



# PROJET ÉDUCATIF « COLOS APPRENANTES ÉQUITATION & NATURE TOUSSAINT 2020 »

A Mery-sur-Seine



Association Gîte Loisirs Méry sur Seine  
26 route de Soissons 10170 Méry sur Seine

[www.giteloisirs.com](http://www.giteloisirs.com)

[giteloisirs@wanadoo.fr](mailto:giteloisirs@wanadoo.fr)

Association loi 1901. SIRENE 325 37 1953. APE 9623

Centre agréé Jeunesse et Sports: n°010 S 169. Centre agréé Education Nationale: n°486 85NB

# 1 Carte d'identité du centre

## 1.1 *La nature du centre*

Le Gîte Loisirs de Méry sur Seine est situé à 30km de Troyes et 140 km de Paris. Entouré de champs, de prairies et de peupleraies, le village est traversé par la Seine et le canal de la Haute-Seine.

Le Gîte Loisirs Méry est un centre qui organise des classes découverte, organisateur et accueil collectif de mineurs et centre de vacances depuis plus de 30 ans.

Le gîte est labellisé 3 épis par les Gîtes de France. C'est un centre agréé par l'éducation nationale (agrément pour 2 salles de classes), conventionné pour les "démarche éducative et pédagogique des activités nature et environnement". Nous possédons un centre équestre affilié à la Fédération Française d'Équitation et labellisé Ecole Française d'Équitation, et nous avons l'agrément éducation nationale pour nos moniteurs.

L'association Gîte Loisirs Méry est composée du Gîte (organisateur et accueil de classes), du Centre équestre ainsi que de l'Association Ferme pédagogique de Méry. Nous vous proposons de un séjour qui vous permettra un temps de renforcement scolaire et des animations nature et équitation tous les jours.

La ferme pédagogique accueille une soixantaine d'animaux, parmi eux : des poules, des canards, des moutons, des chèvres, un cochon, un âne, des oies, des dindons, des pintades, des lapins, des paons, des pigeons et des faisans. Ce lieu est l'occasion de proposer différents types d'activités : découverte des animaux, nourrissage, entretien et soins des animaux, découverte de la vie de la ferme, randonnée avec les poneys...etc...

## 1.2 *Nom et coordonnées de l'organisateur*

Gîte Loisirs Méry  
26, route de Soissons  
10170 MERY SUR SEINE  
☎ 03.25.21.24.33.  
📄 03.25.21.15.03.

## 1.3 *L'implantation géographique*

Méry sur Seine est une commune rurale de 1700 habitants. C'est un chef-lieu de canton situé à 30 km de Troyes et 150 km de Paris. Entouré de champs, de prairies et de peupleraies, le village est traversé par la Seine et le canal de la Haute-Seine. Méry sur Seine dispose de tous les commerces nécessaires, d'un groupe médical, d'une pharmacie.

**Sur Place**

Équitation  
Balade en calèche  
Ferme Pédagogique  
Pôle Végétal  
Kayak  
Tir à l'arc  
Vélo voie,...

**A proximité**

Lac de la Forêt d'Orient  
Parc d'attraction  
Ville de Provins  
Ville de Troyes  
Route touristique du Champagne  
Musée Camille Claudel  
Abbaye de Clairvaux, ...

Association Gîte Loisirs Méry  
26 route de Soissons  
10170 Méry sur Seine  
Tél : 03 25 21 24 33  
www.giteloisirs.com  
Email : giteloisirs@wanadoo.fr

**Hébergement**

- Gîte de Groupe (65 lits)  
Salle de réception
- Ferme du Canal (20 lits)  
Salle de Réception
- Gîte Équestre (14 lits)
- Gîte Calèche (10 lits)
- Chalet de la Prairie (8 lits)

**Centre équestre**

**Ferme pédagogique**  
(Ouverture courant 2019)

**Services**

- Boulangerie
- Commerces, Presse,...
- Mairie
- Bureau de poste
- Pharmacie - Cabinet Médical situés Route d'Arcis près du centre commercial

### 1.4 Les activités dominantes

Les activités dominantes pour ces séjours de 5 jours sont :

- Renforcement scolaire
- Activités nature
- Équitation

### 1.5 L'équipe : personnel pédagogique et personnel technique

- ✓ **Direction :**
  - Directrice Gîte Loisirs Mery.
  - Président de l'association « Gîte Loisirs Mery ».
- ✓ **Animation technique**
  - Animation nature : 1 animateur nature-environnement.
  - Équitation : 3 moniteurs + 2 apprentis.
- ✓ **Animation**
  - Directeur de colo : 1 directeur BAFD + 1 assistant sanitaire.
  - Animateurs : 1 animateur BAFA pour chaque groupe de 12 enfants + 1 animateur stagiaire BAFA.
- ✓ **Personnel technique :**
  - Ménage : 2 employés.
  - Ferme pédagogique : 1 employé.

Association Gîte Loisirs Méry sur Seine  
26 route de Soissons 10170 Méry sur Seine

[www.giteloisirs.com](http://www.giteloisirs.com)

[giteloisirs@wanadoo.fr](mailto:giteloisirs@wanadoo.fr)

Association loi 1901. SIRENE 325 37 1953. APE 9623

Centre agréé Jeunesse et Sports: n°010 S 169. Centre agréé Education Nationale: n°486 85NB

### 1.6 La durée du séjour et les tranches d'âge

- ✓ **Durée** : 5 jours du lundi au vendredi, toutes les semaines du 6 Juillet 2020 au 28 Aout 2020.
- ✓ **Tranche d'âge** : 6 à 12 ans.

## 2 Les principaux éléments du projet éducatif de l'organisateur

*Pourquoi l'organisateur met-il en place ce séjour ?*

*Que promouvoir au service des enfants ?*

En matière d'éducation, les objectifs du Gîte Loisirs Méry sont les suivants

- Permettre à l'enfant de se prendre en charge face à des situations vécues quotidiennement ; Le sensibiliser à la vie en collectivité tout en le laissant vivre à son rythme, dans la mesure du possible.
- Faciliter l'expression de l'enfant vis à vis de ses camarades, du groupe, des adultes qui l'entourent ; lui permettre d'affirmer sa personnalité à travers des activités.
- Connaissance de l'environnement rural ; favoriser son adaptation à ce nouveau milieu.
- Apprendre à l'enfant à gérer son temps ; le responsabiliser à l'entretien et au rangement du matériel qui lui est confié lors des sorties ou des activités.
- Permettre à l'enfant d'établir une rupture à sa vie quotidienne, en vivant l'authenticité face au phénomène grandissant du temps passé devant l'écran.
- Permettre aux enfants de développer un comportement éco-citoyen et éco-responsable.

## 3 Les intentions éducatives du Directeur et son équipe

### 3.1 Pourquoi encadre-t-on ce séjour ? Nos intentions éducatives

- Développer les échanges entre les enfants
- Favoriser la découverte de l'environnement rural
- Permettre à l'enfant de développer son autonomie en collectivité

### 3.2 Les objectifs pédagogiques

Toutes nos activités sont créées et conçues pour qu'elles soient propices à la réflexion, à l'expérimentation, à la découverte de la nature. Elles suscitent l'imagination, la création et la construction collective ; que chacun puisse participer, s'exprimer et trouver sa place dans le groupe et au sein de la ferme. Dans un cadre de bienveillance et de confiance afin que l'individu puisse prendre du plaisir et lui permettre de développer la confiance en soi, envers les autres et les animaux. Durant les actions d'animations mises en place, les enfants acquerront un socle de connaissances et de compétences nécessaires pour décrire, appréhender et comprendre le monde qui les entourent :

- Permettre aux élèves de découvrir et se familiariser avec la faune et la flore.
- Sensibiliser le public à l'écosystème en transmettant un apport de connaissances afin qu'il puisse mieux le comprendre et le respecter.
- Recenser la faune et la flore environnante.
- Favoriser la découverte et la connaissance des animaux de la ferme, des végétaux et des milieux qui l'entourent (forêts, prairies, mares, zones humides...).

Association Gîte Loisirs Méry sur Seine  
26 route de Soissons 10170 Méry sur Seine

[www.giteloisirs.com](http://www.giteloisirs.com)

[giteloisirs@wanadoo.fr](mailto:giteloisirs@wanadoo.fr)

Association loi 1901. SIRENE 325 37 1953. APE 9623

Centre agréé Jeunesse et Sports: n°010 S 169. Centre agréé Education Nationale: n°486 85NB

- Responsabiliser les jeunes sur le bien-être des animaux par leur implication dans la vie de la ferme (soins, nourrissage).
- Découvrir le patrimoine local.
- Comprendre les enjeux de la protection de notre environnement.
- Permettre aux enfants de développer un comportement éco-citoyen et éco-responsable.
- Vivre l'authenticité face au phénomène grandissant du temps passé devant l'écran.
- Développer les aptitudes nécessaires aux apprentissages : la curiosité, l'écoute, la réflexion progressive avec des questionnement oraux ou écrits, la mise en œuvre et la confrontation aux points de vue des autres.
- Travailler les compétences fondamentales à la réussite :
  - o Compréhension de textes lus par les enfants qui leur ont été lus.
  - o Expression de leurs pensées à l'oral et à l'écrit dans une langue correcte et claire

## 4 L'organisation dans l'espace

### 4.1 L'hébergement

Les repas sont préparés sur place. Nous privilégions une cuisine à caractère familial. Les enfants pourront éventuellement participer à des activités de cuisine en fonction du thème et des activités de la journée.

#### **Le Gîte de groupe**

L'hébergement des enfants se fait dans une ferme entièrement restaurée composée de 2 bâtiments d'habitation labélisés « Gîtes de France 3 épis ». Cette ferme est composée de :

- Une maison d'habitation comprenant une cuisine (avec son four à pain), une salle à manger, une infirmerie. A l'étage se trouvent des chambres de 3 à 8 lits ainsi que les sanitaires.
- Une ancienne grange transformée en salle polyvalente avec mezzanines bibliothèque, ludothèque, salle vidéo, salles d'activités, buanderie, stockage. Des chambres de 2 à 7 lits et les sanitaires se trouvent à l'étage.
- Une ancienne écurie réhabilitée en atelier bois et rangement du parc de vélos.

Les plus jeunes enfants seront hébergés dans la maison d'habitation car c'est dans ce bâtiment que se trouve la salle à manger, tandis que les plus âgés trouveront leur chambre dans la grange.

Nous aménagerons un « coin lecture » dans la grande salle à manger pour les « lève-tôt » mais aussi pour les moments de détente au cours de la journée.

Les seuls espaces réservés aux adultes sont :

- la salle animateurs
- la cuisine (sauf pour les ateliers cuisine)
- l'infirmerie en dehors des horaires
- les chambres des animateurs
- les bureaux

Association Gîte Loisirs Méry sur Seine  
26 route de Soissons 10170 Méry sur Seine

[www.giteloisirs.com](http://www.giteloisirs.com)

[giteloisirs@wanadoo.fr](mailto:giteloisirs@wanadoo.fr)

Association loi 1901. SIRENE 325 37 1953. APE 9623

Centre agréé Jeunesse et Sports: n°010 S 169. Centre agréé Education Nationale: n°486 85NB

## 4.2 Les lieux d'activités

- Le centre équestre du Gîte Loisirs Mery situé à 300m du gîte de groupe.
- La ferme pédagogique du Gîte Loisirs Mery.
- L'environnement naturel local : prés, peupleraies, chemins, rivières, le canal et son chemin de halage.
- Une salle polyvalente pour différentes activités/animations/ateliers/jeux.
- Une plus petite salle pour différentes activités, notamment les travaux manuels.
- Le jardin et la cour du Gîte.

## 5 La vie quotidienne et méthodes pédagogiques

L'organisation de la vie quotidienne est articulée autour du bien être individuel de chaque enfant et le cadre collectif du bien vivre ensemble, du partage et du respect de l'autre.

Dans le cadre de la situation actuelle lié au COVID-19 et le cahier des charges « colos apprenantes », le gîte loisirs pourra accueillir des groupes composés de 12 enfants. Un animateur aura la charge de son groupe de 12 enfants et cela durant toute la durée du séjour.

Il y aura un directeur pour l'ensemble des séjours, la vie quotidienne s'articulera autour de l'animateur et de son groupe, mais sera la même pour l'ensemble des groupes présents sur le gîte.

### 5.1 Le premier jour

Le premier jour peut être angoissant pour certains enfants c'est pourquoi il est important de bien leur présenter le fonctionnement, les lieux, les personnes... Nous insistons ici sur ce qu'il convient de faire le premier jour.

#### Animateurs : à faire et à faire faire le 1<sup>er</sup> jour

Après la formation des groupes par tranche d'âge et l'attribution des chambres :

- Inventaire (si pas de fiche trousseau, en remplir une)
- Faire mettre les jeunes en chaussons, ranger toutes les armoires, descendre toutes les chaussures
- Mettre les noms sur la porte des chambres
- Recenser ce que prennent les enfants au petit déjeuner
- Ramasser l'argent de poche (le mettre dans une enveloppe avec son nom et le montant), les fiches sanitaires, les traitements médicaux éventuels, les certificats de natation, équitation...
- Mettre les noms sur les appareils photos
- Monter les valises au grenier pour libérer de la place dans les chambres

#### Le 1er repas

- Présentation des animateurs
- Présentation des horaires de repas
- Fonctionnement des repas (1 animateur par table, goûter à tout, partager, choisir sa place, débarrasser)

Association Gîte Loisirs Méry sur Seine  
26 route de Soissons 10170 Méry sur Seine

[www.giteloisirs.com](http://www.giteloisirs.com)

[giteloisirs@wanadoo.fr](mailto:giteloisirs@wanadoo.fr)

Association loi 1901. SIRENE 325 37 1953. APE 9623

Centre agréé Jeunesse et Sports: n°010 S 169. Centre agréé Education Nationale: n°486 85NB

- Explication du déroulement de la soirée après le repas : dans les chambres par groupe avec son animateur pour visiter l'étage, visite des différents bâtiments, se choisir un endroit précis (un lieu de rendez-vous) pour chaque groupe.

### La 1<sup>ère</sup> soirée

- L'animateur retrouve tout son groupe pour visiter les étages (chambres, toilettes, chambre de garde) et les autres bâtiments. Cela peut être fait sous forme de jeu.
- Informer les enfants que tous les matins sera affiché par groupe un grand planning qui leur permettra de se repérer dans le déroulement de la journée.
- Avec les enfants du groupe se choisir un endroit où on se retrouvera pour le forum.
- Expliquer le fonctionnement d'un forum ; Sont-ils d'accord. Ce 1<sup>er</sup> forum consistera à expliquer la charte de vie et à la modifier si besoin suite à la discussion avec les enfants.

### Le 1<sup>er</sup> coucher

Les enfants rejoignent leur chambre progressivement, par petit groupe avec leur animateur. Les animateurs veilleront à éviter toute excitation avant de dormir. Les enfants passeront aux toilettes avant d'entrer dans leur chambre pour se mettre en pyjama pour dormir. Chaque animateur rappellera à son groupe le fonctionnement mis en place pour le lever et le petit déjeuner. Insister sur le respect du sommeil des autres et l'importance de passer de bonnes nuits pour être en forme le lendemain. Une fois tout le monde au lit l'animateur passera dire bonne nuit aux enfants (dire un petit mot, rassurer...) et éteindre les lumières (en laissant toute fois celle du couloir allumée). Le 1<sup>er</sup> soir les animateurs resteront un moment dans le couloir près des chambres avant de se rendre à la réunion (1 animateur restera dans le couloir pendant la réunion, un compte rendu lui sera fait après la réunion). Bien entendu le temps du coucher doit se dérouler dans le calme sans hausser le ton pour ne pas faire « remonter la pression ».

## 5.2 Une journée type au Gîte Loisirs Méry

7h	<b>Rester calmement dans son lit</b>
7h30	<b>Réveil échelonné</b>
8h	<b>Petit déjeuner</b>
8h30	
9h	<b>Préparation : Toilette, habillage, rangement des chambres</b>
9h30	
10h	
10h30	<u>ACTIVITÉ 1</u> : selon le planning défini par groupe (équitation, animation nature ou temps école)
11h	
11h30	
12h	<b>Retour au centre, temps libre (ou changement vêtement équitation), sanitaire (préparation aux repas : toilette + se laver les mains)</b>
12h30	
13h	REPAS
13h30	<b>Temps calme – Lecture – Courrier</b>
14h	
14h30	<u>ACTIVITÉ 2</u> : selon le planning défini par groupe (équitation, animation nature ou temps école)
15h	

Association Gîte Loisirs Méry sur Seine  
26 route de Soissons 10170 Méry sur Seine

[www.giteloisirs.com](http://www.giteloisirs.com)

[giteloisirs@wanadoo.fr](mailto:giteloisirs@wanadoo.fr)

Association loi 1901. SIRENE 325 37 1953. APE 9623

Centre agréé Jeunesse et Sports: n°010 S 169. Centre agréé Education Nationale: n°486 85NB

15h30	
16h	<b>Gouter</b>
16h30	
17h	<u>ACTIVITÉ 3</u> : selon le planning défini par groupe (équitation, animation nature o temps école)
17h30	
18h	
18h30	<b>Retour au centre, temps libre, douche, courrier</b>
19h	
19h30	<b>REPAS</b>
20h	
20h30	Veillée à thème
21h	
21h30	<b>Retour au calme et coucher</b>
22h	<b>Sommeil</b>
22h30	

### 5.3 Le lever

Le lever est échelonné. Il se fait sans bruit afin de permettre à certains de continuer à dormir. On insistera sur le respect du sommeil d'autrui. L'animateur de garde assure le réveil de façon calme, ouvre les fenêtres, aère les lits.

En cas d'énurésie : ne jamais dramatiser, rassurer l'enfant et surtout faire en sorte qu'il ne soit pas ridiculisé par les autres enfants. Tout doit se passer dans la plus grande discrétion. Si l'animateur constate un lit mouillé il ira trouver l'enfant discrètement pour l'emmener se doucher. Ensuite l'animateur sortira les draps sales, les apportera à la lingerie et refera le lit propre. Les vêtements seront également lavés le jour même.

### 5.4 Le petit déjeuner

Le petit déjeuner s'effectue entre 8h15 et 9h15 afin que les jeunes puissent être en activité pour 10h dernier délais. Le petit déjeuner est échelonné : sortir de la lecture et/ou des jeux de société sur le coin lecture de la salle et éviter que les jeunes remontent dans les chambres avant que les derniers enfants ne soient descendus. Être de service de petit déjeuner signifie se lever en avance sur l'heure fixée pour pouvoir accueillir les premiers enfants. Les animateurs seront chargés d'organiser l'espace et le fonctionnement afin de respecter le sommeil, le rythme de chacun et l'équilibre alimentaire des enfants. Nous ne laissons jamais partir un enfant le matin aux activités sans qu'il se soit alimenté (pour éviter les malaises hypoglycémiques). A l'heure du petit déjeuner le service des boissons est assuré par les animateurs qui vérifient en même temps que les jeunes mangent. C'est aussi être à l'écoute des besoins, des petits bobos.

Accompagner dans le rangement, vider les poubelles...

### 5.5 La toilette et le rangement des chambres

Les animateurs veilleront à ce que chaque enfant se soit lavé les dents, le visage, les mains, coiffé et habillé en fonction des activités de la journée. Les animateurs expliqueront aux enfants l'importance de l'hygiène et d'une tenue adaptée à l'activité et/ou à la météo. Le rangement des chambres se fait après la toilette.

Rôle de l'animateur : être sur les lieux et vérifier discrètement et habilement si chacun a une bonne hygiène corporelle (savons, shampoing sont-ils utilisés ?).

Association Gîte Loisirs Méry sur Seine  
26 route de Soissons 10170 Méry sur Seine

[www.giteloisirs.com](http://www.giteloisirs.com)

[giteloisirs@wanadoo.fr](mailto:giteloisirs@wanadoo.fr)

Association loi 1901. SIRENE 325 37 1953. APE 9623

Centre agréé Jeunesse et Sports: n°010 S 169. Centre agréé Education Nationale: n°486 85NB

Les vêtements seront rangés ainsi que tout autre objet de la chambre. L'animateur ne surveille pas il accompagne dans le rangement, participe et trie parfois les vêtements trop sales ou pas assez sales. Il permet à l'enfant d'acquérir une certaine autonomie dans la gestion de son linge. L'animateur constatera si l'enfant a mis la bonne tenue pour l'activité qu'il va pratiquer. Bon sens de l'intervention. L'animateur jugera si la chambre est correctement rangée avant de faire partir l'enfant en activité. La personne qui fait le ménage, le matin en général, ne doit pas avoir à ranger les habits ou autres objets dans la chambre. Pour motiver au rangement des chambres les animateurs pourront mettre en place un temps pour la décoration (donc le rangement) des chambres. L'équipe d'animation pourra également instaurer un système d'inspection ludique. Pour apprécier le rangement, une « inspection » et un classement (Poney de bronze, d'argent, d'or) sera fait dans la journée et reporté pour chaque chambre sur un tableau collectif concernant l'ensemble du séjour.

### 5.6 Le forum ou Expression libre

Pour que l'équipe ait connaissance des impressions, avis, des enfants sur la vie au Gîte en collectivité et pour permettre aux enfants d'échanger leurs impressions, les animateurs mettront en place des temps de parole. Les animateurs, par les méthodes utilisées, veilleront à ce que chaque enfant qui le souhaite puisse s'exprimer dans un contexte serein, sans aucune obligation. Chaque animateur animera ce temps de parole avec son groupe en un lieu sécurisant, favorisant les échanges. Avant toute décision définitive chaque animateur s'assurera de la possibilité de changer les choses.

### 5.7 Les activités

Il est important de rappeler qu'il ne s'agit pas d'un stage sportif intensif. Le point de vue loisirs et le côté ludique sont les priorités lors de la conception de ces activités. Les animateurs participent, dynamisent les jeunes dans les activités, cependant ils devront avoir pour référent dans les temps d'activité sportives, le moniteur spécialisé. Il y aura 3 principaux temps d'activité par jour :

- Un temps pour les cours, renforcement, en lien avec le programme scolaire des enfants.
- Une activité d'équation.
- Une activité d'éducation à l'environnement et au développement durable.

### 5.8 Le déjeuner

Le déjeuner à lieu vers 12h15-12h30. Tables de 7 enfants + 1 animateur Les animateurs mangent aux mêmes tables que les enfants pour permettre un échange, des dialogues (joies, peines, souhaits, conflits, tensions...). On discute à table calmement, sans excitation et surtout pour permettre à chacun de s'exprimer. L'animateur à un rôle pédagogique à table et va faire en sorte que chaque enfant goûte à chaque plat, aux produits nouveaux et veillera à ce qu'il s'alimente suffisamment mais pas en excès (il faut penser aux activités physiques que l'enfant pratique dans la journée). L'animateur ne restera pas neutre et devra intervenir face au refus systématique de certains enfants. Son rôle est également d'informer du contenu des menus. Nous avons élaboré un menu qui tient compte de différents critères :

- Cuisiner des légumes frais le plus souvent
- Faire découvrir sensiblement des nouvelles saveurs tout en équilibrant les menus.

Attention aux régimes éventuels (voir fiches sanitaires ou pratiques religieuses).

Association Gîte Loisirs Méry sur Seine  
26 route de Soissons 10170 Méry sur Seine

[www.giteloisirs.com](http://www.giteloisirs.com)

[giteloisirs@wanadoo.fr](mailto:giteloisirs@wanadoo.fr)

Association loi 1901. SIRENE 325 37 1953. APE 9623

Centre agréé Jeunesse et Sports: n°010 S 169. Centre agréé Education Nationale: n°486 85NB

### *5.9 Le temps calme*

C'est le moment après le repas pour le calme, le repos pour certains, la lecture pour d'autres, les discussions tranquilles, les petits jeux calmes dans les chambres, lecture et/ou écriture du courrier. A tour de rôle les animateurs se trouveront dans les chambres pendant qu'un autre fera une pause (voir tableau de service).

### *5.10 Le goûter*

Le goûter peut se prendre au centre ou à l'extérieur. Quelquefois les activités amènent à ce qu'il soit pris à l'extérieur pour éviter de goûter après 17h30. Les goûters seront prêts en cuisine pour l'ensemble des groupes. Si l'animateur prévoit de goûter à l'extérieur il préviendra en cuisine pour qu'il soit prêt pour 14h. Lors du goûter l'animateur informera les enfants des différents ateliers (autonomes et/ou encadrés) possibles pendant et après les douches.

### *5.11 Les temps libres extérieurs*

De 18h à 19h15 pour permettre de faire un roulement aux douches. Il peut s'agir de ping-pong, volley, pétanque, pêche, badminton, tournois sportifs, courrier, jeux divers, ne rien faire, discuter... A tour de rôle les animateurs seront sur les différents lieux de jeux.

### *5.12 La douche*

Les douches sont prises le soir entre 18h et 19h15. 2 animateurs seront présents dans les étages pour assurer le bon déroulement (et éviter les inondations). La surveillance sera accrue concernant la mixité : la toilette ne s'effectue pas au même endroit ou au même moment. Les jeux ou visites d'autres groupes seront interdits durant les douches. Le tri du linge et le rangement des douches seront suivis par l'animateur. Il orientera l'enfant et lui expliquera pourquoi, pour lui permettre d'acquérir une hygiène et une certaine autonomie (douche, shampoing, tri et gestion du linge, choix des vêtements en fonction des activités). Le linge sera lavé une fois par semaine (pour les séjours au-delà de 7 jours). Il est demandé aux familles de bien marquer le linge au nom de l'enfant.

### *5.13 Le dîner*

Il se déroule comme le déjeuner. C'est l'occasion de faire le point avec l'ensemble des enfants sur le déroulement de la journée et de passer les informations quant à la journée et/ou la soirée du lendemain.

### *5.14 Les veillées*

Les animateurs préparent les veillées le soir, après le coucher des enfants ou au moment du café à 13h30. Elles auront été définies avant le début de la colonie lors de la réunion préparatoire avec l'équipe d'animation. Dans certains cas elles pourront être choisies et/ou préparées avec les enfants. Nous privilégierons la qualité avant la quantité. Elles ne seront pas trop longues, il faut penser aux activités du lendemain. Les animateurs devront faire des efforts, imaginer, innover, et surtout participer activement. Les veillées ont lieu par petit groupe, à la carte en mélangeant tous les groupes ou bien tous les groupes réunis. La veillée suivra une courbe qui la fera terminer dans le calme avant le coucher des enfants.

### *5.15 Le coucher*

Le coucher se fait dans le calme. Les animateurs seront attentifs aux inquiétudes éventuelles en passant dans toutes les chambres tranquillement. Ils diront également aux enfants qui est l'animateur de garde chaque soir.

Association Gîte Loisirs Méry sur Seine  
26 route de Soissons 10170 Méry sur Seine

[www.giteloisirs.com](http://www.giteloisirs.com)

[giteloisirs@wanadoo.fr](mailto:giteloisirs@wanadoo.fr)

Association loi 1901. SIRENE 325 37 1953. APE 9623

Centre agréé Jeunesse et Sports: n°010 S 169. Centre agréé Education Nationale: n°486 85NB

### *5.16 Le service*

Dans un esprit de participation, l'animateur est toujours présent au niveau des tâches quotidiennes et de la vie en collectivité. Le premier soir un tableau de service est mis en place pour répartir enfants et animateurs sur l'ensemble du séjour. Les services sont programmés par petits groupes de 4 jeunes et 1 animateur. Le service comprend :

- Mettre et débarrasser la table
- Nettoyer les tables avec des éponges et du produits à vaisselle
- Balayer la salle à manger

L'animateur participe activement et motive positivement l'enfant à participer aux tâches ménagères sans qu'elles ne soient jamais considérées comme une corvée.

### *5.17 Lien avec les familles*

Avant le séjour, la communication avec le centre se fait par mail et par téléphone. Pendant le séjour nous envoyons des nouvelles journalières aux familles par messages (SMS ou mail). Des temps d'écriture sont prévus pour que les enfants puissent donner des nouvelles à leurs parents et en fonction de la situation des appels téléphoniques peuvent être envisagés. Nous recommandons de ne pas utiliser d'appareils numériques, ceux-ci seront récupérés par les animateurs en début de séjour (mis dans des sachets plastiques nominatifs) et leur utilisation sera autorisée hors des périodes d'activités en fonction des besoins ressentis de la part des enfants ou des animateurs. Après le séjour, la communication avec le centre se fait par mail et par téléphone.

### *5.18 L'argent de poche*

L'équipe se chargera de la gestion. L'argent de poche et les objets de valeur sont confiés, par groupe, à l'équipe d'animation. Les enfants peuvent disposer de leur argent à certains moments définis par l'animateur. L'animateur éduquera le jeune afin qu'il ne dépense pas sans compter.

### *5.19 L'infirmerie (la santé et les soins)*

L'assistant sanitaire se charge du suivi des traitements, des préparations des trousse de secours qui doivent être rapportées et vérifiées chaque soir. Il tient un cahier d'infirmerie où est indiquée chaque blessure même bénigne. Il accompagne l'enfant chez le médecin avec sa fiche sanitaire de liaison. Soins infirmiers : matin, midi et soir après chaque repas. Pour tout traitement médical il est demandé aux familles de fournir impérativement une ordonnance de moins de 1 mois. Pour certains traitements médicaux plus lourds, lorsque l'intervention d'une infirmière D.E. est prescrite par un médecin nous faisons appel au cabinet infirmier du village.

### *5.20 Les régimes alimentaires*

Les régimes alimentaires particuliers seront respectés par le cuisinier dans la mesure où ils nous sont indiqués sur la fiche sanitaire de liaison.

### *5.21 Les pertes et vols*

L'équipe d'encadrement se chargera de ces problèmes. Tout vol éventuel dans le groupe fera l'objet d'une enquête et l'on ne laissera pas un climat de suspicion s'installer. Tout problème non résolu sera signalé au directeur.

Association Gîte Loisirs Méry sur Seine  
26 route de Soissons 10170 Méry sur Seine

[www.giteloisirs.com](http://www.giteloisirs.com)

[giteloisirs@wanadoo.fr](mailto:giteloisirs@wanadoo.fr)

Association loi 1901. SIRENE 325 37 1953. APE 9623

Centre agréé Jeunesse et Sports: n°010 S 169. Centre agréé Education Nationale: n°486 85NB

### 5.22 La mixité

Les chambres filles et garçons sont bien séparées dans l'espace. Les douches des filles et des garçons se déroulent dans des lieux distincts ou à des moments différents.

### 5.23 Les locaux

Les locaux de style champenois sont très agréables, mais il semble nécessaire de créer avec les jeunes une décoration pour faire de cet endroit un lieu convivial. Un lieu que les enfants se sont appropriés et où ils ont envie de passer du temps.

### 5.24 Les consignes à respecter

- ✓ Les enfants connaissent les limites du centre. Il leur est interdit de sortir sans animateur.
- ✓ HORAIRE : les animateurs doivent faire en sorte de respecter et de faire respecter les horaires de repas et d'activités.
- ✓ RANGEMENT : faire en sorte qu'il n'y ait pas de désordre.
- ✓ FEU : il va de soi que les animateurs doivent respecter et faire respecter les consignes de sécurité en règle dans le centre.
- ✓ L'animateur ne fumera pas pendant les activités mais choisira des temps de pause pour fumer à l'extérieur du centre.

## 6 Les activités

Vérifier que chacun ait son matériel (une tenue spécifique à chaque activité).  
Quelques consignes lors des activités :

- Rester en groupe. Assurer la sécurité
- Il est demandé à tous de porter attention sur la façon dont le matériel est utilisé (petits et grands) et sur l'entretien nécessaire en fin d'activité.
- Pour l'été prévoir lunettes de soleil, casquettes, crème solaire (pas de coup de soleil ou d'insolation bête !)

### 6.1 L'équitation

L'équitation se pratique dans le centre équestre du Gîte Loisirs Méry, affilié à la Fédération Française d'Equitation, il a également le label « Ecole Française d'Equitation ». C'est un centre équestre qui fonctionne tout au long de l'année.

Le centre équestre est situé à 300 m du lieu d'hébergement. L'infrastructure est moderne et tous les terrains d'activités sont situés autour des écuries. Les monitrices d'équitation (Brevet d'Etat d'Educateur Sportif) sont les référentes. Elles dirigent l'activité et organisent la progression de leur groupe. Le port de la bombe est obligatoire, elle est fournie par le centre mais les enfants qui le souhaitent peuvent apporter leur propre matériel. L'enfant portera des vêtements appropriés : survêtement, bottes (voir trousseau préconisé). Pour se rendre au centre équestre les enfants sont toujours accompagnés de leur animateur. Il sera présent et disponible pour aider et encourager les enfants.

Un enfant qui tombe de poney ou qui se blesse est obligatoirement signalé à l'assistant sanitaire et au directeur du centre.

Association Gîte Loisirs Méry sur Seine  
26 route de Soissons 10170 Méry sur Seine

[www.giteloisirs.com](http://www.giteloisirs.com)

[giteloisirs@wanadoo.fr](mailto:giteloisirs@wanadoo.fr)

Association loi 1901. SIRENE 325 37 1953. APE 9623

Centre agréé Jeunesse et Sports: n°010 S 169. Centre agréé Education Nationale: n°486 85NB

## **ENCADREMENT :**

3 moniteurs-rices diplômées d'état : BEES 1 (ainsi que l'animateur du groupe pour motiver, rassurer...)

## **EFFECTIF :**

1 Groupe de 12 enfants maximums.

## **NOMBRE DE SEANCES : 5**

## **INSTALLATIONS :**

- 17 poneys et 16 chevaux choisis pour leur douceur de caractère, leur fiabilité et leurs aptitudes physiques.
- Un manège de 22 m x 76 m.
- Une carrière de 55 m x 70 m.
- Une carrière circulaire (rond de longe).
- Un terrain de cross.
- 7 hectares de près clos.
- Des prairies autour du centre équestre.
- Une écurie et une sellerie pour les chevaux et les poneys de propriétaires
- Une écurie et une sellerie pour les chevaux du club.
- Une écurie et une sellerie pour les poneys du club.
- Un Club House.
- Des espaces verts de détente pour les enfants.

## **ORGANISATION :**

La première séance : Découverte du lieu, présentation des écuries et de la cavalerie, de la sellerie, consignes de sécurité. Séance d'approche, de découverte, de sensibilisation à l'animal. Pansage : s'approcher de l'animal, le toucher, le brosser, observer les différentes parties du corps du poney. Découvrir les différents outils du pansage : à quoi servent-ils ? Monte : sensations nouvelles, découvrir une position, un équilibre, une conduite. Apprendre à avancer, s'arrêter et tourner.

## Les séances suivantes

- Maîtrise de l'arrêt, sécuriser l'enfant par la maîtrise de l'arrêt
- Faire avancer le poney
- Autonomie de direction au pas
- Découverte des allures
- Voltige : exercice de figures d'équilibre sur un cheval
- Jeux, pony games
- Saut d'obstacles, cross
- Dressage
- Promenade au pas
- Promenade en attelage
- ...
- Hippologie : Les principales parties du corps, le harnachement, les robes, la nourriture, les soins aux poneys et chevaux.

Association Gîte Loisirs Méry sur Seine  
26 route de Soissons 10170 Méry sur Seine

[www.giteloisirs.com](http://www.giteloisirs.com)

[giteloisirs@wanadoo.fr](mailto:giteloisirs@wanadoo.fr)

Association loi 1901. SIRENE 325 37 1953. APE 9623

Centre agréé Jeunesse et Sports: n°010 S 169. Centre agréé Education Nationale: n°486 85NB

## 6.2 Les activités d'Education à l'Environnement et au Développement Durable

### Découverte de la vie à la ferme

<b>Découverte de la vie à la ferme</b> (2h d'activité : Théorie + soin aux animaux ; peut se faire en plusieurs séances)	
<b>Qui vit à la ferme ?</b>	
- Savoir nommer les différents animaux d'une ferme. - Découvrir qu'il existe plusieurs races et les observer. - Savoir donner la différence entre une race et une espèce.	<b>Compétence :</b> - Pratiquer des langages <i>Domaine du socle : 1</i>
<b>Les animaux et leurs habitats</b>	
- Savoir nommer les habitations des animaux de la ferme.	<b>Compétence :</b> - Pratiquer des langages <i>Domaine du socle : 1</i>
<b>La nutrition des animaux</b>	
- Nommer les trois régimes principaux ainsi que les secondaires. - Savoir quel est le régime alimentaire des animaux de la ferme : Qui mangent de l'herbe ? Qui mangent des graines ? - Avec quoi mangent ils ? Est-ce que les animaux peuvent manger la même chose ?	<b>Compétence :</b> - Pratiquer des langages <i>Domaine du socle : 1</i> - Pratiquer des démarches scientifiques <i>Domaine du socle : 2</i>
<b>Soins aux animaux</b>	
- Rencontrer les animaux de la ferme : les observer, les toucher. - Assister ou participer aux soins : nourrir, nettoyer.	<b>Compétence :</b> - Pratiquer des langages <i>Domaine du socle : 1</i> - S'approprier des outils et des méthodes <i>Domaine du socle : 2</i> - Adopter un comportement éthique et responsable <i>Domaine du socle : 3, 5</i>
<b>Mammifères ou oiseaux ?</b>	
- Découvrir les caractéristiques des animaux à poils et des oiseaux. - Caractériser un ou plusieurs oiseaux de la ferme : nombre de pattes, bec, plume, bec. - Caractériser un ou plusieurs mammifères de la ferme : nombre de pattes, pelage, queue, sabot ou pied.	<b>Compétence :</b> - Pratiquer des langages <i>Domaine du socle : 1</i> - Pratiquer des démarches scientifiques <i>Domaine du socle : 2</i>
<b>La reproduction des animaux</b>	
- Savoir nommer père/mère/bébé chez les animaux de la ferme.	<b>Compétence :</b> - Pratiquer des langages

Association Gîte Loisirs Méry sur Seine  
 26 route de Soissons 10170 Méry sur Seine

[www.giteloisirs.com](http://www.giteloisirs.com)      [giteloisirs@wanadoo.fr](mailto:giteloisirs@wanadoo.fr)

Association loi 1901. SIRENE 325 37 1953. APE 9623

Centre agréé Jeunesse et Sports: n°010 S 169. Centre agréé Education Nationale: n°486 85NB

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Constaté de la différence entre vivipare et ovipare.</li> <li>- Observer une collection d'œufs : couleur, taille, forme... et retrouver son propriétaire.</li> <li>- Observer le dimorphisme sexuel et savoir différencier le mâle d'une femelle.</li> </ul>	<i>Domaine du socle : 1</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pratiquer des démarches scientifiques</li> </ul> <i>Domaine du socle : 2</i>
<b>La locomotion des animaux</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Constaté que tous les animaux ne se déplacent pas de la même façon : certain vole, nage, marche, saute.</li> <li>- Caractériser la différence au niveau des pattes d'oiseaux selon l'espèce.</li> <li>- Caractériser la différence au niveau des pattes de mammifères selon l'espèce</li> </ul>	<b>Compétence :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pratiquer des langages</li> </ul> <i>Domaine du socle : 1</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pratiquer des démarches scientifiques</li> </ul> <i>Domaine du socle : 2</i>
<b>Les cris des animaux</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Savoir reconnaître et nommer les cris d'animaux.</li> <li>- Imiter les cris d'animaux.</li> </ul>	<b>Compétence :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pratiquer des langages</li> </ul> <i>Domaine du socle : 1</i>
<b>Les animaux comme unité de production</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lister les possibilités de production selon l'animal : nourriture, produit laitier, textile...etc...</li> </ul>	<b>Compétence :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pratiquer des langages</li> </ul> <i>Domaine du socle : 1</i>

## Land-Art

<b>Land Art</b> (2h d'activité)	
<b>Le Land Art dans l'art contemporain</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Découvrir différentes œuvres de land art.</li> <li>- Discuter autour des différentes formes que le land art peut prendre (perspectives, couleurs, textures...etc...).</li> </ul>	<b>Compétence :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art</li> </ul> <i>Domaine du socle : 1,3,5</i>
<b>Création d'une œuvre au naturel</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Eveiller son talent artistique et créer une œuvre avec la technique du land art (individuellement ou en équipe) en utilisation des matériaux naturels.</li> <li>- Être capable de réaliser une œuvre selon différentes perspectives, formes, couleurs, textures...etc...</li> <li>- Eveiller la curiosité et l'autonomie de l'enfant.</li> </ul>	<b>Compétence :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Expérimenter, produire, créer</li> </ul> <i>Domaine du socle : 1,2,3,4</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Imaginer, réaliser</li> </ul> <i>Domaine du socle : 5</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art</li> </ul> <i>Domaine du socle : 1,3,5</i>

Association Gîte Loisirs Méry sur Seine  
26 route de Soissons 10170 Méry sur Seine

[www.giteloisirs.com](http://www.giteloisirs.com)      [giteloisirs@wanadoo.fr](mailto:giteloisirs@wanadoo.fr)

Association loi 1901. SIRENE 325 37 1953. APE 9623

Centre agréé Jeunesse et Sports: n°010 S 169. Centre agréé Education Nationale: n°486 85NB

## Le monde des petites bêtes

<b>Le monde des petites bêtes</b> (2h d'activité)	
<b>Les petites bêtes : Quèsaco ?</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Savoir énumérer des petites bêtes soit même ou à partir de photos.</li> <li>- Savoir les en fonction de leurs caractéristiques et nommer les différents groupes.</li> <li>- Savoir donner les différences majeures entre les Insectes et les Arachnides.</li> </ul>	<b>Compétence :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pratiquer des langages</li> </ul> <i>Domaine du socle : 1</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pratiquer des démarches scientifiques</li> </ul> <i>Domaine du socle : 2</i>
<b>Les milieux de vie et besoins</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Savoir énumérer les différents milieux de vie.</li> <li>- Savoir énumérer les différents régimes alimentaires dans le monde animal.</li> <li>- Être capable de donner le régime alimentaire des petites bêtes les plus communes.</li> </ul>	<b>Compétence :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pratiquer des langages</li> </ul> <i>Domaine du socle : 1</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pratiquer des démarches scientifiques</li> </ul> <i>Domaine du socle : 2</i>
<b>Chasse aux petites bêtes</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Observer les petites bêtes dans leurs milieux naturels.</li> <li>- Savoir utiliser diverses techniques de capture.</li> <li>- Déterminer à quel groupe appartient une petite bête à partir des caractéristiques majeures (<i>cf. Les petites bêtes : Quèsaco ?</i>) et/ou d'une clé de détermination.</li> </ul>	<b>Compétence :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- S'appropriier des outils et des méthodes</li> </ul> <i>Domaine du socle : 2</i>
<b>Les petites bêtes : des alliées de la nature</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Discuter autour du rôle des petites bêtes dans l'écosystème et pour l'homme.</li> </ul>	<b>Compétence :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pratiquer des langages</li> </ul> <i>Domaine du socle : 1</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pratiquer des démarches scientifiques</li> </ul> <i>Domaine du socle : 2</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Adopter un comportement éthique et responsable</li> </ul> <i>Domaine du socle : 3, 5</i>
<b>Le cycle de vie des insectes</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Découvrir les quatre cycles de développement des insectes.</li> <li>- Découvrir les stades de développement et les changements de milieu de certains insectes.</li> <li>- Savoir énumérer le vocabulaire autour des différentes étapes du développement de certains insectes (collemboule, libellule, criquet, papillon, moustique).</li> </ul>	<b>Compétence :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pratiquer des langages</li> </ul> <i>Domaine du socle : 1</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pratiquer des démarches scientifiques</li> </ul> <i>Domaine du socle : 2</i>
<b>Entomo'Art</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Eveiller son talent artistique et dessiner une petite bête avec la technique du land art (individuellement ou en équipe) ou sous la forme de carte nature (individuellement).</li> </ul>	<b>Compétence :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Expérimenter, produire, créer</li> </ul> <i>Domaine du socle : 1,2,3,4</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Imaginer, réaliser</li> </ul> <i>Domaine du socle : 5</i>

Association Gîte Loisirs Méry sur Seine  
 26 route de Soissons 10170 Méry sur Seine

[www.giteloisirs.com](http://www.giteloisirs.com)      [giteloisirs@wanadoo.fr](mailto:giteloisirs@wanadoo.fr)

Association loi 1901. SIRENE 325 37 1953. APE 9623

Centre agréé Jeunesse et Sports: n°010 S 169. Centre agréé Education Nationale: n°486 85NB

- Être capable de réaliser une œuvre selon différentes perspectives, formes, couleurs, textures...etc...	- Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art <i>Domaine du socle : 1,3,5</i>
--	--

## L'eau, ressource d'avenir

<b>L'eau, ressource d'avenir</b> (2h d'activité)	
<b>Le cycle de l'eau naturel et domestique</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Découvrir et savoir reconstituer le cycle de l'eau naturel et domestique.</li> <li>- Savoir utiliser le vocabulaire relatif au cycle de l'eau.</li> <li>- Reconnaître des matières (terre, sable...etc...) et constater des résultats d'une expérience de filtration.</li> <li>- Visiter et comprendre le fonctionnement d'une station d'épuration avec la particularité de la phytoépuration (épuration par les plantes).</li> <li>- Savoir quantifier l'utilisation quotidienne de l'eau et prendre conscience de l'importance de l'eau, élément indispensable à tous les êtres vivants afin d'en préserver sa qualité et sa quantité.</li> </ul>	<p><b>Compétence :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pratiquer des langages</li> </ul> <p><i>Domaine du socle : 1</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pratiquer des démarches scientifiques</li> </ul> <p><i>Domaine du socle : 4</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Adopter un comportement éthique et responsable</li> </ul> <p><i>Domaine du socle : 3, 5</i></p>

## Balade nature et sensorielle

<b>Ballade nature &amp; sensorielle</b> (2h d'activité)	
<b>Introduction aux 5 sens</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lister et nommer nos 5 sens.</li> <li>- Définir les 5 sens.</li> </ul>	<p><b>Compétence :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pratiquer des langages</li> </ul> <p><i>Domaine du socle : 1</i></p>
<b>Observation de la faune et la flore locale</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Savoir observer son environnement.</li> <li>- Découvrir la faune et la flore locale.</li> <li>- Savoir reconnaître et nommer quelques espèces locales.</li> </ul>	<p><b>Compétence :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pratiquer des langages</li> </ul> <p><i>Domaine du socle : 1</i></p>
<b>Découverte du milieu par l'ouïe</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ecouter l'environnement : après quelques minutes de silence, décrire et définir les sons entendus (chants d'oiseau, vent, soleil, bruits humains, bruits agricoles...etc...)</li> <li>- Deviner un élément naturel, selon au bruit qu'il fait.</li> </ul>	<p><b>Compétence :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pratiquer des langages</li> <li>- Pratiquer des démarches scientifiques</li> </ul> <p><i>Domaine du socle : 1</i></p> <p><i>Domaine du socle : 2</i></p>
<b>Découverte du milieu par le toucher</b>	

Association Gîte Loisirs Méry sur Seine  
26 route de Soissons 10170 Méry sur Seine

[www.giteloisirs.com](http://www.giteloisirs.com)      [giteloisirs@wanadoo.fr](mailto:giteloisirs@wanadoo.fr)

Association loi 1901. SIRENE 325 37 1953. APE 9623

Centre agréé Jeunesse et Sports: n°010 S 169. Centre agréé Education Nationale: n°486 85NB

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Chaque participant va à son tour, les yeux bandés, décrire ce qu'il touche (bois, écorce, feuilles, terre, cailloux...). Peut se faire en équipe de deux, un aveugle et un guide, où l'aveugle devra retrouver son arbre.</li> <li>- Décrire une texture et retrouver un élément naturel selon une texture.</li> </ul>	<p><b>Compétence :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pratiquer des langages</li> </ul> <p><i>Domaine du socle : 1</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pratiquer des démarches scientifiques</li> </ul> <p><i>Domaine du socle : 2</i></p>
<b>Découverte du milieu par la vue</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Observer et retrouver un élément selon une couleur, une forme.</li> <li>- Savoir lire un paysage, dire ce que l'on voit et le retranscrire sur papier (<i>cycle 2,3,4</i>).</li> </ul>	<p><b>Compétence :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pratiquer des langages</li> </ul> <p><i>Domaine du socle : 1</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pratiquer des démarches scientifiques</li> </ul> <p><i>Domaine du socle : 2</i></p>
<b>Découverte du milieu par l'odorat</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Découvrir la diversité d'odeur dans une forêt.</li> <li>- Découverte des odeurs de la forêt avec la réalisation d'un cocktail d'odeur en mélangeant 4 éléments naturels. Les odeurs ne seront pas les mêmes et les enfants pourront les comparer entre eux.</li> </ul>	<p><b>Compétence :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pratiquer des langages</li> </ul> <p><i>Domaine du socle : 1</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pratiquer des démarches scientifiques</li> </ul> <p><i>Domaine du socle : 2</i></p>

### 6.3 Le ping-pong et le badminton

Les tables de ping-pong sont installées dans la grande salle polyvalente et/ou à l'extérieur, ainsi que le filet de badminton. Raquettes, balles et volants sont mis à la disposition des enfants sous la surveillance des animateurs qui veilleront à ce que ces jeux se déroulent correctement (bonne entente des joueurs, bonne utilisation du matériel). Des tournois peuvent être organisés et les animateurs sont invités à participer aux matchs. Ces activités peuvent être organisées avant et/ou après les repas ou encore entre deux activités fortes.

### 6.4 Les grands jeux, les jeux de ballons

Ils se pratiquent dans l'espace vert du Gîte, sur le terrain de sport communal, sur le port du canal ou dans les prés et les bois à proximité du Gîte. Les grands jeux sont généralement organisés les dimanches lorsque tous les enfants peuvent être regroupés pour y participer tous ensemble. Il s'agira pour les animateurs de faire appel à leur imagination pour créer des grands jeux innovants et passionnants pour les enfants. Ces grands jeux sont l'occasion de développer l'esprit d'équipe, la solidarité, la coopération et les échanges entre les enfants ainsi que l'alliance des capacités physiques et intellectuelles.

### 6.5 La bibliothèque et les jeux de société

La bibliothèque et l'armoire des jeux de société se trouvent dans la mezzanine gauche de la grande salle polyvalente. L'animateur participe avec les enfants aux jeux de société (qui ne doivent pas sortir de la mezzanine). Chaque animateur aura un jour de permanence pour assurer le prêt des livres ou des jeux, les sorties seront inscrites sur un registre. Sur certains séjours nous travaillons en collaboration avec la bibliothèque de Méry sur Seine : prêt de livres collectif ou sortie à la bibliothèque avec les enfants.

### 6.6 La télévision

Ce matériel est installé sur la mezzanine gauche de la salle polyvalente. Nous disposons également d'un video-projecteur pour les soirées cinéma. Il ne sera utilisé

Association Gîte Loisirs Méry sur Seine  
26 route de Soissons 10170 Méry sur Seine

[www.giteloisirs.com](http://www.giteloisirs.com)                      [giteloisirs@wanadoo.fr](mailto:giteloisirs@wanadoo.fr)

Association loi 1901. SIRENE 325 37 1953. APE 9623

Centre agréé Jeunesse et Sports: n°010 S 169. Centre agréé Education Nationale: n°486 85NB

qu'exceptionnellement ou suivant un objectif pédagogique : documentaire spécifique (kayak, artisanat, nature, équitation...), projet de film, jeux...

### *6.7 Les veillées*

Nous privilégions la qualité avant la quantité. Les veillées ne seront pas trop longues, il faut penser aux activités du lendemain. Les animateurs devront faire des efforts, imaginer, innover, et surtout participer activement. Les veillées ont lieu par petit groupe, à la carte mélangeant tous les groupes ou bien tous les groupes ensemble. Pour les « grandes veillées » le centre dispose d'une scène, de lumières, de costumes. Tout ce matériel peut être utilisé pour la réalisation de spectacles, pièces, scénettes, jeux mis en scène créés par les enfants et les animateurs.

## **7 L'équipe d'adultes**

L'équipe ne pourra fonctionner que si elle prend en compte quelques notions essentielles :

- Permettre un travail d'équipe : communication, échanges, complémentarité et entraide, formation, expression libre de chacun.
- L'équipe est garante du projet vis-à-vis des enfants, de la population, des élus, d'elle-même.

### *7.1 Le personnel pédagogique et technique*

- 1 directeur (BAFD)
- 1 Assistant sanitaire (AFPS)
- 1 animateur (BAFA) pour chaque groupe de 12 enfants
- 1 stagiaire BAFA

Les activités équitation et « éducation à l'environnement et au développement durable » sont menées pas des moniteurs diplômés d'état ou des animateurs spécialisés qui sont des permanents de l'association :

- 3 monitrices pour l'équitation
- 1 animatrice nature

Tous les repas sont cuisinés au centre afin de privilégier une cuisine familiale.

Pour le service des repas, l'entretien des locaux, la lingerie (le linge des enfants est lavé une fois par semaine pour les séjours au-delà de 7 jours) :

1 cuisinier

2 personnes de service

### *7.2 Les critères de recrutement de l'équipe d'animation*

Au niveau des CV, les critères de sélection des animateurs sont :

- BAFA complet (nous ne prenons qu'un seul stagiaire)

Association Gîte Loisirs Méry sur Seine  
26 route de Soissons 10170 Méry sur Seine

[www.giteloisirs.com](http://www.giteloisirs.com)

[giteloisirs@wanadoo.fr](mailto:giteloisirs@wanadoo.fr)

Association loi 1901. SIRENE 325 37 1953. APE 9623

Centre agréé Jeunesse et Sports: n°010 S 169. Centre agréé Education Nationale: n°486 85NB

- 20 ans minimum
- L'expérience : un centre de vacances minimum

La deuxième étape du recrutement consiste à approfondir l'étude de l'expérience professionnelle et des compétences diverses sur CV. Nous cherchons à voir ici si ces animateurs ont des compétences en rapport avec les activités prévues (l'équitation, le kayak, la musique...) ou des compétences susceptibles d'être l'objet de nouvelles animations. Nous étudions également les tranches d'âges et milieux dans lesquels ont déjà travaillé ces animateurs. Cette deuxième étape débouche sur un premier entretien téléphonique. Ensuite selon l'éloignement géographique l'entretien d'embauche aura lieu soit au Gîte Loisirs Méry soit par téléphone. Durant cet entretien seront abordés les points suivants :

### **Les savoirs être**

- Les relations avec les enfants
- L'écoute des enfants
- La gestion de la vie quotidienne (le temps de vie quotidienne représente une part importante de la journée, comment l'animateur pense-t-il assumer cela ?)
- Le sens des responsabilités : positionnement par rapport à l'autorité, la sécurité
- Le comportement avec l'équipe d'adultes, les relations lors d'un travail en équipe (par rapport à l'expérience vécue, par rapport à une mise en situation)
- Le comportement physique et verbal (langage adapté, tempérament, aptitude à vivre en collectivité)

### **Les savoirs faire**

- Capacités d'animation et d'organisation (préparer et animer un jeu, un grand jeu, une activité, une soirée, un groupe)
- Apporter un plus aux activités proposées
- Compétences diverses en vue de proposer des activités spécifiques
- Respecter les consignes, assurer la sécurité physique et mentale des enfants

## *7.3 L'organisation de l'équipe d'animation*

**Comment sont organisées les réunions de préparation et de bilan ?**

### **REUNION DE PREPARATION**

L'organisateur et les directeurs étant les mêmes personnes physiques plusieurs réunions préparatoires ont lieu durant l'année afin de déterminer les intentions éducatives, les objectifs pédagogiques et les moyens à mettre en place pour y répondre.

L'équipe d'animation (animateurs et directeurs) se réunissent une journée avant le début du séjour. Lors de cette réunion seront abordés les points suivants :

- Présentation et fonctionnement de l'équipe : personnel pédagogique et technique
- Présentation du séjour et organisation générale
- Présentation du projet pédagogique (fonctionnement de la colonie, journée type...)

Association Gîte Loisirs Méry sur Seine  
26 route de Soissons 10170 Méry sur Seine

[www.giteloisirs.com](http://www.giteloisirs.com) [giteloisirs@wanadoo.fr](mailto:giteloisirs@wanadoo.fr)

Association loi 1901. SIRENE 325 37 1953. APE 9623

Centre agréé Jeunesse et Sports: n°010 S 169. Centre agréé Education Nationale: n°486 85NB

- Réglementation
- Répartition des groupes de tranche d'âge
- Ajouter les animations prévues par les animateurs sur les plannings préétablis
- Création des plannings de nuits de garde, de jours de congés, de jour de service et de message téléphonique

Pour cette journée de préparation il est demandé aux animateurs d'arriver avec des fiches d'activités ou d'animation à savoir :

AU MOINS 2 activités de travaux manuels ou expression artistique (danse, dessin, musique, chant...)

4 activités/animations « de journée »

2 grands jeux

4 veillées

Ces projets d'animation seront alors soumis à l'équipe qui décidera si elles peuvent être mises en place ou non. Les savoir-faire et compétences sont mis en communs à cette occasion pour permettre aux animateurs de proposer un maximum d'animations variées aux enfants.

### **REUNION BILAN**

L'évaluation du projet pédagogique se fait en s'assurant que les objectifs pédagogiques ont été atteints. Pour cela il est indispensable de mettre en place des indicateurs de réussite et d'envisager la façon dont ces informations seront recueillies et analysées.

*Evaluation des objectifs du projet pédagogique :*

**Rappel Objectif ① Les enfants auront compris que chacun a besoin des autres pour avancer et réussir lors des activités**

**Rappel Objectif ② Les enfants auront une meilleure connaissance du milieu rural à travers les activités proposées**

- ↳ La mise en place de temps d'« Expression libre » permet aux enfants d'échanger leurs points de vue, leurs impressions, leurs envies, leurs besoins... Evaluation de la participation des enfants.
- ↳ Il est possible d'envisager en fin de séjour un grand jeu coopératif sur les activités et le milieu rural découverts pendant ce séjour.

**Rappel Objectif ③ En dehors des activités programmées, les enfants seront capables de choisir leurs activités et d'en proposer selon leurs envies, leur état physique**

- ↳ Estimer le nombre d'enfants qui participe aux ateliers permanents, qui propose des ateliers, qui se rend dans des espaces permanents, qui apprécie de ne rien faire.
- ↳ Prendre en compte la participation et l'envie des enfants de s'exprimer lors des temps d'« Expression libre ».

**Rappel Objectif ③ Les enfants auront compris l'importance de la toilette, de l'hygiène en général.**

Association Gîte Loisirs Méry sur Seine  
26 route de Soissons 10170 Méry sur Seine

[www.giteloisirs.com](http://www.giteloisirs.com) [giteloisirs@wanadoo.fr](mailto:giteloisirs@wanadoo.fr)

Association loi 1901. SIRENE 325 37 1953. APE 9623

Centre agréé Jeunesse et Sports: n°010 S 169. Centre agréé Education Nationale: n°486 85NB

- ↳ Observer l'état des chambres après les douches et le déroulement des douches. Si les enfants sont vraiment sensibilisés à l'hygiène et à la gestion de leur linge les chambres ne devraient pas être dans le même état qu'en début de séjour. De même que les douches devraient se dérouler sereinement (pas d'oublis de serviette, de savon, de shampoing etc.).

## Comment fonctionne l'équipe pendant le déroulement du séjour ?

### **REUNION du soir :**

- Grande réunion formelle 1 soir sur 2
- Tous les soirs une réunion plus courte pour faire le point sur les activités du lendemain et des jours à venir pour anticiper.

### **CONTENU des réunions :**

- Faire le point sur la journée écoulée pour chaque groupe (activités, moments informels, repas, vie quotidienne, veillées) : Y a-t-il des soucis ?
- Faire le point sur les activités et ce qui est prévu pour le lendemain pour chaque groupe. S'assurer que toutes les activités, animations, sorties ainsi que le lieu où elles se déroulent sont notées sur le planning du séjour pour un suivi précis des groupes.
- Anticiper sur les jours à venir : grands jeux, activités à plusieurs groupes, veillées à la carte, grande veillée.
- Nommer un animateur coordinateur pour chaque « grande animation » (manifestation nécessitant une plus grande préparation, du matériel spécifique). Coordinateur ne veut pas dire qu'il aura la charge de tout pour cette animation, mais qu'il fera le lien entre les préparations de chaque animateur et qu'il leur confiera des choses à faire si nécessaire.

## Comment sont accompagnés les animateurs stagiaires ?

Dans la plupart des cas un animateur stagiaire vit sa première expérience dans l'animation. Il est donc très important qu'il ne se sente pas perdu, démuni voire dépassé par certaines situations.

Au début du séjour l'animateur stagiaire n'a pas la responsabilité d'un groupe car il a besoin de se rendre compte de la façon de fonctionner en observant les autres animateurs travailler. Pour cela il accompagnera l'animateur référent d'un groupe toute une journée, il participera activement aux activités/animations mises en place, il sera également présent lors des temps informels et de vie quotidienne.

Par la suite (dans les jours suivants) lorsqu'il se sentira prêt, et que l'équipe le sentira prêt, l'animateur stagiaire pourra se voir confier la responsabilité d'un groupe lors du jour de congé de l'animateur référent par exemple.

Association Gîte Loisirs Méry sur Seine  
26 route de Soissons 10170 Méry sur Seine

[www.giteloisirs.com](http://www.giteloisirs.com)

[giteloisirs@wanadoo.fr](mailto:giteloisirs@wanadoo.fr)

Association loi 1901. SIRENE 325 37 1953. APE 9623

Centre agréé Jeunesse et Sports: n°010 S 169. Centre agréé Education Nationale: n°486 85NB

Au cours du séjour nous aurons donc plusieurs entretiens formels ou non avec l'animateur stagiaire. Lors de ces entretiens il s'agira tout d'abord de savoir comment le stagiaire vit son rôle d'animateur.

Ensuite nous ferons le point sur ce que l'on a observé jusqu'à présent :

- Ses attitudes positives et intéressantes dans son rôle d'animateur
- Les façons de faire ou les attitudes à modifier, à adapter
- D'un entretien à l'autre nous observerons son évolution positive et/ou négative

Nous lui donnerons tous les conseils qui lui permettront de s'améliorer et qui sont nécessaires à sa formation d'animateur. Le premier conseil étant de ne pas hésiter à parler avec les autres animateurs qui pourront lui faire part de leur expérience, et de ne pas hésiter à poser des questions aux animateurs mais aussi aux directeurs lorsqu'il en a besoin.

### **Entretien et appréciation finale**

Le directeur aura rempli la grille d'évaluation concernant l'animateur stagiaire. En revenant sur ses différents points, cette grille d'évaluation peut être un support pour le déroulement de l'entretien et l'appréciation finale.

Association Gîte Loisirs Méry sur Seine  
26 route de Soissons 10170 Méry sur Seine

[www.giteloisirs.com](http://www.giteloisirs.com) [giteloisirs@wanadoo.fr](mailto:giteloisirs@wanadoo.fr)

Association loi 1901. SIRENE 325 37 1953. APE 9623

Centre agréé Jeunesse et Sports: n°010 S 169. Centre agréé Education Nationale: n°486 85NB