

# BAFA

## le Memento de l'Animateur

Deviens incollable !





# MES INFORMATIONS

Prénom.....

Nom.....

N° d'inscription.....

Identifiant.....

Mot de passe.....

*Ce document est un mémento relatif aux Accueils Collectifs de Mineurs. Un outil synthétique, lisible, aisé à utiliser et qui aborde l'essentiel des notions à connaître dans le champ de l'animation volontaire. Il résulte d'un travail collaboratif amorcé par la Ligue de l'enseignement de Provence Alpes Côte d'Azur.*

*Dans ce mémento nous nous sommes appliqués à répondre aux principales questions que vous pouvez ou pourrez vous poser sur l'ensemble de la formation BAFA. N'hésitez pas à le parcourir plusieurs fois, à le partager. C'est pour vous, futurs animateurs et animatrices, que ce document a été réalisé. Il se veut être un outil qui vous donne des repères tout au long de la formation. Il vous accompagnera dans vos missions d'encadrement auprès des mineurs qui vous seront confiés.*

*Il n'est en aucun cas figé et peut être modifié. Il sera donc mis à jour régulièrement en fonction des évolutions réglementaires et des questionnements adressés aux équipes.*

*Bonne lecture !*

Objectif  
BAFA !



# SOMMAIRE



Objectifs de la formation	6
Cursus	7
Stage pratique	8
La Ligue de l'Enseignement PACA	12
La Laïcité	14
Rôle de l'animateur	15
Connaissance de l'enfant	18
L'enfant et le jeu	26
Droits de l'enfant	28
Autorité, limites, sanctions et punitions	29
Maltraitance	31
Handicap	34
P.S.A.A.D.R.A.F.R.A.	36
Conduite de projets	40
Accueils Collectifs de Mineurs	42
Vie quotidienne	44
Bobologie	45
Conduites à risques	48
Petits Jeux à Risques	50
Règlementation	51
Responsabilités	52
Sites web	60
Lexique	62
<b>Coordonnées D.R.J.S.C.S. / SDJES.</b>	<b>72</b>
<b>La Ligue de l'Enseignement dans votre département</b>	<b>73</b>

# OBJECTIFS DE LA FORMATION

## LE BAFA : DÉFINITION

Le BAFA (Brevet d'Aptitude aux Fonctions d'Animateur) est un brevet destiné à permettre d'encadrer à titre non professionnel, de façon occasionnelle, des enfants et adolescents en Accueils Collectifs de Mineurs. Le principal texte précisant ses modalités d'organisation est l'arrêté du 15 juillet 2015. La rénovation du BAFA et du BAFD vise à réaffirmer que ces brevets aient pour finalité de développer, dans le cadre d'un engagement social et citoyen, une mission éducative temporaire en Accueil Collectif de Mineurs.

## LES 5 FONCTIONS ET LES 4 APTITUDES DE L'ANIMATEUR

*Texte de référence : arrêté du 15 juillet 2015*

### Les fonctions

La formation au BAFA a pour objectif de préparer l'animateur à exercer les fonctions suivantes (...)

- assurer la **sécurité physique et morale des mineurs**, et en particulier les sensibiliser, dans le cadre de la mise en œuvre d'un projet pédagogique, aux risques liés, selon les circonstances aux conduites addictives ou aux comportements, notamment ceux liés à la sexualité ;

- participer, au sein d'une équipe, à la mise en œuvre d'un **projet pédagogique** en cohérence avec le projet éducatif dans le **respect du cadre réglementaire** des accueils collectifs de mineurs ;

- participer à l'**accueil**, la **communication** et au développement des relations entre les différents acteurs

- encadrer** et **animer** la vie quotidienne et les activités

- accompagner les mineurs dans la **réalisation de leur projets**.

### Les aptitudes

La formation BAFA a également pour objectif d'accompagner l'animateur vers le développement d'aptitudes lui permettant :

- de transmettre et de faire partager les valeurs de la République, notamment la laïcité ;

- de situer son engagement dans le contexte social, culturel et éducatif ;

- de construire une relation de qualité avec les membres de l'équipe pédagogique et les mineurs, qu'elle soit individuelle ou collective, et de veiller notamment à prévenir toute forme de discrimination ;

- d'apporter, le cas échéant, une réponse adaptée aux situations auxquelles les mineurs sont confrontés.

## ÉTAPE 1

### La session de formation générale

La session de formation générale vous permet d'acquérir les notions de bases pour assurer les fonctions d'animation et dure 8 jours. La validation de cette première session vous permettra d'obtenir la qualité d'animateur stagiaire.

## ÉTAPE 2

### Le stage pratique

Le stage pratique doit permettre la mise en œuvre des acquis et l'expérimentation. Il doit être réalisé sur une durée de 14 jours effectifs mini-mum, en 2 séjours maximum dans un accueil collectif pour mineurs (ACM) déclaré DDSCS. Le stage pratique doit être envoyé à la DDSCS et validée sur votre espace personnel pour accéder à la 3<sup>ème</sup> partie. *Durée minimale d'une période : 4 jours. Accueil périscolaire possible pour 6 jours effectifs maximum.*

DATE LIMITE :

## ÉTAPE 3

### L'approfondissement ou la qualification

**L'approfondissement** : d'une durée de 6 jours, cette dernière étape vous permet d'approfondir vos aptitudes à exercer les fonctions d'animateur sur une thématique spécifique.

**La qualification** : d'une durée de 8 jours, la qualification vous permet d'acquérir des compétences dans un domaine spécialisé : voile, canoë-kayak, activités de loisirs motocycliste, surveillance de baignade.

DATE LIMITE :

30 mois

## L'évaluation

Dans une démarche d'auto-évaluation, vous pouvez établir un bilan personnel à l'issue de chaque étape, pour préparer efficacement la suivante.

## Le jury BAFA

Si toutes les étapes de votre formation sont validées favorablement, votre dossier est transmis automatiquement au jury à la fin des 3 parties. Les jurys sont organisés, sur chaque département plusieurs fois par an, par la DDSCS.

# STAGE PRATIQUE

**D'une durée de 14 jours minimum, ce stage se déroule en séjour de vacances, accueil de loisirs, accueil de jeunes ou accueil de scoutisme régulièrement déclaré. Il peut également se dérouler dans un accueil de loisirs périscolaire dans la limite de 6 jours effectifs ou 12 demi-journées. Une journée correspond à 6h minimum. Il doit s'effectuer dans les 18 mois suivant le stage théorique.**

## COMMENT TROUVER UN STAGE PRATIQUE ?

Votre recherche de stage pratique s'effectue comme une recherche de job étudiant. Il est préférable de commencer les démarches dès votre entrée en formation.

Pour la rédaction de votre CV et lettre de motivation, une aide peut vous être apportée par le BIJ ou la Mission Locale. Contactez plusieurs organismes : mairies, associations, comités d'entreprise, accueils de loisirs et de vacances.

Vous pouvez également répondre à une offre d'emploi ou de stage.

Il est important de susciter l'intérêt du directeur pour votre candidature.

Imprimez et fournissez dans chacun de vos envois votre certificat de formation générale imprimé depuis votre espace personnel.

Au sein de la Ligue, vous pouvez déposer une offre sur le site ou contacter votre fédération départementale où vous vous êtes inscrit à la formation générale.

Lorsque vous avez trouvé une opportunité de stage, renseignez vous sur l'organisme (site internet, projet éducatif), prenez contact et rencontrez votre directeur, demandez le projet pédagogique.

## DÉROULEMENT DU STAGE

Le stagiaire aura le même rôle qu'un animateur BAFA. Ce stage consiste en une mise en situation de stagiaire au cours de laquelle vous devrez mettre en application les acquisitions théoriques de la formation générale. Soyez attentifs aux responsabilités qui vous seront confiées pendant le stage, elles doivent vous permettre d'expérimenter toutes les fonctions d'un animateur. Vous devez être accompagné par le directeur. N'hésitez pas à susciter ou provoquer les rencontres formelles ou informelles et des entretiens réguliers afin d'échanger sur vos pratiques, faire part de vos difficultés. Soyez humble, écoutez les remarques dans le but de progresser. À l'issue de votre stage pratique, le directeur de l'accueil formule une appréciation motivée sur votre aptitude à assumer les fonctions d'animateur.



## VALIDATION DU STAGE

À l'issue de chaque période de stage, une appréciation est formulée par le directeur de l'accueil collectif de mineurs et transmise à la DDSCS du lieu de stage pour validation. Une copie papier de ce certificat pourra vous être délivrée par le directeur.

### IMPORTANT

Évitez, tant que faire se peut, les stages morcelés et privilégiez les stages en continu à la quinzaine ou à la semaine.

Vérifiez que votre stage pratique est régulièrement déclaré par l'organisateur de l'accueil auprès de la DDSCS et que vous êtes bien inscrit sur la fiche complémentaire.

Ce stage peut être rémunéré et se dérouler dans le cadre d'un contrat d'engagement éducatif, d'un contrat de travail, comme bénévole ou volontaire. Demandez à l'organisateur quel sera votre statut et, le cas échéant, renseignez-vous sur les conditions de défraiement ou de rémunération.

Assurez-vous d'être néanmoins couvert par l'assurance de votre organisateur. Quoi qu'il en soit un contrat doit exister (contrat d'animateur au pair, de bénévole, etc).





A blank sheet of white paper with horizontal dotted lines.

# LA LIGUE DE L'ENSEIGNEMENT



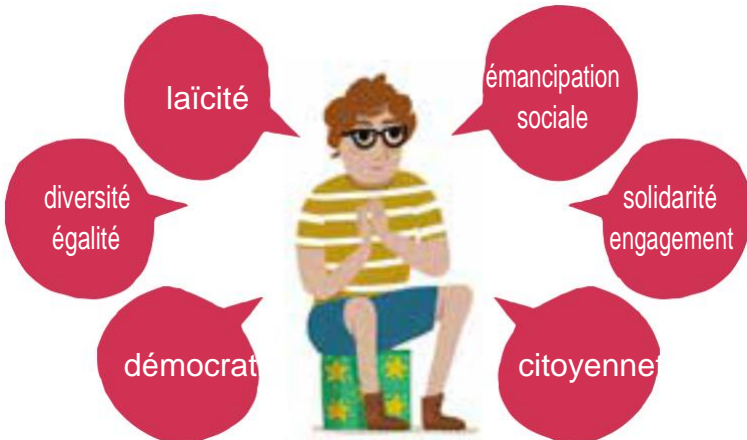
Depuis plus de 150 ans, la Ligue de l'Enseignement a pour but, au service de l'idéal laïque, démocratique et républicain, de contribuer au progrès de l'éducation sous toutes ses formes. Reconnue d'utilité publique, elle est un partenaire incontournable de l'École Publique : accompagnement à la scolarité de groupes d'élèves, accompagnement de projets, outils pédagogiques pour les enseignants, classes de découvertes, etc. Dans le domaine socioculturel, elle fédère 27 000 associations... Dans le domaine sportif, elle inclut 2 fédérations : l'USEP et l'UFOLEP (sports en temps scolaire et extrascolaire). Avec un important secteur vacances (Vacances Pour Tous), la Ligue permet également à des milliers d'enfants, de jeunes et de familles de partir chaque année en séjour. Enfin, elle possède une habilitation nationale de Ministère de la Jeunesse et des Sports et organise de nombreuses formations: BAFA, BAFD, CQP, BAPAAAT, BPJEPS, etc.

## UN MOUVEMENT D'ÉDUC'POP'

Permettre à chacun d'accéder, tout au long de sa vie, à l'éducation, la culture, les loisirs et le sport afin d'exercer pleinement sa citoyenneté. Tel est le projet de la Ligue de l'Enseignement depuis 1866. Aujourd'hui, la Ligue réunit des hommes et femmes qui agissent au quotidien au sein d'un important réseau d'associations locales contre les inégalités et les discriminations pour construire une société plus juste, plus solidaire, fondée sur la laïcité comme principe du « vivre ensemble » et garant des valeurs de la République.

## NOTRE PROJET ÉDUCATIF

Voté en 2015, il repose sur ces 6 valeurs :



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

# LA LAÏCITÉ

**Dans notre pays il existe plusieurs religions mais aucune n'est favorisée. Chacune d'elle peut exprimer son opinion. La loi permet aux religions de s'organiser comme elles veulent. Chacun a le droit d'écrire ou de dire ce qu'il veut, dans le respect de la loi et des autres. C'est le principe de la laïcité.**

## LA LIBERTÉ

### **Art. 4 de la Déclaration des Droits de l'Homme de 1789**

La liberté consiste à pouvoir faire tout ce qui ne nuit pas à autrui. Ainsi, l'exercice des droits naturels de chaque Homme n'a de bornes que celles qui assurent aux autres membres de la société la jouissance de ces mêmes droits. Ces normes ne peuvent être déterminées que par la Loi.

## LA LIBERTÉ DE CONSCIENCE

La notion de « liberté de conscience » est souvent mal comprise : elle ne se limite pas à la liberté de pensée, mais inclut aussi la liberté d'expression. Ces définitions mettent en lumière l'existence de deux sphères distinctes :

la sphère privée : qui relève de l'intime ;

la sphère publique : dans laquelle la liberté d'expression se voit imposer des limites légales au nom de la protection des libertés fondamentales ou des personnes.

## LA LAÏCITÉ

Il n'existe pas de définition officielle de la laïcité. On en répertorie des centaines. La laïcité est un principe, celui de la séparation des Églises et de l'État. Le mot « laïcité » fait référence à l'unité du peuple, en grec le mot « laos », et se fonde sur trois exigences indissociables : la liberté de conscience, irréductible à la seule « liberté religieuse », qui n'en est qu'une version particulière ;

l'égalité de traitement de tous les citoyens quelles que soient leur convictions ;

la visée de l'intérêt général comme seul raison d'être de l'État.

La laïcité ne refuse donc pas les religions, elle renvoie néanmoins leurs revendications à la sphère privée. Ces revendications peuvent porter sur :

- les pratiques religieuses
- les signes et tenues vestimentaires
- la nourriture
- la santé
- les activités
- le calendrier et les fêtes



Dans le cadre de structures laïques, tout prosélytisme religieux et/ou politique est interdit.

# RÔLE DE L'ANIMATEUR



Je réponds aux  
5 fonctions  
de l'animateur.

Je suis conscient(e)  
de ma mission éducative.

Je transmets des  
valeurs.

Je veille et  
je contribue à  
l'épanouissement de  
l'enfant. Je crée un espace  
ludique et prévenant où  
l'enfant se sent bien et prend  
plaisir à jouer. Je suis une  
référence immédiate, un  
repère pour chaque  
enfant.

Ma démarche  
éducative  
est en cohérence avec  
le projet pédagogique  
et le projet éducatif.  
Mes animations sont ludiques,  
éducatives et adaptées  
à l'âge et aux besoins  
du public.

Je suis disponible  
à chaque instant, réactif.  
Je m'adapte aux situations  
en toute conscience  
de mes limites.  
J'ai la volonté de me  
perfectionner.

# MES NOTES



A series of horizontal dotted lines for writing notes, spanning the width of the page.



A series of horizontal dotted lines spanning the width of the page.

# CONNAISSANCE DE L'ENFANT



## Un être global

L'enfant a ses propres besoins, en fonction de son âge, de sa propre évolution. Il n'est pas morcelable : le développement physiologique, psychologique, social, affectif, culturel, forme un tout indissociable, l'évolution de l'un dépendant de tous les autres.

## Un être qui n'appartient qu'à lui-même

L'enfant ne peut être considéré comme un bien de l'adulte. Il a des droits (cf. Convention Internationale des Droits de l'Enfant). Il a le droit notamment, au respect de sa personne en fonction de ses besoins et de ses différences (physique, religieuse, origine sociale, etc.).

## Un être social

L'enfant naît, grandit et vit dans un milieu agissant. Il se transforme dans un tissu de relations aux autres. Il évolue en prenant en compte l'ensemble des situations physiques, affectives, morales et intellectuelles qu'il perçoit. Il vit différents systèmes de relation (famille, école, amis, centre de vacances, etc.). Il est donc important qu'il se repère dans un cadre de vie.

## LES 3-6 ANS

### Développement physique

Acquisition de bases très nombreuses et diverses.

L'enfant découvre progressivement, explore et exploite les possibilités (et les limites) de son corps.

Amélioration de l'équilibre, de la locomotion, de la dextérité.

Latéralisation et coordination en acquisition progressive (complète vers 6 ans).

Dominance latérale marquée avant 3 ans.

Grand besoin de mouvement : multiplication des exercices, exploration de l'environnement.

Plus largement, il va développer ses 5 sens.

Gros besoin de sommeil et de repos (environ 12h30 vers 3 ans). Il se fatigue vite mais récupère vite. Il ne gère pas sa fatigue.

### Développement intellectuel

Période de découverte. Il fait pour la « première fois ». Premier âge questionneur (l'âge du « c'est quoi, ça ? »).

Acquisition du langage, passage de la pensée intuitive à la pensée réfléchie.

Période de la crise d'opposition (l'âge du « non ») : affirmation de soi (entre 3 et 4 ans), puis période d'imitation (jeux symboliques).

À partir de 4 ans, le raisonnement s'élabore.

Accède à la maîtrise des différences et des ressemblances.

Le développement du langage varie



en fonction des individus.

Les petits disposent d'une capacité de concentration limitée (15 min. max.).

Ils n'appréhendent pas la notion de temps ni d'espace.

### Développement social/affectif

Il ne joue pas encore avec les autres, il joue seul à côté des autres. Il crée ses propres règles.

Sa recherche va principalement vers l'adulte.

L'égoïsme et l'instabilité du caractère constituent un obstacle à la socialisation.

Vers 4-6 ans :

La différence entre les filles et les garçons va s'affirmer.

Apparition de la pudeur.

Importance du doudou (qui est un lien vers l'univers familial).

Besoin de tendresse.

### Jeux

Univers magiques et merveilleux, univers de la ferme, jeux symboliques (« on dirait que... »).

Grande importance des coins (coin voiture, coin dinette, etc.).

Jeux de motricité.

Jeux de mimétisme (jouer à la maîtresse, etc.).



## LES 6-9 ANS

### Développement physique

Croissance rapide, affinage au niveau sensorimoteur.

Amélioration de la dextérité et de la précision.

Prise de conscience du schéma corporel.

Besoin de tester ses possibilités. Se dépense beaucoup.

Période dite de latence.

Les besoins en sommeil diminuent.

Apparition ou accroissement des différences entre les filles et les garçons.

Premières dents qui tombent.

### Développement intellectuel

C'est le passage de l'imaginaire au concret.

L'enfant a donc besoin de rêver, créer, explorer, manipuler, imiter (notamment l'adulte).

Il développe ses capacités à lire, écrire, compter.

Passage au raisonnement logique.

Il aime mener ses projets à leur terme (construction).

Augmentation de la capacité d'attention.

Grande curiosité, soif de comprendre.

Notion de bien et de mal.

### Développement social/affectif

Période de socialisation. Les jeux à règles participent à l'apprentissage de la vie en société.

L'enfant intègre petit à petit les valeurs morales de l'adulte.

Affirmation de la personnalité.

Apparition du « meilleur copain ».

Séparation garçon/filles dans leurs choix d'activités de jeux. Apparition du leader.

Goût du risque.

### Jeux

Jeux d'équipe, à règles simples : jeux de classification, de sériation, jeux faisant appel à des opérations numériques ou à raisonnement concret, histoires, activités de découverte, expérimentations, activités manuelles et d'expression.

Notion de compétition.



## LES 9-12 ANS

### Développement physique

Ralentissement de la croissance, l'enfant grandit moins vite qu'entre 6 et 8 ans, ce qui fait que l'enfant est à l'aise dans son corps.

Très dynamique.

Il aime les activités physiques, les jeux de plein air, et a besoin d'espace.

Apprentissage et acquisition rapide de nombreux automatismes.

Il se fatigue car il a du mal à canaliser son énergie (il a néanmoins la capacité de « dépasser » sa propre fatigue).

### Développement intellectuel

L'enfant prend conscience de la notion de « temps » (succession d'événements, simultanéité, intervalles entre deux événements, etc.).

La pensée logique est complètement aboutie. Il acquiert l'esprit critique.

Il a une vue plus générale des choses.

### Développement social/affectif

Besoin d'une référence, un modèle auquel se comparer.

Vie sociale intense. Grande importance de la « bande ».

Les garçons et les filles ont toujours des centres d'intérêt différents.

Découverte du sexe opposé.

Début du rejet des normes adultes.

### Jeux

Jeux tactiques, de ballons, projets à plus long terme, l'activité a un sens.

Préparation de l'activité, grands jeux.



## LES 12-15 ANS

### Développement physique

Bouleversement physiologique.

Phase pré-pubère : période de croissance par bonds successifs, au niveau de la taille et du poids.

Développement des organes génitaux, apparition des règles.

Apparition des caractères sexuels secondaires.

Le décalage entre filles et garçons s'affirme chaque jour en peu plus.

Energie limitée, fatigue rapide.

Difficultés motrices : gestes gauches, maladresse.

### Développement intellectuel

Avènement de la pensée abstraite et de la logique formelle (libération vis-à-vis du concret et de l'actuel).

Raisonnement hypothético-déductif.

Capacité à se projeter dans l'avenir.

Esprit de contradiction. Recherche du pourquoi.

### Développement social/affectif

Le jeune affirme un peu plus sa personnalité. Il a besoin d'indépendance et se détache de la vie familiale.

L'entente entre les deux sexes pose

problème malgré l'intérêt que chacun porte à l'autre.

Se rassure à l'intérieur du groupe. A besoin de plaire.

Période d'anxiété et d'instabilité, due aux transformations physiques.

Identification très forte, recherche d'un modèle.

Recherche de la vie hors des cadres antérieurs (école, famille).

Fuite dans la rêverie et l'imaginaire.

Besoin d'un(e) confident(e), période des amitiés durables.

### Jeux

Jeux symboliques permettant à chacun de s'affirmer à l'intérieur du groupe.

Sport et compétition.

Jeux de stratégie, jeux de société.

Jeux sportifs, jeux d'opposition.



## LES 15-17 ANS

### Développement physique

Petit à petit, ralentissement puis achèvement de la croissance. Le corps va prendre ses caractères définitifs.

Les transformations ne s'effectuent pas en même temps pour tous les adolescents (décalage garçons/filles, mais aussi différences du rythme pubertaire à l'intérieur de chaque sexe).

### Développement intellectuel

Affirmation intellectuelle.

L'adolescent s'adonne à toutes sortes de constructions théoriques et philosophiques.

Possibilité de se représenter ce qu'on n'a pas vécu directement.

### Développement social/affectif

Passage du statut social de l'enfant au statut social de l'adulte.

Construction de l'image de soi-même

(pas forcément vraie) et de la façade face aux autres.

Période d'anxiété et d'instabilité due aux transformations physiques, à sa position dans la société.

Besoin d'amour sexué et sensuel, d'amitiés solides et d'indépendance totale.

Maladresse dans le rapport garçons/filles.

Fuite dans l'imaginaire.

Notion de liberté.

### Jeux

Importance de la musique, de la danse, et toujours des jeux d'adresse, de rapidité, d'observation. Jeux relationnels et sensitifs impliquant la confiance en l'autre.

Besoin de temps libres.

This image shows a full page of white paper with horizontal dotted lines, resembling notebook paper. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no handwriting or other markings on the paper.



This image shows a full page of a document template. It consists of approximately 30 evenly spaced horizontal dotted lines across the entire width of the page, providing a guide for handwriting or typing. The background is plain white, and there are no margins, headers, or footers visible.

# L'ENFANT ET LE JEU

## Définition

« Le jeu est une activité volontaire accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension ou de joie et d'une conscience d'être autrement que dans la vie courante. »

J. Huizinga, historien néerlandais et auteur de *Homo Ludens*, 1938.

## Apprentissages fondamentaux

Jouer est indispensable à la construction de l'enfant et à son intégration dans la société. Le jeu est le prétexte pour l'acquisition des apprentissages fondamentaux :

**Le savoir** : le jeu avec l'adulte est une occasion unique d'apport de connaissances dans tous les domaines.

**Le savoir-faire** : La pratique, la mise en œuvre et le geste.

**Le savoir-être** : Apprentissage d'un comportement lui permettant de s'intégrer dans le monde à travers le respect des règles.

## LES APPORTS DU JEU POUR L'ENFANT

Le jeu enrichit globalement la croissance de l'enfant et **favorise l'apprentissage**. Il construit le fondement des compétences intellectuelles, sociales, physiques et affectives nécessaires pour réussir à l'école et dans la vie.

Le jeu a un rôle dans **la construction de la personnalité**. À travers les différents types de jeux qu'il aura exercés, le jeune enfant construira au fur et à mesure sa personnalité, en s'affirmant de plus en plus face aux autres, forgeant ainsi son identité.

Le jeu participe à **la construction du savoir**. Il se présente souvent comme un problème à résoudre ou un comportement à améliorer. L'enfant y est actif et se construit ses savoirs. Le jeu est un comportement exploratoire.

Le jeu est **facteur de socialisation**. Il est un processus d'interaction entre l'enfant et son milieu. Le groupe de jeu va briser le comportement égocentrique du jeune enfant en lui faisant prendre conscience qu'il se situe par rapport aux autres et les autres par rapport à lui.

Le jeu est **source de motivation**. Dans le jeu, l'enfant est actif : il est mobilisé et tombe donc moins vite dans la lassitude et l'ennui. L'enfant éprouve du plaisir en jouant.

**Le jeu et l'imaginaire**. Ils sont étroitement liés. Le premier a pour support le second. Le jeu propose des ruptures avec le réel, les contraintes de l'entourage de l'enfant ou encore ses angoisses et suppose donc un pouvoir de liberté créatrice.

## Différentes postures de l'animateur

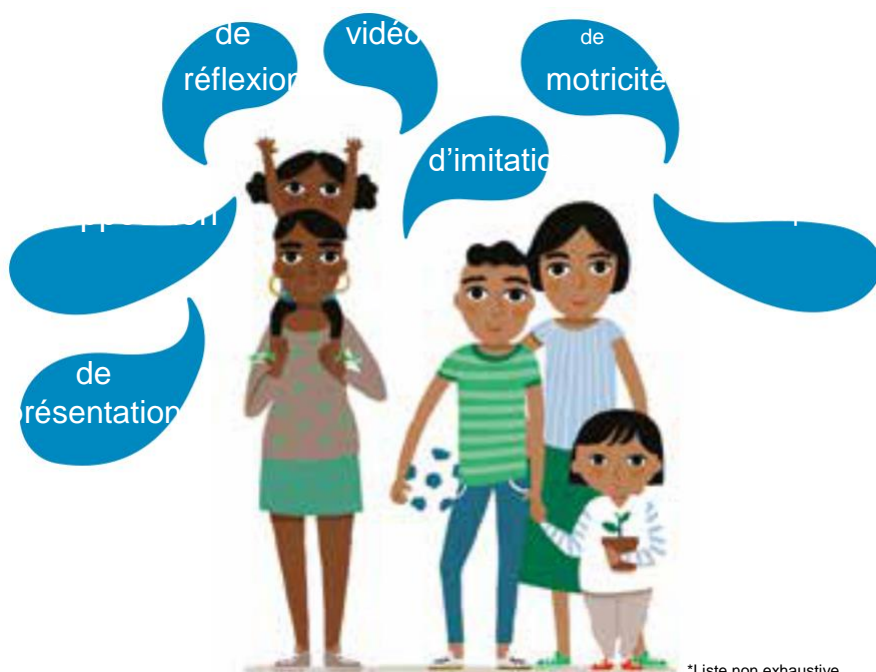
Le « **faire jouer** » : l'animateur propose une activité, l'organise, en expliquant les règles, apporte le matériel nécessaire. Il impose à l'enfant les règles du jeu, les règles d'une partie de cache-cache par exemple.

Le « **donner à jouer** » : l'animateur met à disposition un cadre, du matériel pour susciter des idées de réalisation spontanées chez l'enfant.

Le « **laisser jouer** » : l'animateur est en retrait. Il n'impose rien à l'enfant qui est laissé « maître » de son jeu.

Le « **jouer avec** » : l'animateur joue avec l'enfant, un moment de partage.

## Différents types de jeux



\*Liste non exhaustive.

Privilégiez certains types de jeu en fonction des caractéristiques de votre public. Tous ces jeux ont un point commun : la notion de **plaisir** !

# DROITS DE L'ENFANT

Le 20 novembre 1989, l'ONU adopte à l'unanimité le texte de la Convention relative aux Droits de l'Enfant. Tous les États ou presque y ont adhéré, faisant de ce document le traité des Droits de l'Homme le plus largement ratifié (excepté la Somalie et les États-Unis).

La Convention est un ensemble de normes et d'obligations universellement acceptées et non négociables. Elle définit des droits et des libertés essentielles fondées sur le respect et la dignité et de valeur de chaque individu. Ces droits fondamentaux participent au développement harmonieux de chaque enfant et le protège en matière de santé, d'éducation et de services juridiques, civils et sociaux.

**L'ENFANT A DONC LE DROIT D'ÊTRE ÉDUQUÉ, SOIGNÉ, DE S'AMUSER, D'APPRENDRE ET DE S'EXPRIMER.**

## À RETENIR

Le 20 novembre est la date anniversaire de la Journée Internationale des Droits de l'Enfant, c'est aussi l'occasion de célébrer cet événement.

## À SAVOIR

L'UNICEF est garant de l'application de la convention.  
[www.unicef.org](http://www.unicef.org)

## EXTRAITS DE LA CONVENTION INTERNATIONALE DES DROITS DE

### L'ENFANT Art. 28

L'enfant a le droit à l'éducation basée sur l'égalité des chances.

### Art. 31

L'enfant a le droit aux loisirs et de participer librement à la vie culturelle et artistique.

Aujourd'hui en France, il existe une justice spécifique pour les mineurs qui protège en cas de danger ou les sanctionne en cas d'acte délictueux. Comme pour les adultes, les droits des enfants sont associés à des devoirs : respect de l'autre, des institutions, et plus globalement de la Collectivité au sens large.



# AUTORITÉ, LIMITES, SANCTIONS ET PUNITIONS

## L'AUTORITÉ

Avoir de l'autorité, ce n'est pas être autoritaire.



### AUTORITÉ

Ascendant grâce auquel quelqu'un se fait respecter, obéir et écouter. Ensemble de qualités par lesquelles quelqu'un impose à autrui sa personnalité et sa volonté.



### AUTORITAIRE

Qui use de toute l'autorité qu'il possède sans s'imposer de limites ;  
qui ne supporte pas la contradiction.

La question de l'autorité est permanente chez tous les animateurs et animatrices. Elle se traduit de manières diverses :

- établir un cadre juste et adapté, sans être dans un rapport de force ;
- mettre en place des règles de vie et défendre en même temps les idées de participation et de démocratie ;
- se faire respecter en tant qu'animateur ou animatrice, tout en respectant l'enfant.

## LES LIMITES

Les limites sont définies par le cadre éducatif, le cadre spatial et le cadre temporel. Elles vont donner à l'animateur et l'animatrice un cadre nécessaire pour avoir de l'autorité sans s'imposer personnellement.

### Établir des règles de vie

Les règles de vie vont garantir ce que l'on peut ou ne peut pas faire dans les différents espaces, aux différents moments de la journée, dans nos relations avec les autres enfants et avec les autres adultes. Elles doivent être mises en place dès le début de l'intervention, du séjour, de l'accueil. Il faut privilégier les formulations positives. Par exemple « dans la cour, je peux prendre un ballon et le remettre lorsque j'ai terminé de jouer avec », « on a le droit de ranger le ballon ».



## Négocier les règles avec les enfants

Certaines règles de vie sont imposées afin de garantir le cadre de base : règles de respect des uns et des autres, règles éducatives spécifiques, etc. D'autres règles peuvent être établies en concertation avec les enfants afin de co-construire le fonctionnement de leur centre, donc de mieux le respecter. De plus, les règles peuvent évoluer dans le temps en fonction du comportement des enfants.

## LES SANCTIONS



### SANCTION

La sanction est la conséquence du non-respect d'une règle



### PUNITION

La punition est la peine subie par quelqu'un, elle sous-tend une contrainte. Ses synonymes sont châtimement, correction.

Une sanction pertinente implique qu'un lien doit exister entre le contenu de la sanction et les effets de la transgression. Une sanction cohérente signifie qu'il y a une échelle de proportion entre la transgression et le niveau de réparation. Discuter en équipe des sanctions possibles est le meilleur moyen d'être juste et cohérent vis-à-vis des enfants. Cela contribue à garantir la sécurité affective de l'enfant, et son intégration dans le groupe.

# MALTRAITANCE

L'animateur doit veiller au bien-être de chaque enfant, il est garant de sa sécurité physique et morale.

L'enfant « maltraité » ou en danger est celui qui est victime de mauvais traitements, notamment de violences physiques, sévices sexuels, négligences lourdes, cruauté mentale, ayant des conséquences graves sur son développement physique, psychique et émotionnel.

## Il existe ainsi 4 formes de maltraitance pour lesquelles il faut rester vigilant :

**Physique** : se manifestant par des traces de coups, griffures, morsures, brûlures, hématomes, fractures répétées, claques, enfant secoué.

**Psychologique et émotionnelle** : isoler un enfant sans lui expliquer, avoir peur de la nuit, troubles du sommeil, humiliation, moquerie.

**Sexuelle** : abus et attouchements.

**Négligence** : ne pas s'assurer du bien-être quotidien de l'enfant (hygiène et vestimentaire), refuser continuellement les besoins d'un enfant réclamant à aller aux toilettes ou de la nourriture trop souvent.

## Procédure de signalement

Dans l'hypothèse où la maltraitance est liée à la structure d'accueil, en référer au directeur et/ou à l'organisateur ou le producteur de séjour qui alertera la DDSCS.

### Comment procéder ?

Le signalement de mineurs en danger, incluant les enfants maltraités et les enfants en situation de risque, constitue une obligation légale, à charge de tous les citoyens. Le numéro dédié est le **119**.



# MES NOTES

Handwriting practice lines consisting of 20 horizontal dotted lines.



This image shows a full page of white paper with horizontal dotted lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page, providing a guide for handwriting or typing. There are no margins, text, or other markings on the page.



Un enfant porteur d'un handicap est une enfant comme les autres. Il aime découvrir, jouer, être en groupe et en société.

Accueillir un enfant porteur de handicap lui permet de s'épanouir dans la diversité, à partir du moment où la différence n'est pas source d'angoisse et que la sécurité affective et matérielle soit garantie. En complément de l'école, les accueils collectifs de mineurs représentent un espace d'apprentissage et de socialisation important.

Avant l'accueil de l'enfant, il faudra veiller à prendre en comptes les conseils des parents et consulter le PAI (Plan d'Accueil Individualisé) mis à disposition. L'équipe tout entière est concernée par cet accueil, chacun des membres doit s'assurer du bien-être de l'enfant.

Certaines structures nécessitent le renforcement d'un aménagement adapté en fonction du handicap de l'enfant. Si cet aménagement vous semble insuffisant, n'hésitez pas à en parler à votre directeur.

## LES BESOINS DE L'ENFANT

Être reconnu comme un enfant à part entière au sein du groupe.  
Vivre des situations favorisant son autonomie et adaptées à ses capacités.  
Participer à des activités.  
Être respecté.  
Besoin de stabilité.  
Se sentir en sécurité physique et affective. Par exemple, qu'il veille à ce qu'il ne soit pas l'objet de moquerie des autres enfants.

Être en confiance avec l'équipe d'animation.  
Besoin d'un référent.

Partager un temps de vacances ou de loisirs comme et avec tous les enfants.  
Se mesurer par rapport aux autres, aux règles.  
Prendre du plaisir.

## RECOMMANDATIONS

Observer l'enfant ou le jeune mineur pour être en mesure de prendre en charge ses besoins spécifiques.  
Proposer des animations créatives adaptées, qui puissent prendre en compte ses capacités (son rythme de la journée).  
Respecter les normes et les règles de sécurité.  
Exprimer ses questionnements et les difficultés rencontrées dans leurs relations auprès du jeune mineur handicapé.

Être en confiance avec l'équipe d'animation.  
Besoin d'un référent.

Mettre en œuvre des actions permettant de répondre à l'attente de l'enfant et de ses parents.

## COMME PRÉPARATION

### Faire un état des lieux

Quel est le public, ses particularités ?

Quel environnement ?

Quelles sont les contraintes (terrains, zones, dangers, pentes, etc) ?

### Définir des objectifs

Que souhaite-t-on transmettre aux participants ? Du divertissement, du dépaysement, des valeurs de groupe, un développement de capacités, de l'entraide, de la compétition, de la dépense physique, etc.

### Incontournable

Concevoir un thème et la trame du jeu ? Parfois, le jeu découle du thème, parfois c'est l'inverse.

Définir les rôles de chacun.

Réfléchir à la répartition des participants. S'il y a des équipes, se mettre d'accord sur leur composition et pourquoi.

Lister au fur et à mesure ce qu'il y a à faire.

Se répartir les tâches et travailler en équipe.

Utiliser la suite PSAADRAFRA pour structurer la préparation.

## COMME SENSIBILISATION

### Phase pré-animation

C'est une phase qui se déroule AVANT l'animation en elle-même : la veille, quelques heures avant, durant la semaine avec un nouvel indice chaque jour, etc.

### Objectifs

Créer l'envie de participer à cette animation. Susciter l'intérêt, motiver.

Transmettre les informations importantes : jour, heure et lieu de RDV. Lancement de l'imaginaire (intrigue), tenue particulière si besoin, etc.

### Supports possibles

Écrit : affiche, lettre, e-mail, journal, colis, invitation, etc.

Oral : annonce radio, coup de fil, saynète, etc.

## **A** COMME AMÉNAGEMENT

C'est une phase à ne pas négliger pour transporter les joueurs dans l'imaginaire.  
Sécuriser aussi les lieux : les choisir, les repérer, les délimiter, neutraliser les éventuels dangers.

Organiser la mise en place matérielle de l'aménagement : qui s'en occupe ? quand ?

## **A** COMME ACCUEIL

L'accueil, c'est la prise en charge du groupe et le lancement de l'animation :

Qui accueille le groupe ? Où ? Quand ?

Comment le jeu débute-t-il ? Qui explique les règles ?

S'assurer que tout le monde est là, voit ce qu'il se passe, entend et comprend.

## **D** COMME DÉROULEMENT

C'est le corps de l'animation. La composition du groupe et la gestion de l'espace :

Le groupe peut évoluer entier, ou être composé d'équipes, ou encore les joueurs évoluent individuellement.

Y-a-t-il déplacement dans l'aire de jeu ? Si oui, comment l'organiser ?

Définir les activités proposées, sans perdre de vue le respect du matériel, les contraintes et les objectifs fixés.

Penser à l'articulation entre les différentes activités.

Lier tout cela à l'histoire.

Quelles-sont les fonctions de chaque animateur durant le jeu ?

## **R** COMME RYTHME

Le rythme doit monter crescendo au début de l'animation, pour atteindre le sommet durant la phase centrale du déroulement, et redescendre (retour au calme) en fin d'animation.

Cette courbe est à adapter aussi aux objectifs fixés.

## **A** COMME ANIMATION

C'est le côté théâtral, la tenue du personnage.  
Chaque animateur a un rôle bien défini et ne doit jamais en sortir.  
Prévoir la sécurité, l'encadrement permanent du groupe.

## **F** COMME FIN

Comment se finit le jeu ? Quand une équipe a trouvé le trésor ? Quand le gong retentit ?

Que se passe-t-il à la fin du jeu ? Comment est fat le retour au calme ? comment le groupe est accompagné vers le retour à la réalité ?

Et si une équipe termine en avance ?

Et si le trésor n'est jamais trouvé ?

Et si le temps passe trop vite et qu'on doit terminer le jeu alors que l'énigme n'est pas résolue ?

## **R** COMME RANGEMENT

Remettre les lieux en l'état initial

Ranger le matériel utilisé.

Qui le fait ?

Quand ?

## **A** COMME ANALYSE ET ÉVALUATION

Analyser son action, c'est mettre en évidence les points forts et les points à améliorer. C'est mettre l'accent sur ce qu'il y aurait à rectifier lors d'une prochaine animation.

C'est le point de départ pour progresser.

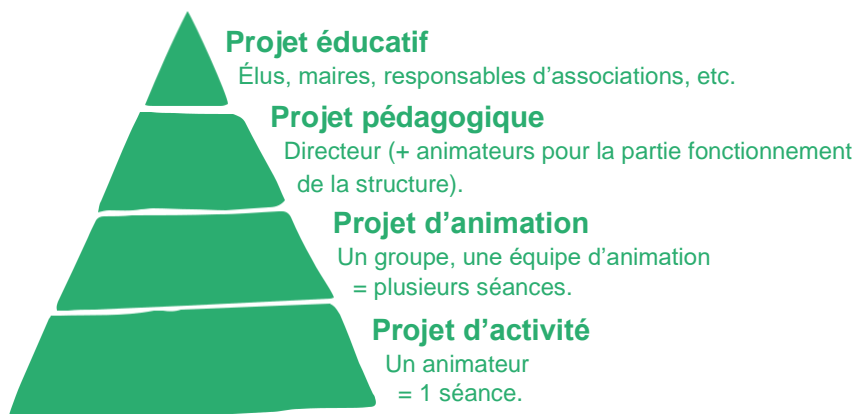


# CONDUITE DE PROJETS



## LA PYRAMIDE DES PROJETS

Voici la pyramide des différents projets que l'on peut rencontrer dans le domaine de l'animation. Ceux-ci sont indépendants mais répondent communément à une transversalité dans les actions.



L'équipe de direction d'une structure peut demander un projet d'animation ou d'activité par écrit. Si pour les animateurs leur projets sont clairs dans leurs esprits, ceux-ci doivent être formalisés et rédigés afin que toute personne puisse en prendre connaissance et en comprendre son articulation de manière claire et précise.



## LES ÉTAPES D'UN PROJET D'ANIMATION

### Phase 1 : la collecte d'information

Les objectifs du projet pédagogique.

Les caractéristiques du public (âge, nombre, besoins, particularités, envies, etc.).

L'environnement (ville, campagne, mer, montagne, etc.).

Les moyens (humains, matériels, locaux, financiers, etc.).

### Phase 2 : la concrétisation de l'idée

Définir les objectifs de mon projet (fil conducteur pour les animateurs).

Définir les critères d'évaluation du projet.

Choisir un thème (fil conducteur pour l'enfant).

Identifier différents types d'activités ou d'actions permettant la mise en place du projet par ordre logique et progressif pour répondre aux objectifs définis.

Identifier les rôles de chacun.

Organiser le projet dans le temps, faire un échéancier.

Lister le matériel nécessaire (ce que j'ai, ce que dois me procurer).

### Phase 3 : La mise en œuvre du projet

L'animateur accompagne les enfants et les jeunes dans la réalisation des activités et des actions.

L'animateur veille au bon déroulement du projet et réajuste si nécessaire.

### Phase 4 : la fin du projet

Mettre en valeur la production ou l'action de l'enfant.

Évaluer le projet en fonction des critères d'évaluation définis en amont.

Reprendre les objectifs fixés et déterminer leur degré d'atteinte.

Refaire un lien avec les objectifs du Projet Pédagogique pour savoir si le projet y a répondu.

# ACCUEILS COLLECTIFS DE MINEURS

## AVEC HÉBERGEMENT

### Accueil de Loisirs

à partir de 7 mineurs  
sur une durée de 4 nuits minimum

#### Encadrement :

- 6 ans : 1 animateur pour 8 enfants
- + 6 ans : 1 animateur pour 12 enfants

### Séjour court

à partir de 7 mineurs  
sur une durée de 1 à 3 nuits

**Encadrement :** ne peut être inférieur à 2 personnes

### Séjour spécifique

à partir de 7 mineurs de 6 ans et plus  
sur une durée de 1 nuit minimum  
activités particulières : séjours sportifs, linguistiques, artistiques et culturels, rencontres européennes de jeunes, chantiers bénévoles, etc.

### Séjour de vacances en famille

Les jeunes partent en vacances dans une famille pour une durée déterminée. Il n'y a pas d'équipe d'encadrement en dehors de la famille elle-même.

2 à 6 mineurs  
sur une durée de 4 nuits minimum

## SANS HÉBERGEMENT

### Accueil de Loisirs

7 à 300 mineurs  
2h/jour minimum sur une durée de 14 jours et plus

#### Encadrement extrascolaire :

- 6 ans : 1 animateur pour 8 enfants
- + 6 ans : 1 animateur pour 12 enfants

#### Encadrement périscolaire :

##### Sans PEDT

- »- 6 ans : 1 animateur pour 10 enfants
- »+ 6 ans : 1 animateur pour 14 enfants

##### Avec PEDT

- »- 6 ans : 1 animateur pour 14 enfants
- »+ 6 ans : 1 animateur pour 18 enfants

### Accueil de Jeunes

7 à 40 mineurs de 14 ans et plus  
sur une durée de 14 jours et plus  
*Conditions d'encadrement définies par une convention entre l'organisateur et la DDSC.*



## ATTENTION !

Il existe une réglementation particulière concernant les accueils de scoutisme.

Avant de démarrer un séjour, chaque membre d'équipe doit connaître :

- l'organisation de chaque moment de la vie quotidienne ;

- le rôle de chaque animateur lors de ces différents moments.

La vie quotidienne rassemble tous les moments qui rythment la vie d'un accueil et représente une part de travail très importante pour les animateurs.

Quel que soit l'âge des enfants, le type d'accueil, la structure, l'organisation de la vie quotidienne doit être abordée en travail d'équipe avant le début du séjour et doit faire partie du projet pédagogique.

## **La vie quotidienne, c'est la possibilité pour chaque individu de :**

- respecter son rythme de vie (sommeil, temps calmes) ;

- développer son autonomie (se servir à table, s'habiller, etc.) ;

- prendre des responsabilités (temps libres, gestion de l'argent de poche, etc.) ;

- favoriser le vivre ensemble (respect des règles, partage de tâches, etc.).

## **Chaque moment de la journée doit être pensé**

- Le lever, le coucher.

- L'accueil.

- Le repas : petits déjeuners, collations, déjeuners, goûters, dîners.

- Le sieste, le temps de repos

- L'hygiène et la santé : traitement médicaux, soins, bobo.

- Les douches et la gestion du linge.

- Le rangement des chambres, des lieux communs.

- L'argent de poche.

- Les temps libres.

- Les temps d'activités.

- La communication aux familles : courrier, gestion du téléphone, des portables, des photos, blogs et sites internet, etc.

Ce moment doit être adapté au type d'accueil :

- l'accueil du matin ;

- le départ du soir ;

- le départ et le retour.

Tous ces moments doivent être organisés de manière à répondre aux objectifs adaptés à la tranche d'âge des enfants et en cohérence avec les objectifs éducatifs de l'organisateur du séjour.

Quel que soit l'âge des enfants, l'animateur doit être garant du bon déroulement de la vie quotidienne. Les moyens qu'il mettra en place pour ce faire, seront différents en fonction de l'âge des mineurs.

Afin de garantir le bien-être des enfants dont il a la charge, l'animateur devra avant tout être attentif et observer l'ensemble des signes explicites et implicites (mal-être, plaintes auprès des adultes, conflits ou différends entre les enfants, enfants restant à l'écart, etc.).

Le traitement des traumatismes sans gravité, plus communément appelé la « bobologie », représente la très grande majorité des soins apportés en ACM. Deux sujets sont régulièrement générateurs de questions d'un point de vue réglementaire : le contenu de la pharmacie et l'administration de médicaments.

## LE CONTENU DE MA PHARMACIE

### Numéros d'urgence

N° du centre et du Directeur.

N° des services de secours : Pompiers, SAMU, Police, Centre Anti-Poisons.

Un moyen de communication : portable, carte téléphonique, argent, etc.

### Désinfection

Antiseptique mouillant non coloré, compresses stériles, pansements, sparadrap, gants à usage unique, gel antiseptique pour mains, sérum physiologique pour le nez et les yeux.

### Maintien

Tissu blanc propre dans un sac, bande, bande élastique, sparadrap.

### Autres...

Ciseaux à bouts ronds, pince à épiler pour ôter les échardes, mouchoirs en papier, sucre (hypoglycémie), carnet et crayon, couverture de survie, crème solaire, un sac plastique pour les déchets, le registre d'infirmier.



## LES MÉDICAMENTS

Il faut savoir qu'un médicament ne peut être administré à un mineur sans prescription médicale. Lorsqu'un mineur suit un traitement, son responsable légal doit fournir, en plus des médicaments, l'ordonnance médicale (l'autorisation du seul responsable légal n'est en aucun cas suffisante). On peut également appeler le 15 (SAMU) pour avoir une autorisation.

## LES ACCIDENTS EN ACM

Bien moins fréquents que les traumatismes sans gravité vus au dessus, les accidents mettant en danger la santé des mineurs existent malgré tout en ACM. En la matière, la réglementation n'impose pas un comportement type à adopter. Chaque personne agira en fonction de la situation et de ses compétences.

La procédure fondamentale à respecter est la suivante : protéger, alerter, secourir. En France, trois numéros d'appel d'urgence gratuits sont à votre disposition 24h/24 :

le **15→SAMU** : pour les urgences médicales ;

le **18→Pompiers** : pour les incendies et les accidents sur la voie publique ;

le **17→Police** : pour les troubles de l'ordre public.

# MES NOTES



A series of horizontal dotted lines for writing notes.



This image shows a full page of white paper with horizontal dotted lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page, providing a guide for handwriting or typing. There are no margins, text, or other markings on the page.



# CONDUITES À RISQUES

L'adolescence, période de bouleversements physiologiques, cognitifs et psychosociaux rend les jeunes vulnérables aux conduites addictives, en apaisant les tensions internes et externes ressenties à cet âge. C'est également une période faite d'expériences multiples. Cette phase du développement de l'individu représente une situation à haut risque sanitaire, psychologique et social.

Les conduites à risques désignent un répertoire de comportements très difficiles les uns des autres avec une mise en danger plus ou moins volontaire de soi.

La prévention est l'affaire de tous. Elle s'inscrit dans une démarche citoyenne. Ne rien faire ou ne pas s'exprimer face à des comportements que l'on estime défavorables à la santé peut être compris comme un cautionnement. La prévention ne vise pas à empêcher tous les comportements, mais tend plutôt à les modifier.

## LES CONDITIONS ADDICTIVES

*« L'addiction est un processus dans lequel est réalisé un comportement qui peut avoir pour fonction de procurer du plaisir et de soulager un malaise intérieur, et qui se caractérise par l'échec répété de son contrôle et sa persistance en dépit des conséquences négatives. »*

### Addiction avec produits

**Les produits licites (tabac, alcool, etc.)** : la vente ou l'offre gratuite à des mineurs est strictement interdite par la loi !

**Les produits illicites (cannabis, drogues dures, sédatifs, excitants, hallucinogènes, etc.)** : la consommation de ces produits peut entraîner des dommages irréversibles !

### Addiction sans produits

Au cours de la dernière décennie, de nouvelles problématiques addictives ont émergé en rapport avec la croissance exponentielle d'Internet. La question de l'addiction aux nouvelles technologies se pose particulièrement à l'adolescence. Plusieurs utilisations de l'outil informatique peuvent donner lieu à des conduites pathologiques d'abus ou de dépendance :

- la dépendance cyber-relationnelle (facebook, twitter, instagram, snapchat, etc.)
- le cybersexe
- les jeux vidéos
- la cyberdépendance dépensière (passer son temps sur Ebay et les sites discount pour chercher des promotions)
- le cybermassage (amasser d'importantes quantités de contenus)
- le FOMO (Fear Of Missing Out : peur de manquer un événement, une présence au bon moment)

## LES AUTRES CONDUITES À RISQUES

### Les violences

La violence est une des conduites à risque rencontrée quotidiennement par les jeunes. Elle peut être dirigée contre soi (automutilation, tentative de suicide, etc.) ou contre les autres (humiliation, brimade, intimidation, racket, bagarre).

Parfois, ces violences prennent la forme de jeux :

le jeu des cartons rouges : ai signal donné, un groupe d'enfants frappe un élève au hasard

le jeu de la mort subite : un groupe d'enfants désigne le matin une couleur au hasard, l'enfant qui porte des vêtements de cette couleur sera humilié et frappé

### Les comportements dangereux

Comportement sur la route : vitesse excessive, conduite imprudente, courses, rouler sans ceinture ou sans casque, etc.

Pratique de sport extrême sans l'accompagnement d'un professionnel : acrobatie urbaine, saut à l'élastique, parachutisme, alpinisme, plongeon et nage en eau libre, surf, kite surf, etc.

### Rapports sexuels non-protégés

Au niveau de la sexualité, les adolescents sont en découverte et cherchent avidement la nouveauté et les expériences. La spontanéité et l'instabilité des rapports sexuels peuvent les amener dans des situations très délicates :

absence de protection face aux infections sexuellement transmissibles

violences et actes non-désirés

grossesses non-désirées

### Les numéros utiles

**FIL SANTÉ JEUNESSE 0 800 235 236**

Écoute, information, orientation concernant les questions relatives à la santé mentale et physique des adolescents de 10 à 25 ans.

**JEUNES VIOLENCES ÉCOUTE 0 808 807 700**

Service téléphonique régional face aux violences scolaires, injures, racket, harcèlement.

**ADALIS (ADDICTIONS DROGUES ALCOOL INFO SERVICE)**

Drogues 0 800 23 13 13 - Alcool 0 980 980 930 - Cannabis 0 980 980 940

**JOUEURS INFO SERVICE 09 74 75 13 13**

# PETITS JEUX À RISQUES

## QU'EST-CE QUE C'EST ?

Certains jeux peuvent avoir pour objectif d'amuser l'auditoire en se moquant d'un enfant utilisé comme victime. L'enfant peut se sentir humilié et se retrouver dans un état de stress. Ce genre de jeux favorise la notion de « bouc émissaire », il n'apporte aucun intérêt pédagogique.

Les petits jeux à risques sont à bannir dans la mesure où ils ne garantissent pas la sécurité physique, affective et morale des mineurs. Nous pouvons les retrouver sous différentes formes :

- les jeux qui font peur
- les jeux qui blessent
- les jeux qui humilient

Veillez toujours à la manière dont vous menez le jeu jusqu'à la fin. Et réfléchissez à tous les objectifs des jeux que vous proposez y compris ceux que vous trouvez sur Internet ou aux autres supports. Une activité classique peut se transformer en jeu à risque à cause de la façon dont l'animateur va mener le jeu.

Ces petits jeux à risques que l'on peut retrouver sous d'autres formes de dérives type «bizutages» peuvent être joués entre enfants, entre adultes et enfants, ou bien entre adultes.

### EXEMPLE

**Jeu mené la 1<sup>ère</sup> fois : une personne a les yeux bandés, on lui fait faire un parcours avec des chaises et tirer dans une balle avec un personne qui la guide.**

→ Objectifs pédagogiques : coopération, solidarité, repérage dans l'espace, etc.

**Jeu mené la 2<sup>ème</sup> fois : on enlève toutes les chaises et la balle après avoir bandé les yeux d'une autre personne.**

→ Intérêt : rire, se moquer, il n'y a donc pas d'objectif pédagogique.

## RECONNAÎTRE UN PETIT JEU À RISQUE

Il n'y a pas de liste. Ce qui différencie un «jeu» d'un «jeu à risque», c'est la façon dont il va être mené et détourné de son objectif initial. Lorsque vous cherchez de nouveaux jeux dans les livres spécialisés ou sur les sites Internet, ayez un œil cri-tique. Tout ce qui est proposé ne présente pas toujours un intérêt pédagogique et on peut parfois trouver des jeux à risques. Ils existent parce que 90 % des enfants s'amuse. Lorsqu'un animateur met en place ce type de jeu ou laisse faire, il n'as-sure plus ses fonctions

# RESPONSABILITÉS

## RESPONSABILITÉ CIVILE

Il y a responsabilité civile quand une personne (physique ou morale) doit réparer un dommage subi par une autre personne. Chacun est responsable des dommages qu'il occasionne ainsi que des dommages occasionnés par quelqu'un ou quelque chose qu'il a sous sa responsabilité (mineurs, animal, véhicule, etc.). La responsabilité civile se mesure à la gravité du préjudice subi et elle est réparée par une indemnisation. Seul le risque en responsabilité civile peut être couvert par une assurance (chaque organisateur d'ACM doit en souscrire une).

### EXEMPLE

**Un enfant tombe d'une chaise sur laquelle il était monté et se blesse. Des dommages sont constatés. La responsabilité civile de l'organisateur est engagée.**

## RESPONSABILITÉ PÉNALE

Il y a responsabilité pénale quand une personne (physique ou morale) commet une infraction aux règles de droit. La responsabilité pénale est du ressort des tribunaux et cours d'assises : elle se mesure d'après la gravité de l'acte et elle est sanctionnée par une peine (amende, contravention, emprisonnement, etc.). La responsabilité pénale d'une personne **ne peut être couverte par une assurance**. C'est celui qui commet l'acte qui engage sa responsabilité pénale.



### CE QUE DIT LA LOI

Tous les acteurs des ACM peuvent engager leur responsabilité civile et pénale, et parfois les deux en même temps.

### EXEMPLE

**Vous organisez une baignade dans une zone non aménagée et non surveillée, sans avoir la qualification nécessaire et sans l'accord du directeur. Un enfant échappe de justesse à la noyade → c'est une INFRACTION (pas de dommage). Vous pouvez être condamné pénalement pour avoir mis en danger les mineurs et pour avoir manqué à une obligation de prudence. D'autre part, vous encourez également une sanction administrative.**

# RÉGLEMENTATION



En séjour de vacances et accueil de loisirs :

..1 animateur pour 8 enfants de - 6 ans

..1 animateur pour 12 enfants de + 6 ans

En accueil périscolaire (sans PEDT) :

..1 animateur pour 10 enfants de - 6 ans

..1 animateur pour 14 enfants de + 6 ans

En accueil périscolaire (avec PEDT) :

..1 animateur pour 14 enfants de - 6 ans

..1 animateur pour 18 enfants de + 6 ans

Dans tous les cas :

au moins 50 % des

animateurs titulaires du BAFA ou

équivalent et 20 % maximum sans qualification

## DÉPLACEMENT À PIED

### Hors agglomération

À gauche de la route si les enfants marchent en file indienne, à droite de la route lorsque le groupe est plus important et que les enfants sont en rang 2 par 2. La longueur maximum du groupe est de 20 mètres, avec une distance de 50 mètres entre chaque groupe si il y en a plusieurs pour que les véhicules puissent se rabattre.

### En agglomération

Marcher calmement sur les trottoirs en évitant les attroupements et sans causer aucune gêne ou aucun danger.

### Traverser la route

S'assurer qu'il est possible de le faire.

Respecter la signalisation.

Emprunter les voies réservées.

Obligatoirement prendre les passages piétons s'ils sont à moins de 50 mètres.



## TRANSPORT EN CAR

### Le chef de convoi

Un animateur est désigné par le directeur comme chef de convoi. Il s'assure de la conformité du transport et veille à son bon déroulement.

### Pendant le transport

- Pointer les enfants au départ et après chaque arrêt
- Placer une animateur près de chaque issue de secours.
- Placer les enfants sensibles au mal des transports à l'avant.
- Informers les enfants des règles de sécurité.
- Tout le monde reste assis, attache sa ceinture et range son éventuel sac.

### Temps de repos du chauffeur

- 4h30 de conduite maximum.
- Interruption de 45 min ou des pauses de 15 min minimum.
- Durée de conduite journalière de 9h (ou 10h 2 fois/semaine).

## TRANSPORT EN MINIBUS

Un minibus pour 9 personnes n'est pas un transport en commun. La présence d'un animateur en plus du chauffeur n'est pas obligatoire. Elle est à apprécier en fonction du trajet et du comportement des enfants.

## TRANSPORT EN TRAIN

### Quelques conseils

Il n'existe pas de réglementation particulière. Les taux d'encadrements habituels s'appliquent. Prévoir :

- un rôle pour chaque animateur
- un signe distinctif pour chaque animateur
- le listing des enfants, la trousse de secours, de l'eau et un peu de nourriture.

### Pendant le transport

- Se déplacer aux extrémités du wagon.
- Accompagner les enfants lors de leurs déplacement à bord du train.
- Profiter du trajet pour discuter avec les enfants, proposer des jeux calmes.
- S'organiser pour la descente des enfants et des bagages.

## DÉPLACEMENT À VÉLO

### Encadrement

Pas de modification des taux d'encadrement, mais petit groupe conseillé.

### Conseils

- Repérer le parcours.
- Vérifier le matériel.
- Vérifier les capacités des enfants.
- Rappeler les règles de déplacement en groupe.

### Matériel

- Casque adapté à l'enfant.
- Tenue vestimentaire adaptée au vélo.
- De nuit, gilet de haute visibilité.
- Trousse de secours et fiche sanitaire.
- Kit de réparation.
- Moyen de communication.
- Eau.
- Etc.

## SKI ET DISCIPLINES

### ASSO-CIÉES

### Encadrement

Pas de modification du taux d'encadrement. L'animateur doit savoir skier et accompagner son groupe en toutes circonstances. S'il s'agit d'activité de loisirs, tout membre de l'équipe peut l'encadrer. Si l'activité est un cours visant une progression, il faut un diplôme d'État.

### Conseils

- Vérifier les capacités des enfants.
- Rappeler les règles de déplacement sur les pistes.

### Matériel

- Casque recommandé, tenue adaptée.
- Moyen de communication



### ATTENTION !

Les activités ayant pour finalité le jeu ou le déplacement et ne présentant pas de risque spécifique peuvent être encadrées par tout membre de l'équipe pédagogique. Certaines activités possèdent une réglementation spécifique par exemple, si elles dépendent d'une fédération sportive ou si elles présentent un risque particulier.





## ÉQUITATION

L'activité est une approche de l'animal et une découverte de l'activité au pas.

### Encadrement

1 animateur pour 8 enfants + 1 accompagnateur supplémentaire majeur de l'équipe.

### Déroulement

Dans un lieu clos.

Dans un lieu ouvert à condition que les équidés soient tenus en main par l'encadrant.

Dans les autres cas, il faut un encadrant spécialisé.

## BAIGNADE

### Encadrement

1 animateur pour 5 enfants de - 6 ans

1 animateur pour 8 enfants de + 6 ans

### En piscine et baignade aménagée ou surveillée

L'activité se fait sous la surveillance d'un encadrant diplômé d'État. La présence de maîtres nageurs ne dispense pas les animateurs de leur obligation de surveillance.

### En dehors des piscines et baignades aménagée

Pour les - 14 ans : la présence d'un animateur titulaire du Brevet de Surveillant de Baignade ou équivalent est obligatoire.

- 12 ans : matérialiser la zone par des bouées reliée par un filin

12 à 14 ans : baliser la zone

Pour les + 14 ans :

Encadrement par une personne majeure membre de l'équipe

Obligation de surveillance

Nombre d'enfants dans l'eau :

20 enfants maxi dans l'eau pour les - 6 ans

40 enfants max dans l'eau pour les + 6 ans



## CAMPING

### Sous tentes

L'hébergement sous tente dispose de la même réglementation que dans les autres structures. Renseignez-vous concernant l'organisation de la vie quotidienne ! L'hébergement sous tente pour les enfants de 4 à 6 ans doit rester exceptionnel.

Le camping est interdit dans les cas suivants :

- à - 500 mètres d'un monument historique
- à - 200 mètres d'un point d'eau capté pour la consommation
- sur les rivages de la mer
- sur les routes et voies publiques
- dans les sites classés

### Bivouac

Il se fait de manière temporaire, du coucher du soleil à son lever, sur une seule nuit avec un campement léger.

## LOCAUX

### Les - 6 ans

Garçons et filles peuvent être hébergés dans les mêmes chambres dans les séjours de vacances.

### Les + 6 ans

L'organisation des locaux (chambres et sanitaires) doit permettre une utilisation distincte pour les garçons et pour les filles.

## Les chambres

Les lits superposés doivent posséder la mention « **ne convient pas aux enfants de moins de 6 ans** ». Il est souhaitable de ne pas dépasser 6 lits par chambres.

## CUISINE

### Préparations

Les enfants peuvent élaborer des préparations culinaires. Ils doivent respecter les conditions d'hygiène et de sécurité. Prévoir :

- le nettoyage des plans de travail
- la propreté du matériel
- le lavage des mains

Évitez les préparations peu stables (mousse au chocolat, crème anglaise, chantilly, mayonnaise, etc.).

### Échantillons

Des échantillons de 50g à 100g doivent être conservés pendant 5 jours à + 3° après le service.

## CONSEILS

La réglementation des ACM a pour objectif premier de renforcer la protection et la sécurité des mineurs.

Vous devez connaître les conditions d'organisation et de pratique d'une activité quand vous l'encadrez et quand vous travaillez avec un encadrant extérieur. Pensez à vous renseigner auprès de votre directeur sur la réglementation.

N'oubliez pas qu'elle évolue ! Il est donc utile de vous tenir à jour.

## TABAC

Il est interdit de fumer dans tous les lieux affectés à un usage collectif. Cela inclut les espaces extérieurs, les cuisines et leurs annexes.

# MES NOTES



A series of horizontal dotted lines for writing notes.

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

# SITES WEB

## **Ligue Animation**

***<http://www.ligueanimation.org>***

Que vous soyez directeur, animateur, cuisinier ou tout simplement motivé ou quali-fié pour travailler dans l'animation, *ligueanimation* peut vous aider ! Pour cela, il vous suffit de vous rendre de créer un compte dans la rubrique « candidat », de valider le lien envoyé sur votre boîte mail, puis de remplir votre CV à partir du formulaire.

À partir de votre espace personnel, vous pourrez consulter des offres d'emploi et y postuler , et permettre à de nombreux directeur ou organisateurs d'y accéder pour vous recruter.

## **Jeunesse en Plein Air**

***<http://www.jpa.asso.fr/>***

La Jeunesse en Plein Air est une confédération laïque d'organisations qui agit pour un projet de transformation social fondé sur des valeurs de laïcité, de solidarité, et de citoyenneté. Une partie «ressources» présente des dossiers documentaires sur diverses thématiques, en lien avec des questions de société dont les enjeux se posent également dans les accueils collectifs de mineurs.

## **Journal de l'animation**

***<http://www.jdanimation.fr/>***

Un site, mais surtout un journal mensuel. Chaque mois, consultez tout ce qui se dit, se fait et se prépare autour de l'animation volontaire et professionnelle. Dans chaque numéro, des dossiers pratiques, des fiches d'activités opérationnelles, des conseils et des offres d'emploi.

## **Laïcité**

***<http://www.laicite-educateurs.org/>***

Associations d'éducation populaire complémentaires du service public d'éducation, les Ceméa, les Francas et la Ligue de l'enseignement souhaitent, en créant ce site, aider l'ensemble des éducateurs à mettre en œuvre, dans l'école comme dans la cité, une laïcité qui apprenne à vivre ensemble, au sein de la République, dans le respect réciproque des personnes quelles que soient les convictions philosophiques, religieuses ou politiques de chacun, tout en favorisant l'appropriation des valeurs collectives sur lesquelles se construit un destin commun.

## **Les Droits de l'enfant**

***<http://www.droitsenfants.com/>***

Toutes les références, tout l'actualité, tous les textes importants pour bien comprendre les droits de l'enfant.

## **Comité National d'Information sur la Drogue**

***<http://www.cnid.org/>***

Le CNID a pour but d'informer les élus, le gouvernement, l'opinion public pour stimuler l'émergence d'une volonté politique contre les drogues telles que le cannabis, la cocaïne, le crack, l'ecstasy, le LSD, etc. Ce site présente des articles, des dossiers, des références d'ouvrages ou rapports incontournables, la législation en vigueur, un glossaire et un espace de questions réponses ouvert à tous.

## **La législation accessible à tous**

***<http://www.legifrance.gouv.fr/>***

Cette présentation succincte du droit français n'a en rien l'ambition de l'exhaustivité de la rigueur universitaire. Son objet est de donner aux internautes peu familier du système juridique français quelques clés leur permettant de s'orienter plus rapidement au sein des données juridiques diffusées sur *legifrance*.

# LEXIQUE

## Les titres, brevets et diplômes

**BAFA** Brevet d'Aptitude aux Fonctions d'Animateur

**BAFD** Brevet d'Aptitude aux Fonctions de Directeur

**CQP** Certificat de Qualification Professionnelle

**BAPAAT** Brevet d'Aptitude Professionnelle d'Assistant Animateur Technicien

**BEES** Brevet d'État d'Éducateur Sportif

**BNSSA** Brevet National de Sécurité de Sauvetage Aquatique

**BPJEPS** Brevet Professionnel de la Jeunesse, de l'Éducation Populaire et du Sport

**BSB** Brevet e Surveillant de Baignade

**PSC1** Prévention et Secours Civiques de niveau 1

**MNS** Maître-Nageur Sauveteur **AS** Assistant.e

Sanitaire

## Les dispositifs

**CEE** Contrat d'Engagement Éducatif

**CLAS** Contrat Local d'Accompagnement Scolaire

**PAI** Projet d'Accueil Individualisé

**PPS** Projet Personnalisé de Scolarisation

**ASE** Aide Sociale à l'Enfance

## Les structures

**ACM** Accueil Collectif de Mineurs

**BIJ** Bureau Information Jeunesse

**CIDJ** Centre d'Information et de Documentation Jeunesse

**CIJ** Centre d'Information Jeunesse

**CREPS** Centre Régional d'Éducation Populaire et de Sport

**CRIPS** Centre Régional d'Information et de Prévention du Sida

**MJC** Maison des Jeunes et de la Culture **PIJ** Point Information  
Jeunesse



## Les institutions

**DDCS** Direction Départementale de la Cohésion Sociale

**DRJSCS** Direction Régionale de la Jeunesse, des Sports et de la Cohésion Sociale **INJEP** Institut National de la Jeunesse et de l'Éducation Populaire

**UNICEF** United Nations Children's Fund : association humanitaire pour la survie et la protection des enfants dans le Monde.

## Les projets dans l'animation

**PA** Projet d'Activité (ou d'Animation)

**PE** Projet Éducatif

**PP** Projet Pédagogique

**PEDT** Projet Éducatif Territorial

## Divers

**CJN** Cadier Judiciaire National

**JPA** Jeunesse en Plein Air

Cette liste n'est pas exhaustive, n'hésite pas à la compléter dans tes pages de notes !



**MES CHANTS**





**MES JEUX**



Cet outil pédagogique est conçu et diffusé par la Ligue de  
l'enseignement Provence Alpes Côte d'Azur.

Achevé d'imprimer en octobre 2018 sur les presses de l'imprimerie La  
Hulotte, 14 rue de Montévidéo - 13006 Marseille, à 430 exemplaires.



