les Ateliers occasionnels =

En fonction de vos compétences et de celles des enfants, organisez des ateliers ponctuels qui seront aussi **bien utiles...les jours de pluie !**

- ↳ Atelier Marionnettes, Expression, Théâtre, Musique, Chants, Danses...
- ↳ Atelier Cirque, Jonglage, Magie, Maquillage...
- ↳ Atelier Arts Plastiques, Mode, création de BD...
- ↳ Atelier Nature, Techniques, Sciences, Expériences...

Les Événements et les Journées Exceptionnelles =

Soyez créatif et original !!! Donnez envie aux enfants, en pensant :

Anniversaires, Journée et Repas à Thème, Grand Jeu, Spectacle...mais aussi Sortie, Inter-centre et Camps !!!

3/COMMENT mener une animation ? =

Les différentes méthodes d'intervention pour l'animateur :

■ FAIRE FAIRE / Faire jouer =

Situation la plus courante de l'animateur-chef !
Ici l'animateur définit tout : règles, organisation...
Une activité toute faite et la même pour tous :
« une activité manuelle ou les formes sont déjà découpées, les dessins photocopiés... Pour que ce soit + joli selon l'animateur. Mais le but pour l'enfant est d'essayer, est d'apprendre à faire lui-même... »

-FAIRE FAIRE pour TRANSMETTRE des savoirs - faire ou intégrer des règles collectives... OUI !

-FAIRE FAIRE en limitant la curiosité et la créativité débordantes des enfants... NON !

■ FAIRE AVEC / Jouer avec =

↘ Soit l'animateur ACCOMPAGNE les enfants dans la réalisation de leurs projets

↘ Soit l'animateur est PARTENAIRE des enfants, ils peuvent se mesurer à l'adulte et ne pas le ressentir uniquement comme un « grand » inaccessible. L'animateur reste garant de la continuité et des limites de l'activité.

↘ Soit l'animateur est une AIDE pour progresser : aide à la construction de cabanes...

↘ Soit l'animateur est public, PARTICIPE aux jeux des enfants, entre dans leur imaginaire...

■ DONNER à FAIRE / Donner à jouer =

L'animateur ne se contente pas de surveiller et d'abandonner les enfants à leur sort.
Il agit sur l'environnement et non sur l'activité.

Son rôle est de FACILITER et de FAVORISER le déroulement de l'activité afin d'en assurer la continuité : mettre en place des LIEUX D'ANIMATION, mettre à DISPOSITION du MATERIEL, MODIFIER les conditions, CREER des événements pour inciter et donner envie...



■ LAISSER FAIRE / Laisser jouer =

Permettre aux enfants de jouer, d'inventer une activité de façon « libre » si la sécurité est garantie.

L'attitude de l'animateur est surtout liée à sa capacité à TOLERER :

↘ le plaisir et la spontanéité naturelle des enfants en n'interdisant pas de façon abusive les espaces et les activités.

↘ que l'enfant ne fasse rien :

-Se poser, ne penser à rien, rêver, réfléchir...

-Discuter, échanger, refaire le monde...

-Dormir, se reposer, somnoler, faire la sieste...

-Rire, s'amuser, passer des bons moments...

N'oublions jamais que l'enfant est en vacances !



Insistons sur l'importance du "LAISSER JOUER" :

Il n'est pas nécessaire de vouloir à tout prix "occuper" l'enfant, en lui trouvant mille et une activités.

Perdre son temps à ne rien faire, est un exercice nécessaire à la croissance : **c'est dans les moments de repos que l'enfant s'approprie ce qu'il a découvert et appris dans la journée...**

Au contraire, « un emploi du temps de ministre » est une cause de stress et d'agressivité chez l'enfant.

Mais attention c'est l'enfant qui est en vacances, cela ne veut

pas dire que l'animateur lui est absent ou ne fait rien !

<p>1/TYPE D'ACTIVITE = Grand Jeu de Piste</p> <p>NOM DE L'ACTIVITE = A la conquête du Graal</p> <p>PUBLIC Nombre = 24 Age = 11-14 ans</p>	<p>DUREE = 1 heure LIEU = parc boisé limité par des repères visuels (adaptable dans un bâtiment avec plusieurs pièces en cas de mauvais temps)</p> <p>MOMENT DE LA JOURNEE = matinée ou AM Organisation du groupe/Equipes = 6 équipes de 4 (avec couleur et nom à trouver)</p>	<p>5/IA PENSER/A FAIRE AVANT L'ACTIVITE</p> <p>→Repérage terrain + trajet <u>2 semaines avant</u></p> <p>→Préparation + Test des Epreuves/Jeux...</p> <p>→Délimitation terrain + trajet + indices <u>la veille</u></p> <p>→Appel à la météo régional <u>3 j. avant et la veille</u></p> <p>→Informé de la tenue : chaussures...<u>la veille</u></p>	<p>+ MATERIEL =</p> <p>→Par équipe préparation de : -6 petites bouteilles d'eau -6 barres de céréales -plan et adresse et N° du Centre -moyen de communication</p> <p>→Aux Epreuves : Eau + Téléphone</p>
<p>2/THEME/FIL CONDUCTEUR = (Dans le cadre du thème de notre Centre nous sommes au Moyen « Prétendants à la Table Ronde, 24 chevaliers accéder au Royaume de Kaamelott... »</p>	<p>BUT et REGLES = « La Machine à remonter le temps », Age pendant 2 jours.) doivent accomplir différentes épreuves pour et essayer de conquérir le Graal ! »</p>	<p>6/ATTITUDES des ANIMATEURS = -Connaissances/Recherche sur le Moyen-Âge -Connaissances/Recherche énigmes, code... -Bonne humeur -Responsabiliser les équipes -Dynamisme et bonne forme physique !</p>	<p>METHODES D'INTERVENTION = -Faire-Faire et Aider les jeunes à trouver les codes, énigmes et épreuves - -Laisser faire les équipes entre chaque épreuve et les Accompagner pour réaliser leur Veillée</p>
<p>3/CARACTERISTIQUES et BESOINS = Intellectuels = -Soif de découverte -Raisonnement -Humour Sociaux = Etre autonomes Physiques = Se dépenser et s'affronter</p>	<p>OBJECTIFS/METHODES en réponse aux besoins = → Découvrir des coutumes et histoires médiévales →Solutionner des énigmes, codes, stratégie... →Personnages décalés (série TV Kaamelott) →Equipe autonome et création d'une veillée médiévale →Parcours à pied pour réussir un maximum d'épreuves</p>		

4/DEROULEMENT + ROLES =

3 ANIMATEURS

→ 1 meneur de Jeu : Départ/Arrivée/
Coordination, Gestion du temps...

→ Départ échelonné toutes les 2 minutes

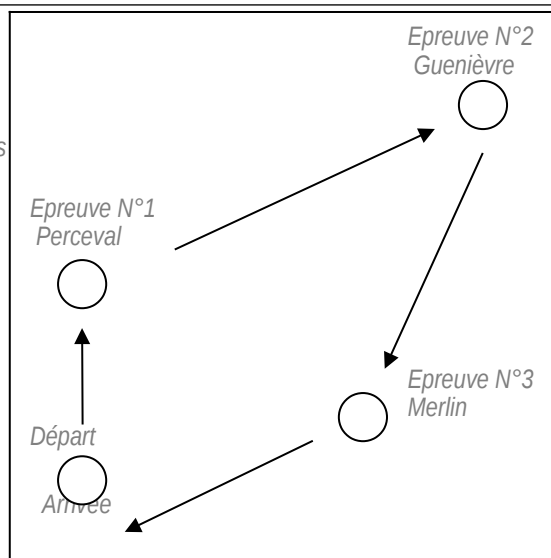
→ 1 feuille de route par équipe :
Objets et indices à retrouver sur le trajet
+ Chant à trouver en route

→ 3 personnages = 3 épreuves variées
-Expression/Adresse/Physiques...
Même animateur en N°1 et N°3 =
changement dès la 6^{ème} équipe passée

→ Des codes à déchiffrer entre chaque
lieux d'épreuves
+ Quiz à remplir sur le Moyen-Age

FIN, RANGEMENT ET BILAN... =

Arrivée d'Arthur récolte des points
et résultats après le repas...+ rangement +
bilan



7/EVALUATION =

-OBJECTIFS ATTEINTS et BESOINS des
enfants SATISFAITS ? Lesquels ?

Pourquoi ?

NEGATIF =

Intellectuels : énigmes et codes trop faciles
pour les 11-14 ans

Physiques : Parcours trop court et facile

POSITIF = Humour jeu et personnage
appréciés

-Mon activité a-t-elle fonctionné comme
prévu ? Pourquoi ?

Non, Parcours trop court car pas effectué avant
à pied mais en voiture

Epreuves trop simple car pas testées avant

-Les enfants étaient-ils satisfaits ? De quoi ?
Qu'on t-ils préféré ? Moins aimé ?
Pourquoi ?

Satisfaits du thème, des personnages, de leur
veillée mais déçus de la simplicité et de la
durée trop courte du Grand Jeu.

Points à conserver et points à améliorer la
prochaine fois :

A CONSERVER :

-Thème original et Humour décalé

-Autonomie des jeunes

-Les accompagner dans la création de leurs
projets : veillée, Animation d'un Grand Jeu...

A AMELIORER :

-Mieux connaître les besoins du public concerné
et demander aux jeunes leurs attentes

-Préparer plus à l'avance les épreuves, énigmes

-Tester mieux les animations dans les
conditions du réel pour les adapter

AUTRES POINTS : Accueil d'un jeune
handicapé moteur qui a joué un personnage et
mené l'épreuve N°2 avec Guenièvre

Exemple de FICHE PROJET D'ANIMATION

<p>1/TYPE D'ACTIVITE = DUREE = LIEU =</p> <p>NOM DE L'ACTIVITE = MOMENT DE LA JOURNEE = Organisation du groupe/Equipes =</p> <p>PUBLIC Nombre = Age =</p>	<p>5/A PENSER/A FAIRE AVANT L'ACTIVITE (Dates) + MATERIEL =</p> <p>-</p> <p>-</p> <p>-</p> <p>-</p> <p>-</p>
<p>2/THEME/FIL CONDUCTEUR =</p> <p>BUT et REGLES =</p>	
<p>3/CARACTERISTIQUES et BESOINS = OBJECTIFS/METHODES en réponse aux besoins =</p> <p>-</p> <p>-</p> <p>-</p>	<p>6/ATTITUDES des ANIMATEURS = METHODES D'INTERVENTION =</p> <p>-</p> <p>-</p> <p>-</p>
<p>4/DEROULEMENT + ROLES =</p> <p>-</p> <p>-</p> <p>-</p> <p>-</p> <p>-</p> <p>FIN, RANGEMENT ET BILAN... =</p>	<p>7/EVALUATION =</p> <p><i>-OBJECTIFS ATTEINTS et BESOINS des enfants SATISFAITS ? Lesquels ? Pourquoi ?</i></p> <p><i>-Mon activité a-t-elle fonctionnée comme prévu ? Pourquoi ?</i></p> <p><i>-Les enfants étaient-ils satisfaits ? De quoi ? Qu'on t-ils préféré ? Moins aimé ? Pourquoi ?</i></p> <p>Points à conserver et points à améliorer la prochaine fois :</p> <p>PRISE EN COMPTE des HANDICAPS :</p> <p>Autres points :</p>

FICHE PROJET D'ANIMATION

9/Nouveau nom donné aux Centres de Vacances et de Loisirs ?

= Accueils Collectifs de Mineurs (A.C.M.)

↳ Tout accueil dès la 1^{ère} nuit pour un effectif d'au moins 7 mineurs en dehors du domicile parental à l'occasion des vacances scolaires, des congés professionnels et des loisirs doit être déclaré.

↳ Les courts séjours associés à un accueil de loisirs sans hébergement ne peuvent excéder 3 nuitées, au delà, ils doivent être déclarés séparément comme séjour de vacances avec son propre directeur.

↳ Les accueils collectifs de mineurs sans hébergement doivent être déclarés annuellement dès lors qu'au moins 7 mineurs sont accueillis pendant 14 jours par an pendant au moins 2 heures par jour.

10/Les 7 types d'ACM ?

→ Accueils sans hébergement (<i>Minimum 14 jours par an</i>)	
1/ACCUEIL DE LOISIRS	De 7 à 300 mineurs, dès leur inscription dans un établissement scolaire jusqu'à 18 ans.
2/Accueil de jeunes.	De 7 à 40 mineurs De 14 ans minimum à 18 ans
→ Accueils avec Hébergement	
3/SEJOURS DE VACANCES	A partir de 4 nuits
4/SEJOURS COURTS	Dès la 1 ^{ère} nuit et jusqu'à 3 nuits maximum
5/Séjours spécifiques	6 ans et + Sport, Langues, Art et Culture ou Rencontre Européenne
6/Séjours de vacances dans une famille	De 2 à 6 mineurs Au moins 4 nuits
→ Accueils avec/sans Hébergement	
7/Accueil de scoutisme	



↳ **RESPONSABILITE CIVILE =**

Obligation de **réparer le dommage causé** en nature par le versement de dommages et intérêts.

Peut être couvert par une **assurance**.

Exemple : Lors d'un jeu, un animateur brise les lunettes d'un enfant

↳ **RESPONSABILITE PENALE =** Atteinte à la loi

Obligation de répondre des **infractions** commises directement ou en y ayant contribué ou en ne l'ayant pas évité et de subir la peine prévue par le texte qui les réprime.

Faute punie d'une **amende ou/et d'un emprisonnement**.

↳ **RESPONSABILITE MORALE =** Sentiment de culpabilité que l'on ressent suite à un accident même sans être responsable civilement ou pénalement.

11/Pièces à présenter avant le début de l'accueil par tout le personnel ?

1/ Documents attestant de sa **qualification**

2/ Document attestant de ses **vaccinations** obligatoires

3/ **Le bulletin N°3 de son extrait de casier judiciaire** sur www.justice.gouv.fr

↳ Lors de l'embauche l'organisateur doit prendre connaissance du casier judiciaire (bulletin n°3) du personnel employé afin de vérifier que celui-ci n'est pas sous le coup d'une incapacité pénale d'exercer auprès des mineurs. Il appartient à chaque personne participant à un accueil collectif de mineurs de se le procurer auprès du Service du casier judiciaire national.

Il s'agit d'un document strictement personnel et l'organisateur ne peut se le procurer lui-même.

12/ ☹ Interdiction de fumer ?

-Interdiction pour les moins de 16 ans

-Interdiction dans les lieux publics (bâtiments)

+ espaces non couverts (cours, jardins...)

-Signalisation avec message sanitaire obligatoire

Etude de cas :

13/Un animateur ayant une relation sexuelle consentie avec une ado de 17 ans commet-il une atteinte sexuelle pénalement punissable ?

Oui, car la majorité sexuelle de 15 ans est exclue des cas où une personne de part son statut (animateur...) exerce une autorité reconnue sur le jeune.

14/Comment se nomment les délibérations de justice non prévues par la loi ?

La jurisprudence

15/Que risque un animateur consommant du cannabis ?

↳ **RESPONSABILITE PENALE =** Atteinte à la loi

Faute punie d'une amende ou/et d'un emprisonnement

Exemples d'obligations pénales au quotidien

1/LA SURVEILLANCE DES MINEURS :

Enfants en bas âge : → Surveillance **Constante**
→ **Vigilante**
→ **Rapprochée**
→ **Active**

Enfants de + de 10 ans : principe : « pas de surveillance constante en l'absence de risque »

Adolescents : principe : « Pas d'obligation de surveillance constante et rapprochée »
→ Obligation de donner des consignes
→ Exécution de consignes correctement diffusées, comprises et fermes
→ Vérification de l'application des consignes

2/LE MATERIEL → Existant (*éclairage la nuit, bombe pour l'équitation, bouées pour les non-nageurs...*)
→ Entretenu
→ Adapté (*chaussures de marche, casque : escalade, vélo...*)
→ Conforme à sa destination
→ Bon emplacement du matériel (*pharmacie, produits d'entretien, cutters...*)

3/LES ACTIVITES → Prévoir les horaires, les lieux, l'organisation...avant
→ Reconnaissance préalable des lieux, des parcours...
→ Explorer les lieux, les terrains de jeu...avant !

4/LES LIEUX → Sécurité des installations
→ Sécurité des lieux de pratiques

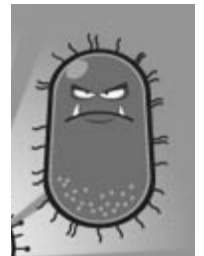
5/L'APPRECIATION DES APTITUDES DES PARTICIPANTS

→ Efforts normaux imposés aux participants (*digestion, appréhension, fatigue...*)
→ Prise en compte de la fragilité ou du handicap de l'enfant
→ Prise en compte du niveau de débutant des participants (*vélo, natation, ski...*)
→ Groupe hétérogène
→ Bonne estimation du moment de l'activité (*exposition au soleil, baignade...*)
→ Initiation préalable (*sortie vélo, activité nautique...*)

6/UN ENCADREMENT ORGANISE

→ Répartition des tâches de surveillance (*rôle et responsabilité de chaque animateur*)
→ Constitution de groupes de surveillance affecté à un animateur déterminé
→ Consignes de sécurité aux animateurs et aux enfants
→ Vérification des consignes
→ Connaissances des enfants (*les nommer en cas de danger, repérer les absents...*)
→ Hiérarchisation de l'équipe d'encadrement
→ Autorité de l'encadrement (*interdire fermement en cas de danger...*)
→ Secours, soins efficaces et immédiats

HYGIENE ALIMENTAIRE et RESTAURATION de P AIR



16/Conditions à respecter pour le personnel qui prépare les repas ?

- ↳ Prévoir un responsable
- ↳ Vêtements propres et adaptés (charlotte, gants individuels jetables et tablier propre minimum)
- ↳ Hygiène corporelle (pas de contre-indication, lavage des mains, ongles, pas de bijoux, blessure...)

17/A quoi faut-il être vigilant lors de la préparation des repas en séjour ?

- Limiter vos menus à des aliments stables ou peu fragiles
- Préparation juste avant la consommation : Température ambiante = chaîne du chaud rompue
- Les surgelés sont cuits sans décongélation : Température ambiante = chaîne du froid rompue
- Les restes sont systématiquement jetés

18/Température au réfrigérateur ou en glacière ? 0°C à 3°C maxi
au Congélateur ? - 18°C

19/Les 3 choses à faire en cas de suspicion d'intoxication alimentaire (TIAC) ?

- 1/Appeler le Médecin ou les secours
- 2/Conserver un repas témoin
- 3/Prévenir DDJS - Direction des Affaires Sanitaires et Sociales - Direction des Services Vétérinaires

20/Faut-il conserver 1 repas témoin ? Conditions ?

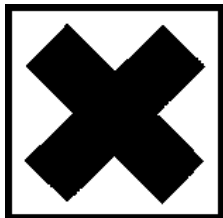
- Oui, entre 0°C et 3°C
- pendant 5 jours
- une quantité suffisante (100g) de chaque aliment consommé.
- + conserver les étiquetages (code barre, Date Limite de Consommation...)



21/Que faire des Déchets ?



- Eloigné du lieu de préparation des repas
- Collecter et Trier
- Sac étanche et Couvercle
- Hors de portée des animaux
- Poubelle nettoyée et vidée quotidiennement
- A l'ombre.



A FAIRE :

- Bien séparer les produits d'entretien et les stocker hors de portée des enfants !
- Préférer un essuie-main et savon à usage unique, des lavettes plutôt qu'une éponge...
- Matériel de cuisson et aliments jamais posés à même le sol
- Pain placé dans un sac en hauteur
- Prévoir un thermomètre et faire des relevés de températures (frigo, transport...)



Prouver par des écrits (organisation du nettoyage...), des relevés de températures, des archivages (repas témoins, étiquettes) ... qu'on a tout mis en œuvre pour éviter les risques d'intoxication.

SUIVI et ASSISTANCE SANITAIRE

22/Qui est chargé du suivi sanitaire des enfants et avec quel diplôme ?

↳ Obligations

- Le suivi sanitaire est assuré par un membre de l'équipe placé sous l'autorité du Directeur.
- Pour les séjours de vacances, il est titulaire du PSC 1 (A.F.P.S.) minimum
- Registre d'infirmerie tenu à jour : nom soignant et soigné, date/heure d'intervention, soins donnés
- Lieu permettant d'isoler un malade

23/Fonctions de l'assistant sanitaire ?

- S'assure des renseignements médicaux
- Informe l'équipe des allergies des enfants
- S'assure de la prise des traitements médicaux
- Tient à jour le registre d'infirmerie
- Tient à jour les trousse de 1^{er} soin et la pharmacie

24/Contenus de la fiche sanitaire ?

- Contacts (parents, médecin traitant...)
- Vaccinations obligatoires
- Antécédents médicaux ou chirurgicaux
- Traitements, pathologies et allergies
- Autorisation des parents (interventions médicales...)

↳ Recommandations

Armoire à pharmacie fermée à clé

Indications sur la pharmacie :

- Mains lavées et gants individuels à usage unique
- Compresses individuelles
- Pansements/Sparadrap si possible hypo-allergisant
- Antiseptique non alcoolisé, incolore et individuel
- Thermomètre frontal
- Serviettes hygiéniques, Papiers toilettes, sacs...

☛ A proscrire :

- Médicaments : aucun y compris l'aspirine, sauf sur prescription et ordonnance du médecin
- Le coton
- Le mercurochrome

SITUATIONS D'URGENCE SIMPLES , Que faire si...

25/Un enfant saigne du nez ?

Appuyer sur la narine qui saigne.

Attention : ne pas pencher la tête en arrière ni mettre de coton.

26/Un enfant à mal au ventre ?

-Aucun médicament sauf un **placebo** (produit ou action dépourvue de principe actif qui présente un effet positif sur la douleur : eau sucrée en guise de médicament, baiser sur le bobo d'un enfant...)

-Le rassurer, discuter, puis contacter le médecin suivant la gravité.

27/Un enfant a un coup de chaleur (fièvre, p^âleur, soif intense...) ?

-Le mettre dans une pièce fraîche

-Lui donner régulièrement à boire

-Si signes de gravité : appelez le SAMU (15)





28/En cas d'accident ?

-Protéger (soi, les victimes, du suraccident...)

-Alerter (pompiers, SAMU...)

-Secourir

Dans les 48h : faire une déclaration d'accident (CPAM, DDJS et Assurances).

 DEPLACEMENTS  TRANSPORT

■ A pieds :

[Voir Code de la route](#)

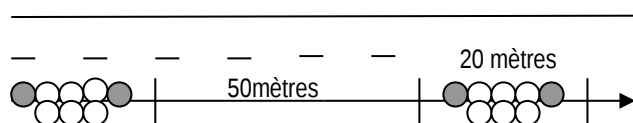
↳ Obligations

29/De quel côté de la route marche-t-on ?

Lorsqu'une chaussée est bordée d'emplacements réservés aux piétons ou normalement praticables par eux, tels que trottoirs ou accotements, les piétons sont tenus de les utiliser, à l'exclusion de la chaussée.

- Les déplacements en convoi (2 par 2) se font à droite de la chaussée.

Convoi de 20 mètres maximum séparé de 50 mètres minimum entre 2 convois.



- Les déplacements en File indienne se font à gauche de la chaussée

30/ Recommandations supplémentaires ?

-Dans chaque groupe, placer un animateur en tête et un autre en fin

-Porter autant que possible des vêtements de couleurs visibles

-Maintenir une surveillance constante

-Sensibiliser les jeunes au code de la route et aux dangers de la route

A EVITER :

- Les routes fréquentées
- Les déplacements de nuit ou par visibilité réduite

■ A vélos :

31/↳ Obligations



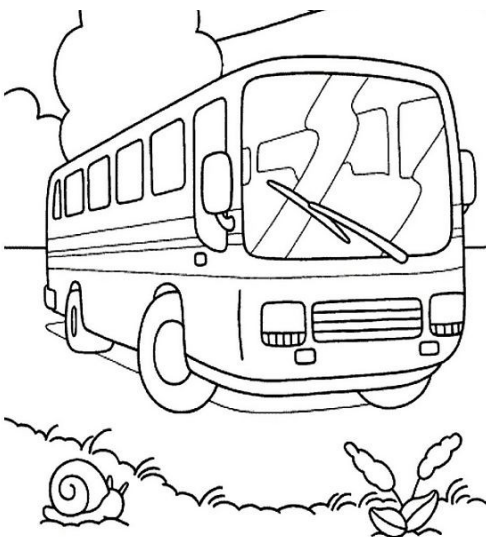
- 🚲 Ne pas rouler de front (côte à côte).
- 🚲 Si votre groupe comporte plus de 10 personnes, le fractionner en colonnes de 10 maxi.
- 🚲 Positionner un animateur en tête et un autre en fin de colonne.
- 🚲 Equipement obligatoire = lumières, avertisseur sonore, plaque de propriété et freins efficaces.

32/Que doit-on faire avant une sortie vélo ?

- 🚲 Vérifier que toutes les bicyclettes sont en état de fonctionner
- 🚲 Vérifier que chaque enfant maîtrise effectivement son vélo (freinage...) : faire des tests avant !
- 🚲 Vérifier et tester le trajet avant (dangers, points d'arrêt possibles...)
- 🚲 Pensez : météo, pharmacie, eau/collation, casquettes/tenues adaptées, téléphone et réparations

∨ Recommandations

- Même recommandations que les déplacements à pied
- + Etre particulièrement attentif dans les montées et descentes
- + Déposer l'itinéraire au centre et à la gendarmerie si le groupe est important
- + Prévoir casque, rétroviseur et écarteur de danger



🚌 En transport en commun :

33/Obligations ?

- Contrat** signé entre l'organisateur et le transporteur (réglementation, conformité du véhicule...)
- Désigner un **Responsable de convoi** qui pointe la liste d'enfants avant le départ, après chaque arrêt et à la fin du voyage.

∨ Recommandations

34/Que doit-on vérifier avant une sortie ?

-Le contrat

- L'état du véhicule
- Les consignes de sécurité et les recommandations du chauffeur
- Le trajet et les arrêts prévus
- + Eau, Pharmacie, Téléphone, Sacs pour les malades...

35/Où se placent les animateurs ? -Aux issues de secours
+ **tours de veille** lors des transports de nuit

36/Quelles autres consignes faut-il observer pendant le trajet ?

- 1 enfant par siège
- Passagers assis et maintien du calme
- Ceinture de sécurité attachée si le véhicule en possède
- Ne pas obstruer le couloir central (sacs, cartons ...)

37/Peux-t-on transporter des enfants dans sa propre voiture ?

Conditions : -Si le véhicule est adapté (rehausseurs à l'arrière pour les - de 10 ans)
-Si extension de garantie faite auprès de l'assureur

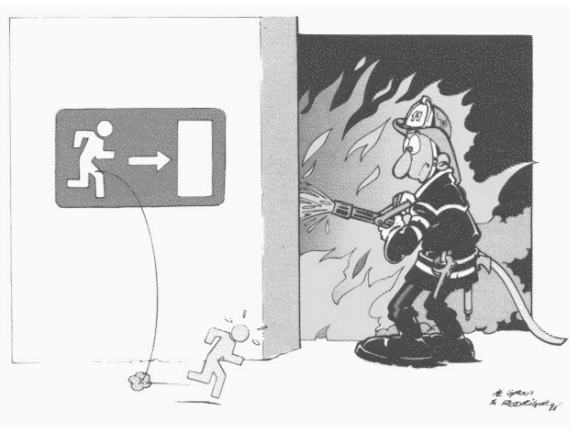
* Transport en train : voir conditions générales de la SNCF
-interdiction de se pencher au dehors,
-animateurs placés aux extrémités du groupe ou de la voiture...

38/Que doit-on prévoir contre les risques d'incendie ?**↘ Obligations**

- Moyens de communication permettant d'alerter rapidement les secours (téléphone)
- Une vérification annuelle des extincteurs faite par le propriétaire des locaux
- Les issues de secours ne doivent pas être obstruées
- Affichage des numéros d'urgence
- Un **exercice d'évacuation** sous forme ludique

↘ Recommandations

- Ménager des dégagements accessibles (couloirs, escaliers, couloirs...)
- Eviter l'utilisation et le stockage de matières inflammables (tissus, cartons...)
- Sensibiliser les utilisateurs au respect des consignes de sécurité et au fonctionnement des matériels (alarme, extincteurs...)



BAIGNADES

39/Quel document doivent présenter les pratiquants dans le cadre d'une activité de canoë-kayak ?

Attestation de 20 mètres minimum délivrée par un maître nageur ou équivalent.

40/Conditions à respecter en piscine ou baignade aménagée ?

- Signaler la présence du groupe au responsable de la sécurité du lieu
- Se conformer aux prescriptions du responsable et aux consignes de sécurité
- Prévenir le responsable en cas d'accident

41/Temps à respecter après manger avant d'aller se baigner ?

3h minimum (Jurisprudence) : donc privilégiez la baignade en fin de matinée ou fin de journée.

42/Quotas d'encadrement et Nombre maximum d'enfants dans l'eau ?

- de 6 ans = 1 animateur pour 5
= 20 enfants maxi dans l'eau

6 ans et + = 1 animateur pour 8
= 40 enfants maxi dans l'eau

44/Pourquoi être vigilant avec le soleil ?

↘ Les enfants sont naturellement moins protégés



- ↘ Leurs moyens de défense cutanée et oculaire ne sont pas entièrement fonctionnels
- ↘ Les coups de soleil durant l'enfance augmente le risque de cancer de la peau
- ↘ Soyez attentifs, le rayonnement peut être fort même par temps nuageux !
Les UV augmentent d'environ 10% par 1000 m d'altitude

Quelles précautions prendre :

45/Contre les risques du soleil ?

- Eviter les expositions prolongées entre 12h et 16h
- Porter un chapeau et des lunettes de soleil
- Appliquer une crème solaire haute protection et renouveler l'application (après baignade...)
- Boire régulièrement de l'eau

46/ Lors d'une vague de chaleur ?

- aménager les horaires de l'accueil et des activités
- diminuer les activités physiques ou au soleil
- boire et se rafraîchir de façon très régulière...

+ **ATTENTION** : Limitez le temps d'exposition au soleil, la durée dans l'eau et la température de l'eau trop faible.

SPORTS

47/Si vous faites appel à un prestataire d'activités physiques et sportives (APS), que prévoir ?

- Vérifier que l'organisme prestataire est déclaré auprès de la DDJS
- Vérifier que l'encadrement est bien assuré par un éducateur qui possède une qualification (Brevet d'Etat...) conforme à la réglementation et une carte professionnelle délivrée par la DDJS

48/Suis-je responsable dans le cas d'1 activité effectuée par un intervenant extérieur ?

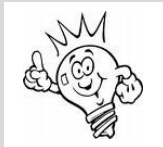
Oui, l'intervenant est responsable de son activité mais les animateurs restent responsables de leur groupe

49/ Que faire en cas d'absence du Directeur ?

Un membre de l'équipe doit être en mesure de présenter les documents obligatoires

50/ En cas de sortie de l'ensemble du Centre ?

Afficher le lieu où le groupe peut être rejoint
Pour une absence d'une journée : le signaler à la DDJS 48 heures à l'avance



NUL N'EST CENSE IGNORER LA LOI : ALLEZ À L'INFORMATION

- Consulter les Instructions Départementales Jeunesse et Sports du lieu de séjour et leurs évolutions de façon régulière.
- En fonction des interrogations de l'équipe, contactez les services concernés.
Exemple : pour 1 déplacement, informez vous auprès de la DDJS, du ministère des transports, de la gendarmerie...
- Enfin, surfer sur Internet : Jeunesse et Sports, Journal Officiel, Légifrance...



ORGANISER UN SEJOUR COURT

1/AVANT le séjour

■ Besoins et Objectifs :

- Intellectuel : Changer de cadre, découvrir un nouveau milieu, apprendre l'histoire d'une Région...
- Social : Faire l'apprentissage de la vie collective, Mener un Projet Ensemble...

■ Que prévoir ?

Matériel : exemple de pense-bête et de fiche d'inventaire générale

	Début	Fin		Début	Fin
CUISINE			ANIMATIONS		
Couverts assiettes bols...			Animation générale (Papiers, crayons, peintures, ballons...)		
Gamelles poêles marmites...			Animation spécifique par rapport au séjour (nature, scientifique...)		
Ustensiles de cuisine			SECURITE		
Conservation et cuisson (réfrigérateurs, thermomètres, réchauds...)			Infirmierie : -Produits à jour -N° d'urgence...		
36 Hygiène (lingettes, balayettes, gants, produit vaisselle...)			Fiches sanitaires de liaison		
CAMPING			Périmètre de bain...		
Tentes (Nombre + Etat)					

*Aliments non périssables (conserves...) à prévoir sur une liste indépendante

donner

☛ Les grands Classiques :
à ne pas oublier ! (liste non
exhaustive) :

- Quelques **casquettes** supplémentaires
- Cadenas** avec clé pour les vélos...
- Maillet ou **marteau** pour les sardines
- Ficelle**, pour tendre un fil à linge, réparer...
- Ouvre-boîtes**, simple et qui fonctionne
- Couteau** qui coupe
- Piles** de rechange pour lampe torche...
- Sacs poubelles** en nombre suffisants
- Papier toilette**, c'est mieux avec
- ...**Briquet ou Allumettes** : qu'on ne va pas laisser la nuit dehors pour cause d'humidité !
- Eau** : mettez les bouteilles hors des tentes, elles seront fraîches pour le matin.
- Crème solaire et Anti-moustique
- ...
-

■ Trousseau = exemple de liste à

aux enfants et aux parents suffisamment tôt

Couchage

- duvet
- matelas mousse (pas pneumatique !)
-

Vêtements

- 1 sous-vêtement par jour
- chaussures qui ne craignent rien
- maillot de bain
- vêtement de pluie
-

Toilette

- trousse de toilette complète
- serviette de bain
-

Matériel

- gourde/bouteille d'eau
- lampe de poche
-

Autres

-



2/PENDANT le SEJOUR

Le « Séjour court » dure de 1 à 3 nuits

- Placé sous la responsabilité d'un animateur (majeur titulaire au minimum du BAFA)
- 2 encadrants au moins, même si l'effectif est réduit. Privilégier un nombre limité d'enfants.

Le séjour court peut être une activité organisée dans le cadre d'un accueil de loisirs, dans ce cas :
-il doit être prévu dans les Projet Educatif et Pédagogique de l'Accueil 2 mois avant

- ↳ Si la durée est de 4 nuits ou +, c'est un « Séjour de Vacances »
- ↳ Pour la Petite Enfance, le séjour sous tente doit être exceptionnel, à proximité et d'1 nuit

■ Organisation et fonctions des tentes :

🏕 **Tente Cuisine** : Préférer un abri en dur qui offre des meilleures conditions d'hygiène et de sécurité.

- ↳ Caractéristiques et emplacement :
 - permet de travailler debout
 - est de dimension adaptée au nombre des repas
 - possibilité de fermeture de tous les côtés
 - Réservée exclusivement aux repas (stockage et préparation)
 - A l'ombre et proche d'un point d'eau
 - Située à distance des tentes et des nuisances (poubelles, sanitaires...)

- ↳ Hygiène : -Ranger et nettoyer après chaque repas la tente, le plan de travail et les ustensiles.
-Le sol doit être isolé

Tente Infirmierie : une tente supplémentaire permettra d'assurer soins et isolement d'un malade avant évacuation, avec présence d'un couchage propre exclusivement destiné au malade.

Tentes garçons et Tentes filles non mixtes + Tente animateurs + Tente matériel

- Pensez** -Testez pour vérifier le nombre, l'état et le montage de vos tentes avant !
- L'éclairage électrique doit se faire sous une tension maximum de 24 volts
 - Les sols doivent être isolés
 - Bien isoler et fermer les accès au matériel dangereux (produits d'entretien, pharmacie...)



■ Sac à dos

- ↳ Pas plusieurs valises intransportables !
- ↳ Prévoir un sac de taille limitée et pratique, surtout en itinérance.

3/En FIN de séjour et APRES...

- Bien penser à NETTOYER (sanitaires, papiers, ficelles, poubelles...) et laisser les lieux propres
- COMMUNIQUER : prolonger le séjour avec un reportage photos, un livre de bord, une expo...

L' EVALUATION :

Prévoir d'écrire un bilan final du séjour entre animateurs, avec les enfants, les parents... :

- ↳ Nos objectifs pédagogiques ont-ils été atteints, partiellement (Découverte, Vie collective...)? Pourquoi ?
- ↳ Au niveau du rythme, des besoins, du groupe, des activités, de l'hygiène :
 - Quels ont été les points forts du séjour ?
 - Quels ont été les points faibles ?
 - Que faut-il conserver, améliorer ou éviter pour la qualité de notre prochain séjour ?...

L' ALIMENTATION

1/L'Ambition éducative des repas

Le moment du repas doit être pour les enfants et les ados,

un moment privilégié pour reprendre des forces mais aussi se poser, se sentir bien, échanger, discuter, prendre plaisir à manger et être en Bonne Santé (en complément des activités physiques)

Comme les activités, le repas est un temps qui se prévoit entre cuisinier, directeur et animateurs :



ATTENTION : au Centre

☛ **GRAISSES (Lipides)** : Fritures, Mayo, Beurre, Charcuterie, Gâteaux, Chips...

☛ **SUCRES** : Bonbons. Glaces. Sodas.

Mais pas assez de...

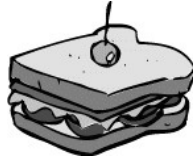
-Fibres/Vitamines :

Fruits, Légumes (secs), Féculents, Céréales...

-Fer : du «vrai» Poisson, Viande (rouge)

-Calcium : Lait

-Eau : seule boisson indispensable



DEES
RIGIN

Apéro
tomates,
-SANDWI
Avec sala
fromage,
cornichon
-SALADE
Mais aus
-FRUITS
kiwis, me
avec du f

Les 7 COMMANDEMENTS du repas

1 / **QUANTITE Suffisante & Adaptée**
aux âges, aux périodes...

2 / **QUALITE**
*Bons produits (Naturels, Frais, du
Marché...)*
et Veillez à la saveur (épices, herbes, ails...)

3 / **EQUILIBRE**

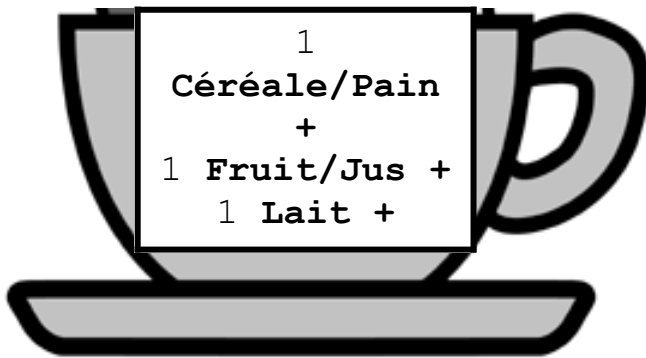
4 / **VARIETE**
*-Eviter les plats de même structure :
-Friands, Pizzas, Beignets... Bon appétit !
-Eviter le plat unique et la répétition des
menus*

5 / **PRESENTATION**
*Soignée, agréable, accueillante :
✧ dans l'Assiette ✧ sur la Table ✧ dans la
Salle*

6 / **ORIGINALITE**
*Nouvelle saveur, cuisine locale, repas
asiatique, africain... (nord-américain ils
connaissent !)*

7 / **PRATIQUE (surtout en**

Le bon PETIT Dèj' & le bon GOÛTEUR



2 / CO
equi

Alimentaire

Les bases de l'Equilibre alimentaire : sur 7 jours et 14 repas (7 Déjeuners + 7 Diners).

Dans le tableau ci-dessous :

① **D'abord, placer les 14 viandes/oeufs poissons**

✧ 1 par repas en alternant 7 Viandes-7 Oeufs/Poissons

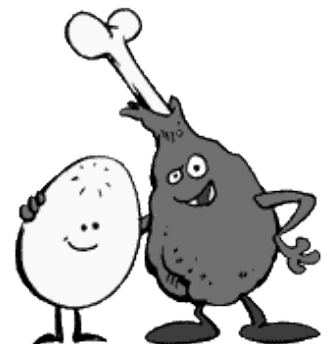
② **Placer les 14 Accompagnements (Féculents + Cuidités)**

✧ 1 par repas en alternant 7 Féculents (plutôt le midi) et 7 Cuidités

③ **Placer les 7 Fruits et 7 Légumes Crus**

✧ 1 par repas (minimum) en alternant 7 fruits en dessert et 7 légumes en entrée.

④ **Placer les 14 Produits laitiers**



☞ 1 par repas :

-compléter d'abord vos desserts avec les 7 bases de lait (yaourts, crèmes...)

-puis les autres repas avec 7 fromages

⑤ **Penser à l'eau**, seule Boisson indispensable →

⑥ Compléter en produits Sucrés (biscuits...) et Matières grasses (sauces...) avec légèr...

	Jour 1	Jour 2	Jour 3	Jour 4	Jour 5	Jour 6	Jour 7
Les Déjeuners <i>exemples :</i>							
-7 Légumes crus ou 7 fruits (MINI)	<i>Apéro' Fromages</i>						
-7 Viandes ou 7 Œufs/Poissons	<i>Boudins antillais</i>						
-7 Féculents ou 7 Cuidités	<i>Riz au citron</i>						
-7 Bases de lait ou 7 Fromages	<i>Brochette de Fruits</i>						
Les Dîners							
-7 Légumes crus ou 7 fruits	<i>Tomates provençal e</i>						
-7 Viandes ou 7 Œufs/Poissons	<i>Saumon en papillote</i>						
-7 Féculents ou 7 Cuidités	<i>Légumes grillés</i>						
-7 Bases de lait ou 7 Fromages	<i>Fromage blanc</i>						

3/ Les régimes :

Bien demander aux enfants et vérifier sur les fiches sanitaires les régimes (végétarien...), les habitudes culturelles (sans porc, halal...) et les maladies ou allergies de + en + fréquentes.

5/la VIE QUOTIDIENNE

La gestion de la vie quotidienne est une des fonctions importantes de l'animateur.

Elle ne s'improvise pas ! Elle doit donc être sérieusement préparée en conséquence des choix pédagogiques de l'équipe.

Organiser une vie quotidienne en Accueils avec hébergement, c'est :

- manger à sa faim
- se laver, être propre et correctement vêtu
- recevoir les soins nécessaires
- apprendre la vie en collectivité

- se reposer et dormir suffisamment
- vivre dans un milieu propre et rangé
- communiquer
- faire l'apprentissage de l'autonomie...

La Vie Quotidienne :

↘ représente **70 %** minimum du temps dans une journée des enfants et même plus pour le public Petite Enfance et Handicapés.

↘ doit répondre aux besoins des enfants et respecter leurs rythmes de vie.

Vie Quotidienne : VQ = QV : Qualité de Vie

A suivre pas de réponse toute faite ou de recette miracle mais des questions et pistes de réflexion...


La Préparation :

Le Convoyage :

(voir Transport en commun p 24)

En Séjour de Vacances, les enfants peuvent venir de loin et des 4 coins de la France.

↘ *Chaque animateur connaît-il les lieux de rencontres, de transferts, d'arrivée, son rôle, son moyen de transport (train, bus, avion...), le dossier de l'enfant, les titres de transport...?*

 LE 1^{er} JOUR...

Que faire le 1^{er} jour du Centre ?

1/Le 1^{er} jour

Besoins pour les enfants

-Très préparé

→ se sentir en sécurité

-Accueillant

→ se sentir accueilli

-Jeux de présentation (enfants/Animateurs/Personnel...)

→ se connaître, se sentir reconnu

-Varié, Joyeux

→ se sentir bien, à l'aise

↘ *Le 1^{er} jour a-t-il été bien préparé lors des réunions de préparation ?*

↘ *Chaque animateur a reçu et connaît son rôle et sa fonction lors de cette journée ?*

↘ *Le petit groupe est-il favorisé pour se présenter, être reconnu... ?*

2/ Les Chambres

-Répartition, Inventaire et Rangement

→ se sentir en sécurité, prendre ses repères

↘ *A-t-on prévu le matériel pour les vêtements non marqués au nom de l'enfant ?*

↘ *A-t-on prévu quoi ranger au minimum (affaires personnelles, faire son lit...), des lieux (casiers...), des moments quotidiens pour ranger chez les enfants et chez les animateurs ?*

Obligations : -Couchage individuel

-Pour les + de 6 ans : dormir dans des lieux séparés garçons/filles (non mixité)

3/ La Visite des lieux sous forme ludique

→ se rassurer, prendre ses repères

-Toilettes, Infirmerie, Chambres de Veille

-Extérieurs, Limites de terrain

-Salle téléphonique, Courriers, salle à manger, d'activités, de repos...

4/ Les Règles de vie p 15)

(voir Relations/Autorité)

-A expliquer et caler avant le séjour en réunion d'information, par courrier...

-A poser, discuter, afficher, signer...dès le 1^{er} jour ensemble :

Règles NN = Non Négociables (Réglementations, Interdits, Règles de vie : lesquelles ?)

N = Négociables (Choix d'horaires, d'activités, de faire ou pas telle activité...)

-A évaluer tous les jours

5/ Le Matériel pédagogique

↘ *Comment organiser le fonctionnement, l'utilisation et le rangement :*

-des salles de vie ? Salles spécifiques, salles communes, règles, heures d'accès, en autonomie...

-du matériel ? Séparer le matériel en accès libre, accès interdit (dangers), règles de rangement...

↘ *Qui est responsable ? Animateur tournant, enfants responsables à tour de rôle (courrier, bar...)*

Du LEVER au COUCHER...



1 / LEVER

(voir Rythmes p13)

Comment sont gérés le Lever et le petit déjeuner ? + et - de chacun ?

Fixe ? Libre ? Echelonné ? Sur 1 h30 par exemple pour respecter le rythme de chacun

Comment s'organisent les animateurs ? Pour quels âges ?

Animateurs par poste : 1 référent au niveau des chambres ? 1 à l'accueil/jeux et temps calmes ? 1 aux toilettes ? 1 au petit déjeuner ?

Autorise-t-on une Grasse mat' systématique, quand on veut, de temps en temps, jamais ? Pourquoi ? + et - de chacun ? Pour quels âges ?

2 / PETIT DEJ

(Voir Alimentation p28)

Oblige-t-on à prendre le petit déjeuner ? De quoi se compose t-il ?

Pour ou contre la collation de 10h ? pourquoi ? Conditions ? Ages ?

3 / HYGIENE

Pourquoi se laver ? Hygiène/Respect/Acceptation...

Quoi se laver ? Quand ? Fréquences ? Comment ?

Rôle et place de l'animateur ? Pour quel âge ? Aide/Contrôle/Animation...

Toilette :

Lavage des mains :

Brossage des dents :

Douches :

Changement de Tenues (sous-vêtements, pour la nuit...) :

Comment s'organiser pour le marquage des vêtements ? Qui range les affaires propres et comment ? Qui lave les affaires ? Qui ramasse et restitue les vêtements, à quelle fréquence et comment (petits groupes) ?

Comment gérer les vêtements retrouvés en fin de séjour ?

🍴 4 / REPAS

(Voir

Alimentation p28)

Ambitions du repas ? Silence absolu, Calme, Echanges, Animations, Fêtes...

Organisation ? Tous ensemble, petites tables

Horaires ? Identiques pour tous les âges ? Fixes ? Au choix ?

Durée ? Libre, Courte, Longue, 15 minutes, 2heures, obligation d'attendre les autres...

Organisation des tables ? + et - de chacun ?

Petits effectifs, grandes tables, places fixes, au choix, par groupe d'âge, interâges...

Rôle et positionnement des animateurs ? Repas, boissons identiques ?

Repas décalé, table animateurs, avec les enfants, 1 par table...

Règles de bonnes conduites : se déplacer, s'asseoir correctement, manger proprement ?

Organisation du service ? Organisation des tâches ? Participation des enfants/âges ?

Personnel technique, Animateurs, Enfants, bonne volonté, groupes de tâches : Achats, Cuisine, Mise en place, service, débarrassage, nettoyage des tables, de la vaisselle, balayage, serpillage...

Enfants : Forcer à manger de tout ? Goûter de tout ? et Animateurs ? Choix d'aliments ?

connus à l'avance et gestion : Des Habitudes ? Des Régimes particuliers ? Des allergies ?

Des médicaments ? Des habitudes culturelles (halal, sans porc...) ?

Le goûter : à quelle heure ? Où ? Tous ensemble , en petits groupes ? Libre service ? Obligé ?

5 / REPOS

Quand ? Après le déjeuner

Y-a-t-il d'autres temps calmes dans la journée ?

Au réveil, après les activités, le soir, quand c'est nécessaire, à la demande des enfants...

La Sieste est-elle obligatoire ? Le temps calme ? Durée ? (voir Rythmes p13)

Contenus possibles des Temps calmes ?

Choix des enfants entre sieste, repos, temps calmes : lecture, courrier, jeux de société, activités manuelles, discussion, relaxation, tout ce qui reste calme !

Comment organiser les Temps calmes ?

Intérieur ou Extérieur, Personnel ou en groupe, en chambre ou dans une salle aménagée...

Présence ou non de quelques animateurs ou de l'ensemble ? Pourquoi ?

+ et - de chaque possibilité ? Pour quels âges ?

 6 / COUCHER « Chaque enfant doit pouvoir dormir tant qu'il en a besoin »


Horaires ? Organisation ? Avec quels âges ?

Tôt pour respecter le besoin de sommeil de 12h des plus jeunes

Place et Rôle des animateurs ? Pour quels âges ?

Retour au calme. Respect des Dormeurs. Animateurs présents et rassurants

Réponse positive aux demandes de Nuits Blanches ? Pour quels âges ? Conditions ?

 LA SANTE
sanitaire p23)

(voir Suivi et Assistance

 LA COMMUNICATION

↘ **Relations avec les parents ?**

Au départ et à l'arrivée : être + que ponctuel, organisé, propre, courtois, informatif, attentif et sécurisant tout cela en 3 minutes ! C'est l'image que vont garder les parents

↘ **Visite des parents** possibles pendant le séjour ? Points + et - d'une visite pour l'enfant ?

↘ **Téléphone** : Les parents peuvent-ils appeler ? Les enfants peuvent-ils appeler les parents ?

Peux-t-on faire un message régulier sur un N° d'appel ? Des messages Internet ? Un blog ?

Peux-t-on interdire, laisser libre ou limiter l'utilisation du portable ? Conditions ? Ages ?

↘ **Courriers** : Organisation des achats, des rédactions de cartes postales ?

Peux-t-on obliger les enfants à écrire ? Quelle fréquence ?

Comment faire avec les enfants ne recevant pas de courriers ? Lire les courriers avant envois ?

↘ **Colis** : Peux-t-on vérifier, limiter, partager le contenu des colis reçus ? En présence de l'enfant ?

Atteinte au secret des correspondances (art. 226-15 du code pénal)

↘ **Argent de poche** : peux -t-on interdire, limiter, donner un mini, un maxi ? Doit on laisser ou prendre l'argent ?

Le pointer par écrit nominativement à chaque sortie d'argent ?

PROGRAMME D'ACTIVITES

-Equilibre entre temps d'activités et temps de repos

-Limiter les activités de prestataires ou de consommation sans continuité pédagogique et coûteuse

-Rappel : vous rester responsable de votre groupe lors d'une activité animée par un prestataire

↘ **L'enfant est-il libre d'aller ou de pratiquer le culte ? Conditions ? Avis des Parents ?**

PLACE DES MINEURS DANS LE PROGRAMME

ACCOMPAGNER LES MINEURS
DANS LA REALISATION DE LEURS PROJETS

AUTONOMIE = RENDRE L'ENFANT REELLEMENT ACTEUR DE SES LOISIRS

↳ **Préparation :**

- Accompagner les enfants ou les adolescents dans la réalisation de leurs projets.
- Inclure les enfants dans la préparation du séjour lors de réunions d'organisation en amont...

Faire vivre des projets initiés par les enfants :

- Intérêts ?
- à quel âge ?
- Sous quelles conditions ?
- Place et rôle des animateurs ?

↳ **Choix :** Proposer un vrai choix de rythmes, d'activités, d'ateliers... sans se limiter à un choix fermé entre plusieurs activités prédéfinies à l'avance.

↳ **Temps Libres et Quartiers libres :**

Autoriser de vrais temps de liberté et quartiers libres :

- A quel âge ?
- Sous quelles conditions ?

↳ **Séjours en autonomie :**

Peux-t-on laisser des ados partir seuls ?

Sous quelles conditions ? Pour répondre à quels besoins ?

Avec quels objectifs ?

Pour quels âges ?

↳ **Bilans à faire avec les enfants :**

Formes de bilans ?

A quels moments ?

Systematiques ?

RYTHME de SEJOUR

↳ Rythme Journalier et Equilibre temps de repos et d'activités (voir Rythmes p)

↳ Rythme d'un séjour à faire coïncider avec des animations correspondantes :

Début = **Angoisse**, peur consciente ou non
Période **progressive** pour s'adapter, se connaître, trouver ses repères...
(Jeux de connaissances, valorisation des savoir-faire...)

Milieu = Phase **positive, coopérative** du groupe (Grands Jeux, collectifs...)
Phase de **conflits** (Débats...)

Fin = **Angoisse** de la séparation
D'où l'importance d'établir des relations qui ne soient pas basées uniquement sur un plan affectif
Favoriser le retour dans les foyers, préparer la transition avec les parents en faisant en sorte que l'enfant soit satisfait de son séjour tout en étant heureux de rentrer chez lui !

↳ DEPART et RETOUR à la MAISON...

Valises : Rangées par les enfants aidés par les animateurs
Toutes bien rangées et pliées (= image du séjour pour les parents)
Bien séparer les affaires propres, des sales (à mettre dans un sac étanche)
Pensez à garder une tenue de propre et adaptée pour le dernier jour

Documents à rendre : Fiche sanitaire, l'ensemble des vêtements et matériel personnel restant

Rangement du Centre :

à faire en fin de séjour mais surtout de façon régulière, après chaque activité...

Spécificités des Accueils sans hébergement et périscolaires

ACCUEIL

Accueillir tous les matins et tous les soirs avec la même attention et qualité

Les Enfants = mettre l'accent sur l'accueil : dire bonjour, rassurer, soigner la décoration, l'ambiance (musique calme...)

Faire l'appel de façon originale, pas de liste militaire mais positionner son nom, fresque, chant...

COMMUNICATION

Les Parents :

Communiquer à l'oral, à l'écrit (affichages...), les Informer au jour le jour sur l'enfant, sa journée...

D'une semaine à l'autre pour : matériel à prévoir, besoin d'accompagnateurs, de récupération...

PARTICIPATION des familles à la vie du Centre :

-Livre d'or, présence au pot d'accueil, pot de fin, spectacle du Centre...

-Aide à la récupération de matériel, au montage des tentes, au transport de matériel, à la fête du Centre...

-Accompagnement à des sorties

-Bilans, évaluation du séjour, participation aux réunions d'informations...

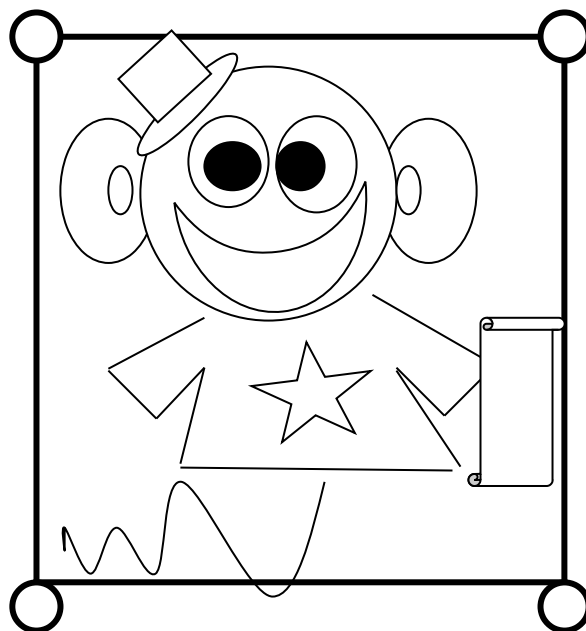
-bénévoles dans l'association organisatrice

NOTES : Idées de Jeux, d'Activités Manuelles, de Chants...

6/le MENEUR DE JEU

1/ FONCTIONS

DONNER
ENVIE
+
GERER
+
DYNAMISER
MOTIVER
+
ADAPTER
...



2/ ATTITUDES

Etre bien positionné :
-VOIR & ETRE VU
-ENTENDRE & ETRE ENTENDU
-Etre JUSTE/IMPARTIAL
-Etre à l'ECOUTE & ATTENTIF
(fatigue, bobos, soif...)
-Etre dans

✧ Fixer des OBJECTIFS pédagogiques au jeu en fonction des besoins des enfants

3/AVANT ✧ TESTER le TERRAIN, le TRAJET, les DEPLACEMENTS...

LE ✧ PREVOIR : la METEO et la SECURITE (pharmacie, eau, téléphone...)

LE JEU : ✧ PREPARER le MATERIEL et le TERRAIN à délimiter clairement ...

✧ TESTER et ADAPTER le JEU (limites, difficultés, dangers...)

✧ SENSIBILISER le public = l'INFORMER (heures, lieux, tenue vestimentaire à prévoir...)

et lui DONNER ENVIE (par Affichage, Invitation, Personnages, Vidéo, Messages...)

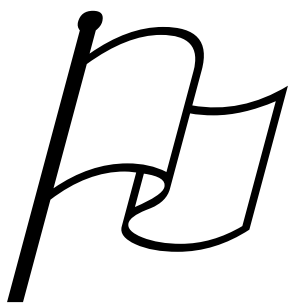
4/DEROULEMENT :

Accroche
Equipes (à faire de façon originale, pensez-y avant !)
Règles et But du jeu : Rapide/Claire/Précis (FAIRE 1 EXEMPLE !)
Sécurité Fatigue/Débordements...
Arbitrage/Gérer la triche et réintégrer les éliminés
Menée du jeu/Positionnement
Meneur/Dynamisme/Enchaînements
Gestion/Timing/Adaptation
Décroche/ Résultats/Fin RETOUR AU CALME <i>Bien Soigner votre conclusion...important !!!</i>

THÈME
+
iMAGiNAIRE
(Personnage,
Costumes,
Maquillage...)
=
FIL CONDUCTEUR
Jusqu'à la fin
du jeu !!!

5/APRES -Rangement avec les enfants, sous forme de jeu...

LE JEU : -Bilans = évaluer avec les enfants et les animateurs les points positifs, négatifs, à améliorer pour la prochaine fois...



LES GRANDS JEUX

PRINCIPE

1 GRAND NOMBRE
D'ENFANTS

1 GRAND ESPACE
intérieur ou extérieur

1 GRANDE DUREE

INTERETS

- Physiques : Se dépenser, découvrir ou développer ses capacités...
- Intellectuels : imaginer, s'identifier à un personnage, développer son sens tactique...

- Sociaux : respecter des règles précises, être solidaires, se confronter aux autres...

📖 TYPES de GRANDS JEUX parmi d'autres...

■ Jeux de Pistes

Jeux de piste : atteindre un lieu par un parcours à l'aide de codes, questions, énigmes, personnages...

Course d'Orientation : à l'aide d'une carte découvrir les différentes postes dissimulés sur le lieu.

Rallye avec postes : progresser sur une piste en réussissant les épreuves rencontrées à chaque poste.

Jeu de l'Oie géant : arriver le 1^{er} à la fin en accomplissant à chaque case une épreuve, un défi...

Fort Boyard, Chasse au trésor, Olympiades, Kermesse...

■ Jeux de Camps = 2 camps s'opposent, les attaquants contre les défenseurs...

Bataille navale géante : même principe avec des grilles géantes à proximité ou sur 2/3 camps.

Douaniers/Contrebandiers : les bandits tentent de passer de la marchandise sans se faire prendre

■ Jeux de Poursuite

Chasse à l'homme : sur les traces d'un personnage à partir de traces, indices...

Cluedo géant/Enquête : retrouver un coupable par questionnement des suspects...

10 REGLES D'OR POUR REUSSIR UN GRAND JEU...

- 1/ **L'organisation générale, le Terrain et ton Matériel avant tu prépareras**
- 2/ **La construction rapide et originale des Equipes tu anticiperas**
- 3/ **Une Sensibilisation (messages, sketch...) informative et donnant envie tu feras**
- 4/ **L'accueil chaleureux, motivant des participants et les règles du jeu tu peaufineras**
- 5/ **Le Thème et l'Ambiance du jeu (décors, costumes, ♪, lumières) tu travailleras**
- 6/ **Un meneur de jeu dans le Thème (costume...), Motivé et Dynamique tu seras**
- 7/ **A la conduite du jeu tu veilleras**
- 8/ **Le Rythme du jeu tu adapteras**
- 9/ **Par une Fin et l'annonce des Résultats tu clôtureras**
- 10/ **Une Evaluation du jeu pour être encore Meilleur la prochaine fois tu élaboreras**



COMMENT RATER SON JEU et toutes ses Animations à 100% !

La MENEÉ de JEU :

- ☛ Avoir un **Thème pas drôle ou pas adapté** : la mort, l'alcoolisme...
- ☛ Lancer pour la 1000^{ème} fois la même animation **sans Imaginaire ni Variante**
- ☛ Penser que la Sensibilisation, l'Accroche ou le Retour au calme sont secondaires
- ☛ Commencer votre PA par : « *On va faire une activité* » ou « *le but du jeu est...* »
- ☛ Improviser votre jeu à la dernière minute (*même si vous êtes très fort !*)

L'ADAPTATION :

- ☛ Ne pas adapter votre activité au lieu, au terrain, au moment de la journée ou à la météo (une Tomate sur le bitume, une course sur les graviers, la lecture d'un conte sous la pluie ou un jeu actif en plein soleil à 13h après avoir mangé...)
- ☛ Ne pas adapter votre Animation à l'âge des enfants, à leur état de fatigue (une promenade de 3h avec sac à dos pour les 3 ans, un tournoi sportif après la piscine et avant un grand jeu actif !)
- ☛ Poursuivre votre animation coûte que coûte malgré le désintérêt et l'ennui flagrant des participants (laisser votre ego à la maison, soyez humble...et passez à autre chose !)

Le CHOIX de l'ANIMATION :

- ☛ Organiser un jeu hyperactif type parcours du combattant militaire ou rugby géant avec petits et grands : qu'est ce qu'on rigole quand l'ambulance arrive !
- ☛ Faire une animation qui plaise aux animateurs mais pas aux enfants : un karaoké année 80 que personne ne connaît, un jeu de votre enfance qui ne fait rire que vous...

Les ATTITUDES :

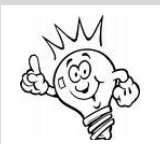
- ☛ Oublier de répartir les rôles de chacun : qui s'occupe de chaque équipe ? Qui gère les bobos ? Qui s'occupe du matériel ? Qui anime ? Qui arbitre ? Qui gère le temps ?
- ☛ Etre mauvais joueur, tricher ou huer les perdants quand on est animateur
- ☛ Faire peur ou humilier des enfants (voir PJC page 38)

Les REGLES :

- ☛ Faire un jeu sans règle, « no limit », où règne l'anarchie
- ☛ Changer les règles toutes les 5 minutes
- ☛ Ne pas changer les règles du tout alors qu'elles ne fonctionnent pas
- ☛ Avoir des règles trop longues ou trop compliquées. On ne le dira jamais assez, **faites un exemple !**
- ☛ Eliminer définitivement un participant (GAME OVER). **Penser à réintégrer les enfants dans le jeu**

CONSEILS :

- ✍ Attention aux consignes de sécurité : déplacements, terrain, environnement...
- ✍ Vérifiez les tenues des enfants avant : chaussures bien lacées, casquettes, vêtements de pluie...
- ✍ Prévoir : Pharmacie, Téléphone, Eau, Collation et tout votre Matériel



Constituez vous votre propre fichier de jeux +

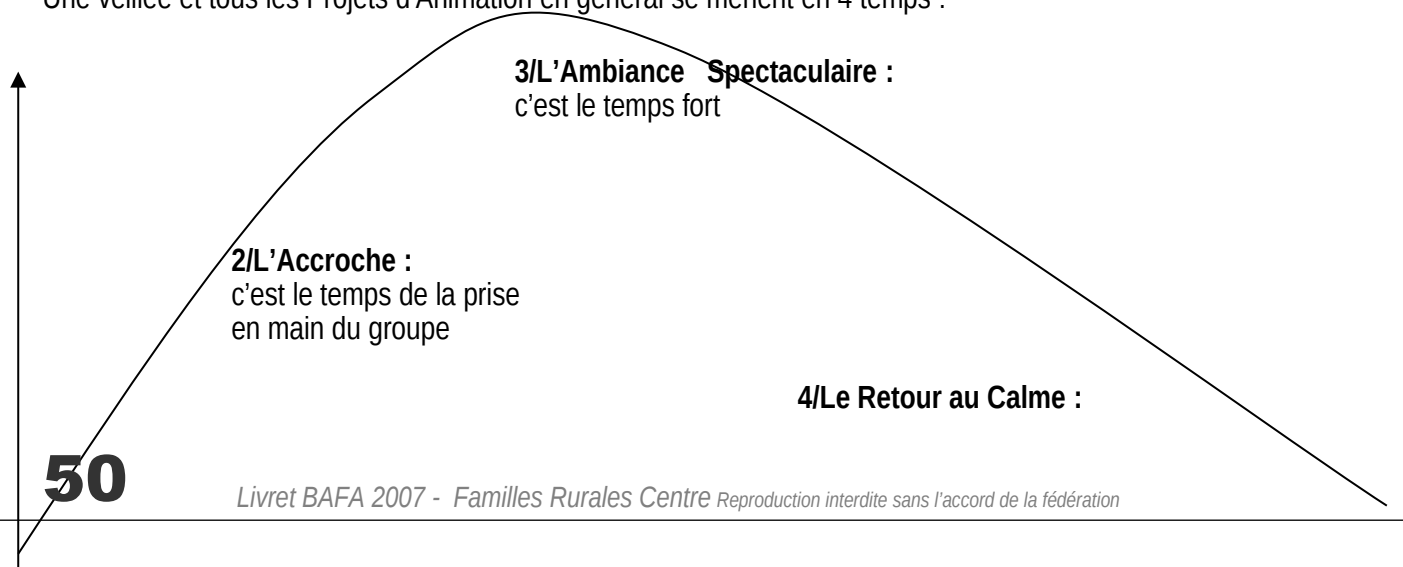
Votre « sac à malices » :

Papiers, Crayons, Ficelle, Cartes, Dés, Tissus, Pièces de monnaie...
pour les jeux imprévus que vous avez prévus ! (météo, attente de bus...)

les VEILLEES

1 / PRINCIPE

Une veillée et tous les Projets d'Animation en général se mènent en 4 temps :



c'est un moment important qui doit ramener les participants au calme.

1/la Sensibilisation :

c'est le moment qui suscite l'intérêt, le questionnement

↗ ...

2/DEFINIR des OBJECTIFS PEDAGOGIQUES → ...

↘ ...

3/ORGANISER la VEILLÉE

* Le lieu : Choisir un lieu adapté, pas trop grand...

Aménager pour que les participants s'y sentent bien et se retrouvent dans un « autre monde »

Prévoir, si besoin, l'éclairage et la sonorisation.

* La préparation

- Vérifier que tout le matériel utilisé fonctionne.
- Vérifier que tous les accessoires soient réunis.
- Afficher le déroulement et l'ordre de passage de la veillée.

* Les organisateurs :

- Le meneur et les autres intervenants doivent travailler leur voix, la prestance, l'intonation.
- Ils doivent savoir occuper l'espace (gestes, déplacements).
- Le meneur est toujours face au public. Il se met dans la peau du personnage.
- Il doit créer l'ambiance, savoir improviser et mettre dans le coup les participants.

Une veillée réussie = « avoir la pêche », rester simple, être organisé

« Mieux vaut une veillée trop courte réussie, qu'une veillée trop longue et ratée »

* La veillée

- Il faut veiller à la synchronisation des enchaînements et éviter d'en rajouter trop !
- Il faut respecter la courbe de la veillée et donner une attention particulière au retour au calme.

↘ Certains jeux nécessitent que des participants sortent, ne pas oublier de les prendre en charge (éviter le noir, l'insécurité...).

↘ Eviter de mettre les participants en situation délicate. Mieux vaut choisir les volontaires en fonction de ce qui est proposé.

PISTES D'ACTIVITES manuelles

□ Autour de la RECUPERATION...

- ☑ **Récupérez tout** : tissus, papiers, vêtements, chaussettes, rouleaux en carton, petits pots...
- ☑ Faire un chantier de nettoyage en forêt, plage... Organiser un tri sélectif sur votre structure.
- ☑ Fabriquer des objets à base de matériel récupéré : sculptures, instruments de musique...

□ Autour de la NATURE...

- ⚙ Confectionner un herbier, un objet décoratif, une sculpture (en bois, feuilles mortes, fleurs...)
- ⚙ Construire une mangeoire ou un nichoir à oiseaux, une cabane...
- ⚙ Observer puis dessiner la nature, cultiver un petit jardin, découvrir les empreintes, écouter les sons
- ⚙ Faire un club'NATURE et expériences avec l'eau, le soleil, le vent (moulins, avions, girouette...)

□ Autour du PAPIER et CARTONS...







- ☑ **Récupérez tout** : papiers, cartons, journaux auprès des parents, des artisans, des magasins ou imprimerie
- ☑ Fabriquer tout : objets, cadres, portes photos, boîtes, lettres, enveloppes décorées...
- ☑ Créer des pliages (Origami), des Mobiles, Chapeaux, Couronnes...

- Concevoir 1 jeu de cartes ou 1 jeux de société Géant !
- Construire 1 livre, 1 boîte à idées, 1 planche de BD, 1 journal du Centre...

Autour de LA PEINTURE...

- Peindre avec tout** : Pinceaux...mais aussi Eponges, Feuilles, Ficelle, Pailles, Brosses à dent...
- Peindre avec ses mains, ses pieds... Peindre les yeux bandés !
- Recréer les couleurs à partir des couleurs primaires (Bleu/Rouge/Jaune). Peindre d'1 seul couleur
- Peindre sur tout format** (stop au A4 !), faire une fresque géante tous ensemble...
- Peindre sur tout support** : Carton, tissus, bois, verre, ...
- Peindre à la manière de... Picasso, des hommes des cavernes, pointillisme, abstrait...

Autour des SPECTACLES...

-  **Maquillages** et fabrication de **costumes** avec crépons, vieux tissus, vieux vêtements...
-  **Décors** : des châteaux, des forêts, des grottes...avec peinture, carton, tissus...
-  **Masques** de Carnaval, d'animaux, masques africains...
-  Construire une maquette ou un décor miniature en carton, pâte à modeler...
-  Elaborer un castelet, un théâtre d'ombres, des balles de jonglages...
-  Fabriquer des **marionnettes** : avec rouleau, ballons gonflables, chaussettes, marionnettes à doigts, à fil...

Autour des idées des enfants et des vôtres...SOYEZ CREATIFS !



- 1/**Les Activités manuelles au même titre que les Grands Jeux doivent **susciter l'intérêt, donner envie aux enfants** grâce à une **sensibilisation**, une **accroche** (histoire, personnage déguisé...)
- 2/Valorisez** les activités manuelles : signez, encadrez, exposez les oeuvres...
- 3/Donner leur un but** : élément d'un jeu, d'un déguisement, de spectacles...
- 4/Rangez**, nettoyez le matériel, videz les déchets...après chaque activité avec les enfants.

7/RECHERCHER 1 STAGE

■ QUAND et COMMENT rechercher 1 stage ou 1 emploi

d'animateur ?

Prénom NOM
Adresse
Téléphone
Age

SCOLARITE/FORMATIONS/DIPLOMES
2007-
2006-

EXPERIENCES
-dans le domaine des enfants ou autres...
-

COMPETENCES photo

INFOS/ACTIVITES/GOÛTS PERSO

Associations
Sports
-Loisirs...

semaines de 5 jours en accueil de loisirs), dans une structure
num, vous pouvez faire + de 14 jours de stage.

te propo ☺ A FAIRE

janvier, **CLAIR** (pas écrit à la main)
équipes

COURT 1 seule page

PRECIS : fonctions exercées, dates, lieux...

PROPRE

ORIGINALITE vous êtes animateur

PERSONNALISE en fonction du poste, du lieu...



A NE PAS FAIRE

- Fautes d'or-tôt-graff !!! (**faites relire**)
- Ecriture illisible ou de travers
- Phrases trop longues

- Ratures, correcteur ou autres tâches
- Photocopie de mauvaise qualité

— OU CHERCHER ?

1/LE BOUCHE A OREILLE = Faites fonctionner vos réseaux

2/MAIRIE, ASSOCIATIONS = Contactez les organisateurs
Faites des candidatures spontanées, appelez ou déplacez vous si c'est à proximité.

3/OFFRES D'EMPLOIS = Recherchez et répondez aux offres qui vous correspondent :

- Petites Annonces
- ANPE
- Points Infos Jeunesse
- Sites Internet : www.famillesrurales.org



LA LETTRE de MOTIVATION :

Prénom NOM

Adresse

Téléphone

Madame...

Mairie de...

Lieu, date

Objet : demande de stage pratique...

Madame la Présidente,

Vous...(vous organisez, vous recherchez...)

Renseignez vous sur les attentes, les activités, le public...

Moi...(Votre profil, vos motivations, votre mobilité...)

Nous...

Indiquez votre disponibilité pour une rencontre

Formule de politesse :

Veillez agréer, Madame la Présidente, l'expression de mes sentiments les meilleurs...

Signature



➤ **Contactez vous-même les organisateurs, ne déléguez pas ça à votre mère, ça ne fait pas très responsable !**

➤ Lors d'un entretien ne soyez pas angoissé, montrez votre envie de travailler et vos motivations.

Côté tenue, soyez soigné et propre, mais ne sortez pas le costume cravate, vous postulez pour être animateur ! Les tenues féminines seront sobres, pas de talons aiguilles ou tenues sexy.

➤ Préparez vous au mieux à votre entretien, anticiper les questions classiques :

-Quelles sont vos qualités et défauts ?

-Etude de cas, que faites vous si : orage, fugue, drogue, sexe...



➤ **Préparer quelques questions à poser**

➤ **Prenez des notes lors de votre entretien, ça fait plus sérieux, intéressé et motivé.**

➤ **Venez avec des Idées écrites :** Projets d'Animations, fiches techniques, exemples de semaine...

FAMILLES RURALES : ➤ **Bénévolat à partir de 16 ans,**

➤ **Aide au placement, recherche de stages ou d'emplois...**

En 2006, près de 500 accueils en été, 300 à l'année et 1000 séjours !

Région Centre - 50 rue de Curembourg 45400 FLEURY LES AUBRAIS - 02 38 81 27 37

Loiret (45) - 50 rue de Curembourg 45400 FLEURY LES AUBRAIS 02 38 65 48 80

Indre (36) - 148 avenue Marcel Lemoine 36000 CHATEAUROUX 02 54 08 71 71

Indre et Loire (37) - 60 rue Walvein 37000 TOURS 02 47 39 37 51

Loir et Cher (41) - 45 avenue de Maunoury 41000 BLOIS 02 54 90 58 00

Eure et Loir (28) - 6 rue Charles Coulomb 28000 CHARTRES 02 37 34 59 94

Cher (18) - s'adresser à la région Centre

➤ **Aide au financement Bafa dans votre département, contactez :**

Direction Départementale Jeunesse et Sports :

Conseil Général :

Caisse d'Allocations Familiales (CAF) :

Comités d'Entreprises des parents, ANPE, Assedic...

■ SITES INTERNET

Voici une liste non exhaustive de sites pour animateurs :

➤ **100 pour 100 Anim** (www.100pour100anim.com)

-Bibliothèque d'activités.

-Espace petites annonces.

➤ **Anim Net** (www.animnet.com)

-Offres et demandes d'emploi

-Tchat, forums, activités : énigmes, chants...

➤ **Pratiques d'Anims** (www.pratiquesdanim.com)

-Un site de ressources sur l'animation socioculturelle, les diplômes, des conseils pratiques, la réglementation.

-Un annuaire de jeux et d'activités manuelles.

-Un Forum et une rubrique Offres et Demandes d'emploi.

➤ **Planet'Anim** (www.planetanim.com)

- Des ressources pour les animateurs, directeurs, organisateurs de centres de vacances et de loisirs, formateurs :
- Idées d'activités, réglementation, forum , jeux, chants, conseils pédagogique,
- Offres et demandes d'emploi.

➤ **Job'Anim** (www.jobanim.com)

- Offres d'emploi
- Forums
- Ressources activités : petits jeux, grands jeux, veillées, travaux manuels, chants.

■ MAGAZINES

Le mensuel pratique de l'animation, éducation, social, sportif & culturel.

Magazine qui aide les animateurs dans le perfectionnement de leur métier.

De nombreuses idées d'activités manuelles et pratiques. Pour tous les animateurs et stagiaires dans l'animation...



NOTES :

8/infos

N° à AFFICHER :

DDJS :

Mairie :

Organisateur :

Directeur :

Animateurs :

SERVICES D'URGENCE :

POMPIERS **18**

GENDARMERIE **17**

SAMU **15**

SAMU SOCIAL **115**

APPEL D'URGENCE EUROPEEN **112**

MEDECINS

N°

Adresse

HOPITAL/PHARMACIE

N°

Adresse

CENTRE ANTI POISON

CANICULE INFO SERVICE **0 800 06 66
66**

~~LUTTE CONTRE LES DISCRIMINATIONS~~

~~**114**~~

ALLO ENFANCE MALTRAITE
0800 05 41 41 . 119

LA MALTRAITANCE :

Maltraiter un enfant, ce n'est pas forcément agir avec brutalité ou donner des coups ! C'est aussi :

- Le négliger, l'ignorer, lui faire subir des humiliations, utiliser un vocabulaire dévalorisant.
- Le forcer à faire des activités contre son gré.
- Le persécuter par des moqueries ou des brimades.
- Créer une ambiance de peur, de terreur

- ▣ **Exercer une autorité exagérée en criant ou en menaçant de punition.**
- ▣ **Instaurer un climat ambigu (tentés et douches mixtes, langage et comportement déplacés, attouchements sexuels ou attentat à la pudeur)**

Le responsable d'un abus sexuel envers un enfant est strictement puni par la loi, la peine est aggravée quand il a autorité sur l'enfant.

LES SIGNAUX D'ALERTE

Restez vigilant, certains signes sont clignotants : traces de coups, griffures, morsures, brûlures, bleus, hématomes, fractures répétées...

L'attitude de l'enfant peut aussi vous alerter :

- ▣ Agressivité, agitation ou repliement sur soi, silence anormal
- ▣ Agression envers les autres enfants (physique ou morale)
- ▣ Refus de se dévêtir lors de la toilette ou d'animation jeu d'eau, piscine
- ▣ Refus de jouer avec les autres
- ▣ Manifestation d'une crainte excessive de l'adulte
- ▣ Utilisation d'un vocabulaire inadapté à son âge notamment à propos de la sexualité

SACHEZ REPERER, OSEZ EN PARLER

Vous avez un soupçon ? Faites vous confiance, parlez en à votre directeur !

PRENEZ CERTAINES PRECAUTIONS

▣ **Ne cédez pas à l'enfant « énervant » en le punissant ; relayez vous avec un collègue.**

RAPPELEZ VOUS QU'UN ENFANT DIFFICILE A SOUVENT DES PROBLEMES PERSONNELS.

- ▣ Ne vous isolez pas seul avec un enfant
- ▣ Si vous devez vous éloigner avec un enfant, signalez à un animateur ou à votre directeur le lieu et la durée de votre déplacement
- ▣ Soumis au devoir de réserve, vous ne devez pas ébruiter des événements concernant un enfant

IDENTIFIEZ ET MAITRISEZ VOTRE PROPRE VIOLENCE

COMMENT GERER LA SITUATION ?

Comme tout citoyen, quand il y a violence à enfant, vous êtes dans l'obligation de signaler les faits

- ▣ De vive voix ou par téléphone
- ▣ Sachez qu'en confirmant par écrit vous vous protégez et vous donnez plus de valeur à votre action
- ▣ Quand la situation est grave ou s'aggrave, prévenez le directeur de la jeunesse et des sports de votre département ou de la gendarmerie locale

LE SIGNALEMENT EFFECTUE, C'EST AUX AUTORITES D'AGIR !

La protection de l'enfance relève des services départementaux d'action sociale de l'AIDE SOCIALE à L'ENFANCE (A.S.E.)

APPROFONDISSEMENTS BAFA

HIVER 2008 :
(28)

▶ Les 7-11 ans

à Chaingy (45-

▶ Animer un Centre pour tous les âges

▶ Jeux Sportifs et Collectifs à La Croix en Touraine

(37)

▶ Activités Manuelles et Artistiques

PRINTEMPS 2008 : ▶ Petite Enfance à Chaingy (45-28)

▶ Grands Jeux et Journée à Thèmes

ETE 2008 : ▶ Théâtre, Expression et Spectacles à St Firmin (41)

▶ Mini-Camps, Camps et Colo

TOUSSAINT 2008 : ▶ Petite Enfance à St Cyran (36-37)

▶ Ados/pré-ados



Centre

INFORMATIONS :

Dimitri CHARRIER

FAMILLES RURALES CENTRE
50 rue de Curembourg
45400 FLEURY LES AUBRAIS

02 38 81 27 37