

PROJET PÉDAGOGIQUE

Séjour de vacances pour mineurs de 6 à 12 ans
Du lundi 16 février 2026 au jeudi 19 février 2026



SOMMAIRE

1	PRÉSENTATION DE L'ORGANISATEUR DU SÉJOUR	7
1.1	Historique	7
2	Public	7
2.1	Le public accueilli	7
2.2	L'accueil d'un enfant porteur de handicap	8
2.2.1	<i>Le handicap en séjour</i>	8
2.2.2	<i>Au quotidien</i>	8
3	L'HÉBERGEMENT	9
3.1	Historique ODCVL	9
3.2	La structure	9
3.2.1	<i>La restauration</i>	9
3.3	Les autres espaces du centre	10
3.3.1	<i>La piscine et l'espace détente</i>	10
3.3.2	<i>Le cinéma</i>	10
3.3.3	<i>Les salles de réunions</i>	10
3.3.4	<i>Le bar/salon détente</i>	10
4	L'ÉQUIPE D'ANIMATION	10
4.1	Présentation de l'équipe	10
4.2	Les rôles et fonctions de l'équipe pédagogique	11
4.2.1	<i>Le directeur :</i>	11
4.2.2	<i>L'assistant sanitaire :</i>	12
4.2.3	<i>Les animateurs :</i>	12
4.3	Fonctionnement de l'équipe	13
5	LES OBJECTIFS ET MOYENS PEDAGOGIQUES	13
5.1	Objectifs Educatifs de l'organisme	13
5.2	Objectifs et moyens pédagogiques du centre de vacances	14
6	LES ACTIVITES	15
6.1	Généralités	15
6.2	Planning d'activités du séjour	15
7	VIE QUOTIDIENNE	16
7.1	Une journée type	16
7.2	Le repas, un temps d'éducation	21
7.3	L'hygiène	21

7.4	L'infirmierie et le suivi sanitaire	21
7.5	La météo des chambres.....	22
8	COMMUNICATION AVEC LES PARENTS.....	22
9	EXERCICES INCENDIE.....	22
10	LE TRANSPORT ET LES CONVOYAGES	23
11	QUELQUES NOTIONS IMPORTANTES (enfants et adultes).....	23
11.1	Mixité.....	23
11.2	L'utilisation des téléphones portables et droit à l'image	23
12	XIII. L'ÉVALUATION	24

1 PRÉSENTATION DE L'ORGANISATEUR DU SÉJOUR

1.1 Historique

Le District du Quatelbach, regroupant les communes de Sausheim, Baldersheim et Battenheim a développé, dès 1994, le secteur « enfance et jeunesse » en proposant des interventions sportives dans les écoles, accueil de loisirs, séjours, mercredis animés, course des écoliers, fête du sport, fête d'été...

A la demande des parents, un service périscolaire est inauguré en 1997 pour accueillir les enfants des écoles matin, midi et soir. Un nouveau cadre juridique est instauré : l'association « Les Copains d'Abord » est créée tandis que les communes de Sausheim, Baldersheim, Battenheim, Rixheim, Habsheim et Dietwiller se regroupent au sein du Syndicat de Communes de l'Ile Napoléon.

En janvier 2009, sur proposition de la commune de Sausheim, l'association reprend la gestion de la maison de quartier Sud pour des activités périscolaires et extrascolaires.

En septembre 2009, le site périscolaire de la commune de Baldersheim est géré, dès son ouverture, pour des activités périscolaires et extrascolaires, par Les Copains d'Abord.

En novembre 2010, le site JEUNESSE de la commune de Battenheim est à son tour pris en charge pour les petites et grandes vacances par les Copains d'Abord.

En septembre 2014, l'association se voit dotée d'un nouveau siège, au 20d rue Jean de la Fontaine, à côté de l'Eden. Entre le périscolaire, les mercredis, les petites et grandes vacances, jusqu'à 160 enfants y sont accueillis certains jours.

Aujourd'hui, les Copains d'Abord comptent une cinquantaine de salariés répartis sur les 4 sites et des animateurs occasionnels les rejoignent dans les périodes de forte activité. L'association dispose d'un parc de 11 véhicules et 1 bus 49 places pour acheminer les enfants.

2 Public

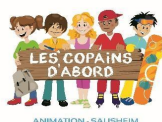
2.1 Le public accueilli

Nous accueillons un groupe mixte de 15 enfants âgés de 6 et 12 ans issu du territoire de l'association et ses alentours.

Les enfants s'inscrivent directement au siège des Copains D'Abord et reçoivent les informations nécessaires via « la lettre aux parents ». Grâce à ce courrier, les familles auront les informations principales et nécessaires pour envoyer leurs enfants en séjour dans les meilleures conditions possibles.

Les enfants étant âgés de plus de 6 ans, nous séparerons le groupe des filles et des garçons afin de préserver au mieux leur intimité.

Tous les enfants bénéficieront de la même équipe pédagogique, du directeur aux animateurs, ainsi que l'équipe technique qu'il y aura sur place.



2.2 L'accueil d'un enfant porteur de handicap

2.2.1 *Le handicap en séjour*

Le handicap peut se définir comme un ou plusieurs désavantages subis par une personne dans une situation particulière. L'origine de ces désavantages peut être multiple : de naissance, par accident, maladie ...



Les conséquences quotidiennes d'un handicap diffèrent pour chaque personne, selon son type de déficience, ses prédispositions mais surtout en fonction de son environnement, son entourage et de l'accompagnement humain et matériel dont elle bénéficie.

L'association, Les Copains D'Abord est ouverte à tous, elle est soucieuse de s'adapter aux capacités de chacun. C'est pourquoi un enfant porteur de handicap peut être accueilli durant ce séjour. L'équipe pédagogique veillera à favoriser son intégration et étudiera les possibilités d'accueil via un Protocole d'Accueil Individualisé :

- prendra connaissance de l'enfant (entretiens avec la famille et institutions ...)
- vérifiera les compétences de l'équipe d'animation (formation nécessaires ...)
- recrutera un animateur formé pour accompagner l'enfant

Cela dans le but d'offrir à l'enfant et à sa famille un accueil de qualité.

Accueillir un enfant porteur de handicap nécessite une réflexion d'équipe pour mesurer les besoins et les demandes des parents, le degré de handicap et la manière d'encadrer cet enfant.

2.2.2 *Au quotidien*

L'établissement permet d'accueillir un enfant en situation d'handicap avec comme moyen de se déplacer un fauteuil roulant. En effet, la structure ne possède pas de chambre pour personne à mobilité réduite et ni d'ascenseur pour accéder aux étages. L'organisateur permettra tout de même d'accueillir un enfant en situation d'handicap à condition que l'équipe et la structure permette l'accueil.

Pour les activités qui se dérouleront sur centre l'équipe d'animation essaiera de s'adapter au maximum à l'enfant porteur de handicap en lui trouvant dès que possible un rôle particulier (tel qu'arbitre par exemple) ou de varier les règles permettant l'incorporation dans le jeu.

Pour un déplacement nécessitant un degré de difficulté inadapté à l'enfant porteur de handicap, un moyen de déplacement motorisé (véhicule) sera mis en place afin d'acheminer l'enfant vers le lieu de rendez-vous.



3 L'HÉBERGEMENT

3.1 Historique ODCVL

Née en 1939, suite à un échange de classes entre des enseignants bretons et vosgiens, l'association Odcvl voit le jour. Odcvl est alors une des associations pionnières de l'Education Populaire et du droit aux vacances pour tous.

Entre 1970 et 1976, Odcvl va acquérir les centres permanents du massif vosgien (le Pont du Metty, la Mauselaine, Artimont et la Fermeraie).

L'association devient le 10 août 1980 l'Office Départemental des Centres de Vacances et de Loisirs (Odcvl).

Lors du 50e anniversaire de l'association en 1989, le secteur des Voyages Scolaires voit le jour.

En 2003, Odcvl devient la première association en France à être certifiée ISO 9001/2000, gage de la qualité des prestations proposées aux utilisateurs.

L'Office Départemental des Centres de Vacances et de Loisirs change d'appellation en 2006 et devient Odcvl, Comptoir de projets éducatifs, affirmant ainsi sa position d'interface entre un porteur de projet et les solutions qui s'offrent à lui.

Pour continuer à écrire l'histoire d'Odcvl, l'association s'est transformée en SA SCIC Odcvl (Société Coopérative d'Intérêt Collectif) le 1er décembre 2012.

Aujourd'hui Odcvl est gestionnaire de 11 centres permanents dans toute la France avec l'arrivée dans la famille en mars 2015, du Manoir d'Argueil en Normandie.

La fusion avec l'association l'Eau d'Ici permet la construction d'un Pôle d'Education à l'Environnement au sein d'Odcvl.

3.2 La structure

La structure dispose de 53 chambres de 1 à 6 lits entièrement modulables. La capacité du centre est de 207 lits.

Parmi les 53 chambres, 12 sont accessibles aux personnes à mobilité réduite avec douche et toilettes adaptées dans la chambre et un ascenseur qui dessert les 3 étages du bâtiment.

Chaque chambre dispose d'un lavabo, d'une douche (sauf pour les chambres de 6 lits) et d'un espace de rangement. De plus, nos grandes chambres de 5 lits disposent de sanitaires complet (douche + WC). L'accès aux chambres se fait grâce à des badges. L'entièreté du centre est non-fumeur (y compris les balcons des chambres).

3.2.1 *La restauration*

L'hébergement dispose de 3 salles à manger permettant l'accueil simultané de 200 personnes. La grande salle permet l'accueil de 120 personnes, les salles Chatelrêt et Bar de 40 personnes chacune.

Tous les repas sont confectionnés sur place par les équipes d'ODCVL. Soucieux de s'inscrire dans une démarche de développement durable, elles proposent chaque semaine des repas issus de l'agriculture biologique ou des circuits courts. Elle travaille également avec de nombreux fournisseurs locaux pour la viande et les légumes notamment.

De plus, des repas régionaux (menu vosgien, choucroute, ...) sont organisés pendant les séjours afin de valoriser le côté terroir de notre centre.

3.3 Les autres espaces du centre

3.3.1 *La piscine et l'espace détente*

Atout principal de l'établissement est la piscine intérieure. Elle peut accueillir jusqu'à 18 personnes maximum. La profondeur est de 1,25 mètres maximums et d'une taille de 12 mètres sur 6 mètres. L'eau est chauffée toute l'année entre 28°C et 30°C.

3.3.2 *Le cinéma*

D'une capacité de 50 places, la salle de cinéma est équipée d'un ordinateur, vidéoprojecteur et d'un système son 5.1 pour toutes projections privées.

3.3.3 *Les salles de réunions*

Il y a 9 salles aux capacités d'accueil multiples. Elles permettent d'organiser les activités avec toute la souplesse souhaitée et de garantir une certaine disponibilité et de satisfaire l'ensemble des groupes.

3.3.4 *Le bar/salon détente*

Lieu de convivialité et de détente à tout moment de la journée, cette salle entièrement rénovée est à la disposition des différents groupes. On y trouve : un bar et un coin salon avec TV et des jeux de sociétés sont à disposition.

Le bar est ouvert de 18h à 19h et/ou sur demande auprès d'un responsable du centre.

4 L'ÉQUIPE D'ANIMATION

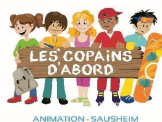
4.1 Présentation de l'équipe

Le recrutement de l'équipe pédagogique est assuré par Les Copains D'Abord et le directeur sous forme d'une convention signée.

L'équipe d'encadrement est constituée de façon à respecter les taux d'encadrements définis par le Code de l'action sociale et des familles.

Sur ce séjour nos équipes respecteront les taux d'encadrement d'un animateur pour 5 mineurs. Cela permettra un meilleur accompagnement et encadrement du jeune accueilli.

Voici le détail de l'équipe pédagogique composée d'un directeur et 2 animateurs :



	NOM-PRENOM	FONCTION	DIPLÔMES
DIRECTION	Rémi BILGER	Directeur	DEJEPS BAFD Stagiaire
EQUIPE D'ANIMATION	Maryline SOUVAY	Animatrice diplômée	BAFA
	Claire SCHMITT	Animatrice diplômée	BAFA

4.2 Les rôles et fonctions de l'équipe pédagogique

4.2.1 *Le directeur :*

- Il est responsable des enfants, du personnel et du bon déroulement du séjour
- Il est garant de la sécurité physique, morale et affective des enfants accueillis
- Il est garant de la loi et des réglementations afférentes aux séjours de vacances
- Il est garant du projet pédagogique : de son élaboration, de sa mise en œuvre tout au long du séjour ainsi que de son évaluation en fin de séjour
- Il est en charge de la bonne tenue des documents administratifs
- Il est responsable du recrutement de l'équipe pédagogique
- Il se charge de la coordination et l'animation de l'ensemble du personnel
- Il est responsable du suivi et de l'évaluation des animateurs stagiaires
- Il a un rôle formateur auprès des animateurs
- Il détermine les points négociables et non négociables relatifs au bon fonctionnement du séjour
- Il impulse et soutient les projets de l'équipe d'animation
- Il prépare et anime les réunions de l'équipe pédagogique
- Il est garant de la propreté et de la bonne utilisation des locaux
- Il assure les relations avec les parents
- Il gère le quotidien et les imprévus (maladie, accident, etc. ...)
- Il est responsable de l'économat durant le séjour et des achats des produits alimentaires et d'entretiens
- Il est garant avec le personnel de cuisine, du stock et des conditions de conservation des denrées alimentaires : réserves, chambre froide, congélateurs
- Il contrôle le travail du personnel de cuisine
- Il élabore en collaboration avec le personnel de cuisine les menus du séjour ainsi que les commandes des denrées alimentaires



4.2.2 L'assistant sanitaire :

- Il travaille en partenariat avec le directeur
- Il est l'intermédiaire entre l'équipe d'animation et la direction en ce qui concerne le suivi sanitaire du séjour
- Il est responsable de l'infirmierie, du suivi sanitaire, des soins et des trousse à pharmacie
- Il gère les traitements à administrer sous ordonnance médicale fournie par les parents
- Il connaît les particularités médicales des enfants et en informe les animateurs
- Il prend les contacts avec les médecins rattachés au lieu du séjour
- Il fait de la prévention et informe régulièrement tous les autres membres de l'équipe
- Il prend connaissance des informations concernant les Fiches Sanitaire de Liaison
- Il gère le cahier d'infirmierie
- Il veille à ce que l'armoire à pharmacie soit fermée à clé avec les médicaments et les trousse à pharmacie à l'intérieur lorsqu'elles ne sont pas utilisées



4.2.3 Les animateurs :

- Ils assurent la sécurité physique, morale et affective de chaque enfant, en identifiant leurs besoins, tout en gardant des distances professionnelles et des réserves faces aux rôles que l'enfant nous fait jouer (parents, grand frère, surveillant, amoureux, ...)
- Ils sont garants de la réglementation
- Ils sont responsables de chaque enfant
- Ils construisent une relation de qualité avec les enfants en ayant une attitude d'écoute, de disponibilité et de tolérance
- Ils collaborent au sein de l'équipe et s'appliquent au respect de chacun, à la prise de parole, à l'écoute, à l'initiative, en n'hésitant pas à exprimer leurs idées et opinions
- Ils aident l'enfant à se socialiser à travers différentes activités et la vie quotidienne
- Ils encadrent et animent de manière dynamique les activités, de la préparation au rangement du matériel utilisé, en veillant à les adapter à la capacité du public
- Ils participent activement à la mise en œuvre du projet pédagogique et des projets d'activités, et aux réunions qui en découlent
- Ils organisent et animent différentes activités et ateliers adaptés aux besoins et possibilités des enfants en lien avec le thème du Centre
- Ils organisent et rythment le déroulement de la journée
- Ils veillent à avoir le souci d'une cohérence dans leur travail auprès des enfants
- Ils veillent au bon déroulement des repas des enfants
- Ils observent les enfants afin de détecter tous signes de maltraitance et le signalent au responsable de la structure le cas échéant
- Il est ponctuel, responsable et enthousiaste
- Il respecte le devoir de confidentialité
- Il n'hésite pas à demander de l'aide
- Il s'adapte et travaille en équipe
- Il s'enrichit grâce aux échanges avec les autres animateurs



4.3 Fonctionnement de l'équipe

Une voire deux journées de préparation auront lieu afin d'organiser ce séjour. Ces journées ont pour but de :

- Présenter l'équipe
- Présenter l'organisme
- Présenter le lieu d'accueil
- Présenter le contexte général du séjour (public, thématiques, sorties, journée type ...)
- Débattre sur le projet pédagogique et y apporter les idées et modifications de chacun
- Présenter le rôle et les fonctions de chacun
- Aborder les consignes de sécurité
- Définir des règles de fonctionnement dans l'équipe et sur le séjour de façon général
- Commencer la préparation des activités et veillées
- Répondre à toutes les questions de l'équipe

Tous les soirs l'équipe se réunira afin de participer à une réunion d'échange. Cette réunion a pour but de :

- Faire un bilan de la journée passée
- Transmettre les informations importantes
- Préparer la journée du lendemain

Chacun est libre d'enrichir cette réunion de ses idées. La réunion durera entre 30 et 45 minutes maximum.

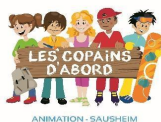
Un planning des temps de pause et repos (quotidiens et hebdomadaires) est distribué à l'équipe avant le début du séjour. Ainsi chaque membre de l'équipe présente sur le séjour aura le droit à un jour de congé et 16 heures de repos compensateur chaque semaine, pour 14 jours travaillés.

Pour les premiers et derniers jours des 2 séjours, les animateurs porteront visiblement le t-shirt floqué **LES COPAINS D'ABORD** de couleur bleu, afin d'être repéré facilement par les enfants et les parents.

5 LES OBJECTIFS ET MOYENS PEDAGOGIQUES

5.1 Objectifs Educatifs de l'organisme

- Permettre aux jeunes de passer des vacances saines, agréables et enrichissantes.
- Favoriser l'épanouissement personnel au sein de la diversité collective.
- Développer l'accès à l'autonomie dans le respect des rythmes individuels.
- Permettre aux jeunes d'exercer des responsabilités.
- Proposer des activités variées : sportives, artistiques, culturelles, de découverte, scientifiques...
- Écouter et prendre en compte la parole de chacun.



5.2 Objectifs et moyens pédagogiques du centre de vacances

Intentions éducatives	Objectifs pédagogiques	Objectifs opérationnels
Vivre ensemble	Favoriser la bienveillance	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser des formules de politesse telle que bonjour et merci - Adapter son langage à la personne présente en face de soi - Ecouter les avis de chacun sans interruptions
Autonomie	Sensibiliser aux gestes de la vie quotidienne	<ul style="list-style-type: none"> - Participer au tri des déchets - Participer au nettoyage et au rangement de la chambre
	Développer la prise d'initiative	<ul style="list-style-type: none"> - Participer à des tâches de vie quotidienne sans demandes particulières - Proposer une activité / un jeu pendant les temps informels - Laisser des temps définis à l'enfant de choisir ou non s'il souhaite participer avec le groupe
Epanouissement	Participer à des activités variées	<ul style="list-style-type: none"> - Participer à des activités sportives, culturelles, scientifiques, manuelles... - Participer aux activités de l'autre thématique
	Passer des journées agréables	<ul style="list-style-type: none"> - Prendre plaisir à participer aux activités - Respecter le rythme de chacun

6 LES ACTIVITES

6.1 Généralités

L'activité est un support moteur, imaginaire, créatif et non une occupation et doit s'inscrire dans le cadre pédagogique tout en étant adapté aux besoins et attentes des enfants qui y participent.

Les activités sont programmées en fonction du thème et tiennent compte du public concerné. Elles sont diverses et variées (activités sportives, manuelles, intellectuelles...). Le temps d'activité est variable et en fonction de la tranche d'âge.

Les animateurs préparent pédagogiquement et matériellement leurs activités. Cette préparation permet aux animateurs d'organiser leur pensée, de donner du sens à leurs actions, de se remettre en question et d'évoluer.

Dans un souci de réussite et de fierté des enfants, chaque activité est réfléchie pour que les difficultés soient à la hauteur de chacun (âge, niveau scolaire, activité physique...). En aucun cas un animateur ne laisse un enfant seul face à un échec

Si ponctuellement un enfant n'a pas envie de participer à l'activité, il est autorisé à se mettre en retrait du groupe (sous surveillance), se reposer, rêver ... à condition qu'il ne perturbe pas le groupe. Les animateurs sont attentifs à ce que cela ne se reproduise pas trop souvent pour ne pas qu'il se mette à l'écart du groupe. Il sera envisagé alors, un temps de discussion avec lui pour en connaître les raisons.

Les animateurs veilleront à proposer chaque jour un panel activités différentes pour permettre à l'enfant de choisir suivant son envie. Ainsi il aura le choix entre des activités de type : Jeux sportif, activités manuelles, activité d'expression, jeux de plein air, activités cuisine ...

6.2 Planning d'activités du séjour

LUNDI 16	MARDI 17	MERCREDI 18	JEUDI 19
<ul style="list-style-type: none"> - ACCUEIL LCDA (08h30 – 09H00) - DEPART POUR LA BRESSE 	<ul style="list-style-type: none"> - VISITE DE LA CONFISERIE 	<ul style="list-style-type: none"> - LUGE 	<ul style="list-style-type: none"> - RANGEMENT CHAMBRE - DÉPART POUR MCDO
<ul style="list-style-type: none"> - Création journal de bord 	<ul style="list-style-type: none"> - Bracelets brésiliens/jeux de société 	<ul style="list-style-type: none"> - Bracelets brésiliens/jeux de société 	
<ul style="list-style-type: none"> - MISE EN PLACE DANS LA STRUCTURE - VISITE DES LIEUX - FORUM / REGLES DE VIE - PISCINE 	<ul style="list-style-type: none"> - RAQUETTES / RANDONNÉE 	<ul style="list-style-type: none"> - PYRAMIDE DES DÉFIS 	<ul style="list-style-type: none"> - ARRIVÉE AU CENTRE LCDA - DÉPART DES ENFANTS AVEC LES PARENTS (17H30)
<ul style="list-style-type: none"> - JEUX DE PRÉSENTATION - VEILLÉE GRAND JEUX (LOUP GAROU) <p>(Salle atelier)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - VEILLÉE CINÉMA <p>(Salle spectacle)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - BOUM <p>(Salle spectacle)</p>	

7 VIE QUOTIDIENNE

7.1 Une journée type

Le détail de cette journée est donné à titre indicatif, en effet, en fonction de la fatigue des enfants, de leurs demandes, du programme d'activités, des sorties organisées à la journée, les horaires vont pouvoir être modifiés.



	Heures	Objectifs (Permettre à l'enfant de ...)	Description
Lever échelonner	7h00-9h00	<p>Se lever tranquillement à son rythme.</p> <p>Commencer la journée sans être brusqué.</p> <p>Prendre conscience et respecter le sommeil des autres.</p>	<p>Un système de lune/ soleil est mis en place un peu partout dans le couloir pour indiquer à l'enfant si c'est l'heure de se lever ou non. La lune sera mise de 21h30 à 7h00 et le soleil le reste de la journée.</p> <p>A partir de 7h00, 1 animateur est dans le couloir pour accueillir les enfants qui se lèvent. Il change toutes les lunes en soleils. Il veille au calme pour laisser dormir les autres.</p> <p>Un autre animateur accompagne les premiers enfants au petit déjeuner tandis que l'autre restera à l'étage pour diriger les enfants au fur et à mesure de leur réveil.</p>
Petit déjeuner		<p>Prendre un petit déjeuner équilibré pour bien commencer la journée.</p> <p>Partager un moment agréable et convivial en petits ou grands groupes.</p> <p>Rendre l'enfant autonome et responsable.</p>	<p>Les enfants se placent à la table de leur choix. Ils ont la possibilité de manger tout seul s'ils le souhaitent. Chaque enfant sera responsable de la propreté de sa table.</p> <p>Les animateurs arrivent aussi au compte-goutte, mangent avec les enfants puis surveillent ou animent le temps libre.</p> <p>Le petit déjeuner sera servi sous forme de self.</p>
Temps libre		<p>Se réveiller en douceur et commencer la journée dans le calme.</p> <p>S'intégrer petit à petit au groupe.</p> <p>Partager des moments de socialisation.</p> <p>Échanger, communiquer, jouer avec les autres enfants.</p>	<p>Les enfants arrivent au compte-goutte à l'espace jeux.</p> <p>Les enfants peuvent jouer aux coins permanents qui resteront tout au long du séjour (coloriages, bricolage, lecture, jeux de société...) ou solliciter un animateur présent pour participer à une « animette » (petit jeu rapide). L'enfant peut aussi proposer lui-même un jeu à ses camarades.</p> <p>A la fin de ce temps libre, les enfants montent dans leur chambre pour se brosser les dents, s'habillent et remettre en ordre leur chambre.</p>

Forum	9h00-9h30	<p>Échanger avec les animateurs et le directeur pour donner des informations sur ses envies, ses attentes de la journée et évaluer la journée de la veille</p> <p>Echanger et communiquer avec les autres.</p> <p>Apprendre des chants, petits jeux, histoires...</p>	<p>Les animateurs rassembleront les enfants durant un temps d'échange, où pourra avoir lieu :</p> <ul style="list-style-type: none"> Des débats sur une organisation Des propositions d'activité Un bilan sur les activités déjà vues Une sensibilisation aux activités de l'après-midi En cas de débordement des rappels aux règles, des remises à plat du groupe Des chants, comptines Des animettes de type « team-building » <p>La lecture de la boîte aux lettres aura lieu à ce moment par les animateurs.</p>
Activités du matin	9h30-12h00	<p>Développer un savoir, un savoir être, un savoir-faire (respect, entraide, créativité, motricité...).</p> <p>Grandir et s'épanouir en étant acteur de sa vie au Centre de Vacances.</p> <p>S'exprimer, échanger, se détendre et prendre du plaisir.</p>	<p>Durant toute la matinée, les enfants pourront participer à une activité de son choix de manière individuel.</p> <p>Les activités seront proposées par les animateurs, qui veilleront à ce que soit proposé un large panel de type d'animation.</p>
Déjeuner	12h00-13h00	<p>Partager un moment agréable et convivial.</p> <p>Rendre l'enfant autonome et responsable.</p> <p>Inviter les enfants à goûter de nouveaux aliments.</p>	<p>Le repas est une activité à part entière. Pour que ce moment soit un temps favorable à chacun, il est encadré par des règles précises (lavage des mains, service...).</p> <p>Les animateurs leur expliquent l'utilité de manger varié et équilibré.</p> <p>A la fin du repas, les enfants montent pour se brosser les dents.</p>

Temps calme	13h00-14h00	<p>Partager un moment de repos</p> <p>Faire revenir au calme pour digérer</p>	<p>C'est un moment où les enfants vont être encadrés par les animateurs.</p> <p>Pour le bon déroulement de ce moment, les enfants seront ramenés au calme.</p> <p>Les animateurs proposeront des activités pour permettre aux enfants de se détendre tout en s'amusant.</p> <p>Ils pourront également se rendre dans leur chambre afin de s'allonger s'ils le souhaitent.</p>
Activités de l'après-midi	14h00-16h30	<p>Développer un savoir, un savoir être, un savoir-faire (respect, entraide, créativité, motricité...).</p> <p>Grandir et s'épanouir en étant acteur de sa vie au Centre de Vacances.</p> <p>S'exprimer, échanger, se détendre et prendre du plaisir.</p>	<p>Les après-midis seront consacrés aux activités collectives.</p> <p>Seront donc privilégiés les grands jeux et les sorties pour ce temps-là.</p> <p>Chaque jour sera proposé une animation pour tout le groupe et par l'ensemble de l'équipe d'animation.</p>
Goûter	16h30-17h00	<p>Partager un moment agréable et convivial.</p> <p>Reprendre des forces.</p> <p>Echanger et communiquer avec les autres.</p>	<p>Le goûter est une activité à part entière. Pour que ce moment-là soit un temps favorable à chacun, il est encadré avec des règles précises (lavage des mains, service...). C'est un temps qui permet aux enfants et aux animateurs d'échanger et d'évaluer la journée.</p> <p>Les enfants participent aux gestes de la vie quotidienne (débarrassage, nettoyage des tables...).</p>
Temps libre	17h00-18h30	<p>Grandir, rêver, explorer, se défouler, se retrouver, discuter, échanger ou se reposer.</p> <p>Favoriser la socialisation.</p> <p>Échanger, communiquer avec les animateurs ou les autres enfants</p>	<p>Les enfants peuvent jouer aux coins permanents qui resteront tout le long du séjour (coins déguisements, coloriages, bricolage, lecture, jeux de société...) ou solliciter un animateur présent pour participer à une animette.</p> <p>L'enfant peut aussi proposer lui-même un jeu à ses camarades.</p> <p>Pendant ce temps libre, chaque enfant sera appelé pour prendre sa douche et téléphoner à sa famille.</p>

Douche		Favoriser l'apprentissage de l'hygiène.	<p>Au moment de la douche chaque enfant apporte ses affaires de toilette et les range après sa douche.</p> <p>Les serviettes sont accrochées à l'endroit prévu à cet effet, les affaires sales mises dans le sac à linge sale. Les douches sont individuelles et fermées par des portes pour que chacun puisse se déshabiller et se laver en tout intimité...</p>
Téléphone aux parents		Garder contact avec la sphère familiale	<p>Voir</p> <p><i>IX. Communication avec les parents</i></p>
Diner	18h30-19h30	<i>(Voir déjeuner)</i>	<i>(Voir déjeuner)</i>
Veillée	19h30-21h00	<p>Passer un moment convivial avant d'aller se coucher</p> <p>Favoriser la socialisation</p>	<p>La veillée sert principalement à clôturer la journée à thème. Elle est soit commune à tous les enfants soit séparée en fonction des âges ou envies...</p> <p>Comme pour les autres activités, l'enfant a la possibilité de participer ou non à la veillée, il pourra regagner sa chambre et dormir, lire ou rester au calme s'il le souhaite. Un animateur restera à son étage.</p>
Coucher / Sommeil	21h00/21h30	<p>Reprendre des forces</p> <p>Etre en forme et de bonne humeur le lendemain</p>	<p>Avant d'aller se coucher les enfants se brosse les dents.</p> <p>L'extinction des lumières se fera à 22h00 maximum pour les plus jeunes (cette heure pourra être un petit peu rallongé pour les plus âgés en fonction de leurs demandes et envies en commun accord entre eux, les animateurs et la direction.)</p>
Réunion d'équipe	21h30-22h30	<p>La réunion se déroule en trois étapes :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Faire un bilan de la journée passée et transmettre les informations importantes ▪ Préparer la journée du lendemain ▪ Se séparer en petits groupes de travail pour les grands jeux /veillée 	

7.2 Le repas, un temps d'éducation

Ce temps doit permettre aux enfants :

- **De développer leur autonomie** : Les enfants apprennent à couper les aliments, des couteaux sont mis à disposition des enfants. Les animateurs interviennent en cas de besoin.
- **De prendre des responsabilités** : A chaque repas, un enfant par table se propose pour être «responsable» : il veillera à ce que le repas se passe dans les meilleures conditions et à l'application des gestes barrières.
- **D'apprendre à écouter son corps et limiter le gaspillage** : Les animateurs rendent les enfants attentifs à la quantité qu'ils se servent et celles qu'ils peuvent ingérer (notion de satiété). Les animateurs rendent les enfants attentifs au gaspillage en leur expliquant l'utilité de se servir raisonnablement tout en ayant l'occasion de se resservir s'ils ont encore faim.
- **D'être sensibiliser à l'équilibre alimentaire** : Les animateurs invitent les enfants à goûter aux plats proposés sans les forcer pour les sensibiliser sur l'importance de manger équilibrer et leur faire découvrir de nouvelles saveurs.
- **Les régimes alimentaires** : Deux types de repas sont proposés : **normal ou végétarien**. Afin de respecter le régime de chaque enfant et d'optimiser la communication entre l'équipe de cuisine et d'animation, une liste est éditée par la direction et affichée dans le réfectoire et la cuisine.

7.3 L'hygiène

L'adulte est présent pour aider l'enfant sans perturber son intimité (douche). Tout au long de la journée, l'animateur veille à ce que les enfants adoptent quelques bonnes règles d'hygiène :

- On se douche tous les jours
- On se brosse les dents après chaque repas
- On différencie le linge sale du linge propre
- On se lave les mains avant de manger, en sortant des toilettes, avant une activité cuisine...
- On veille à garder sa chambre et les coins permanents rangés

Afin de faciliter le suivi de l'hygiène des enfants, il y aura un animateur référent pour chaque chambre

7.4 L'infirmerie et le suivi sanitaire

Le suivi sanitaire des enfants sera assuré par l'assistant sanitaire. Ce dernier est diplômé au minimum du PSC1 (prévention et secours civique de niveau 1). L'administration des médicaments (uniquement sur ordonnance) se fera par l'assistant sanitaire et/ou le directeur également diplômé en secourisme. Aucun médicament sans ordonnance médicale ne pourra être administré à des enfants. Les médicaments seront gardés sous clé dans une armoire à pharmacie située dans l'infirmerie. L'infirmerie doit permettre l'isolement d'un malade. Elle sera placée dans une pièce isolée

En cas de doutes, nous ferons appel au numéro d'urgence du SAMU (15) ou directement au service hospitalier ou médecins.

7.5 La météo des chambres

Afin que les chambres soient continuellement un espace propre et rangé, nous instaurerons la météo des chambres.

Tous les jours le directeur et un membre de l'équipe passeront dans les chambres afin d'attribuer la météo des chambres.

A la fin de la semaine, la chambre ayant obtenue le plus de soleil recevra une récompense.

LA METEO DES CHAMBRES



8 COMMUNICATION AVEC LES PARENTS

Après chaque confirmation d'inscription d'un enfant par le siège de l'association la famille recevra les documents suivants :

- Une lettre dédiée aux parents leur présentant le cadre général du séjour
- Un trousseau pour les affaires à emmener durant le séjour
- Un protocole sanitaire que l'équipe mettra en place

Durant le séjour les enfants pourront téléphoner, s'il le souhaite à leur parent.

Une liste des enfants sera affichée à côté du téléphone et l'animateur responsable de ce temps cochera le nom de l'enfant qui a eu un membre de sa famille au téléphone.

Si un enfant essaie plusieurs jours de suite sans succès, une autre tranche horaire lui sera proposée. Si besoin le directeur appellera lui-même les parents pour convenir d'un rendez-vous téléphonique avec l'enfant. L'objectif est que chaque enfant ait au moins une fois une personne de sa famille au téléphone durant le séjour. L'animateur restera en retrait pour que l'enfant ne se sente pas écouter et puisse dire à son parent ce qu'il a envie.

Afin de communiquer avec les parents, ceux-ci auront accès au blog de la plateforme « ondonnedesnouvelles.com ». Le directeur du séjour, en fonction du réseau mettra des photos et des petits textes sur la journée passée.

Les parents pourront également laisser des commentaires à leur enfant qui leur sera alors transmis.

9 EXERCICES INCENDIE

Un exercice incendie sera effectué dans les 48 heures après l'arrivée de tous les enfants. Un agent technique actionnera l'alarme en présence et sur ordre du directeur du séjour. Seules ces deux personnes seront au courant du jour et de l'heure exacte de l'exercice. L'équipe sera au préalable formée à l'évacuation (consignes de sécurité, lieu de rassemblement, équipement) durant la réunion de préparation et la première réunion de la semaine. Un ouvre-file et un cerf file seront alors désignés pour assurer le bon déroulement de l'évacuation.

10 LE TRANSPORT ET LES CONVOYAGES

Afin de se rendre sur le lieu du séjour les enfants seront transportés en minibus qui appartiennent à l'association des Copains D'Abord. Ils auront été préalablement contrôlés pour que l'équipe puisse partir dans de bonnes conditions.

Sur places, tous les déplacements seront effectués à pied ou en minibus en fonction de la distance et du lieu désiré.

11 QUELQUES NOTIONS IMPORTANTES (enfants et adultes)

11.1 Mixité

La loi prévoit la séparation des sexes dans les chambres et les sanitaires à partir de 6 ans. Dans cette optique les chambres seront organisées de façon à accueillir que des garçons ou que des filles par chambres.

Que ce soit de nuit ou de jour, les chambres ne devront pas être mixtes. Une discussion sera établie avec les contrevenants.

11.2 L'utilisation des téléphones portables et droit à l'image

L'usage du téléphone portable pour un membre de l'équipe pédagogique doit rester à titre professionnel.

L'animateur conservera son téléphone allumé et chargé dans sa poche et pourra l'utiliser afin :

- De prendre des photos des activités
- De contacter ses collègues ou les secours
- De faire une recherche rapide

Pour tous les autres cas, l'animateur devra attendre sa pause.

Les photos prises sur le séjour ne devront pas être diffusées sur quelques réseaux que ce soit (même en floutant les visages) excepté la page Facebook des copains d'abord.

Les enfants possédant un téléphone portable, pourront uniquement l'utiliser sur les temps définis par l'équipe pédagogique.

12 XIII. L'ÉVALUATION

Le directeur et son équipe pédagogique se réuniront tous les soirs après le coucher des enfants pour :

- Faire le bilan de la journée
- Discuter des difficultés rencontrées et y trouver des solutions
- L'organisation du lendemain

Une évaluation aura lieu en fin de séjour auprès de l'équipe pédagogique.

Nous proposerons également aux enfants du séjour de donner leur avis concernant le séjour au moyen d'un « quizz à bonhomme », et lors d'un temps d'échange avec les animateurs durant le forum.

Un bilan entre le directeur et l'organisateur sera également mis en place.

Ce projet pédagogique est avant tout un cadre de référence qui traduit les modes d'organisations et le fonctionnement du séjour.

Il est le fil conducteur utilisé pour fixer nos objectifs nécessaires à l'organisation de nos activités, nos animations, nos actions et nos projets.

Ce projet doit pouvoir être consultable par l'équipe pédagogique, les parents et même les enfants, il peut ainsi évoluer au fil du temps suivant les suggestions et les remarques de chacun.

