

PROJET PÉDAGOGIQUE

Secteur jeunesse

Séjour mer **A Saint Hilaire-de-Riez**

**Du lundi 28 août au
vendredi 1 septembre 2023**



Association Puzzle, La clé des Champs

1 allée du stade
37310 REIGNAC-SUR-INDRE

02 47 94 12 00

accueil@asso-puzzle.fr / annabelle@asso-puzzle.fr

SOMMAIRE

I. INTRODUCTION

II. LA CARTE D'IDENTITE DU SEJOUR

2.1 L'environnement du séjour

2.2 Le public

2.3 L'équipe pédagogique

III. LES OBJECTIFS ET LES MOYENS

3.1 Le tableau des objectifs pédagogiques

3.2 Les moyens

IV. LA VIE SUR LE CAMP

4.1 L'hygiène de vie

4.2 Le repas

4.3 Les temps calmes et les temps libres

4.4 Le coucher

V. LES ACTIVITES

5.1 Les veillées

VI. LE TRANSPORT

6.1 Les déplacements en minibus

VII. LES REGLES DE VIE

7.1 Communication

7.2 Les situations problématiques et les comportements à risque

7.3 les sanctions

VIII. LE ROLE DE CHACUN

8.1 Le directeur

8.2 l'animateur

8.3 l'assistant.e sanitaire

IX. LES POINTS NON NEGOCIABLES

I. INTRODUCTION

Le siège social de l'association Puzzle est situé à Reignac-sur-Indre, dans les locaux ouverts en 2004 et mis à disposition par la mairie.

L'association PUZZLE « La Clé des Champs, 1 allée du Stade » est proche de la mairie entre l'école et le stade, elle accueille des enfants et des adolescents âgés de 3 à 17 ans.

Il y a aussi un local adolescents situé sur Cormery qui a ouvert en 2018 à la

Toussaint . Le local est situé à proximité du collège de Cormery.

L'association est habilitée Espace de Vie Sociale, et propose des animations pour les familles, des ateliers culturels et contribue à l'animation locale.

Ce projet pédagogique découle du projet éducatif de l'association.

Il précise que les actions éducatives développées en direction des enfants présents durant les séjours doivent renforcer le sentiment de plaisir et de vacances.

Les objectifs de ce projet sont les suivants :

- Étendre l'idée de milieu de vie sécurisant
- Développer l'autonomie
- Développer la socialisation
- Poursuivre le développement du partenariat

Ainsi ces objectifs s'appuient essentiellement sur l'épanouissement de l'enfant, tout en s'adaptant aux besoins essentiels (physique, psychique et biologique). L'enfant doit pouvoir, à son rythme, se développer, s'autonomiser, se socialiser, s'épanouir au sein de l'accueil de loisirs en s'amusant. Pour cela, il est important que les familles s'impliquent.

II. CARTE D'IDENTITE DU SEJOUR

2.1 L'environnement du séjour

L'année dernière à la demande des jeunes nous sommes partis à la Rochelle au bord de la mer. Ce séjour a énormément plu aux jeunes. C'est pour cela que les jeunes ont choisis de partir à nouveau au bord de la mer mais en trouvant une autre destination. Nous allons en Vendée à Saint-Hilaire-de-Riez ,au [camping la parée du both : un camping 3 étoile avec piscine et animations.](#)

Le camping est situé a 1 kilomètre de la mer .



Les adolescents accompagnés par les animatrices auront la joie de se baigner, De choisir dès le lundi matin les activités avec un budget donné par les animatrices. Les jeunes seront acteur de leur séjour sur tous les points : du choix des activités à la vie quotidienne ils construiront ensemble à notre arrivée le menu de la semaine et les divers tableaux d'organisation de la vie du groupe.

2.2 Le public

16 enfants âgés de 12 à 17 ans seront accueillis lors de ce séjour.

Les adolescents viennent au centre de loisirs durant l'année scolaire, les samedi et les vacances scolaires. Ainsi, tous les jeunes et l'équipe d'animation se connaissent déjà en grande partie. Les jeunes collégiens et les lycéens se connaissent, ont l'habitude de participer ensemble à des activités, ce qui facilite la cohésion du groupe malgré un écart d'âge important.

Les adolescents viennent de différentes communes voisines de Reignac-sur-Indre : Courçay , Cormery , Cigogné , Saint-Branchs , Truyes, Tauxigny, Dolus-le-Sec, etc.

Connaissances et besoins du public 11-17ans

dans le tableaux suivant chaque activité peut répondre à plusieurs besoins

Besoin /Intérêts	Activités possibles
.Affirmer son identité , prendre ses distances par rapport à l'adulte.	.Jeux de rôle , partir de la maison sans ses parent .
.Besoin biologique (temps repos , besoin de bouger)	.Levé en échelonné , activités sportives.
.Développer sa curiosité, se passionner	.Visite culturelle de monuments,

.Besoin de socialisation (sens de donner et de recevoir , d'échanger) .Apparition d'un besoin de compétition , de se mesure à l'autre	découverte d'un nouvel environnement. .Jeux collectifs, « singe et cacahuète ». .activités sportives, pratique du jeu
.Les parent ne sont pas la seule référence (les copains , l'enseignante , les animateur)	Activités autogérées , de l'autonomie , disponibilité et écoute des animateurs.

2.3 L'équipe pédagogique

DEPRIL Annabelle Directrice du séjour. En stage de BAFD. BAFA. PSC1. Surveillant de baignade. Habituee des séjours.



l'animatrice :

Thibault Louise animatrice BAFA, master de tourisme, grande voyageuse.

III. LES OBJECTIFS

Objectif général n°1 :

« Initier les adolescents aux enjeux environnementaux et au respect du milieu naturel »

Objectif opérationnels	Mis en place (activités +vie quotidienne)	Evaluation
Minimiser le gaspillage alimentaire lors des repas et goûter	- bien mesurer les quantités avant les préparations. - Faire en sorte que chacun se serve à sa faim, pas trop, en pensant aux autres. - Sensibiliser les jeunes à ces comportements	- après chaque repas, attirer l'attention des jeunes sur ce qui reste ou pas. Observation d'une baisse des restes alimentaires au fur et à mesure du séjour. A la fin du repas, chacun as-t-il mangé à sa faim ? Avant de se resservir, les jeunes ont demandé si d'autres en voulait. Les animatrices en ont parlé au début du séjour et y ont été attentives à chaque repas.
Sensibiliser au tri sélectif	- Mise a disposition de sac jaune et sac noir. -Mettre en place un service de	Le tri a été respecté Chaque jour un jeune différent a

	portage de sacs de poubelle aux poubelles du camping,	emmené les poubelles,
Veiller au respect de l'environnement	-Laisser le camp propre -Un après-midi de ramassage des déchets au bord de la mer	Avant chaque départ du lieu de camp, un regard en arrière avec tout le groupe sur l'état du camp. Le lieu n'est quitté que quand il est propre.

Objectif général n°2 :

« Rendre l'adolescent acteur de son séjour »

Objectif opérationnels	Moyens mis en place (activités +vie quotidienne)	Evaluation
Permettre aux adolescents de choisir les activités.	-Au premier jour du séjour, prendre un temps collectif de recherche des activités gratuites et payante à Saint-Hilaire-de-Riez et aux alentours après passage à l'office de tourisme .	Le temps collectif a eu lieu en début de séjour. Tous les temps prévus ont été occupés par des activités choisies par le groupe.
Faire participer les jeunes aux repas et tâches du quotidien.	- au début du séjour, mise en place de groupes qui se répartissent les tâches quotidiennes, et d'un tableau de répartition des tâches,	- le tableau de répartition a été rempli et respecté,
Associer les adolescents à la construction du rythme de leur journée	- un temps de bilan collectif tous les soirs, avec des outils de cadrage et de répartition de la parole.	Le temps de bilan a bien eu lieu tous les jours, il a permis des améliorations,

3.2 Les moyens matériels :

L'équipe d'animation dispose des moyen matériels types nécessaires à un mimi-séjour :

- Deux minibus.
- Une remorque.
- Nombreuse tentes de 3-4 places.
- Barnums pour aménager la cuisine et l'espace pédagogique.
- Tables et bancs.
- Malle pédagogique (jeux de société , matériel activités)

Les moyens financiers :

Le secteur jeunesse dispose pour chaque séjour d'une enveloppe budgétaire pour la prise en charge de l'hébergement, des prestataires extérieurs, du transport, du matériel pédagogique et de la pharmacie.

IV. La vie sur le camp :

Le rythme journalier varie en fonction des activités et de leurs contraintes, en fonction aussi de la fatigue des adolescents. Cependant, l'équipe d'animation a défini une journée type :

Horaire	Description	Journée de l'adolescent	Journée de l'animateur
09h -11h	Réveil échelonné	L'adolescent peut se lever à partir de 09h, il trouvera un animateur. Le calme sera obligatoire pour respecter les dormeurs.	L'animateur se tient prêt à accueillir pour 09h.
09h – 11h	Petit déjeuner	L'équipe chargée du petit déjeuner met en place les tables, et s'installe pour le petit déjeuner. Chacun débarrasse sa vaisselle.	S'occupe d'allumer le gaz et servir le lait chaud s'installe et mange avec eux.
10h – 11h	Rangement et toilette	Le jeune s'habille, range ses vêtements et part faire sa toilette.	
10h-12h30	Activités choisies par les jeunes	Le jeune participe aux activités proposées.	Préparer, s'organiser et animer ce temps d'activités.
12h30- 14h	Repas	Un groupe de jeunes prépare le repas, d'autres mettent la table. Tout le monde mange ensemble. Un groupe débarrasse et fait la vaisselle. Un autre groupe lave les tables.	Prépare le repas avec les jeunes et veille que la table soit propre. Accompagner les adolescents sur le tri des déchets.

14H- 15h	Temps calme	Les jeunes peuvent se reposer, ou pratiquer une activité calme,	Propose des et anime des activités et des jeux société
15h-17h	Activités choisies par les jeunes	Les jeunes participent aux activités proposées.	Préparer, organiser et animer le temps d'activités ou les activités extérieurs.
17h – 17h30	Goûter	Les enfants goûtent,	S'installe et participe a un temps d'échange avec eux sur leur journée. Ce temps d'échanges sert à apporter et faire des retours constructifs entre animateurs et ados C'est le moment du bilan quotidien .
17H30-18h30	Temps libre	Les jeunes occupent leur temps libre comme il veulent.	Propose des activités,
18H30 -19H30	Douche et préparation du repas	Un groupe d'ados prépare le repas pendant que les autre vont se doucher.	Encadrer ce temps par groupe.
19h30- 20h30	Repas	Mange tous ensemble	Préparer le repas avec les jeunes . Accompagner les jeunes à table et manger avec eux. Animer ce temps de vie collective. Aider à la vaisselle et veiller à ce que l'espace soit propre. Accompagner les jeunes sur le tri des déchets.
20h30-21h	Bilan avec les jeunes		Installer les jeunes en cercle, au milieu

			du terrain, animer une discussion ludique pour faciliter les échanges sur la journée, proposer des animations. Garant du cadre de bienveillance et du respect,
21h-22h	Veillée	Participer à l'activité de veillée organisée par l'équipe d'animation.	Préparer et animer ce temps de veillée
22H-22H30	Retour au calme	Se mettre en pyjama, brosser les dents, se préparer à dormir.	Accompagner les jeunes au coucher .
23H	Bilan	Dodo .	Veiller à l'endormissement et rester près des tentes. Bilan de journée pour l'équipe. Préparer les activités du lendemain.

Ceci est un exemple de journée type. Au final les jeunes décideront collectivement de leur journée dans la limite du raisonnable et de leurs besoins physiologiques.

4.3 L'hygiène de vie

Les jeunes seront responsables de leur hygiène personnelle. L'animatrice pourra éventuellement les rappeler à l'ordre si nécessaire. Le temps alloué aux douches se situe entre les activités temps libre et le repas du soir. Les douches sont en espace de non-mixité.

4.2 Le repas

Des tables seront installées sous un barnum pour prendre les repas. La table sera préparée par les jeunes encadrés par les animatrices.

Durant le repas, les animatrices sont invitées à s'asseoir parmi les jeunes afin de favoriser les relations jeunes / animatrices. Le repas étant un temps tout à fait informel mais précieux où il est possible de recueillir généralement de nombreuses informations sur le déroulement du séjour, les ressentis des jeunes etc....

L'animatrice veille également à ce que chacun se serve de quantités raisonnables et équilibrées, pour lutter contre le gaspillage notamment.

Toutes les informations concernant les régimes alimentaires et traitements médicaux inscrites sur les fiches sanitaires doivent être transmises à la personne qui aura la fonction d'assistant sanitaire. Ainsi cette dernière veille à ce que les traitements soient respectés.

Après le repas, accompagnés par les animatrices, les jeunes font le tri des déchets, lavent et rangent leur vaisselle dans l'endroit qui leur est indiqué et vérifient de laisser les tables propres.

4.3 Les temps calmes et les temps libres

Pendant les temps calmes (le matin après le réveil et en début d'après-midi), les jeunes peuvent participer à des activités calmes, petits jeux, jeux de société, discussion informelle. Les animatrices veillent à ce que ce moment soit organisé en fonction des attentes des jeunes.

Concernant les temps libres, les jeunes peuvent s'extraire un peu de la vie collective et pratiquer une activité individuelle, lire un livre, dessiner... c'est aussi un temps privilégié pour favoriser l'initiative des jeunes, ils peuvent en effet organiser un jeu entre eux.elles.

C'est aussi lors de ces temps que le groupe se construit, que les affinités se créent, que les jeunes se livrent et font ressortir leurs attentes.

IV Les activités

La directrice et l'équipe pédagogique fixent un cadre sécurisant pour les jeunes et vérifient que le niveau de pratique est conforme aux capacités physiologiques et psychologiques.

L'activité de baignade est soumise aux dispositions de l'arrêté du 25 avril 2012.

Le.la surveillant.e de baignade sous l'autorité du directeur de la structure d'accueil a pour mission l'organisation et la surveillance d'une baignade pendant le séjour II.Elle a comme mission de :

- Assurer la sécurité de tout le groupe lors des baignades ;*
- Connaître l'organisation des secours dans les lieux aménagés ;*
- Connaître et faire respecter la réglementation des Accueils Collectifs de Mineurs concernant l'activité de baignade ;*
- Connaître les appréhensions des enfants sur l'eau ;*
- Prévoir un aménagement favorisant les jeux en lien avec la baignade.*

Les animatrices doivent signaler la présence du groupe au responsable de la sécurité dès leur arrivée et de se conformer aux prescriptions.

5.1 Les veillées

Les animatrices organisent les veillées en lien avec le projet pédagogique et les envies des jeunes. Les veillées sont généralement un réel facteur de cohésion du groupe et un temps précieux de la vie quotidienne. Certaines veillées seront organisées par les adolescents ils les animeront du début jusqu'à la fin .

Nous proposerons des idées de veillées en lien avec le séjour.

Le choix appartiendra aux jeunes, en fonction de leurs envies du moment.

L'objectif est de pouvoir leur apporter les éléments nécessaires pour qu'ils apprennent à construire des animations auprès des autres adolescents .

VI. LE TRANSPORT

Le transport se fera en minibus quand nécessaire, les déplacements à pieds seront favorisés.

VII LES REGLES DE VIE

7.1 Communication

La communication se fera via un message envoyé aux familles en toute fin d'après-midi, le lundi . En cas d'urgence, et seulement en cas d'urgence, les parents auront le numéro de portable de Annabelle DEPRIL, Directrice du séjour.

Un site « On donne des nouvelles » sera créé par Puzzle.

Ce site consiste en un journal de bord du séjour et comporte des textes et des

photos. Il peut être alimenté par les animateurs avec les enfants, donnant des nouvelles du séjour de manière ludique, interactive et moderne (photo du groupe, individuel, photos des lieux, des moments de vie en collectivité). Le site est accessible aux enfants et aux parents /responsable légaux, pendant et après le séjour.

7.2 Les situations problématiques et les comportements à risque

Gestion des conflits

L'équipe pédagogique s'engage à favoriser une gestion des conflits juste. Les animateurs prennent en charge la médiation d'un conflit en apportant une réponse adaptée, en écoutant l'ensemble des jeunes concernés et en suggérant une sanction adaptée et en cohérence avec la faute.

Gestion des vols

Les vols sont des sujets difficiles à gérer. L'équipe sensibilise les jeunes sur le fait de ranger leurs affaires et rappelle les règles de vie si la situation venait à se présenter. En cas de vol, l'équipe se concerta sur l'accord pour essayer de donner la meilleure réponse éducative possible. Une boîte de restitution anonyme pourrait être mise en place.

7.3 Sanction

L'équipe pédagogique souhaite instaurer un cadre où l'acte sera sanctionné, et non l'individu. Il faudra toujours avertir le reste de l'équipe des faits commis et des décisions prises pour que l'ensemble de l'équipe puisse tenir un discours commun.

L'autorité s'acquiert, les jeunes l'accordent aux adultes comme une forme de reconnaissance de capacité et de compétences, sans avoir été, mais surtout de confiance :

- **Réparation de ce qui a été détérioré** : cela concerne le matériel et le respect des individus.
- **Sanction définie par le groupe, sanction éducative** : lorsque la faute commise n'est pas importante, dès lors qu'il a été constaté un manquement d'une règle de vie. Cette sanction peut être mise par les enfants eux-mêmes ou par un adulte.
- **Appel aux familles.**
- **Mise à l'écart du groupe** : dans le cas où le comportement ne permet pas de garder le cadre de sécurité du groupe. La durée de l'isolement doit être proportionnelle au comportement reproché, à savoir le temps d'une animation si le participant ne respecte pas les règles de sécurité, ou sur un temps de vie collective ou plus encore si le comportement peut mettre le reste du groupe en danger.
- **Avertissement** : un comportement dangereux pour soi ou pour les autres.

- **Rapatriement disciplinaire** : un comportement récidiviste, dangereux pour soi ou les autres. Le rapatriement est toujours la conséquence de plusieurs avertissements non respectés, qui doivent faire l'objet d'un rapport d'incident basé sur des faits dont la nature dangereuse ou délictuelle n'est pas sujet à l'interprétation. Le rapatriement disciplinaire est effectué par les parents du jeunes et à leurs frais. (Ce qui n'est pour l'instant jamais arrivé...)

VIII. LE ROLE DE CHACUN

8.1 Le directeur

Le directeur est garant du respect des orientations éducatives de l'association de Puzzle ainsi que du projet pédagogique mis en place. Il établit un projet pédagogique en concertation avec son équipe d'animation.

Le directeur a la responsabilité complète du séjour. Il est en charges des moyens humains, matériels et financiers de son séjour. Il est le garant de la sécurité morale, physique et affective des enfants et doit également communiquer avec les familles et l'organisateur.

Ainsi, il doit se servir de tous les moyens mis à sa disposition pour assurer la réussite de sa session grâce au travail de toute l'équipe pédagogique. Il veille notamment à la formation des animateurs auxquels il transmet ses valeurs et ses connaissances.

Le directeur veille à ce que l'équipe d'animation remplisse le rôle pour lequel elle a été engagée et mettre tout en œuvre dans son séjour pour réaliser les objectifs pédagogique proposés. Il a également pour rôle de s'assurer de la bonne entente et de la bonne coordination entre les différents acteurs du séjour.

8.2 L'animatrice

- Avec la structure :
 - **Elle doit respecter le projet pédagogique et respecter le fonctionnement** mis en place avec son équipe afin de participer à la bonne dynamique de la structure.
 - Elle doit également exploiter au mieux et **respecter du lieu et du matériel** présent sur le séjour.
 - **Elle est responsable, avec les enfants, du rangement du lieu du séjour** et du bon état de celui-ci.
- Avec l'équipe d'animation:
 - Elle doit **maximiser la bonne cohésion** de l'équipe et savoir conseiller.
 - Elle doit être **organisé.e et disponible** pour les moments de bilan ou de réunion d'équipe. Elle considère le dialogue comme élément indispensable et sait se remettre en question si nécessaire.
 - Elle favorise l' **entraide, la communication, l'écoute et la tolérance**

entre les membres de l' équipe pédagogique.

Avec les jeunes :

1. Elle doit **être responsable de la sécurité affective, morale et physique** des jeunes.
2. Elle sait **être à l' écoute** des envies et des sollicitations des jeunes.
3. elle sait **mener une animation en veillant de répondre aux besoins des jeunes** et sait adapter son action si besoin.
4. II.Elle sait **montrer l' exemple aux enfants** en tant que modèle

8.3 L'assistant.e sanitaire

L' assistante sanitaire veille à la santé physique et morale des jeunes: il.elle a pour mission d'éduquer, de prévenir et de soigner. C' est globalement le.la **référente du suivi sanitaire du séjour.**

Elle doit :

- Prendre connaissance des spécificités sanitaires de chaque enfants en début du séjour (fiches sanitaires, carnet de santé, ordonnances médicales, traitement en cours, etc.) en amont du séjour ;
- Transmettre les infos à l' équipe dès le début du séjour ;
- Suivre les soins au quotidiens (suivi médical, soigner, rassurer si besoin) ;
- Informer les animateur.trice.s des conduites à tenir en terme de sécurité et de mesures d' hygiène ;
- Organiser et gérer l'infirmerie ;
- Organiser et gérer les trousse de premiers secours ;
- Prendre en charge l'administration lié aux soins et le suivi grâce à un registre ;
- Surveiller que tous les enfants du séjour se nourrissent correctement lors es repas.

La trousse à pharmacie est dotée de produits de premiers soins répondant à la législation SDJES, ainsi que les numéros d'urgence et le registre de consignation des soins. Tous les soins apportés aux jeunes doivent être consignés sur le registre se trouvant dans la trousse de secours.

Aucun autre produit ne peut être utilisé ou administré, sauf avec une ordonnance. Il faut que la famille fournisse obligatoirement un justificatif médical afin de pouvoir administrer les médicaments à l'enfant. Ces derniers doivent impérativement être remis à l'assistante qui est la seule à pouvoir donner le traitement.

IX. LES POINTS NON NEGOCIABLES

- Les jeunes **ne doivent pas fumer, boire d'alcool ou de boisson énergisantes**
- Les jeunes doivent **êtres respectueux des lieux des autres et du matériel.**

- Les tentes **seront non-mixtes**
- La participation à la vie collective est obligatoire.