

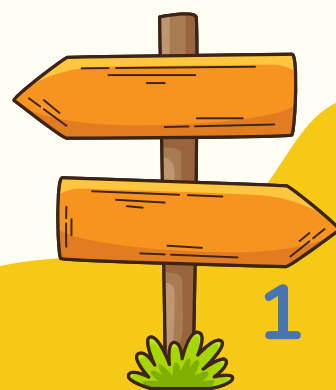
- MA COLO AU PRINTEMPS
- AVENTURES ET CABANES
- CAP SUR LA VENDÉE

SAINT-HILAIRE-DE-RIEZ

19 au 25 avril 2026



DIRECTRICE : ANAÏS



SOMMAIRE

I. INTRODUCTION	3
II. PRÉSENTATION DU CENTRE ET DU CADRE	3
III. L'ORGANISME CROQ' VACANCES	4
IV. LES OBJECTIFS DU SÉJOUR	5
V. LES ACTIVITÉS DU SÉJOUR	7
VI. MODALITÉS DE FONCTIONNEMENT	8
VII. RÈGLES DE VIE	11
VIII. SÉCURITÉ JOURNALIÈRE ET NOCTURNE	13
IX. L'ÉQUIPE D'ANIMATION	14
X. ORGANISATION DE L'ÉQUIPE	17
XI. L'ÉVALUATION	18

I. INTRODUCTION

Nous sommes ravis de vous présenter le projet pédagogique de notre colonie de vacances, un cadre unique où l'aventure, la découverte et l'épanouissement sont au cœur de chaque journée. Conçu avec passion et professionnalisme, ce projet vise à offrir à chaque enfant une expérience inoubliable, riche en apprentissages et en moments de joie. Loin du quotidien, nos jeunes participants auront l'opportunité d'explorer de nouvelles activités, de développer des compétences essentielles et de créer des liens forts au sein d'une communauté bienveillante et stimulante.

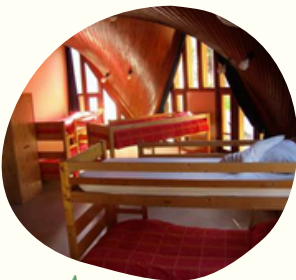
Ce projet pédagogique est conçu par l'ensemble de l'équipe d'animation pour allier les envies et la légèreté de l'enfance et la rigueur et le sérieux de l'organisme Croq'Vacances.

II. PRÉSENTATION DU CADRE ET DU CENTRE

Le séjour se déroulera dans la ville de Saint-Hilaire-de-Riez, en Vendée, qui est située à plus de 110km du siège de l'association Croq'Vacances. La commune est située sur la Côte de Lumière (Atlantique), et est située entre Saint-Gilles-Croix-de-Vie et Saint-Jean-de-Monts. Dans cette ville se trouve le centre "**Le Village au Bord de la Mer**" et c'est ici que se déroulera notre séjour.

Ce centre est idéalement implanté entre l'océan et la forêt. Il dispose d'un accès direct à la plage (300m) permettant aux enfants et aux animateurs de s'y rendre à pied. Le centre dispose d'une aire **réservée** à Croq'Vacances, d'une aire de jeux, d'un terrain multisport, de tables de ping-pong, d'un espace de convivialité avec baby-foot et de vélos à disposition.

Le couchage se fera dans des chambres de 3 à 8 lits avec une salle de bain par chambre.



III. L'ORGANISME CROQ' VACANCES

L'organisme CROQ'VACANCES a été créé en 2000 à Rennes, puis a été transférée en 2004 à Nantes. Ses fondateurs souhaitent offrir aux enfants et adolescents, des séjours préparés et réalisés dans des conditions optimales, raisons pour lesquelles ils se sont souciés des besoins et envies de jeunes pour répondre au mieux à leurs attentes (d'un point de vue culturel et sportif), tout en restant en corrélation avec les réalités culturelles et économiques.

Cette mise en œuvre trouve sa traduction à travers plusieurs actions :

- Proposer des séjours avec un rapport qualité/prix incontestable.
- Proposer des activités sportives et divertissantes adaptées aux attentes des jeunes dans des conditions optimales de sécurité en favorisant la participation plutôt que l'élitisme. Organiser essentiellement des séjours "découverte" et non des stages intensifs, ceci pour éviter tout risque de décompétition en vacances...
- Former et accompagner du personnel de l'animation volontaire, évaluer notre rôle au niveau de la formation du personnel (BAFA / BAFD)
- Adapter les séjours aux évolutions sociales et culturelles du public accueilli.
- Être disponible pendant nos séjours pour répondre aux interrogations des parents.
- Préserver un lien de confiance entre la famille et l'association pendant et après le séjour.

L'association se donne différents objectifs à remplir durant les séjours :

- Le bien-être du jeune est primordial, ainsi le centre de vacances est un lieu où le rythme individuel est pris en compte et où la vie quotidienne s'organise autour d'une charte de qualité.
- Les jeunes doivent acquérir l'autonomie à travers la responsabilisation : ils sont individus à part entière et en devenir. Le centre de vacances doit permettre à l'enfant de s'émanciper et d'être acteur de ses vacances, notamment en participant au choix de ses propres vacances.
- Mettre en place un espace de socialisation : la relation à autrui, par la médiation du groupe, doit permettre aux jeunes le développement et l'épanouissement de leur personnalité. Ils ont le droit à la liberté, à la dignité, dans le cadre du respect de l'autre.

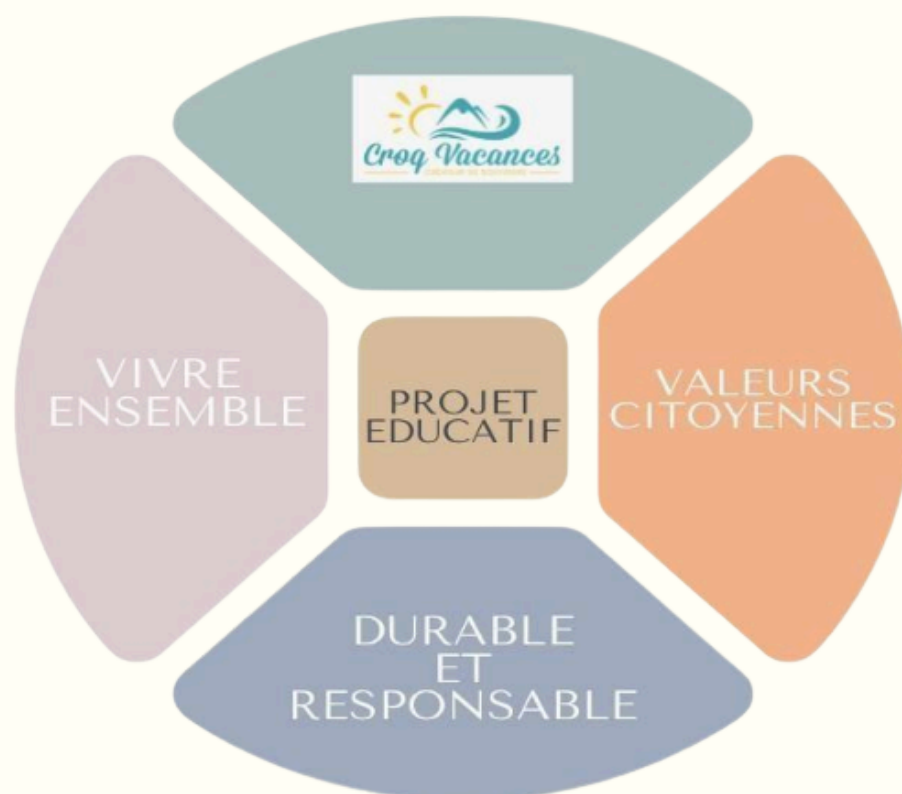
Favoriser le respect de chacun et l'égalité de tous, comme le suggère la Déclaration Universelle des Droits de l'Homme.

IV. LES OBJECTIFS DU SÉJOUR

OBJECTIFS GÉNÉRAUX	OBJECTIFS OPÉRATIONNELS	ACTIONS
Développer la notion de vivre ensemble	<ul style="list-style-type: none">• Vivre avec des règles de vie en collectivité• Développer des valeurs de respect, solidarité, coopération• Développer des comportements favorisant l'entraide, l'écoute, l'anticipation et l'esprit d'équipe	<ul style="list-style-type: none">• Répartition des tâches• Cohésion de groupe lors de temps de jeux• Moments de discussions entre les enfants et les animateurs
Découverte de l'environnement	<ul style="list-style-type: none">• Contribuer au développement de son identité• Développement de sa culture personnelle• Développement de ses compétences et connaissances	<ul style="list-style-type: none">• Découverte de la mer et participation aux activités nautiques / activités de pleine nature• Mise en place des gestes de citoyen responsable face à l'environnement
Favoriser l'autonomie	<ul style="list-style-type: none">• Préparer le jeune à devenir un adulte responsable et équilibré• Organisation de leur espace de vie• Accompagner et guider les jeunes vers l'acquisition d'un savoir-faire• Valoriser l'enfant	<ul style="list-style-type: none">• Rangement et organisation du lieu de vie de chaque enfant• Encourager les enfants dans leurs prises d'initiatives
La gestion du conflit	<ul style="list-style-type: none">• Gérer les conflits• Gestion des conflits sous forme de dialogue ou de petits jeux	<ul style="list-style-type: none">• Moments de discussions en fin de journée

LES INTENTIONS ÉDUCATIVES DE L'ASSOCIATION

- **VIVRE ENSEMBLE** : Les colonies de vacances, telles que nous les concevons, sont des expériences de vie. Des expériences de vie collective, de vie de groupe, de vie en groupe. De réelles expériences de vivre ensemble.
- **DURABLE ET RESPONSABLE** : Acteur de la jeunesse et avec la vocation de s'occuper des générations à venir, Croq'Vacances a toujours eu le souci des caractères durables et responsables de ses colonies de vacances.
- **VALEURS CITOYENNES** : L'association Croq'Vacances est non confessionnelle et apolitique, et le restera. L'association est rectrice des Valeurs de la République. Elle reconnaît l'enfant tel que défini par la Convention Internationale des Droits de l'Enfant (CIDE) du 20 Novembre 1989. Elle reconnaît ainsi ses droits en sa qualité de citoyen et s'engage à les défendre.



V. LES ACTIVITÉS DU SÉJOUR

EFFECTIF

Le séjour de St-Hilaire-de-Riez accueillera des jeunes âgés de 6 à 14 ans avec pas plus de 40 jeunes.

Ils peuvent être de cultures différentes et viennent de plusieurs villes en France comme Paris mais aussi Nantes, Angers, Rennes, Brest, Strasbourg, Metz et Lille.

LES ACTIVITÉS

Bienvenue en **Vendée**, ce petit coin entre marais et plage où l'aventure et la découverte s'entremêlent avec le plaisir et l'amitié !

Ici, chaque jour est un nouveau chapitre à écrire : grands jeux, ateliers créatifs, activités sportives...

Chaque jour, les grands jeux viendront rythmer ta colonie : courses d'orientation, défis collectifs, jeux de stratégie, **chasses au trésor**, accrobranche... De quoi souder ton équipe et vivre des aventures mémorables ! Et s'il pleut ? Les jeux d'intérieur prennent le relais pour continuer à t'amuser !

Pour les enfants "ma colo au printemps", enfile ton gilet de sauvetage et hisse les voiles ! Tu pourras t'initier ou te perfectionner à la navigation sur ton **catamaran** ou ta voile. 4 séances de 2 heures où tu apprendras à manœuvrer, à jouer avec le vent et à filer sur les vagues en toute sécurité. Les séances seront organisées selon les conditions météorologiques pour te garantir une expérience optimale.

Le moment fort de la semaine ? Une journée inoubliable au parc du **Puy du Fou** ! Prépare-toi à remonter le temps, à t'émerveiller devant des spectacles grandioses, à vivre des aventures comme un chevalier, un viking ou un mousquetaire. Émerveillement et ambiance garantis !

Et bien sûr, des **veillées / soirées à thèmes** te seront concoctées par l'équipe d'animation. Ces moments forts créeront des souvenirs précieux que tu emporteras avec toi. Prépare-toi à vivre des journées remplies d'aventures et des soirées divertissantes.



VI. MODALITÉS DE FONCTIONNEMENT

LES DÉPARTS ET ARRIVÉS

Les temps du départ et de l'arrivée seront **primordiaux** durant le séjour. Pour les enfants et leurs parents, ce sera le moment de découvrir l'équipe d'animation et le centre. Chaque animateur devra donc adopter un positionnement **bienveillant** et accueillant afin de créer une relation de confiance.

L'arrivée et le départ du centre seront échelonnés. Les enfants pourront arriver par leurs propres moyens sur le centre ou par des convoys organisés et gérés par l'organisme Croq'Vacances et les animateurs du séjour.

A leur arrivée sur le centre, les enfants seront pris en charge par la directrice et les animateurs du séjour. Ils pourront s'installer dans les chambres et profiter de la fin de journée pour prendre connaissance du cadre, de l'équipe d'animation et de leurs copains pour la semaine.

Durant toute la durée du voyage, chaque animateur aura un rôle bien défini. Les animateurs seront attentifs au bien-être et à la **sécurité** des jeunes. Il sera nécessaire de les occuper, de veiller à ce qu'ils se sentent bien en les rassurant et en partageant des moments avec eux.

Certains jeunes repartiront du centre directement avec leurs parents. Un animateur sera présent pour répondre à toute question.

A l'arrivée, il est important que l'équipe d'animation se rende disponible pour répondre à toutes les questions des parents concernant leur enfant et le séjour en général.

Les animateurs disposeront d'un **t-shirt Croq'Vacances** pour être reconnus facilement par les jeunes. Chaque animateur aura un poste défini pour le voyage.



LA COMMUNICATION



Chaque jour, les parents recevront des nouvelles et photos de leur(s) enfant(s). Ces photos, prises par les animateurs lors des différents moments de la journée, seront publiées chaque soir afin d'être consultées par les familles sur l'espace parents de Croq'Vacances.

Chaque animateur s'engage à respecter le droit à l'image de chaque enfant, à ne pas garder de photos dans son téléphone personnel et à ne pas faire mauvaise usage des photos prises.

Les jeunes auront également des moments où ils pourront appeler leurs proches depuis leur téléphone personnel ou le téléphone du séjour (le numéro de téléphone vous sera communiqué ultérieurement)

LES TOILETTES / LA DOUCHE / L'HYGIÈNE



La douche est un moment important où les jeunes doivent être en confiance avec les adultes présents. C'est un moment qui permet de vérifier l'hygiène des jeunes et leur bonne santé dans le respect de la pudeur de chacun. C'est un moment où il y aura au moins un animateur au niveau des couloirs notamment (garçon pour les garçons / fille pour les filles) qui s'assurera que chaque jeune prenne sa douche et se brosse les dents.

Par ailleurs, il faudra veiller à ce que les jeunes mettent tous les jours leurs sous-vêtements ainsi que leur t-shirt au sale.

Un temps d'hygiène est prévu après chaque petit-déjeuner (30min à 1h) pour que les jeunes puissent se brosser les dents et faire leur toilette.

LES REPAS



Les repas seront gérés par l'équipe de cuisine du centre et nous les prendrons au sein de la salle de restauration prévue à cet effet. Un pique-nique sera prévu pour la journée au Puy du Fou.

Le temps de repas doit être un temps convivial, sans téléphone. L'équipe pédagogique doit favoriser l'échange et la discussion entre les jeunes. C'est un moment privilégié pour apprendre à connaître les jeunes et pour que les jeunes se connaissent entre eux.

LES TEMPS CALMES



Après les repas, des moments seront dédiés à des temps calmes. Ces temps pourront être des temps de repos pour les jeunes. Des activités calmes seront proposées par les animateurs comme des jeux de société par exemple.

BILAN



Chaque jour un bilan de la journée sera mis en place, afin que chacun mette quelques mots sur son ressenti de la journée, ce que l'on voudrait améliorer/changer. Ce bilan concernera les animateurs et les enfants. Les animateurs seront constamment attentifs aux retours des enfants pour que le séjour se déroule dans les meilleures conditions.

TÂCHES MÉNAGÈRES / GESTION DE LA CHAMBRE



Les animateurs veilleront à la bonne tenue des espaces communs, du matériel et rangement des chambres. Le rangement des chambres n'est pas seulement une question de propreté, c'est aussi un moment d'apprentissage de la vie en collectivité. Chaque matin, un temps dédié permet à l'enfant de faire son lit, d'ouvrir les fenêtres pour aérer et de trier ses affaires (propres/sales). C'est un moment calme qui prépare à bien commencer la journée. Pour les plus jeunes (6-10 ans), les animateurs seront présents pour aider à plier les vêtements et vérifier que rien ne s'égare. Pour les plus grands (11-14 ans), nous privilégierons la responsabilisation : ils gèrent leur espace tout en respectant celui des autres. Nous demanderons aux enfants de placer le linge sale dans leur sac dédié afin d'éviter les mélanges et de faciliter le retour à la maison. Pour que ce moment reste **plaisant** et **ludique**, nous organiserons parfois des petits défis entre chambres, valorisant **l'entraide** et l'organisation collective.

LE COUCHER



Avant le coucher, un temps de 15 minutes, dédié au retour au calme sera proposé. Les animateurs effectueront un passage dans chaque chambre pour un moment d'échange individuel. C'est le moment privilégié pour recueillir les confidences, **rassurer** les petites inquiétudes et s'assurer que chaque enfant aille bien.

Une fois les lumières éteintes, le calme est de rigueur. Un animateur restera de surveillance à proximité (dans le couloir) des chambres jusqu'à l'endormissement complet de tous. Les enfants sauront qu'à tout moment ils peuvent trouver un adulte s'ils ont besoin de se lever durant la nuit.

Un coucher **échelonné** est mis en place afin que les jeunes aillent se coucher en fonction de leur besoin biologique.



VII. RÈGLES DE VIE



L'ALCOOL ET LA DROGUE

Deux législations énoncent les règles non négociables : la législation française et la législation de la Direction Régionale de la Jeunesse des Sports et de la Cohésion Sociale. Elles garantissent le respect des règles de sécurité, de mixité et réglementent les consommations de tabac, d'alcool et de drogue.

Les comportements violents et agressifs sont signalés. Les comportements à adopter par l'équipe pédagogique sont discutés lors des réunions quotidiennes.

La consommation d'alcool est strictement interdite. L'alcool étant interdit aux mineurs par la loi, cette dernière engendrera, selon les modalités en vigueur, une exclusion du séjour avec rapatriement.

LE TABAC

Conformément à la législation et dans un souci de santé publique, la consommation de tabac (y compris la cigarette électronique) est totalement interdite sur tout le séjour. Cette règle sera non négociable et vise à protéger la santé des jeunes et à prévenir les comportements addictifs.

Les membres de l'équipe pédagogique s'engagent à une discrétion absolue. Aucun animateur ne fume en présence des enfants.

LES RELATIONS SEXUELLES

En France, le code pénal n'interdit pas les relations sexuelles consenties entre mineurs, et cela quel que soit leur âge. En revanche, il les réprime lorsqu'un lien d'autorité existe entre eux. Ainsi, toute relation sexuelle (même consentie) entre un mineur âgé de moins de 15 ans et un adulte majeur est interdite et punie de 75 000€ d'amende.

Pour les 11-14 ans, les animateurs adopteront une posture d'écoute et de bienveillance et même si les "sentiments" sont respectés, les manifestations excessives sont proscrites dans l'enceinte de la colonie afin de garantir un climat sain et respectueux pour l'ensemble du groupe.

MIXITÉ



La mixité sera interdite dans les chambres, les douches et les lieux de sommeil. Pour tous les autres temps et au sein des activités elle sera favorisée.

L'ARGENT DE POCHE / OBJETS DE VALEUR



A votre arrivée, vous pouvez confier l'argent de poche de votre enfant (dans une enveloppe marquée à son nom) à un animateur. Cela garantit la sécurité des fonds et évite les pertes.

Pour les plus jeunes (6-10 ans), il est fortement conseillé que l'argent soit confié à un "banquier" (animateur référent). L'animateur aide l'enfant à compter sa monnaie et à comprendre le prix des objets. Pour les 11-14 ans, nous encourageons une gestion plus autonome tout en restant disponibles pour les conseiller.

Il est déconseillé aux jeunes d'apporter des objets de valeurs. Ils en sont les responsables et l'équipe ainsi que l'organisme Croq'Vacances déclinent toute responsabilité en cas de vol ou de perte.

TÉLÉPHONE PORTABLE



Afin de permettre aux jeunes de profiter au mieux de leur séjour, nous encourageons les enfants à laisser leur téléphone portable à la maison. Le centre disposera d'un numéro d'urgence joignable 24h/24 et nous donnerons régulièrement des nouvelles du groupe via l'espace parents sur Croq'Vacances. Pour les enfants munis d'un appareil, l'utilisation sera limitée à un créneau en fin de journée (temps libre). En dehors de ce moment, les téléphones seront éteints et rangés dans leurs chambres ou confiés à l'équipe pour les plus jeunes. Afin de garantir un sommeil de qualité, aucun téléphone ne sera autorisé dans les chambres après l'extinction des feux. Ils seront centralisés dans un coffre sécurisé chaque soir.

Pour ce qui est des animateurs, ils devront être joignables dans la mesure du possible par leurs collègues ainsi que la directrice durant la journée. Le téléphone sera utilisé comme un outil de travail excepté durant les moments de pause où son utilisation est bien sûr libre !

VIII. SECURITE JOURNALIÈRE ET NOCTURNE

JOURNÉE TYPE

- A partir de 8h00 : Lever selon le rythme des jeunes : Selon leur besoin de sommeil, les jeunes pourront se lever progressivement.
- A partir de 8h30 : Petit déjeuner : Le petit déjeuner sera pris sur le centre selon l'heure de lever et les activités de la matinée. Il sera suivi d'un temps de préparation, de rangement de la chambre et de toilette.
- Entre 9h30 et 11h30 : Activités du matin : Jeux d'extérieur, grands jeux, activités...
- 12h00 : Repas (horaire potentiellement modifié en fonction des activités) Selon l'activité et le planning de la journée le repas pourra être pris sous forme de pique-nique ou de repas froid.
- 13h30 : Temps calme
- 14h30 : Activités de l'après-midi : Activités prévues par les animateurs ou activités avec des prestataires.
- 16h30-17h30 : Goûter puis temps d'activités en autonomie ou poursuite de l'activité du début d'après-midi. En fonction de l'activité de l'après-midi, le goûter peut être pris sur le lieu de celle-ci. On privilégiera de manière générale les goûters en extérieur.
- 17h30-19h00 : Gestion de la vie quotidienne : Douche, prise de contact avec les familles, temps libre (possibilité de proposer des activités).
- 19h00 : Repas
- 20h00-21h15 : Veillée. La veillée est un temps d'animation effectué avec l'ensemble du groupe ou une partie. Les horaires seront adaptés à l'âge des enfants, la fatigue et aux activités prévues le lendemain. Elle devra se finir nécessairement par un retour au calme et un bilan de la journée afin de faciliter l'endormissement des jeunes.
- 21h15-21h45 : Brossage des dents et temps calme dans les chambres.
- 22h00 (maximum pour les plus âgés) : Extinction des feux.



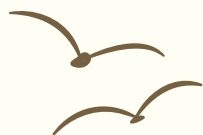
SÉCURITÉ NOCTURNE

Après l'extinction des feux, la sécurité nocturne sera assurée par la présence des membres de l'équipe d'animation sur le centre. Les enfants seront informés de la localisation des chambres des adultes afin de faciliter la réaction en cas de problèmes.

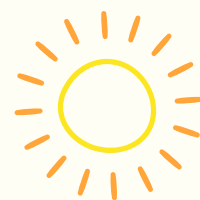
IX. L'ÉQUIPE D'ANIMATION

Pour le séjour de Saint-Hilaire, l'équipe d'animation est composée d'une responsable ACM, d'un animateur assistant sanitaire, d'une animatrice surveillante de baignade et de 3 animateurs/trices.

Chaque personne a une fonction bien définie pour un seul but la sécurité et le bien être des enfants accueillis sur le séjour.



L'ÉQUIPE



Fabien (animateur)



Anaïs (directrice)



Tom (animateur)



Florian (assistant sanitaire)



Anaïs (Surveillante de baignade)



Kollyne (animatrice)



LA DIRECTRICE



Sur le terrain, sa principale mission sera de construire une relation de confiance avec les enfants, son équipe et les familles. La directrice doit prendre conscience de la responsabilité qui lui incombe. Elle doit être rigoureuse, disponible, autonome et responsable mais aussi attentive à la bonne application des consignes de sécurité. Elle doit aussi être polyvalente et dynamique. Elle veillera au respect du budget, à la gestion des équipements et à la sécurité des biens et des personnes accueillies.

La directrice coordonne une équipe d'animateurs, son esprit d'équipe doit être évident. Elle veillera à la sécurité physique et affective de son équipe en maintenant un cadre de travail serein, positif et ouvert aux propositions de chacun. Elle s'assurera que chaque animateur respecte les valeurs tels que le respect, la bienveillance et l'engagement.

Elle devra être explicite dans ses attentes et veiller à favoriser la liaison théorie-pratique. Chaque animateur aura des temps d'échanges individualisés avec la directrice au cours du séjour. Elle s'assurera de la pertinence pédagogique et éducative des activités et des temps de vie quotidienne, avec comme priorité le respect du rythme et des besoins de chaque enfant.

Elle aura en charge les relations avec les prestataires de services, avec les parents par le biais des nouvelles sur le blog et avec l'organisme Croq'Vacances qu'elle s'engage à tenir informé durant toute la durée du séjour et de sa préparation.

L'ANIMATEUR ASSISTANT SANITAIRE



En plus de ses fonctions d'animateur, l'assistant sanitaire a la charge de l'infirmerie de la colonie. Il est chargé des traitements et des éventuels régimes spécifiques lors des repas. Il est aussi chargé d'emmener les enfants chez le médecin ou à l'hôpital le cas échéant. Il pourra être détaché sur certains moments de vie quotidienne si besoin, notamment le matin et le soir. De plus l'assistant sanitaire doit être particulièrement vigilant à l'état de santé des enfants tant psychologique que physique.

L'ANIMATRICE SURVEILLANTE DE BAINADE



En plus de ses fonctions d'animateur, la SB doit :

- Gérer l'organisation des baignades
- Connaître la réglementation des baignades
- Savoir expliquer les règles de sécurité de la baignade aux autres animateurs ainsi qu'aux enfants
- Effectuer les gestes classiques du secourisme + les soins de premières urgences aux accidentés et noyés
- Garantir de la sécurité physique des enfants lors d'une baignade

Le surveillant de baignade doit impérativement être majeur et titulaire de la qualification BAFA « surveillance de baignade » ou d'un titre ou diplôme équivalent

LES ANIMATEUR.TRICE.S



- **Animer et organiser**

Une participation de chacun dans la gestion de la vie quotidienne est nécessaire au bon déroulement du séjour. Les animateurs sont chargés de proposer des activités originales, variées et adaptées. Ils sont dynamiques, créatifs et capables de s'adapter aux conditions de travail. Ils prennent en compte les demandes des enfants, valorisent leurs initiatives et leurs compétences. Ils les accompagnent également lors des activités encadrées par les moniteurs. L'équipe gère le matériel. Lors des activités, et pour la majorité du séjour, le groupe sera séparé en deux sous-groupes (12 à 13 jeunes selon l'effectif du séjour) avec un animateur BAFA référent de chaque groupe.

L'équipe participe aux réunions et prépare le séjour à l'avance pour être opérationnelle auprès des jeunes.

- **Assurer la sécurité physique, morale et affective des enfants**

Tout est mis en œuvre pour que les enfants évoluent dans un cadre sécurisé respectant la réglementation. Les animateurs sont responsables, à l'écoute des enfants, de leurs inquiétudes. Ils les rassurent et les mettent en confiance.

- **Relation au sein de l'équipe**

Toutes les personnes présentes sur le séjour doivent être capables de travailler ensemble, de communiquer, de s'entraider, de respecter le travail de chacun. Le fonctionnement de l'équipe d'animation est basé sur l'échange de compétences, la concertation et l'autocontrôle. Chacun doit pouvoir s'exprimer et se sentir à l'aise au sein de l'équipe. Avant le début du séjour, l'équipe se réunit en visioconférence pour finaliser le projet pédagogique, organiser le fonctionnement général et mettre au point certains détails pratiques. Pendant le séjour, l'équipe se retrouve tous les soirs pour discuter de la journée, des difficultés rencontrées ou des problèmes à résoudre, ainsi que pour organiser la journée du lendemain... A la fin du séjour, une réunion bilan permettra de revenir sur le déroulement du séjour et des bilans individuels sont proposés à chacun afin de rendre effective la responsabilisation et la progression de chacun.

- **Formation**

L'ensemble de l'équipe doit être capable d'évoluer et de se remettre en question. Chacun doit se sentir concerné par la formation : être apte à recevoir des remarques tout comme à formuler des suggestions pour améliorer le fonctionnement mis en place.

X. L'ORGANISATION DE L'EQUIPE

Tout au long du séjour, chaque animateur, peut solliciter une discussion avec la directrice en cas de besoin. De la même manière, la directrice pourra rencontrer les animateurs pour les faire évoluer ou pour leur prodiguer des conseils sur leur animation.

DES RÉUNIONS INDIVIDUELLES

La directrice rencontrera individuellement chacun des animateurs à l'issue du séjour afin de pouvoir faire évoluer les pratiques d'animation et l'organisation pour de futurs séjours tant sur les pratiques de direction que les parcours des animateurs et animatrices.

ORGANISATION COLLECTIVE

L'organisation de l'équipe doit éviter de mettre les stagiaires en situation difficile et réaliser un équilibre entre les débutants et les plus expérimentés. Afin de faciliter cette organisation, après le coucher des jeunes et le rangement du centre, une réunion de l'équipe d'animation aura lieu. Elle sera menée par la directrice.

Elle permettra :

- De faire le bilan de la journée passée (analyse des difficultés éventuelles et recherche de solutions)
- De faire également un point sanitaire concernant la santé des enfants et des adultes encadrants.
- D'organiser la journée du lendemain
- D'avoir un moment entre adultes

Chacun devra participer à la réunion. Les animateurs en congé le lendemain participeront obligatoirement au bilan de la journée. Ils peuvent être dispensés de la préparation de la journée du lendemain s'ils le souhaitent. Ce moment pourra également être un temps de régulation permettant à chacun de s'exprimer et de trouver des solutions collectivement.



PLANNING

Un planning de congé sera mis en place afin de permettre à chaque animateur d'avoir des temps de repos tout au long du séjour. Chaque animateur aura un repos de 24h consécutives par semaine. De plus, chaque animateur aura un temps de pause à la demande allant de 15 à 20 minutes pour profiter de se reposer, de prendre un appel personnel ou autres...

XI. L'ÉVALUATION

AVANT LE SÉJOUR :

Une réunion de préparation en Visio avec l'équipe aura lieu fin mars.

PENDANT LE SÉJOUR :

Le directeur sera en contact avec l'organisateur CROQ'VACANCES.

Les animateurs et le directeur seront, tout au long du séjour en constante relation.

Un bilan quotidien sera effectué avec les jeunes. Celui-ci permet de voir l'avancement des projets, la concordance avec les objectifs et intentions éducatives du projet éducatif (épanouissement de l'enfant, développement de la responsabilité, de l'autonomie et de la citoyenneté) et de faire un point sur les difficultés rencontrées pour ainsi trouver des solutions.

Chaque soir l'équipe se réunira pour faire le bilan de la journée et préparer les activités et la vie quotidienne du lendemain.

A LA FIN DU SÉJOUR :

- Les jeunes et l'équipe se réuniront afin de faire le bilan du séjour.
- Le directeur fera un bilan avec les animateurs.
- Un bilan sera effectué avec l'organisateur.

