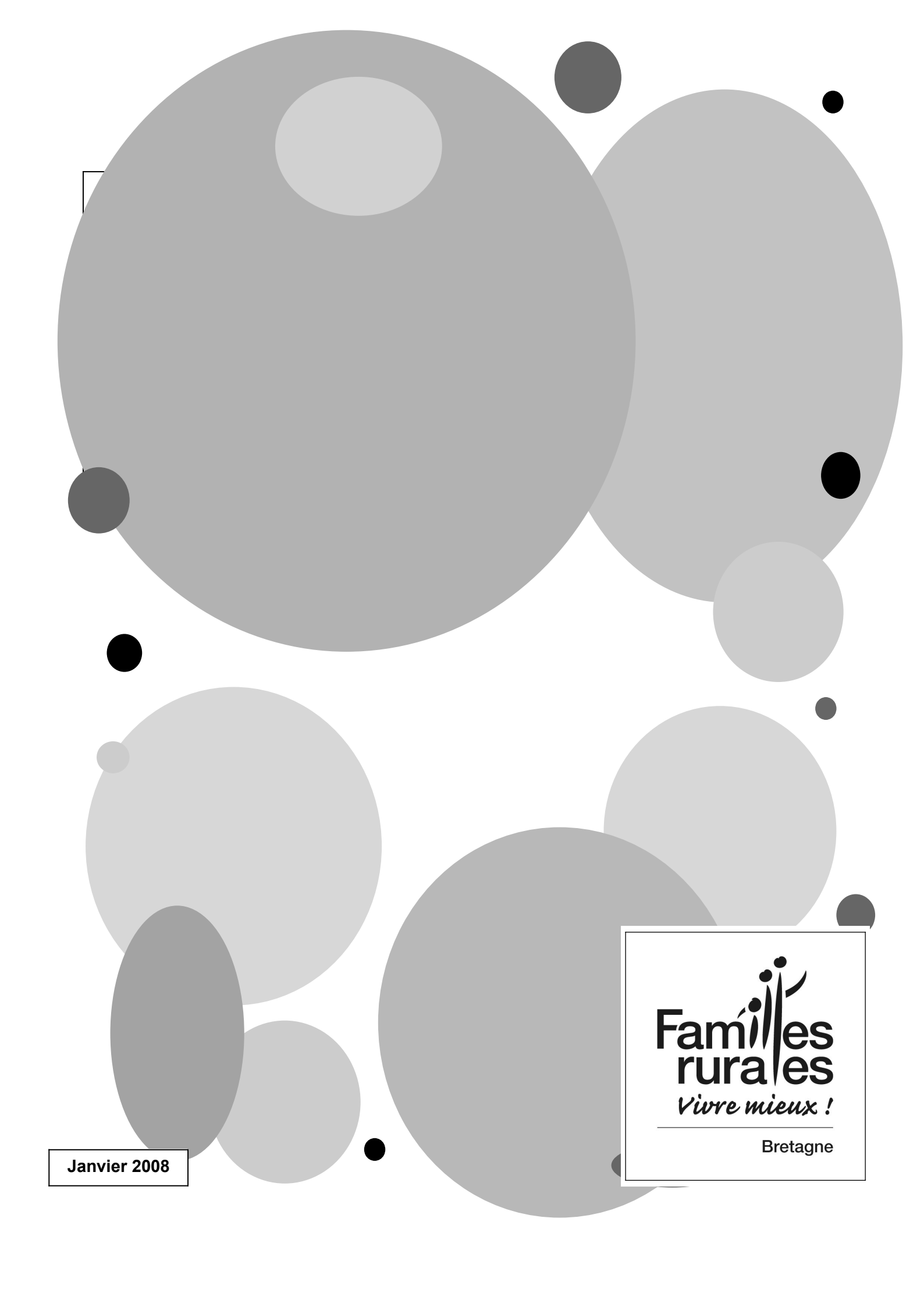




**Familles
rurales**
Vivre mieux !

Bretagne

Janvier 2008

Sommaire

Connaissance des publics



Les enfants de 3 à 6 ans
Les enfants de 7 à 9 ans
Les préadolescents et les adolescents
Face à la maltraitance

Rôle de l'animateur



Animateur, tu es le référent
Droits et devoirs de l'animateur
Rôle de l'animateur accompagnateur d'une activité avec un intervenant

Le jeu



Le SAADRAFRA
Favoriser le jeu
Les commandements du meneur de jeu
Mener son activité de A à Z
Un temps d'animation privilégié : la Veillée
Fiche de jeu-type
Quelques idées d'activités et de veillées
Les PJC et jeux de brimade
Le meneur de chants

Les Accueils Collectifs de Mineurs



Les différents types de projets
Les différents types d'ACM

Législation, hygiène et sécurité



Les normes d'encadrement
Réglementation des activités
Responsabilité civile et pénale
La pharmacie
Quelques conseils de secourisme

Alimentation hygiène



Règles d'alimentation
hygiène alimentaire

Informations complémentaires



Le cursus BAFA
Comment gérer son livret BAFA ?
Adresses utiles
Ecrire une lettre de motivation
Ecrire un CV
Des sites Internet bien utiles
Bibliographie

Connaissance des publics		Les enfants de 3 à 6 ans	1
--------------------------	--	---------------------------------	----------

Besoins physiologiques :

Besoins	Aménagement	Activités	Relations animateur/enfant	Organisation centre et équipe
Manger 	Disposition des tables Espaces coupés Aménagement à thème	Découvrir le goût	Proposer de goûter sans forcer Eviter le brouhaha	Goûter avant les activités Un animateur par table Faire manger les petits avant les grands
Boire 	Un coin où l'enfant peut se servir seul	Kim goût	Servir de l'eau à table et régulièrement pendant la journée	Amener de l'eau à chaque sortie
Éliminer 	WC propres et proches Disposer un symbole pour les repérer A la hauteur des enfants	Découverte des locaux Installation des symboles	Mettre l'enfant en confiance Surveiller les enfants qui se laissent captiver par le jeu	Passage aux WC avant chaque repas et la sieste S'organiser pour l'entretien Prévoir des vêtements de rechange en cas d'accident
Dormir 	Coin repos, sombre, loin du bruit de la salle d'activités avec coussins, peluches... Atmosphère chaleureuse	Musique douce Lecture d'une histoire Lumière tamisée et rassurante	Mettre l'enfant en confiance Avoir un animateur référent Moduler le son de sa voix	Amener les enfants à la sieste ou en temps calme après le repas sans phase d'excitation Individualiser le rythme de chaque enfant Prévoir un contrat repos avec les 5-6 ans.
Hygiène 	Lavabos Brosse à dents	Jeux ou chants autour de la toilette	Animateur référent Respect de l'enfant dans son intimité	Brosse à dents Change Gants et serviette de toilette

Connaissance des publics		Les enfants de 3 à 6 ans	2
--------------------------	---	---------------------------------	----------

Besoins sociaux :

Besoins	Aménagement	Activités	Relations animateur/enfant	Organisation centre et équipe
Jouer seul 	Proposer des coins divers (voitures, jeux de construction, cabanes...) Aménagements extérieurs		Jouer avec l'enfant. Rentrer dans son imaginaire.	Laisser des temps libres Construire des ateliers tournants (15/20 min par atelier environ).
Fabuler 	Objets de récupération. Cabanes ou toiles de tente. Malle de déguisements. Parcours sur le sol. Coin histoire.	Histoires. Un personnage, une mascotte pour le centre. Un animateur raconte une aventure mimée par les enfants. Jeux permettant d'imiter	Ne pas confondre fabulation et mensonge. L'animateur qui raconte l'histoire doit toujours être dans son rôle.	Prévoir les livres, la récupération d'objets.
Découvrir les règles de vie sociale 	Mettre en place un règlement intérieur (symboles).	Rondes, chants. Réalisations collectives. Apprendre à écouter.	Expliquer et respecter les règles données. Lui expliquer vos refus et interdits. Savoir que l'on est un modèle et ne pas en abuser. Etre disponible et ne pas faire de passe-droit.	Se mettre d'accord sur les interdits.
Imiter l'adulte 	Petit établi de bricolage. Trousse de médecin.	Grand jeu social. Jeu de mime.	Meneur et arbitre de jeu. Mettre en place les activités.	Rechercher du matériel. Laisser des temps libres.
Découverte du corps 	Blocs mousse Structure de motricité	Jeux de motricité.	Respect de l'intimité. Etre vigilant dans ses attitudes.	Laisser faire

Connaissance des publics		Les enfants de 3 à 6 ans	3
--------------------------	---	---------------------------------	----------

Besoins affectifs :

Besoins	Aménagement	Activités	Relations animateur/enfant	Organisation centre et équipe
Reconnaissance et	Coin repère où l'enfant peut	Jeux de connaissance,	Se mettre à leur hauteur.	Proposer des activités à la carte.

attention à leur personne 	déposer ses affaires personnelles (doudou)	symboles personnels.	Savoir leur prénom. Leur parler lors de l'accueil. Souligner ce qui a réussi Lui laisser le temps de s'intégrer Garder le dessin qu'il vous donne	Gérer les enfants qui ne désirent pas participer. Parler avec les parents
Etre rassuré et avoir des repères. Besoin d'affection 	Coin aménagés où l'enfant peut jouer seul tout en sachant qu'un animateur est à proximité	Jeux d'imitation, poupées, garages...	Savoir le mettre en confiance Expliquer comment le centre fonctionne	Un animateur référent responsable du groupe Premier jour d'accueil réfléchi et rassurant Réunion avec les parents. Etablir les horaires et les respecter.
Etre compris, respecté et autonome 	Accessibilité des rangements afin que l'enfant puisse se servir seul et ranger		Ne pas faire de promesses non tenues Lui donner la possibilité de faire seul (manger, ranger...)	
Se raconter 	Coin dessin Coin expression	Activités avec des marionnettes Ateliers d'expression	Savoir l'écouter Savoir mettre en valeur ce qu'il fait Etre disponible Tout ce qu'il dit est important	Fonctionner en petits groupes

Connaissance des publics		Les enfants de 3 à 6 ans	4
--------------------------	--	---------------------------------	----------

Besoins physiques :

Besoins	Aménagement	Activités	Relations animateur/enfant	Organisation centre et équipe
Bouger 	Poutre, obstacles, pneus ou ponts suspendus Tunnel Grand terrain Chariots à tirer Gros ballon à pousser	Relais et jeux d'obstacles Vélos Jeux de l'oie adaptés Danses et chants Petits jeux	Etre attentif, l'enfant ne connaît pas ses limites Respect de son rythme Alternance temps forts, temps calmes	Organiser la surveillance Prévoir des temps libres

Toucher, manipuler, transvaser, construire, lancer 	Coin pâte ou glaise à modeler Tas de sable Coin eau Objet de récupération pour construire Jeux d'habilité	Pâte à sel ou autre Sable ou sel coloré à la craie Poterie	Maîtriser différentes techniques	Prévoir tablier et rechange + nappes sur les tables. Protéger le mobilier	
Développer ses capacités physiques écouter, se concentrer. 	Mettre à disposition une régie adaptée Tables et chaises	Jeux de parcours Couper, coller, déchiqueter Jeux de kim Découverte de la musique	Encourager	Acheter des livres de bricolage, de petits jeux et les consulter	
Découvrir, créer... 	Coin aménagés : Musique, Lecture, Peinture...	Petits jeux	Participer à l'amélioration de son langage Encourager ses créations	Varier les activités Proposer des intervenants	
Répondre à sa curiosité 		Jeux de découverte Jeux des 5 sens Cuisiner jardinage	Répondre vrai et simplement Avoir un rôle éducatif		
Connaissance des publics 	Les enfants de 7 à 9 ans				1

Besoins physiques :

caractéristiques	Besoins	Activités	Attitude de l'animateur
Maîtrise de son corps - L'enfant a acquis un bon sens de l'équilibre et du contrôle de ses gestes. Il sait faire du vélo sans petites roues, ou il apprend, mais reste imprudent. - Il se repère dans l'espace - Il connaît sa droite de sa gauche	Agir, bouger, se dépenser Activités physiques Mesurer sa force Découvrir ses possibilités, se dépenser Développer ses sens	Dynamiques de plein air - Grimper, sauter - Courir - Lutter De constructions d'inventions - Cabanes - Cerf-volant - Barrages, moulins - Petits élevages D'adresse - Billes, ballons	Etre attentif, vigilant Mener les jeux au mieux Etre dynamique et motivé Montrer de l'enthousiasme
Résistance physique certaine Il se passionne pour les activités physiques, aime les jeux turbulents. Mais attention, il ne connaît pas ses limites.			

- Nouvelles possibilités physiques (vitesse, maîtrise du corps) - Endurance limitée mais effort physique intense et soutenu. Récupération rapide	Se reposer	- Quilles - D'équilibre - Planche à roulettes - Trottinette, vélo - Echasse, poutre...	
---	------------	--	--

Besoins physiologiques :

Caractéristiques	Besoins	Activités	Attitude de l'animateur
- L'enfant a besoin d'un temps calme après le repas. La sieste n'est plus obligatoire. - Il va seul aux toilettes - Il ira boire seul, mais ne saura pas s'arrêter lors d'un jeu. C'est à l'animateur de lui en proposer. - Il peut arriver que l'enfant fasse pipi la nuit en mini-séjour (duvet mouillé)	Manger, boire Dormir Respirer Eliminer	Des jeux calmes : - petits jeux de construction - jeux de cartes « 7 familles » Calmes de plein air : - pique-nique, goûter Aménagement : - coin eau - coin repos Mini-séjour	Prévoir un ou des temps calmes Penser à l'eau Goûter du matin pour ceux qui en ont besoin Rester discret (en cas de pipi)

Connaissance des publics		Les enfants de 7 à 9 ans	2
--------------------------	---	---------------------------------	----------

Besoins affectifs :

Caractéristiques	Besoins	Activités	Attitude de l'animateur
- L'enfant se sent mieux dans le groupe. Il commence à s'affirmer. - Les amitiés commencent à se construire, mais il change encore souvent de « meilleur copain ». - Il n'est pas rancunier. - Il est conscient de son identité sexuelle. Il y a souvent répulsion entre garçons et filles. - Il montre moins qu'il a besoin de câlins mais adore ça et en a besoin.	Besoin de s'intégrer dans un groupe Partager Construire ensemble Besoin de prendre des initiatives	Activités de plein air : - Jeux collectifs d'équipe, Grands jeux extérieurs - Foot - Douaniers contrebandiers... Activités de groupe : - Vie en micro-société : Cabanes, mini-séjours Activités personnelles : - Collections, lectures, musique.	Etre attentif à tous Ne pas culpabiliser Bien gérer la compétition

Besoins sociaux :

Caractéristiques		Besoins	Activités	Attitude de l'animateur
• Autonomie • Les relations scolaires prennent de plus en plus d'importance. Son univers s'élargit au-delà de la famille immédiate. • Il sait faire la différence entre le bien et le mal. • Il est capable de discuter. • Il reconnaît d'autres avis que le sien. • Il écoute, il est attentif, mais il veut être écouté. • Il partage davantage. • Il vit en groupe, mais garçons et filles séparés. • Il peut avoir des problèmes de mixité lors des jeux		Besoin d'autonomie Désir de liberté Se confronter, s'opposer Communiquer S'exprimer Etre reconnu Etre responsable	Activités de plein air - Jeux collectifs d'équipe, grands jeux extérieurs - Foot - Douaniers contrebandiers... Activités de groupe : - Vie en micro-société - o Cabanes - o Jeux de société, cartes	Bien gérer la compétition Mettre en valeur aussi les plus faibles. Favoriser l'autonomie en responsabilisation Etre attentif à la vie de groupe Reconnaître le droit à la différence Ne pas culpabiliser.
Connaissance des publics		Les enfants de 7 à 9 ans		

Besoins intellectuels :

Caractéristiques	Besoins	Activités	Attitude de l'animateur
- Il sait lire tout seul (fin CP), compter jusqu'à 100 et écrire - A 7-8 ans, il rêve encore et lorsqu'il prend un livre, il regarde les gros titres et les dessins, et se fait sa propre histoire. Son vocabulaire s'enrichit. - Sa mémoire se développe. Il apprend rapidement une chanson même longue. - Du pourquoi ? L'enfant passe au « Comment ? » - Il veut tout savoir sur le monde et cherche à comprendre les mécanismes. - Il possède la notion de temps et de l'espace (hier, aujourd'hui, demain, jours, mois) - Naissance de la faculté de jugement. - Naissance de l'humour. - Il accepte des règles du jeu qui sont élaborées, les comprend et il peut aussi inventer son jeu avec ses propres règles. - Les jeux évoluent (la dînette devient le restaurant, les circuits de voitures sont bien construits avec ponts et routes).	Besoin de comprendre Questionner Répondre à sa curiosité Imiter l'adulte Imaginer Incarner des héros S'identifier à des héros Sentiment fort de justice et d'injustice	- Jeux de mémoire de mots - Jeux de construction - Jeux d'aventure - Jeux de société - Jeux symboliques - Théâtres, mimes - Ateliers - Jeux de découvertes (une région, un métier, nature, plantes, animaux environnants) - Expériences (semis, élevage, météo...)	Donner des règles précises Les respecter Les faire respecter Etre juste et savoir s'opposer Accepter le dialogue, la discussion Confier des responsabilités Aider à les tenir

Connaissance des publics		Les « ados-naissants » (10-12 ans)	1
--------------------------	---	---	----------

Besoins physiques :

Caractéristiques	Besoins	Activités	Attitude de l'animateur
- Début de la puberté - Perte d'assurance - Prise d'assurance - Croissance importante chez les filles comme chez les garçons. - Maturité physiologique - maladresse	Agir, bouger, se dépenser Feignanter Activités physiques Mesurer sa force Découvrir ses possibilités, se dépasser Développer ses sens Se reposer	- Jeux dynamiques : foot, activités techniques sportives, VTT, randonnée, prise de drapeau - Jeux de construction : cabanes, cerf-volant - Jeux d'adresse : tir à l'arc, quilles - Jeux d'équilibre : planche à roulettes, rollers	Etre attentif, vigilant Mener les jeux au mieux Etre dynamique Motiver les participants Montrer de l'enthousiasme

Besoins physiologiques :

Caractéristiques	Besoins	Activités	Attitude de l'animateur
- L'alimentation est très importante surtout chez les garçons - Risque d'anorexie, ou de boulimie - Parfois narcissisme	Manger, boire Dormir Respirer Eliminer	Des jeux calmes : petits jeux de société, jeux de cartes Calmes de plein air : pique-nique, goûter Aménagement : coin eau (mini-bar), Mini-séjour	Laisser un ou des temps libres Penser à l'eau

Besoins affectifs :

Caractéristiques	Besoins	Activités	Attitude de l'animateur
- Période intermédiaire, il y a toujours le meilleur copain ou copine mais l'esprit de bande se marque de plus en plus. - Ce sont les premiers flirts, mais avec le besoin de sécurité par la présence de la meilleure copine ou copain. - Détachement du milieu familial - Affirmation de la personnalité - Nécessité d'un cadre sécurisant	Besoin de s'intégrer dans un groupe tout en se créant une identité propre à l'intérieur de ce groupe. Partager Construire ensemble Besoin de prendre des initiatives.	Activités de plein air : jeux collectifs, d'équipe, grands jeux extérieurs Activités de groupe Activités personnelles : collections, lecture, musique	Etre attentif à tous. Ne pas culpabiliser Bien gérer la compétition Gérer les confidences

Connaissance des publics		Les « ados-naissants » (10-12 ans)	2
--------------------------	---	---	----------

Besoins sociaux :

Caractéristiques	Besoins	Activités	Attitude de l'animateur
- Appartenir à un groupe par un signe de reconnaissance (marques de vêtements, tatous...) - Compétition avec les résultats scolaires et parfois en sports	Besoin d'autonomie Désir de liberté Se confronter, s'opposer Communiquer S'exprimer Etre reconnu Etre responsable	Activités de plein air : jeux collectifs, d'équipe Activités de groupe	Bien gérer la compétition Mise en valeur aussi des plus faibles Favoriser l'autonomie en responsabilisant Etre attentif à la vie de groupe Reconnaître le droit à la différence Ne pas culpabiliser

Besoins intellectuels :

Caractéristiques	Besoins	Activités	Attitude de l'animateur
- L'écart se creuse entre les filles et les garçons. Elles acquièrent davantage de maturité. - La fabulation n'est plus nécessaire mais reste possible s'il y a une forte complicité entre les pré-ados et les animateurs - Conquête et maîtrise de techniques - Esprit d'équipe et de compétition	Besoin de comprendre Questionner Répondre à sa curiosité Imiter l'adulte Imaginer Incarner des héros, des stars S'identifier à ses héros, ses stars	Jeux radiophoniques Jeux de mémoire de mots Jeux de construction Jeux d'aventure Jeux de société Jeux symboliques Jeux intellectuels élaborés (cluedo...) Théâtre, saynète, mimes Ateliers Jeux de découverte Expériences	Donner des règles précises Les respecter et les faire respecter Etre juste et savoir s'opposer Accepter le dialogue, la discussion Confier des responsabilités Aider à les tenir

Connaissance des publics		Les adolescents	1
--------------------------	--	------------------------	----------

Besoins physiques :

Caractéristiques	Besoins	Types d'action	Attitude de l'animateur
- Recherche de ses propres limites - Besoin de se défouler - Envie de ne rien faire - Epaississement, meilleure résistance physique, "gauche" - Maturité sexuelle	Se dépenser Se dépasser Découvrir son potentiel physique Se mesurer / Se confronter Expérimenter	Grands jeux : piste, rallye Sports originaux (plongée, escalade, canyoning) Jeux d'eau Tournois sportifs Randonnées (vélo, pédestre, roller)	Résistance physique Dynamique Faire attention aux capacités de chacun Gestion du risque Gérer ses limites (ses compétences)

Besoins sociaux :

Caractéristiques	Besoins	Types d'action	Attitude de l'animateur
- Importance de la bande de copains qui devient le lieu de référence, de confiance. - Envie d'être dehors, loin des parents, des adultes, opposition systématique. - S'affirmer, expérimenter, braver les interdits. - Âge de l'amitié, besoin de vérité, jardin secret	Echanger Se confronter (compétition, conflits, braver les interdits) Prises d'initiatives S'amuser Autonomie / Indépendance / émancipation Paraître, plaire Appartenance à un groupe	Montage de tentes Gestion de l'argent Participer aux services Organisation de mini-séjours / participation au projet d'animation Temps libres Jeux de piste en autonomie	Pas de violence Etre à l'écoute – faire confiance Pas de favoritisme Gérer les conflits Se faire oublier Savoir encourager

Besoins intellectuels :

Caractéristiques	Besoins	Types d'action	Attitude de l'animateur
- Besoin de discussion, de réflexion. - Capacité d'argumentation de ses choix, ses idées. - Période à la fois de doute et de confidences - Besoin d'un idéal	Découvrir, inventer Réfléchir, s'instruire Développer son imaginaire Comprendre Prise de position (humanitaire, amour, fidélité, philo...)	Jeux d'énigmes Activités manuelles Visites Préparation de menus, de repas Inter génération Action humanitaire Sketch, danse	Certaine maturité Respect de l'environnement Sensibiliser (sécurité, environnement...) Informer, guider Pas de discrimination

Connaissance des publics		Les adolescents	2
--------------------------	---	------------------------	----------

Besoins physiologiques :

Caractéristiques	Besoins	Types d'action	Attitude de l'animateur
- Apparition de pulsions : boulimie, anorexie - Rapport à la mort	Manger, boire, dormir Se dépenser Se découvrir Expérimenter les jeux de l'amour Découvrir sa sexualité Hygiène	Repas équilibrés et adaptés à la vie physique Heures fixes Grasses matinées Gestion du sommeil	Suivi de l'alimentation Suivi de l'hygiène

Besoins affectifs :

Caractéristiques	Besoins	Types d'action	Attitude de l'animateur
- Recherchent la confiance en eux et la confiance des autres (susceptibilité, cafard, se rassurer) - Ambivalence dans le comportement - Opposition comportement en individuel différent du comportement en groupe.	Etre reconnu (valorisé, vulgarité, confronter à l'adulte) Autonomie Affiliation à un groupe – Déterminer sa place Besoin d'une relation privilégiée (amicale ou amoureuse) – confident Pudeur	Mise en place de veillées Organisation de spectacles Feux de camp Temps libres	Patient, tolérant, indulgent Franc, honnête Etre à l'écoute Ouvert Eviter les clans – pas de favoritisme Vocabulaire Attention aux exclusions, aux couples Respect de l'intimité Faire confiance (mais être intransigeant)

Besoins de repères :

Caractéristiques	Besoins	Types d'action	Attitude de l'animateur
- Importance de la bande de copains : lieux de références et de confidences. - Premières expériences de la vie active	Repères d'espaces Repères familiaux S'identifier à un groupe, à un animateur, à une équipe Modèle, confident Besoins de règles, de limites Recherche d'identité	Grands jeux : piste, rallye Randonnées nocturnes, jeux de nuit Etablir la charte des règles de vie en groupe Ecrire aux parents Hygiène	Gérer l'hygiène / le rangement Etre cohérent Responsables / représentant de la tutelle



« L'enfant maltraité est celui qui est victime de violences physiques, de cruautés mentales, d'abus sexuels, de négligences lourdes, ayant des conséquences graves sur le développement physique et psychologique »

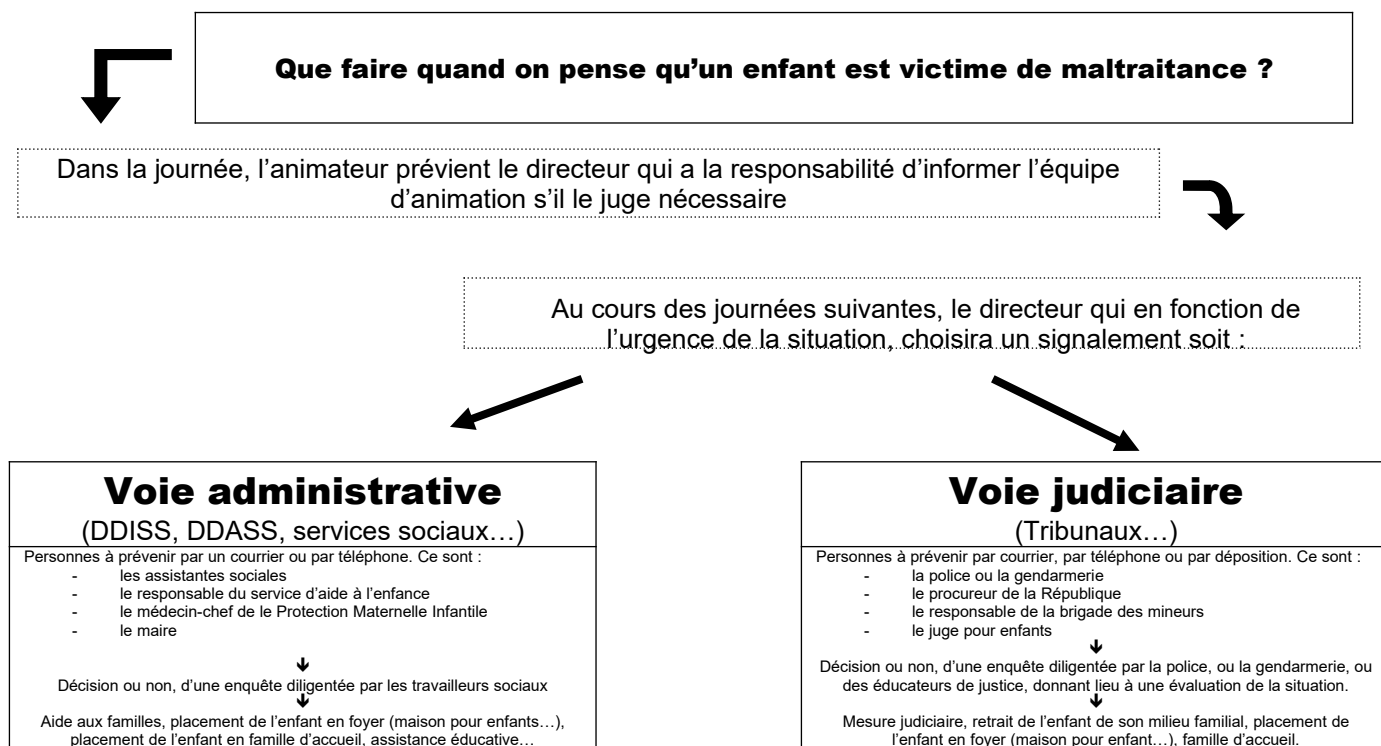
Définition de l'ODAS (Observatoire Décentralisé de l'Action Sociale)

L'attitude de l'animateur

- Ne pas agir seul, en parler en équipe, en parler au directeur de centre de vacances
- Ce sont des recoupements de faits objectifs, et l'accumulation de signes qui permettent de détecter les cas de maltraitance, ne pas généraliser ou stéréotyper.
- Si l'animateur a pour fonction d'assurer la sécurité affective de l'enfant, il n'a pas pourtant autant de compétence thérapeutique. Il est souvent préférable que chacun reste à sa place.
- A priori, le temps du centre de vacances, l'enfant est en sécurité ; l'animateur a donc le temps de la réflexion, de la concertation et de l'action.

Le Rôle du directeur

Schéma d'alerte concernant la maltraitance :



ALLO ENFANCE MALTRAITEE : 119

En aucun cas, on ne doit juger ! On doit rester neutre et noter simplement les faits !

Rôle de l'animateur		Animateur, tu es le référent
---------------------	---	-------------------------------------

Être animateur, c'est :

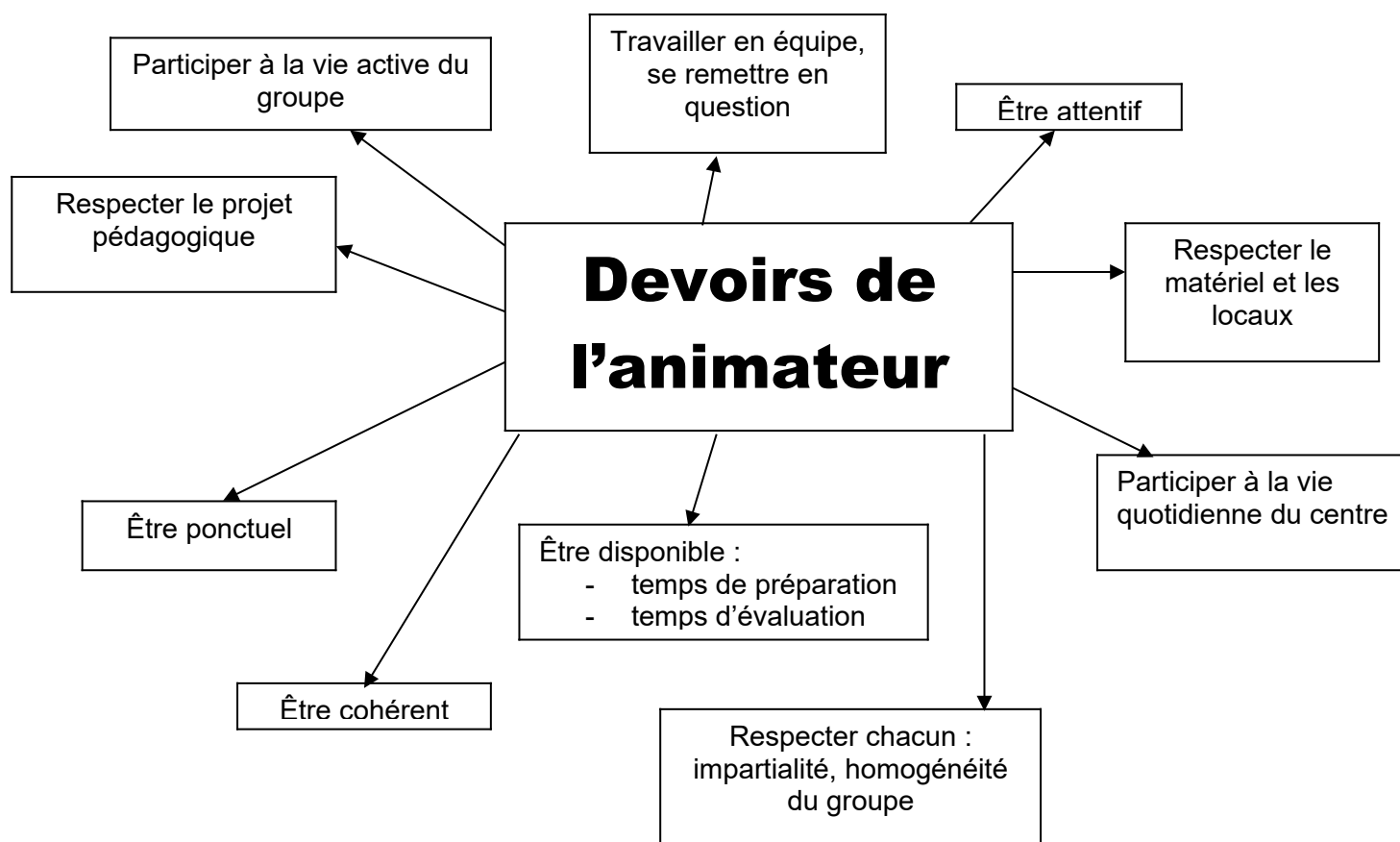
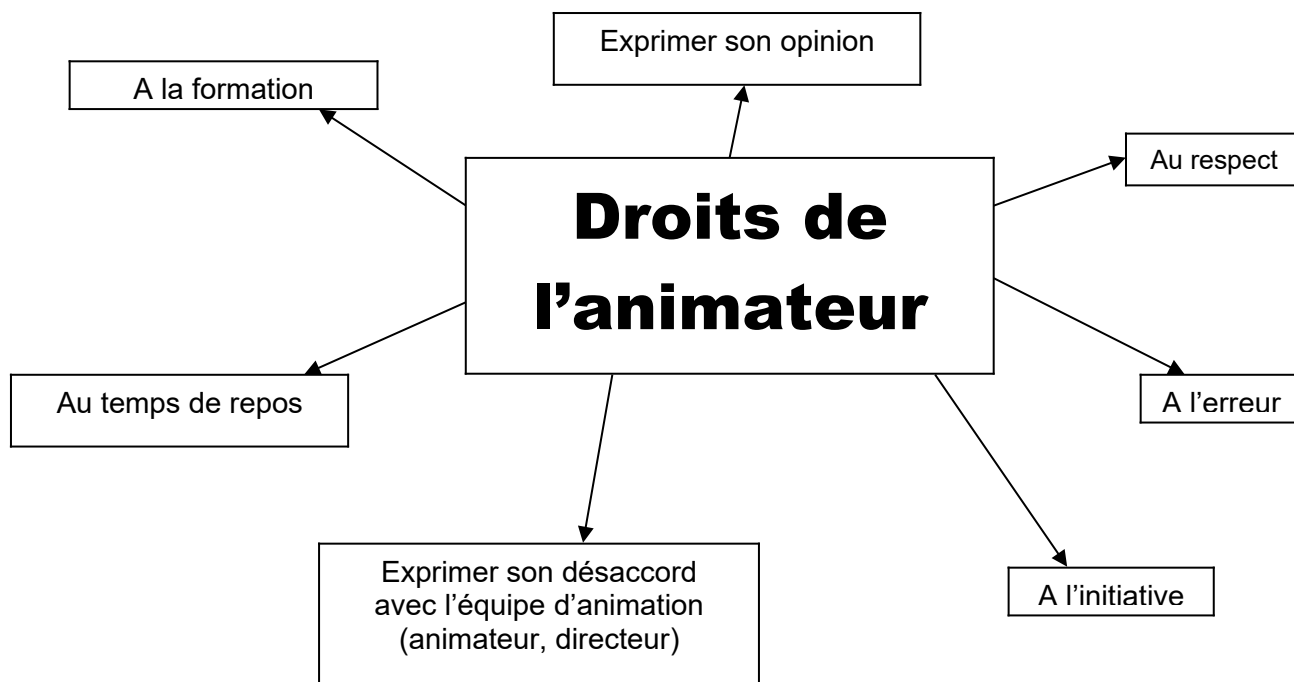
- Être le garant de son projet d'animation.
- Être le garant du projet de l'équipe.

L'animateur doit être compétent dans différents domaines :

SAVOIRS (Acquisition de connaissances)	▪ Connaître les différentes tranches d'âge (besoins, intérêts, activités possibles). ▪ Connaître les rythmes de vie des enfants : ils sont en vacances. ▪ Connaître son public, c'est-à-dire les particularités des enfants (âge, origine géographique, milieu social...). ▪ Connaître des activités, de jeux et savoir les adapter. ▪ Avoir des notions d'hygiène. ▪ Avoir des notions de sécurité. ▪ Avoir des notions de diététique et d'équilibre alimentaire. ▪ Connaître les contraintes de la vie collective (il anime un groupe et pas 2 ou 3 individus). ▪ Connaître les tâches et le rôle d'une équipe d'animation. ▪ Connaître le fonctionnement d'une équipe d'animation : avant - pendant - après.
SAVOIR-FAIRE (Technique, Gestes, Habileté)	▪ Organiser les tâches de la vie quotidienne : réveil, habillage, toilette, lits, rangement, visite infirmerie, courrier, repas, coucher, horaires... ▪ Organiser, présenter et animer une activité, un jeu. ▪ Donner les premiers soins (bobos, changes, présence affective). ▪ Apprendre aux enfants à utiliser, ranger et entretenir le matériel. ▪ Assurer la sécurité physique, morale et affective des enfants. ▪ S'adresser à un groupe, à un individu. ▪ Travailler en équipe d'animation. ▪ Cadrer, poser des limites. ▪ Être polyvalent. ▪ Avoir un profil adapté au projet éducatif. ▪ Faire participer les enfants, susciter l'intérêt.
SAVOIR-ÊTRE (Comportements Relationnels)	▪ Savoir utiliser, ranger, entretenir le matériel ▪ Avoir des facultés d'adaptation ▪ Faire preuve d'imagination, de créativité ▪ Être enthousiaste, motivant pour les enfants ▪ Être disponible, réceptif, à l'écoute ▪ Savoir se situer dans la relation adulte/enfant (et non copain/enfant) ▪ Accepter de se remettre en cause ▪ Accepter d'être une référence et savoir s'y tenir ▪ Assumer ses humeurs (ne pas les reporter sur les enfants et l'équipe d'animation) ▪ Gérer son capital sommeil (savoir s'arrêter quand il faut) ▪ Tenir compte des particularités de chaque enfant ▪ Faire preuve de patience auprès des enfants ▪ être réconfortant, sécurisant vis à vis des enfants (leurs parents sont loin) ▪ Savoir être en relation avec les parents, les différents partenaires ▪ Respecter les autres (enfants, parents, partenaires, personnels de service, prestataires) ▪ Donner son avis ▪ Être responsable. ▪ Être tolérant. ▪ Être curieux. ▪ Prendre des initiatives.

Il est important en tant qu'animateur (ou directeur) de penser à soi en second lieu, de savoir mettre ses problèmes, ses soucis, ses besoins après ceux des enfants.

Exemple : faire en sorte que chaque enfant ait à manger s'il n'y a pas assez pour tout le monde. A toi de jouer !



Rôle de l'animateur		Rôle de l'animateur – accompagnateur d'une activité avec un intervenant
---------------------	---	--

Attitude Rôle avec les enfants	▪ Etre présent sans mener l'activité ▪ Mettre en confiance, encourager, motiver, les rassurer ▪ Faire attention à la sécurité et intervenir en cas d'incident ▪ Etre à leur côté, aider à surmonter leur appréhension ▪ Montrer notre confiance en l'activité et un intérêt en participant soi-même. ▪ S'assurer que tous sont présents (compter) ▪ Veiller à l'attention des enfants ▪ Conseiller (vêtements, chaussures...) ▪ Etre vigilant à la fatigue
---	--

Les actions d'animation à entreprendre éventuellement avec les enfants

Avant l'activité	▪ Faire connaître l'activité par des jeux ▪ Prévoir des rechanges (vêtements, équipement) ▪ Motiver l'intérêt ▪ Faire intervenir l'initiateur avant l'activité au cours d'une rencontre ▪ Prévenir qu'ils seront en lieu sûr. ▪ Faire une approche des règles de sécurité par jeux, énigmes, animation ▪ Prévoir des équipes et des activités en attendant son tour ▪ Expliquer le déroulement et le fonctionnement de l'activité ▪ S'inquiéter des niveaux (âge, taille, initiés...) des enfants par rapport à l'activité ▪ Contrôler : nage, certificats de non panique ▪ Mettre en confiance ▪ Suivre les consignes de l'initiateur
Après l'activité	▪ Continuer par des jeux : jouer, vérifier ▪ Faire le bilan en leur demandant leurs impressions. ▪ En faire le point de départ d'une activité (motivé ou non pour continuer) ▪ Les féliciter et mettre en valeur leur participation. Sont-ils convaincus ? ▪ Journal, Photos exposées, vidéo... Décoration avec traces d'activité

Repérer les attitudes à avoir avec le personnel des clubs

- Bonne entente : créer une relation, le montrer aux enfants
- Avoir une attitude ferme : sécurité
- Voir l'organisation : nombre, temps et la méthode.
- Avoir une convention avec le club et la connaître
- Les informer des difficultés spécifiques des enfants
- Les informer des attentes des enfants
- Les inviter (fête, portes ouvertes...)

Le jeu		Le S.A.A.D.R.A.F.R.A. Ou comment organiser son activité
--------	--	---

SENSIBILISATION



- Sa nécessité : motivation, susciter l'intérêt, assurer la promotion d'une animation
- Ses formes : affiches, bandes vidéo, invitation, saynète ...: différents supports

ACCUEIL



- Son enjeu : la disposition favorable des participants sera-t-elle confirmée par l'accueil ?
- Ses formes : suivant les animations, système de composition d'équipes pour un grand jeu, etc...
- Attention à l'entrée dans l'imaginaire

AMENAGEMENT DE L'ESPACE



- Favorise-t-il l'imaginaire ? Des rallonges électriques au milieu de la salle pour une veillée "moyen âge" par exemple
- Permet-il de se situer ailleurs que dans le cadre habituel ?
- Assure-t-il la sécurité ?

DEROULEMENT



- Comment s'opère-t-il ?
- La répartition des tâches de chacun est-elle faite ?
- Y-a-t-il une présentation ? Où se passe-t-on le relais ?

RYTHME



- Comment le maîtriser surtout en veillée avec les enfants ?
- L'animation se situe dans le contexte d'une journée : est-elle adaptée ?

ANIMATION



- Quels en sont les objectifs éducatifs ? Quelles valeurs véhicule-t-on ?
- Que produisons-nous ?
- La qualité du jeu ? Son originalité ?

FIN



- Comment faire pour que cela ne se finisse pas en queue de poisson ?
- Trouver une liaison entre l'animation et la suite.

RANGEMENT



- Que font les enfants pendant ce temps-là ?
- Qui range quoi ? Combien de temps il va falloir pour tout remettre en place ?

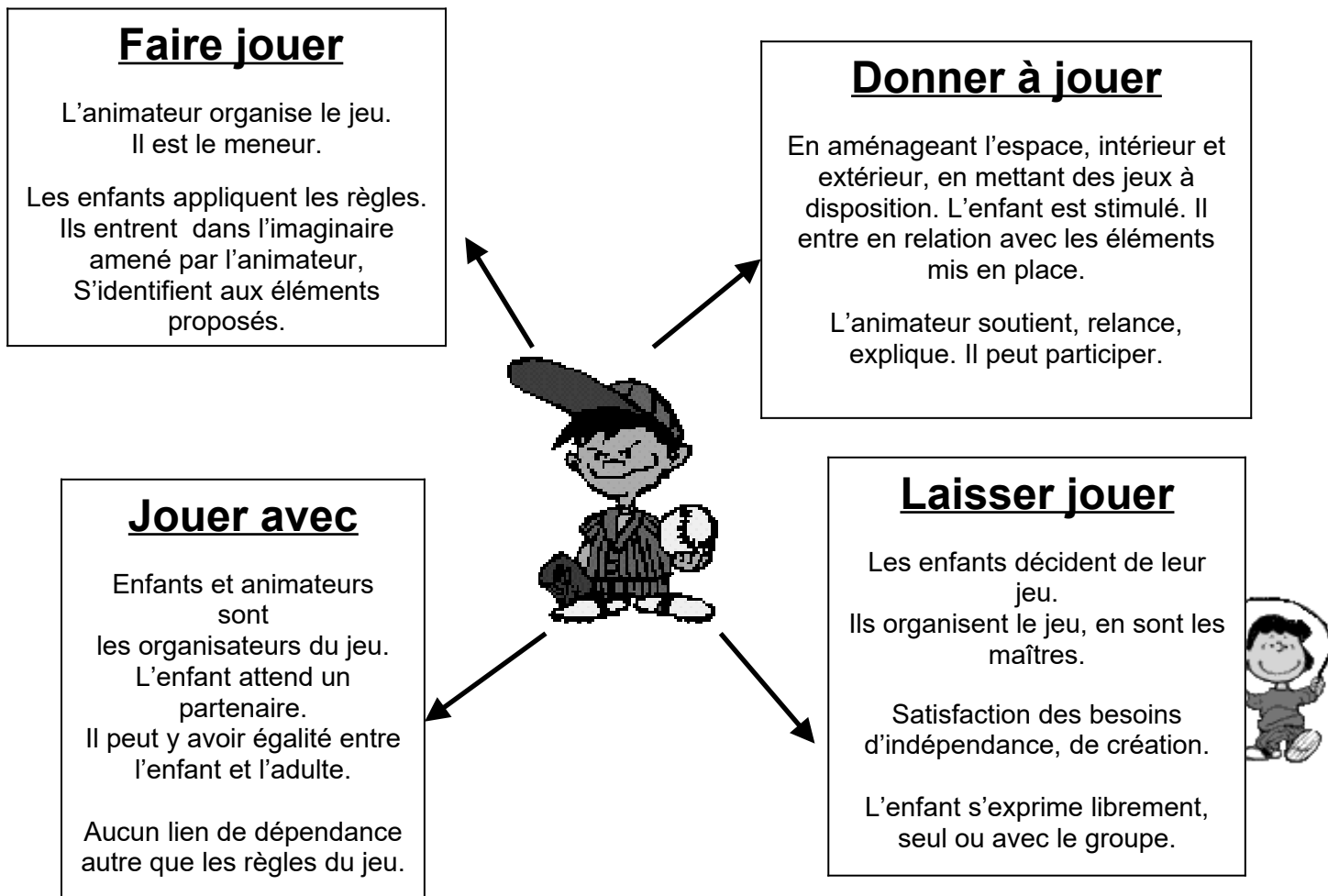
ANALYSE



- Ecart entre les prévisions et la réalité
- Ce qui a et ce qui n'a pas marché. Pourquoi ?

Le jeu		Favoriser le jeu
--------	---	-------------------------

On peut distinguer 4 grandes approches du jeu et de sa menée lors de l'organisation d'une animation :



Ces différentes approches doivent être prises en compte sur l'ensemble d'une journée suivant le rythme des enfants. L'animateur n'est pas systématiquement présent auprès de l'enfant. Ces différents temps doivent permettre aussi d'observer l'enfant et de relever des informations sur sa manière d'être et de faire.

Les différentes catégories de jeux

Cette classification est arbitraire et on peut encore trouver d'autres classifications

- Petits Jeux d'intérieur/d'extérieur
- Jeux de veillée: avec un thème pour la veillée
- Jeux de société
- Grands jeux : Jeux de piste, Rallye (pied, vélo, voiture...), Poursuites, Parcours fléchés, Jeux de guet, Jeux d'orientation



- 1.** J'entourerai mon jeu d'un imaginaire.
- 2.** Je délimiterai l'espace et la durée du jeu.
- 3.** J'en maîtriserai parfaitement les règles et les variantes.
- 4.** Avant, je préparerai le matériel nécessaire.
- 5.** Je serai motivé pour m'investir dans le jeu.
- 6.** J'illustrerai par un exemple.
- 7.** Je donnerai une explication simple et courte pour faire démarrer le jeu le plus rapidement possible
- 8.** Je serai vu de tous et je verrai tout le monde
- 9.** Je serai disponible pour jouer avec eux.
- 10.** Je répondrai aux questions des enfants.
- 11.** Je varierai les jeux.
- 12.** Je conclurai à l'aide d'une fabulation.
- 13.** J'éviterai les éliminations, sinon je serai capable d'occuper les autres.
- 14.** Si le jeu ne fonctionne pas, je saurai me remettre en cause.

Ces recommandations ne sont pas exhaustives. Vous pouvez en trouver d'autres. Et puis l'expérience vous aidera à mieux appréhender l'approche et l'organisation d'un jeu !

Le jeu		Mener son activité de A à Z
--------	---	------------------------------------

Avant de mener une activité, il faut :

- Prévoir son déroulement, pour atteindre un résultat.
- Se rappeler qu'une activité a/et doit avoir un caractère d'éveil. Elle doit stimuler la créativité individuelle et collective dans l'aventure, l'initiative, la découverte et la réalisation concrète.
- Ne jamais oublier le côté loisir, plaisir jeux, détente.

Rôle de l'animateur

AVANT	• Prévisions matérielles (carte, ballon, parasol). • Préparation lieu et locaux (bonne connaissance préalable), repérage de l'itinéraire • Organisation de l'espace. • Prendre toutes les mesures de sécurité nécessaires. M'assurer que tous les enfants peuvent pratiquer l'activité. • Vérifier les tenues vestimentaires selon les activités et le temps (casquette, tennis, k-way, maillot, etc...). • Prendre de l'eau, le goûter. • Prendre la trousse à pharmacie préalablement vérifiée avec le numéro du centre, crème solaire. • Répartir les tâches (qui fait quoi?), les rôles de chacun dans l'activité (un seul meneur). • Définir qui coordonne, être bien d'accord sur ce que cela implique.
DEPART	Mobiliser le plus grand nombre d'enfants, dès le début de l'activité, en provoquant l'intérêt, l'envie plutôt que la contrainte, en éveillant : sa curiosité, son goût de l'aventure, son goût de l'entreprise, son plaisir de jouer, l'imagination, etc...
PENDANT	Le sérieux mis au jeu et à l'activité et la façon dont l'animateur joue lui-même sont les meilleures garanties pour que l'enfant y trouve du plaisir... C'est la motivation de départ. Dans un premier temps, s'assurer que tout le monde ait bien compris, ce qui va être fait, les règles du jeu, le but immédiat de l'activité. Pendant le déroulement, chaque animateur doit, dans la mesure du possible, PARTICIPER tout en : ▪ Observant ce qui se passe et en écoutant les enfants ▪ Proposant, faisant avec eux ▪ Étant attentif aux relations entre enfants ▪ Étant vigilant aux conditions de sécurité ▪ Aidant vers la réussite, en valorisant, en les motivant, en les conseillant ▪ Prenant en compte les aspects matériels.
APRES	A la fin de l'activité, l'animateur sera vigilant sur : ▪ le rythme : on ne coupe pas brutalement. ▪ L'intensité, le retour au calme, la récupération. ▪ Les problèmes de matériel, de locaux, de l'état physique des enfants et des vêtements. ▪ L'avis émis par les enfants sur ce qu'ils viennent de vivre. Utiliser ces éléments dans le bilan de la journée et pour les préparations futures. Ranger le matériel.



Un temps d'animation privilégié : la VEILLEE

« La veillée est un temps de soirée, trait d'union entre l'animation du jour et le silence de la nuit. C'est un temps privilégié pour un partage avec chacun et une fin d'une journée vécue en groupe... La veillée amènera au sommeil. »

Les différentes veillées :

- Veillées culturelles: contes, poésie, etc...
- Veillées spectacles: mimes, danses, ombres chinoises....
- Veillées jeux: petits ou grands, intérieur ou extérieur.
- Feu de camp: chants, instruments de musique, petits jeux...
- Boum: costumée ou non, à thème...



Pourquoi ?

La veillée est une animation en elle-même. Elle est un moyen éducatif au même titre que le jeu.
Elle prépare la nuit qui peut être un environnement hostile (peur du noir).

Où ?

Choisir un lieu en fonction du thème de la veillée, du nombre de participants, d'un minimum de confort pour permettre à chacun de se détendre.
Le cadre permet de créer rapidement l'ambiance d'une veillée et de sensibiliser les participants au thème choisi.

Quand ?

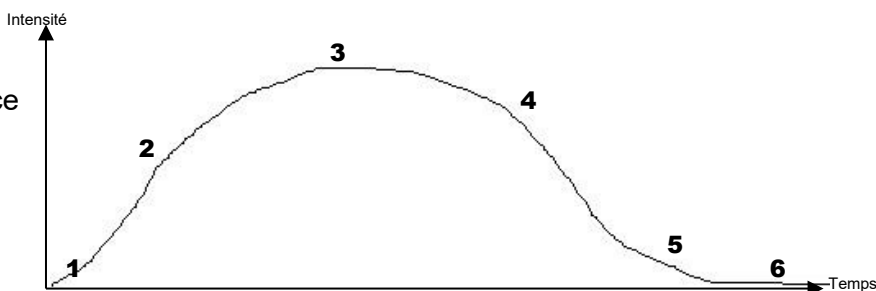
La veillée est en fin de journée. Elle commence pendant ou après le souper.

Comment ?

- La veillée est une création originale ! (balade, théâtre, compte-rendu, histoires, chansons, éviter de reproduire : soirée télé).
- Elle doit prévoir un équilibre par rapport aux animations de la journée.
- Avoir une idée forte.
- Préparer soigneusement la veillée (prévoir un minimum de temps de préparation, un animateur coordinateur).
- Adapter la veillée aux événements vécus par le groupe.
- Choisir le moyen d'expression en fonction des animations.
- en petit ou grand groupe.

La courbe de la veillée

- 1) Accroche
- 2) Accélération de l'ambiance
- 3) Temps fort
- 4) Retour au calme
- 5) Fin de veillée
- 6) Coucher



Le jeu



Fiche de jeu - Type

Nom du jeu : _____

Intérêt du jeu :

Intensité	Age	Lieu
Calme Moyennement calme Intensif Sportif	4/6 ans 6/8 ans 8/12 ans 12 ans et + Tous les âges	Intérieur Extérieur Intérieur ou extérieur

Nombre de joueurs	Durée maximale	Durée minimale	Qui anime ?
-------------------	----------------	----------------	-------------

Règles et déroulement du jeu :

Variantes et évolutions possibles :

Matériel nécessaire :

Préparation nécessaire :

Place et fonction de l'animateur :

Eléments de sécurité à prendre en compte

Lieu, terrain:

Matériel:

Contacts et placement des joueurs:

Autre:

Remarques :



Activités manuelles :

- | | | |
|--|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ▪ Perles (bracelets, colliers, crocodiles, coccinelles, tissage...) ▪ Terre glaise ▪ Poterie ▪ Fabrication d'un tour de poterie ▪ Fabrication de jeux de société (échecs, dames chinoises) ▪ Fabrication de bateaux en bois, moulins... ▪ Cuisine ▪ Dessins (peinture, fusains, pastels...) ▪ Constr vivariu | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Peinture sur soie ▪ Décoration de petites bouteilles ▪ Tableau en coquillage ▪ Cartes postales en relief ▪ Cartes postales puzzle ▪ Macramé ▪ Bracelets brésiliens, nattes indiennes ▪ Scoubidous ▪ Masques (plâtre, papier mâché, cuir) ▪ Construction de cadrans solaires ▪ Bateau (bâtons de glace, | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pyrogravure ▪ Fabrication d'un flipper ▪ Déco colo ▪ Herbier ▪ Fabrication de loups ▪ Confection de galets ▪ Fabrication de mobiles ▪ Fabrication de comètes ▪ Sculpture ▪ Pâte à sel ▪ Décoration sable ▪ Pommes de Touline ▪ Cartes à ouvrir ▪ Tissage sur assiettes en carton |
|--|--|---|

Activités

- Sports volley,
- Divers (ballon chronc

Activités de réflexion et culturelles

- | | | |
|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ▪ Jeu de rôle ▪ Dessinez c'est gagné ▪ Marionnettes ▪ Photo, film ▪ Bataille navale | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Théâtre d'ombres ▪ Journal colo ▪ Découverte musique ▪ Tours de magie ▪ Sketchs | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Création de contes ▪ Enquête ▪ Diaporama |
|---|---|--|

Veillées et grands jeux

- | | | |
|--|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ▪ Journées à thème (préhistoire, gaulois, moyen âge, marocaine, espagnole, aquatique...) ▪ Thèque ▪ Prise de foulards ▪ Douanier contrebandier ▪ Jeux olympiques | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Jeu de piste ▪ Chasse au trésor ▪ Kermesse ▪ Jeu de l'oie ▪ Boum (à thème) ▪ Soirée casino ▪ Soirée cabaret ▪ Films | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Loto ▪ Rallye son et lumière ▪ Trivial poursuit ▪ Interville ▪ Spectacle ▪ Théâtre d'impro ▪ Cluedo ▪ Poule renard vipère |
|--|--|--|

Le jeu		Les PJC (petits jeux cons) et jeux de brimade
--------	---	--

A chaque rentrée des Grandes ou Petites Ecoles, on peut assister dans les rues à des scènes de bizutage. Les « jeux » sensés intégrer les nouveaux arrivants sont souvent bien plus que simplement « cons »...ils sont souvent humiliants et dégradants. Ces véritables rites, par le sentiment d'humiliation et de brimade qu'ils provoquent, renforcent la conformité groupale au sein de l'école.

Là encore le « spectateur » peut devenir « bourreau » ; le « bourreau » peut devenir simple « spectateur », mais ne redeviendra jamais « victime » ; enfin la « victime » deviendra « spectateur » ou alors « bourreau ». La boucle est bouclée. La caractéristique principale est que l'amusement du public se fait toujours au dépend d'une victime.

Malheureusement - et ce bien souvent - on retrouve au moins une « circonstance aggravante » pour chaque PJC :

- par le choix de la future victime : elle peut être choisie à cause de sa naïveté, de sa faiblesse physique, ou à cause d'une différence. Dans ce cas, cela contribue à démarquer du groupe une tête de Turc.
- en ne prévenant pas du tout de la nature « à la con » du jeu, et en laissant entendre que tout est normal.
- En mettant même en confiance la future victime par des jeux préliminaires anodins et bien connus.
- en forçant la main à la future victime méfiante et sollicitant les encouragements du public : « Allez-t-es pas-cap'-va-z-y-te-dégonfle-pas ! »

Pour beaucoup, ces jeux demeurent le prototype même des jeux de veillée pour spectacle de groupe. S'ils ne méritent pas une grande attention, on ne peut pas les ignorer car ce patrimoine douteux se transmet depuis plusieurs générations d'animateurs.

Le sentiment de brimade ou d'humiliation ressenti par le dupé se trouve exacerbé par les commentaires ironiques de ses camarades. Les rires et moqueries se font au dépend d'un enfant peu à l'aise, mal intégré ou peu enclin au jeu, qui se trouve poussé au devant de la scène.

Exemples :

- le jeu du nain
- les jeux où l'enfant se retrouve barbouillé de nourriture (eau et farine)
- jeux à connotation sexuelle
- jeux de mariage

Le jeu		Le meneur de chants
--------	---	----------------------------

Quand chanter ?

- A tout moment de la journée en fonction du chant
- Le matin ou l'après-midi pour lancer la journée d'accueil
- Le soir en veillée
- Pour lancer une action, un jeu, un grand jeu

Que chanter ?

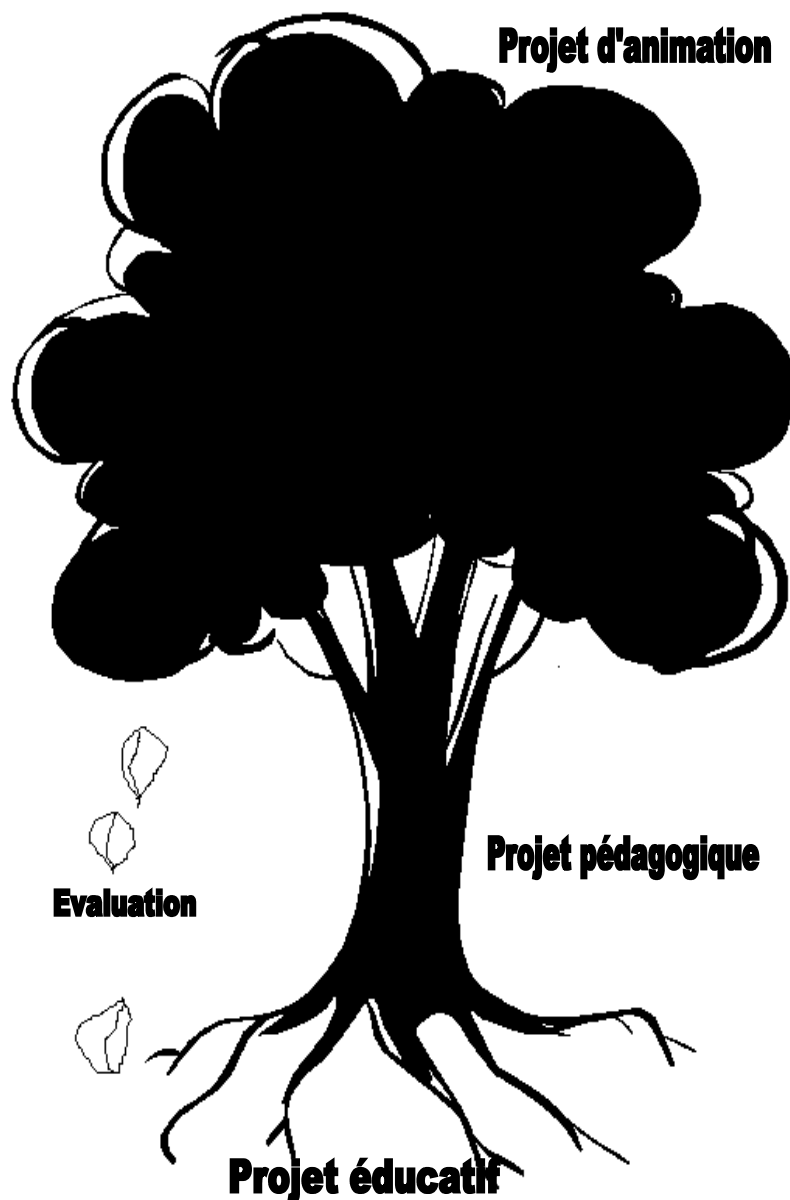
- Chant de marche : la voix s'accorde au pas et à la respiration
- Chant à gestes
- Chant à mimer
- Chansons canons
- Chansons à accumulation
- Chansons à boucle : la fin du chant incite à reprendre le chant au début.
- Berceuse
- Chanson à histoire
- Chanson à refrain
- Chant comique
- Chansons à onomatopées
- Chants de circonstance

Tu sauras animer un chant :

- ♪ Si tu connais un chant par cœur (toutes les paroles comme la mélodie) ;
- ♪ Si tu te places face à un groupe d'enfants disposés en arc de cercle
 - de manière à ce que tu vois tout le monde
 - et que tout le monde te voit ;
- ♪ Si tu balayes l'assistance du regard (regarde le front de chacun si tu n'oses pas les regarder dans les yeux) ;
- ♪ Si, pour animer le chant, tu es bien campé sur tes jambes, les bras le long du corps décontracté ;
- ♪ Si tu introduis ton chant par une petite histoire ;
- ♪ Si, ensuite tu le présentes en chantant assez fort (imagine que tu t'adresses à l'enfant le plus éloigné...) ;
- ♪ Si tu n'hésites pas à faire des gestes (pour mimer les paroles par exemple) ;
- ♪ Si tu proposes au groupe d'apprendre le chant ;
- ♪ Si, pour l'apprendre, tu la découpes phrase par phrase et que tu le fais répéter ;
- ♪ Si tu donnes le ton (la note par laquelle tu commences à chanter) et que tu fais signe au groupe pour que tout le monde commence en même temps ;
- ♪ Si tu fais reprendre le chant en entier par tout le groupe ;
- ♪ Si tu conclus ton histoire, et que tu t'aperçois que tu n'en n'est pas sorti tout au long de ton animation ;

Alors, tu sauras animer un chant...





Méthodologie de l'arbre

L'arbre représente le projet dans sa globalité !

- **Le projet éducatif** : Ce sont les racines. C'est la base de la structure et du projet.
- **Le projet pédagogique** : C'est le tronc : il est solide. C'est le centre du projet. Le PP donne vie au projet.
- **Le projet d'animation** : Les branches porteuses. C'est le thème.
- **Le projet d'activité** : Les petites branches. Ce sont les activités elles-mêmes
- **L'évaluation** : Les feuilles mortes. Elles tombent et alimentent les racines en se transformant.



Les différents types de projet

Le projet éducatif

Qui ?

L'organisateur : municipalité, association, comité d'entreprise, etc...

Contenu

Ensemble de conceptions, d'idées, de grandes lignes ou de grandes références qu'une personne ou un organisme a, du développement de l'être humain et de ses relations avec le milieu environnant (développement physique, intellectuel, social, affectif, vie en groupe, éducation, etc...).
Il dépend des finalités, des options philosophiques, des valeurs d'un mouvement, d'un organisateur.

Durée de vie

Sa durée est celle de l'activité éducative de l'institution

Exemple

Une association locale "Familles Rurales" a pour projet
"l'épanouissement de l'enfant dans le milieu rural"



Le projet pédagogique

Qui ?

C'est l'affaire du directeur, en lien avec l'organisateur et les animateurs.

Contenu

C'est la réalisation des intentions du projet éducatif dans un cadre et un temps donné.
Il va permettre de mettre en place des idées pour concrétiser le projet éducatif.
De manière concrète, le fonctionnement de l'ACM... Qui fait quoi, pourquoi, quand, comment, où avec qui, avec quoi?
Ce sont les objectifs, moyens, méthodes, démarches

Durée de vie

Sa durée est celle de la collaboration entre le directeur et l'organisateur

Exemple

Le directeur batit son projet pédagogique :
"Découverte de la nature et des animaux domestiques"



Le projet d'animation

Qui ?

Les animateurs d'une activité, en concertation avec les enfants et en référence au projet pédagogique

Contenu

Mise en place d'une activité (de A à Z), en lien avec des objectifs du projet pédagogique.
Il peut suivre un thème, il doit être le moyen de savoir le "pourquoi" (objectif de l'activité),
"pour qui", "quand", "comment" (matériel, déroulement, organisation, sécurité, rôle de chaque animateur dans l'activité).
Un projet d'activité n'est pas nécessaire pour des petites activités que l'on propose à des temps informels de la journée (après le repas, par exemple, on peut organiser un petit jeu, un atelier perles, des jeux de société, de cartes...)

Par contre, une activité inscrite dans le programme doit avoir un objectif ; elle ne doit pas être juste une activité pour occuper les enfants.

Durée de vie

Sa durée est celle de l'activité

Exemple

Pour un projet pédagogique ayant comme objectif : découverte de la nature
Activités mises en place : fabrication d'un herbier, fabrication de cabanes

Les accueils sans hébergement



A partir du 1^{er} septembre 2006
(Article R.227-1 du CASF)

Les accueils sans hébergement

Accueil de loisirs

Nb d'enfants : 7 à 300
Nb de jours : 14 et +
Minimum 2h par jour

Accueil de jeunes

Nb d'enfants : 7 à 40
Âge : 14 ans ou +
Nb de jours : 14 et +

En ce qui concerne les accueils sans hébergement, les centres de loisirs s'appelleront désormais « **accueil de loisirs** ». Là aussi, le seuil minimum pour déclarer ce type de séjour passe de 12 à 7 enfants.

L'accueil de jeunes est un nouveau type de structure. Il s'agira de groupes de jeunes de 14 ans ou plus (maximum 40 mineurs) et de structures répondant à un besoin social particulier. Les conditions d'encadrement seront définies par convention entre l'organisateur et le préfet du département et pourront donc être différentes des conditions des autres types de structure. En particulier, il n'y aura pas forcément présence d'un directeur puisque l'organisateur désignera un animateur qualifié comme référent de l'accueil (article R.227-19)

Les accueils avec hébergement



A partir du 1^{er} septembre 2006
(Article R.227-1 du CASF)

Les accueils avec hébergement

Séjour de vacances

Nb d'enfants : 7 et +
Nb de nuits : 4 et +

Séjour court

Nb d'enfants : 7 et +
Nb de nuits : 1 à 3 nuits

Séjour spécifique

Enfants : 7 et +
Age : 6 ans et +
Activités particulières

Séjour de vacances dans une famille

Nb d'enfants : 2 à 6
Nb de nuits : 4 et +

En ce qui concerne les centres de vacances, leur appellation est désormais « **séjour de vacances** ». Les seuils de définition changent également. Ainsi auparavant, un groupe de moins de 12 enfants pendant moins de 6 nuits n'entrait pas dans le cadre de la réglementation. Désormais, les séjours devront être déclarés à partir de 7 enfants et de 4 nuits.

La nouvelle réglementation distingue deux nouveaux types de centre avec hébergement :

- **les séjours courts** : il s'agit de séjours de 1 à 3 nuits. Ce type de séjour permet de réglementer ce qu'on appelle communément les mini-camps, organisés à partir d'un accueil de loisirs. Ainsi, un mini-camps devra maintenant respecter les mêmes règles en matière d'encadrement avec notamment l'obligation d'un directeur (Article R.227-19)
- **les séjours spécifiques** : Ces séjours seront réservés à certains organisateurs pour des activités particulières. Il faut attendre l'arrêté d'application pour en savoir plus. Les séjours spécifiques bénéficieront de conditions d'encadrement particulières : une personne majeure sera désignée par l'organisateur comme directeur du séjour (article R.227-1-I-1°). Les qualifications et le taux d'encadrement seront liées aux normes ou à la réglementation spécifique de l'activité.

Type d'accueil collectif de mineurs		Durée	Effectif d'enfants	Encadrement
Accueil sans hébergement	Accueil de loisirs	14 jours et + dans l'année minimum 2h par jour	7 à 300	1 animateur pour 8 enfants de - de 6 ans 1 animateur pour 12 enfants de 6 ans et + 50 % de diplômés 20% non qualifiés
	Accueil de jeunes		7 à 40 jeunes de 14 ans et +	1 animateur pour 12 enfants 50 % de diplômés 20% non qualifiés
	Accueil de loisirs périscolaire		7 à 300	1 animateur pour 8 enfants de - de 6 ans 1 animateur pour 14 enfants de 6 ans et + 50 % de diplômés 20% non qualifiés
Accueil avec hébergement	Séjo			
	Séj			



Le BAFA permet d'encadrer ou d'animer les activités physiques et sportives pratiquées dans un but ludique (promenade à pied, à vélo, jeux de balles, de raquettes, patins à roulettes...)



BALADE A PIED

Les piétons, quand ils sont plus de 2, sont assimilés à un groupe ou à un véhicule. Ils doivent se tenir à droite de la chaussée et laisser un espace suffisant pour permettre le passage d'un véhicule. Ils marchent en colonne, ne dépassant pas 20 mètres, et s'ils sont nombreux, un espace de 50 mètres est à respecter entre les groupes.

Les chaussées, trottoirs, passages cloutés prévus pour les piétons sont à utiliser. Les places et intersections se contournent.

Il est interdit de circuler le long des voies ferrées.

Les groupes sont accompagnés d'au minimum 2 animateurs même pour un petit groupe.



Règles de bon sens:

- On traverse une route par le passage pour piétons. Un animateur se place bien en avant pour arrêter les voitures tandis que l'autre fait traverser les enfants. Une fois TOUS les enfants de l'autre côté de la route, il peut reprendre son poste.
- L'animateur doit donner un but à sa randonnée. Il doit bien préparer son itinéraire et utiliser de préférence les sentiers locaux. Il vaut mieux faire des petits groupes et prévoir un encadrement suffisant. Avant de partir, ne pas oublier l'eau, la trousse à pharmacie avec les fiches sanitaires, les numéros de téléphone d'urgence, une carte téléphonique et de laisser au centre la liste des participants et l'itinéraire de la randonnée.



SORTIE EN VOITURE

La pratique de l'auto-stop n'est pas autorisée sauf en cas de secours à personne en danger. Il est interdit au personnel d'encadrement et de service de transporter des moins de 18 ans dans un véhicule automobile sauf pour des raisons de service.



Sortie en autocar

Les enfants doivent être obligatoirement assis et attachés par une ceinture de sécurité dans les cars aménagés comme tel.

Les sièges individuels ne peuvent servir qu'à un seul enfant.

Nécessité d'un accompagnateur pour 12, pour enfants de plus de 7 ans et d'un pour 8 pour les moins de 7 ans.



Règles de bon sens:

Pour prendre le bus :

- On désigne un chef de convoi qui aura la liste des personnes présentes (enfants et personnel).
- 1 ou 2 animateurs sont dans le car avant que les enfants montent
- Compter les enfants à la montée et à la descente
- Les animateurs sont assis au niveau des portes et au moins un devant et un derrière (à la place du fond au milieu)
- Prévoir des sacs congélation avec zip en cas de vomie
- Les enfants sont assis
- On enlève les vestes aux enfants pour éviter qu'ils n'aient trop chaud
- On aide les petits à monter les marches.
- A chaque arrêt, on recompte les enfants.



Feu

Le décret d'application de la loi du 12 juillet 1966 permet aux préfets :

- **D'interdire d'allumer des feux à l'intérieur, et jusqu'à une distance de 200 m, des bois, forêts et plantations, et du littoral.**
- **De défendre de fumer sur ces mêmes territoires.**

Avant de faire un feu, il faut :

- **S'assurer qu'il n'y a pas d'interdiction auprès de la préfecture.**
- **S'assurer qu'il n'est pas interdit de faire du feu auprès de la mairie, des pompiers, de la gendarmerie.**
- **Demander l'autorisation au propriétaire du terrain et allumer le feu à l'endroit qu'il vous indiquera.**



Règles de bon sens:

- **Ne pas allumer le feu avec des produits inflammables (essence, alcool...)**
- **Le terrain doit être dégagé des herbes, branches ou feuilles sèches.**
- **Bonne orientation du feu par rapport au vent (se renseigner avant de la météo)**
- **Nécessité d'un point d'eau proche, de seau d'eau à proximité ou extincteur.**
- **Les personnes autour du feu, ne doivent pas être recouvertes de vêtements inflammables : duvet...**
- **Avoir une trousse à pharmacie complète, savoir où est le téléphone le plus proche.**
- **Surveillance constante du feu et extinction avant le départ.**

- Pour l'extinction : séparer les braises, les écraser, les noyer et les recouvrir de terre humide, enterrer les braises lorsqu'elles sont refroidies et complètement éteintes.

Législation, hygiène, Sécurité		Réglementation des activités	3
--------------------------------------	---	-------------------------------------	----------



Sortie cycles et cyclomoteurs

Le respect du code de la route s'impose impérativement.

La distance de sécurité entre chaque vélo est de 1m.

Les cyclistes et les conducteurs de cyclomoteurs doivent emprunter les bandes ou pistes cyclables quand elles existent.

Les promenades à bicyclette doivent être entourées d'un certain nombre de précautions :

- Autoroutes et souterrains interdits.
- Jamais plus de deux au même niveau (de front)
- Il est interdit de se faire remorquer par un véhicule.

Encadrement :

- Il est recommandé de placer un animateur en tête de la colonne et un autre à la fin. Des fanions rouges seront placés sur les vélos de ces derniers.
- Pour les promenades à bicyclette, la présence d'un animateur pour 8 est obligatoire quel que soit l'âge des enfants. Ils circuleront en file indienne en ville et les différents groupes seront séparés d'au moins 50 m.

Matériel :

- Les cycles et cyclomoteurs sont munis d'un ou plusieurs dispositifs réfléchissants rouges visibles de l'arrière, ainsi que sur les pédales de couleur orangée.
- Deux dispositifs de freinage.
- Le port du casque est obligatoire pour les enfants de -6 ans.
- Chaque bicyclette doit avoir un avertisseur sonore et des dispositifs réfléchissants rouges visibles de l'arrière.
- L'éclairage avec une pile n'est pas réglementaire.

Pour les cyclomoteurs, le port du casque est obligatoire. Les conducteurs seront âgés de 14 ans et titulaires du brevet de sécurité routière.



Règles de bon sens:

Matériel :

- Matériel de réparation : Vérifier l'état des vélos - apporter des rustines.
- Prendre des barres de céréales, fruits secs ou sucres avec soi.
- L'animateur porte un chasuble fluo.

Encadrement :

- Avoir vérifié les vélos et testé l'habileté des enfants à s'en servir.
- Faire des groupes de niveaux.
- Faire un point avec les enfants sur la conduite à tenir quand on roule en groupe sur une route.
- Penser, par apport à l'itinéraire, où il est possible de traverser, en cas de besoin.
- 1 animateur devant, 1 derrière impérativement.
- Mettre le plus lent du groupe en tête.
- Signaler l'importance du groupe à l'arrière de la colonne.
- Les enfants ne portent pas de matériel sur la bicyclette au risque de perdre l'équilibre.
- Prévoir des signaux : « voiture », « stop » qui part de devant ou derrière et se suit, à la chaîne.



Baignades

Les activités de baignade sont exclusives de toute activité aquatique faisant appel à des techniques ou matériels spécifiques (nage avec palmes, plongée subaquatique, etc.).

Elles se déroulent soit dans des piscines ou baignades aménagées et surveillées, soit en tout autre lieu ne présentant aucun risque identifiable.

Pour les pataugeoires, la hauteur d'eau doit être de 40 cm au maximum et l'eau doit être changée tous les jours si la pataugeoire n'a pas de système de filtrage.

Lorsque les activités se déroulent en piscines ou baignades aménagées et surveillées, le responsable du groupe doit :

- signaler la présence de son groupe au responsable de la sécurité de la piscine ou de la baignade ;
- se conformer aux prescriptions de ce responsable et aux consignes et signaux de sécurité ;

Outre l'encadrement de la piscine ou de la baignade, un animateur du centre au moins doit être présent dans l'eau pour 5 enfants de - 6 ans ou un animateur au moins pour 8 mineurs de 6 ans et +.

Lorsque les activités se déroulent en dehors des piscines ou baignades aménagées et surveillées, elles sont placées sous l'autorité du responsable du centre et doivent répondre aux conditions suivantes :

- pour les mineurs âgés de -12 ans, la zone de bain doit être matérialisée par des bouées reliées par un filin ;
- pour les mineurs âgés de 12 ans et plus, la zone de bain doit être balisée.

Présence dans l'eau : pour les - 6 ans : 20 enfants max. Pour les +6 ans : 40 enfants max.

En outre, une surveillance de l'activité est assurée par une personne titulaire de l'un des titres suivants : surveillant de baignade, BNSSA, BEESAN, BEES, MNS, brevet de surveillance aquatique en Polynésie française (titre ajouté par l'arrêté du 3 octobre 2005)

Cette qualification n'est pas exigée dans les centres de vacances et en centres de loisirs accueillant exclusivement des mineurs âgés de plus de 14 ans.



Règles de bon sens: A la piscine : (avec un MNS)

- Connaître le règlement intérieur
- Les enfants ne doivent pas courir
- Prévoir un ou plusieurs animateurs hors de l'eau
- Faire des tests aux enfants pour voir s'ils peuvent aller dans le grand bain
- Faire des groupes (par âge et de niveaux)
- Les animateurs seront peut-être obligés de tenir le périmètre
- Prévoir des jeux dans l'eau, mais aussi sur la plage

Information complémentaire :

Test préalable à la pratique des activités aquatiques et nautiques en Centres de Vacances et de Loisirs

L'arrêté du 20 juin 2003 fixe les conditions de pratique des activités physiques dans les CVL suivantes : canoë-kayak, canyoning, ski nautique, voile, sont subordonnées à la production d'un document attestant la capacité du pratiquant à se déplacer dans l'eau sans présenter de signe de panique sur un parcours de 20m. le parcours est réalisé dans la partie d'un bassin ou d'un plan d'eau d'une profondeur au moins égale à 1.80m. Le départ est effectué par une chute arrière volontaire, en piscine à partir d'un tapis disposé sur l'eau. L'enfant devra passer sous une ligne d'eau.



Cueillette

Concernant les cueillettes et consommations de baies, la dimension sanitaire est à prendre en compte. Certaines baies sont toxiques ; il faut être sûr de sa détermination. Certaines baies bien connues : mûres, framboises, fraises des bois, doivent aussi être consommées avec précaution à cause d'une maladie transmise par l'urine du renard (l'ecchinococose).

Une solution :

Cueillir à une certaine hauteur et éviter la cueillette en-dessous d'1m du sol, en bord de chemin.



Pêche

La Pêche en mer

Il y a possibilité d'accéder aux mollusques et coquillages, en respectant les zones d'aquaculture. Mais là, la prudence réside surtout dans le respect des conditions sanitaires vis-à-vis des risques d'intoxication.

Là encore, il est interdit de consommer sa cueillette maritime.

Les autorités administratives compétentes peuvent, par arrêté, prendre des mesures administratives :

- Interdire de façon permanente ou temporaire l'exercice de la pêche dans certaines zones à certaines périodes.
- Interdire la pêche de certaines espèces ou en limiter les quantités pouvant être pêchées.

La pêche en eau douce

Il est nécessaire de disposer des cartes réglementaires, valides pour les périodes concernées, ainsi que les dates de fermeture et d'ouverture.

D'autres règlements limitent la taille des poissons capturés. Remettre à l'eau tous les poissons, qui n'atteignent pas la taille. Part ailleurs, et quelle que soit leur taille, la consommation de poissons frais non commercialisés est en principe très limitée, voir interdite



Règles de bon sens:

- Pêche :
- Sandales ou bottes.
 - Horaires des marées.
 - Connaître le milieu, repérer les dangers
 - Délimiter la zone de pêche
 - Etre attentif pour que les enfants ne s'éloignent pas



RESPONSABILITE CIVILE

Il y a responsabilité civile quand une personne (morale ou physique) est tenue de réparer un dommage subi par une autre personne. (article 1382 du code civil)

On est responsable des dommages qu'on a personnellement causés, y compris par négligence ou par imprudence, mais on est également responsable des dommages causés par les personnes et les biens dont on a la responsabilité. (article 1383 et 1384 du code civil)

La responsabilité civile se mesure à la gravité du préjudice subi et qui doit être réparé, généralement par un dédommagement.

En accueil collectif de mineurs, l'organisateur (par les biens dont il est propriétaire ou locataire), les personnels et les participants peuvent engager leur responsabilité civile.

Le risque de responsabilité civile peut être couvert par une assurance. Cette assurance est d'ailleurs obligatoire et doit garantir :

- la responsabilité des organisateurs et celle de toutes les personnes employées par eux ou participant à la direction ou à l'animation des activités,
- les dommages causés par les participants,
- les risques d'incendie ou de dégâts des eaux ainsi que, le cas échéant,
- les dommages causés par les véhicules utilisés,
- les frais de secours ou de recherche en montagne ou à la mer.

RESPONSABILITE PENALE

Il y a responsabilité pénale chaque fois qu'une personne (physique ou morale), volontairement ou involontairement, commet une infraction aux règles en usage.

La responsabilité pénale est de la compétence des juridictions répressives et se mesure à la gravité de l'acte commis. Elle est sanctionnée par une peine frappant la personne fautive (amende, contravention, mise en détention, interdiction définitive ou temporaire d'exercer l'activité...)

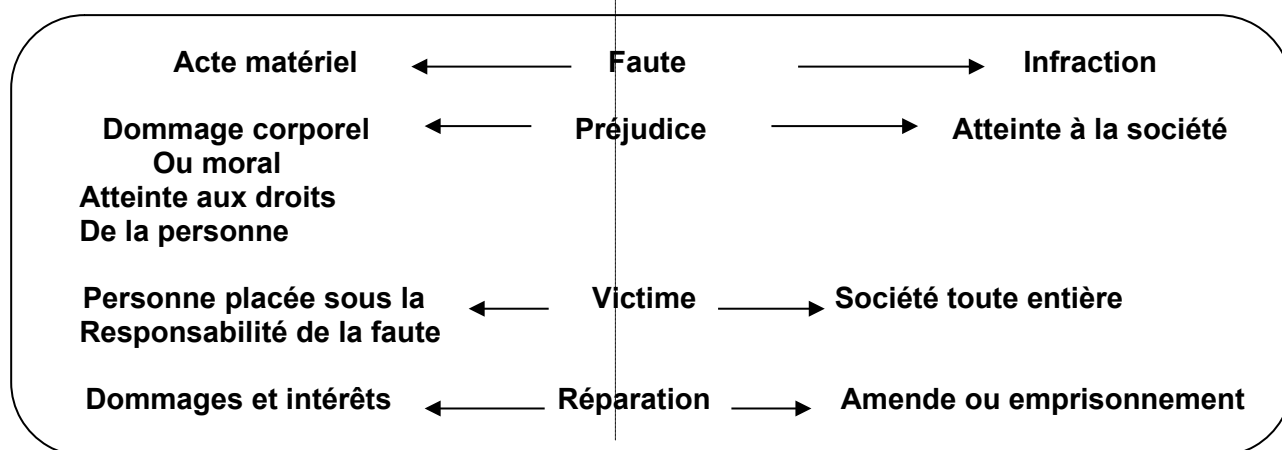
Il n'y a aucun moyen de s'exonérer de la responsabilité pénale, qui s'attache à la personne physique ou morale.

Par contre une assurance protection juridique peut-être contractée pour prendre en charge des éventuels frais de justice (avocats,...)

Mécanisme déclenchant la mise en œuvre de

La responsabilité civile

La responsabilité pénale



Définition du dictionnaire :

Responsabilité : obligation de répondre de ses actes.



Cette liste indicative et ses conseils sont le fruit d'une réflexion partagée entre des médecins de Protection Maternelle et Infantile du Conseil Général et le médecin-conseil régional attaché à la Direction Régionale et Départementale de Jeunesse et Sports, soucieux de répondre aux sollicitations d'un certain nombre de directeurs d'accueils collectifs de mineurs.

Les soins de première urgence doivent être adaptés aux enfants, dans la limite des compétences du personnel d'encadrement.

La prise de médicaments est interdite, sauf les médicaments délivrés sur ordonnance, qui devront impérativement être accompagnés de la prescription médicale et de la boîte du médicament.

Avant tout soin, il est impératif de **consulter la fiche sanitaire de l'enfant** afin de vérifier l'existence d'une éventuelle allergie médicamenteuse.

Tout soin à un enfant doit faire l'objet d'une **transmission** écrite dans le registre sanitaire du centre et d'une information à sa famille au moment jugé opportun.

Pour prévenir

Pièces en € + carte téléphonique ou téléphone portable

N° de téléphone du centre

N° de téléphone : pompiers (18) - gendarmerie (17) - médecin....

N° de téléphone hôpital le plus proche, centre anti-poison

Produits préconisés :	Recommandations
- Sérum physiologique en doses unitaires pour nettoyer les yeux, le nez... - Chlorhexidine aqueuse en doses unitaires pour désinfecter une plaie - Crème contre les ecchymoses type arnica ou Hémoclar - Crème solaire haute protection : indice 50 minimum - Crème contre les brûlures type Biafine - Crème anti-histaminique locale contre les réactions cutanées allergiques type Parfénac - Shampooing contre les poux - Paracétamol sous forme de sachets (posologie maximum : 60 mg/kg à répartir sur 24 heures) contre la fièvre et la douleur.	⇒ Au préalable bien rincer ⇒ Laver au savon de Marseille dans un premier temps ⇒ Si cela enfle aller chez le médecin ⇒ Attention, certaines crèmes solaires provoquent des allergies. ⇒ Lorsqu'il ne retourne plus au soleil. ⇒ Prévenir dans tous les cas les familles ⇒ A ne pas en abuser. Un placebo suffit parfois.

Matériel préconisé :	Recommandations
- Gants à usage unique - Compresse stériles - Pansements micropore hypoallergénique - Paire de ciseaux - Pince à écharde - Lampe de poche - Abaisse-langues - Bandes type Velpeau ou cohebande - Aspi-venin - Thermomètre auriculaire ou frontal - Préservatifs pour les séjours-jeunes	⇒ En mettre systématiquement ⇒ Prendre différentes tailles de compresses ⇒ Prendre différentes tailles ⇒ A désinfecter après usage ⇒ A désinfecter après usage ⇒ Peut être bien utile ⇒ A usage unique ! ⇒ Usage parfois controversé (A discuter en équipe) ⇒ A discuter en équipe

Recommandations :

Veiller à la mise à jour régulière de la trousse à pharmacie : dates de péremption, remplacement des produits utilisés. Pas d'application de gel ou de crème en cas de plaie ouverte.



Le secourisme consiste à donner les premiers secours en attendant l'arrivée des secours médicalisés. Être secouriste, c'est d'abord savoir porter secours efficacement et éviter l'aggravation de l'état du blessé.

L'action du secouriste se décompose en 3 temps :

- **Protéger** : baliser pour éviter le sur-accident. Ne pas bouger le blessé.
- **Alerte** : appeler le 18 (pompiers), le 15 (SAMU) ou le 17 (gendarmerie) ou le 112. Localiser exactement l'accident : lieu, nombre de blessés, âges, circonstances... Être clair et précis. Laisser le numéro de téléphone où l'on peut vous joindre.
- **Secourir** : dans la mesure de ses compétences. De toute manière, rester auprès du blessé, le rassurer et le couvrir.

Quelques gestes simples en cas de :

	Etouffement	Soutenir la victime et lui donner cinq tapes vigoureuses dans le dos entre les deux omoplates. Le but des claques est de provoquer un mouvement de toux, de débloquer et d'expulser le corps étranger qui obstrue les voies aériennes. La victime est alors placée au repos et réconfortée. Il convient néanmoins de demander un avis médical au 15
	Entorse	L'enfant ressent une douleur vive permettant cependant le mouvement. Gonflement, chaleur locale. Ne pas faire marcher. Voir un médecin.
	Fracture	Le mouvement de l'articulation ne se fait plus. L'enfant a froid et la douleur est vive. Immobiliser le blessé et prévenir les secours.
	Crise de nerf	Il faut être calme mais ferme. Isoler l'enfant et rester avec lui en lui parlant calmement.
	Plaies simples	Ce sont les petites coupures ou écorchures superficielles peu souillées. Nettoyer à l'aide d'une compresse imbibée d'antiseptique, du centre vers le pourtour. Mettre un pansement.
	Plaies graves	Plaie étendue, profonde, compliquée. Comprimer directement l'endroit qui saigne avec la main. Consulter le médecin.
	Insolation	Elle est provoquée par l'exposition prolongée au soleil. Cela se traduit par des maux de tête, vomissements et étourdissements. Mettre l'enfant à l'ombre, vêtements dégrafés, la tête surélevée. Mettre des compresses froides sur la tête et lui donner à boire de l'eau fraîche. Il est conseillé de voir un médecin.
	Saignement de nez	Laisser la victime assise, tête penchée en avant. Ne pas l'allonger pour éviter qu'elle avale son sang. Lui demander de comprimer avec son doigt, la narine qui saigne, Si le saignement de nez ne s'arrête pas ou se reproduit, l'avis d'un médecin est nécessaire. Alerter les secours si le saignement survient après une chute ou un coup.
	Brûlures	Brûlures du 1 ^{er} degré : coup de soleil. Plusieurs applications de crème sont nécessaires. Eviter le contact avec les vêtements. Brûlures du 2 nd degré : feu, cigarette, ampoule. Il faut désinfecter avec un antiseptique et recouvrir d'une compresse stérile pendant 48h. Prévenir le médecin.
	Piqûres d'insectes	Elles sont graves si elles siègent à la gorge, lèvres, langue ou chez les sujets allergiques. Consulter un médecin en plus. Pour les autres piqûres : enlever le dard avec une pince à épiler et protéger avec un produit spécialisé. Si un gonflement conséquent survient, consulter d'urgence un médecin.



Il faut savoir que l'élaboration des menus doit répondre à 3 critères:

**La qualité :**

La qualité de la restauration ne pourra se faire que si la nourriture est variée, équilibrée, servie en quantité suffisante et bien présentée. Il faut donc être vigilant sur l'hygiène, la conservation et l'équilibre entre les produits frais et les conserves. Il faut être d'autant plus rigoureux lorsque l'on est en camp.

**La quantité :**

La quantité des aliments doit être en fonction de l'âge des enfants. Des normes existent pour établir des rations journalières.

**L'équilibre :**

Équilibrer des menus, c'est nourrir les enfants à l'aide d'une variété d'aliments nécessaires à leur développement physique. Pour bien équilibrer des menus, il faut connaître tous les groupes alimentaires.

Quelques conseils:

Veiller à ce que l'enfant boive suffisamment

Ne pas oublier les médicaments éventuels (sous prescription médicale uniquement)

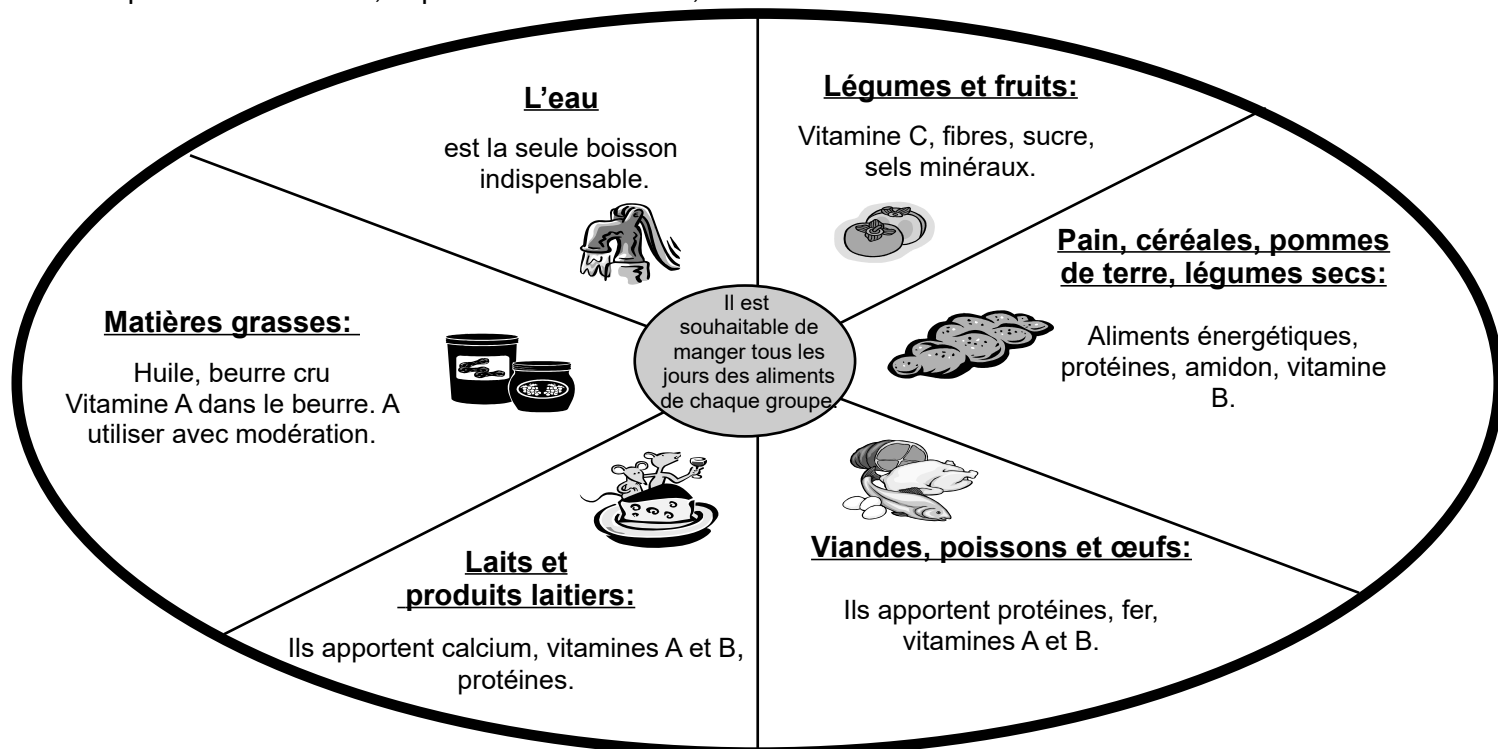
L'hygiène (se laver les mains)

Respecter le régime alimentaire (médical ou religieux).

Attention au manque d'appétit qui peut être signe d'une grande fatigue, d'un coup de cafard, d'un début de maladie.

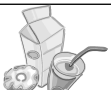
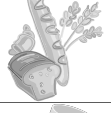
La présence de l'animateur à table est appréciable pour des questions pratiques (service...). Le repas est un moment fort de la vie en collectivité, il doit faire respecter une ambiance calme et propice au bon déroulement du repas.

Respecter la nourriture, le personnel de service, le mobilier !



Alimentation Hygiène		Règles d'alimentation	2
-------------------------	--	------------------------------	----------

On considère acquis la nécessité de prévoir un produit laitier et une crudité à chaque repas (légumes crus ou fruits crus) ainsi que de l'eau.

		Dénomination	Les types d'aliments	Intérêts
Petit déjeuner Composé de 3 à 7 éléments		Un produit laitier	Du lait ½ écrémé, fromage, yaourt, fromage blanc ou petit suisse	Apport de protéines et de calcium
		Un élément céréalier	Du pain, céréales, biscottes, viennoiserie	Energie sous forme de sucres lents
		Un fruit ou un jus	Tous les fruits ou un jus de fruit	Apport de vitamines notamment la Vit. C et de fibres
		Un élément lipidique	Beurre ou margarine	Apport d'énergie et de vitamine A concernant le beurre qui est à privilégier
Déjeuner et dîner Le menu comprend 4 ou 5 éléments		Un plat protidique	Viande, poisson, œuf	Apport de protéines de hautes qualités
		Un plat d'accompagnement	Des légumes cuits notamment s'il n'y a pas eu de crudités en entrée. Des féculents : pommes de terre, riz, pâtes ou légumes secs	Les légumes apportent des minéraux et fibres. Les féculents apportent des sucres lents et des fibres
		Un produit laitier	Fromage, yaourt ou fromage blanc	Apport de protéines et de calcium
		Pain	A volonté	Apport de sucres lents, source d'énergie
Collation / goûter		Une boisson ou fruit	Eau, lait, fruit ou jus de fruit	Favoriser le fruit et l'eau
		Un produit céréalier	Pain, céréales, biscottes, viennoiseries	Limitier les produits sucrés et gras

Rmq : La collation en milieu de matinée n'est pas nécessaire si l'enfant a pris un bon petit déjeuner le matin. Elle ne doit en aucun cas être prise moins de deux heures avant le déjeuner.



Transport



Utiliser une glacière à +3°C max avec accumulateurs de froid (plaque ou bouteille d'eau congelée), pour les pique-niques, les courses et le transport des produits frais.

Approvisionnement



Vérifier les dates de péremption et l'intégrité de l'emballage.
Faire les courses au jour le jour.

Utilisation des produits congelés



Cuisiner directement les produits congelés.
La décongélation ne peut jamais avoir lieu à température ambiante.

Stockage au réfrigérateur



Localiser l'endroit le plus froid à l'aide du thermomètre qui s'y trouve. Vérifier la température tous les jours et y stocker les plats préparés.

Traçabilité



Conserver 5 jours un échantillon de chaque préparation servie en quantité suffisante. Conserver toute la durée du séjour : tous les menus, l'étiquetage des denrées achetées en référence avec leur date d'utilisation.

Hygiène



Se laver les mains à la reprise du travail, après s'être mouché, à la sortie des toilettes, après manipulation de cartons, emballages...

Lavage de la vaisselle



Rincer correctement à l'eau potable après lavage.
Ranger dans un endroit propre à l'abri de la poussière.

Entretien nettoyage



Placer les produits hors de portée des enfants dans un meuble spécifique.
Réaliser un plan de nettoyage.

Gestion des déchets



Les restes des plats présentés au service sont détruits. Les plats en sauce, les sauces, les bouillons ne sont jamais resservis ni réutilisés.

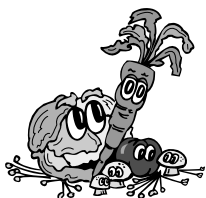


Le pique-nique en tant que tel ne fait pas l'objet d'une réglementation particulière. Cependant, nous rappelons quelques précautions à prendre. Lors du transport de pique-niques, les températures de conservation des denrées alimentaires doivent être respectées jusqu'au moment de leur consommation. Seules les denrées non périssables peuvent être fournies pour un transport en sac à dos, et des menus les plus variés pourront être proposés lorsqu'on peut accéder au lieu du pique-nique.

Transport en sac à dos



Toute durée de portage



- Toutes les conserves, produits de biscuiterie, aliments déshydratés, UHT ou stérilisés, charcuteries stabilisées (jambon sec, saucisson sec...), fromage à pâte pressée cuite (de type gruyère), et autre denrées vendues hors des vitrines réfrigérées dans les commerces.
- Les fruits et les légumes crus entiers peuvent être transportés sans risques sanitaires.
- Les oeufs durs en coquille se conservent bien.
- Les pâtes alimentaires, riz... pourront être donnés crus.

Transport en sac à dos



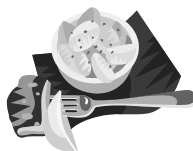
Portage d'une ½ journée



On pourra ajouter aux plats précédents :

- crudités râpées ou coupées et sauce à part (de préférence portion de fabrication industrielle)
- pizza au fromage, cakes salés, viennoiseries sans crème ni œuf; éviter quiches lorraines, flans de légumes ou poisson, etc. à la rigueur,
- si la température ambiante n'est pas trop élevée, on pourra fournir à un groupe un rôti ou poulet refroidi rapidement après cuisson, sans sauce et non tranché.

Transport en glacière



On pourra ajouter aux plats précédents :

- salades assaisonnées ou composées ;
- quiches et autres tartes aux légumes ;
- viandes froides, charcuteries fraîches (jambon cuit ou pâté...)

Les glacières ne remplacent pas le réfrigérateur. Elles s'utilisent pour transporter les aliments avant consommation. De plus elles ne peuvent être utilisées pour le transport des plats cuisinés à l'avance. La confection des sandwiches ne peut se faire à l'avance.

Les productions fermières et les ventes directes :



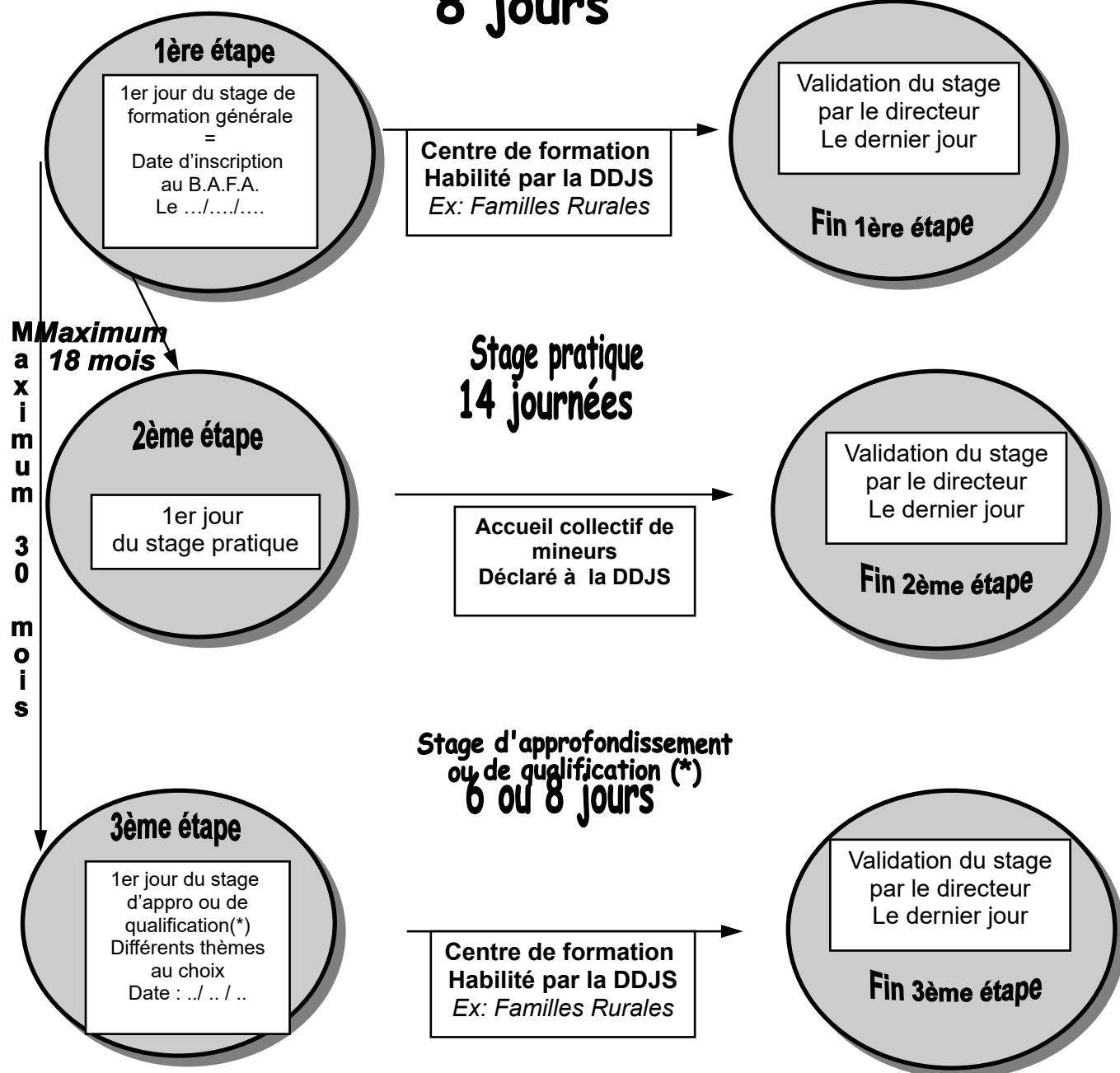
Elles doivent être contrôlées par la Direction départementale des services vétérinaires (DDSV). Ainsi, par exemple, lait cru, fromage fermier, volailles vendues à la ferme ou conserves artisanales doivent respecter des critères précis. Il convient donc de se renseigner auprès de la DDSV du lieu où vous séjournerez.

Quelques idées de pique-nique :

Tomate croque-sel Rôti cuit Pomme de terre (en robe des champs) Crème dessert en boîte	Pâté individuel (en boîte) Salade composée (en boîte) Kiri Pomme	Carotte entière épluchée Sandwich au jambon Camembert Banane
Sandwich américain : Pain : salade, œuf dur, thon, gruyère, mayonnaise yaourt	Pomme de terre, cuite mayo ou autre sauce Saucisson sec Fromage Nectarine	Concombre Rillettes de sardines Chips Tome de montagne Crème en boîte
Tomate croque-sel Escalope poulet Fromage Yaourt	Radis beurre Jambon sec Chips Emmental banane	Melon ou pastèque Œuf dur thon mayo Fromage de montagne Cake



Stage de Formation générale 8 jours



(*) Pour faire un stage de qualification, il faut déjà être un peu spécialiste du thème.

Avant mai ou novembre, attribution du B.A.F.A. par le président du jury de la commission B.A.F.A de la DDJS.

(Les stagiaires doivent envoyer leurs 3 feuillets de stage avant la date de jury)



Formation générale



Familles Rurales Bretagne fournit le livret de formation DDJS.
Les démarches administratives seront effectuées durant le stage.

Fin du stage

L'organisme de formation (ex. : "Familles Rurales")

- complète le certificat de session "formation générale".
- adresse : la demande d'inscription à la DDJS du domicile du stagiaire, le certificat de session à la DDJS du lieu de stage

Plus tard : La DDJS du lieu de stage retourne au stagiaire le certificat validé par l'Inspecteur

Stage pratique



Fin du stage :

Le directeur et le stagiaire complètent le certificat de stage pratique.

Le stagiaire joint au certificat de stage une enveloppe 225x160 timbrée au tarif en vigueur à son adresse permanente.

Le stagiaire adresse le tout à la DDJS du lieu du stage.

Rappel : si le stage pratique s'est déroulé à l'étranger, il faut adresser le certificat à la DDJS du lieu d'habilitation de l'ACM.

Plus tard : La DDJS qui a reçu le certificat de stage le retourne au stagiaire après qu'il ait été validé par l'Inspecteur.

Stage d'approfondissement



Début de stage :

Compléter le certificat de session d'approfondissement

Fin du stage :

L'organisme de formation complète le certificat de session "approfondissement"

Le stagiaire (ou l'organisme si "Familles Rurales") adresse le certificat et l'enveloppe à la DDJS du lieu de stage.

Plus tard : La DDJS du lieu de stage retourne au stagiaire le certificat validé par l'Inspecteur.

Fin de cursus



Quand le stagiaire a reçu ses 3 certificats de stage originaux validés par les Inspecteurs DDJS : il regroupe tout son livret (cartonné + feuillets) et adresse le tout à la DDJS de son domicile.

Plus tard : La DDJS adresse au stagiaire le diplôme du BAFA
Penser à faire des copies pour soi.

Avant mai ou novembre, le BAFA est attribué par le président du jury de la commission BAFA de la DDJS. L'animateur n'ayant pas son diplôme est toujours considéré comme stagiaire.



Direction Départementale de la Jeunesse et des Sports 	COTES D'ARMOR	DDJS - 34, Rue de Paris- BP 2232 22022 ST-BRIEUC Cedex Tel : 02.96.78.61.62 Fax: 02.96.78.61.63 mjs-022@jeunesse-sports.gouv.fr
	FINISTERE	DDJS - 13 rue de la Palestine - 29196 QUIMPER CEDEX Téléphone : 02 98 64 99 00 – Fax : 02 98 53 66 63 mjs-029@jeunesse-sports.gouv.fr
	ILLE ET VILAINE	DDJS - 4 avenue du bois Labbé - 35042 RENNES CEDEX mjs-035@jeunesse-sports.gouv.fr
	MORBIHAN	DDJS - Rue Montaigne - BP 1062 - 56036 VANNES Tel : 02 97 46 29 29 mjs-056@jeunesse-sports.gouv.fr
Caisse d'Alloc familiale 	ILLE ET VILAINE	CAF - Cours des alliés - 35028 RENNES CEDEX
	MORBIHAN	CAF - 70 rue de Ste Anne – BP 322 - 56000 VANNES Tel : 02 97 46 55 00
Mutualité Sociale Agricole 	COTES D'ARMOR	MSA - 12 rue de Paimpont - 22000 ST BRIEUC
	FINISTERE	MSA - 3 rue Hervé de Guébriant - 29412 LANDERNEAU CEDEX
	ILLE ET VILAINE	MSA d'Ille-et-Vilaine - Ker Lann - Rue Charles Coudé BRUZ - 35027 Rennes Cedex 9
	MORBIHAN	MSA - boulevard de la Résistance - BP 326 - 56018 VANNES
Familles Ru 		



Pour chercher :

- www.ginc.com
- www.123s.com
adresses à
- www.animjobs.com

Sites généralistes :

- www.jeunesse-sports.gouv.fr : le site du ministère de la jeunesse et de sports responsable des Centres de vacances et de loisirs
- www.mjsbretagne.jeunesse-sports.gouv.fr : le site de la DRJS de Bretagne
- www.pratiquesdanim.com : informations sur l'animation et ressources pédagogiques
- www.planetanim.com : site de référence dans l'animation. On y trouve presque toutes les réponses concernant l'animation. Réglementations, offres d'emploi et ressources (fichiers de chants, jeux, activités).
- www.lescolos.com : site incontournable.
- colonies-vacances.over-blog.com : histoire des colos, chiffres, études. Une colo, c'est quoi aujourd'hui ?

Ressources en activités :

- www.momes.net

C'est le site de la communauté internationale des jeunes francophones. Pour celui qui veut découvrir Internet. Site conçu pour des enfants et très complet. On y retrouvera notamment la convention des droits de l'enfant, des activités, jeux et chansons. Une référence !

- auxpetitesmains.free.fr

Aux Petites Mains est un site pour les enfants et leurs parents. Il propose des activités techniques et manuelles, de jeux en ligne et à imprimer, des bricolages, des coloriages, des histoires, des comptines, des chansons et des activités sur les événements et fêtes de l'année. De nombreuses idées, des activités faciles à faire et originales. Parmi les derniers ajouts à noter par exemple la recette de la pâte à modeler, à faire soi-même.

- www.neuroludic.com : jeux de société à fabriquer soi-même.
- www.teteamodeler.com : plein d'activités manuelles
- www.navikid.net : ressources diverses
- origamania.free.fr : pour les as du pliage



Objectif :

Elle doit donner au recruteur l'envie de lire le CV et de rencontrer le candidat. Elle vise à obtenir l'entretien d'embauche. Cette lettre permet de préciser les différents atouts que le candidat possède et qu'il offre à ses employeurs potentiels.

Contenu :

La lettre de motivation est toujours accompagnée d'un CV. Si on envoie sa candidature par mail, la pièce jointe devra être lisible (word...)

Il faut savoir se vendre : si le candidat a des expériences professionnelles, il doit s'appuyer dessus. S'il n'en a pas, il doit faire valoir les intérêts pour le poste et prouver à son futur employeur qu'il est capable d'occuper ce poste.

Dans les 2 cas, cette lettre ne devra exprimer que des points positifs ayant un réel rapport avec le poste demandé.

Essayer de construire la lettre selon un schéma "passé-présent-futur" :

- Ce qui s'est passé qui appelle cette lettre (rappel de l'expérience)
- Les motivations actuelles (candidature) : pourquoi je postule
- Ce que j'attends du destinataire : ce que je pourrai mettre en place sur le centre

Le candidat doit faire preuve d'enthousiasme, de dynamisme. La lettre doit donner un aperçu à l'employeur de la personnalité du candidat.

Présentation :

- La lettre de motivation doit être manuscrite et parfaitement lisible (encre noire si possible).
- Il faut utiliser du papier blanc, non quadrillé au format 21x29.7, dans le sens de la hauteur.
- Viser la clarté : utiliser les paragraphes, sauter les lignes.
- Bannir ratures, surcharges et fautes d'orthographe (n'hésitez pas à faire lire votre courrier à plusieurs personnes.)
- Signer la lettre en bas à droite, largement en-dessous du texte.
- Si dans un délai d'un mois, il n'a pas reçu de réponse, le candidat peut relancer sa candidature par téléphone et s'informer de l'évolution de sa proposition.

Quand on n'a pas d'expérience :

Voici une liste de petits tuyaux qui peuvent vous aider dans la rédaction de vos lettres de motivation

- Quand on n'a pas de références précises dans l'animation, il ne faut pas hésiter à faire valoir ses passions et à montrer en quoi elles sont intéressantes pour le poste que vous sollicitez.
- Il ne faut pas hésiter à montrer en quoi votre stage de formation générale vous a été bénéfique, et à glisser dans une phrase de votre lettre ce que vous en avez retenu.
- Ne pas négliger, même la plus petite information concernant vos activités passées : baby-sitting...
- Si vous habitez dans les environs du centre d'animation pour lequel vous postulez, n'hésitez pas à le dire ! Cela peut faire la différence avec une autre candidature.
- Précisez toutes vos disponibilités.

Dès que vous avez reçu une réponse positive, il y a quelques petites choses à ne surtout pas oublier de demander à l'employeur.

- Combien de réunions précéderont la première semaine ?
- Si j'utilise mon véhicule personnel, suis-je remboursé ?
- Quel est le salaire ? Votre centre est-il habilité J&S ?

Exemple :

Madame, Monsieur,

Commencez par expliquer que vous avez effectué votre stage de formation générale, avec tel organisme et à telle date.

Ensuite, exprimez votre demande pour un stage pratique ou un poste d'animateur, n'oubliez pas d'indiquer à quelles dates vous souhaitez travailler, indiquez aussi votre disponibilité. (Indiquez quand vous pourriez vous rendre disponible pour d'éventuelles journées de préparation).

Développez vos compétences : ce que je suis capable de faire, de proposer

N'hésitez pas à proposer des activités, des thèmes en lien avec le public avec lequel vous aurez à travailler. C'est avec cette troisième partie que vous donnerez l'envie à votre futur employeur de vous embaucher.

Formule de politesse

"Veuillez agréer, Madame, Monsieur, mes sincères salutations »

Signature



Le CV est votre image de marque, votre argument de vente. Il mérite tous vos soins car son objectif est de décrocher un entretien. Prenez le temps de le préparer avec rigueur et méthode.

Comment faire pour être lu ?

Savez-vous combien de temps un recruteur consacre à lire un CV? Pas plus de 30 secondes dans un premier temps.

Pour être lu, il faut être :

- **Concis** : une page pour un CV thématique, deux pages pour un CV chronologique.
- **Clair** : évitez les sigles, les abréviations, le jargon professionnel.
- **Percutant** : chaque mot compte. Abstenez-vous des répétitions. Choisissez des verbes d'action. Evitez les termes pessimistes ou négatifs, imprécis ou vagues.
- **Complet** : pas de trous dans un CV chronologique, affichez la transparence.
- **Cohérent** : optez pour une forme et gardez-la.
- **Agréable à lire** : Soignez l'aspect visuel de votre CV.

La mise en page de votre CV :

Soyez attentif au matériel : qualité du papier (80gr minimum), couleur du papier (blanc, ivoire ou gris clair), au format A4, au format de l'enveloppe.

Soyez attentif à la présentation : le CV doit être tapé et uniquement au recto, homogène (jouez sur les titres, sous-titres)

Attention à l'orthographe, à la grammaire, à la ponctuation, les fautes sont très mal perçues !

A faire figurer sur votre CV

Des données personnelles :

Nom, prénom, adresse, téléphone, e-mail

Age, situation familiale, date et lieu de naissance

Diplômes, langues, séjours à l'étranger, centres d'intérêt

Une photo éventuellement

Des données techniques :

- **COMPETENCES** :

Inscrire les données relatives à vos compétences pour le travail auquel vous postuler : sens de l'organisation, de relationnel, compétences en informatique... Dans les CV reçus actuellement, les compétences sont mises en premier lieu.

- **EXPERIENCES**

Commencer par l'expérience la plus proche dans le temps

Mentionner aussi les stages en entreprise effectués dans le cadre des études

- **FORMATION et ETUDES suivies**

Mentionner les diplômes en lien avec l'animation, le diplôme de secourisme, le diplôme de surveillant de baignade... Pour chaque diplôme, indiquer les dates et l'organisme de formation

Mentionner les diplômes obtenus en commençant par le plus récent dans le temps et en remontant chronologiquement jusqu'au plus ancien.

- **INFORMATIONS COMPLEMENTAIRES**

Ici, indiquer le permis de conduire, les activités de loisirs (sports, activités musicales, culturelles...). Indiquer les participations au sein d'associations en tant que membre actif. Ces données ne sont pas à négliger. Lorsque l'on manque d'expérience professionnelle, on peut démontrer au recruteur notre ouverture d'esprit et notre implication dans différents domaines (polyvalence)

En conclusion : votre CV présente-t-il votre meilleur profil ? Vous valorise-t-il ? Vous ressemble-t-il ? Donne-t-il envie de vous rencontrer ?

Il doit répondre aux réponses suivantes :

Que voulez-vous faire ? Que pouvez-vous apporter à la structure ? En quoi êtes-vous qualifié pour le poste ?

Notre partenaire

Crédit Mutuel de Bretagne

LA *banque à qui parler*

**Familles Rurales
Fédération régionale**

Côtes d'Armor
Finistère
Morbihan

47 rue Ferdinand le Dressay – BP 383
56009 Vannes Cedex
Tél. : 02 97 69 13 86
Fax : 02 97 47 27 39
f.rurales.bretagne@wanadoo.fr
www.famillesrurales.org/bretagne

Association loi 1901, agréée et habilitée pour son action :

- | | | |
|----------------|-------------------|-------------|
| - famille | - santé | - formation |
| - consommation | - jeunesse | - loisirs |
| - éducation | - vie associative | |