

Commune de Saint-Juéry



**Projet Pédagogique
2025**

SERVICE JEUNESSE

- Sommaire –

Introduction.....	03
Intentions éducatives.....	04
Objectifs pédagogiques de l'accueil de Loisirs.....	04
L'accueil de Loisirs.....	06
Les locaux	
Le fonctionnement	
La programmation	
Le personnel	
L'évaluation.....	10
Les partenaires.....	10
Le public.....	10
Les inscriptions.....	11
Les Tarifs.....	12
Les principes portés par l'équipe.....	13
L'accueil	
Le départ	
Le temps d'animation	
Le temps de repas	
Les téléphones portables	
L'hygiène	
Les transports	

- Introduction -

L'objectif de ce projet est de définir le contexte et l'environnement des accueils de loisirs (ALAE et ALSH) en direction des jeunes dès l'âge de 12 ans, ou dès la fin du CM2, ou dès l'entrée au collège.

Ce projet est né de la nécessité de donner un cadre réglementaire aux activités du service jeunesse conformément à la réglementation portant sur l'accueil des mineurs et notamment dans le cadre des ACM (Accueil Collectif de Mineurs).

Nous désirons proposer un projet d'action et d'accueil adapté au territoire de la commune.

L'accueil de loisirs de jeunes (regroupant l'ALAE et l'ALSH) est un lieu de loisirs éducatifs, d'information, et d'apprentissage à l'autonomie.

Le travail mené doit permettre une ouverture de cette structure aux jeunes, aux familles. Cette ouverture doit mener à l'appropriation de cet espace de projet par les jeunes. Il nous semble important de prendre en compte les demandes et spécificités liées au territoire. Nous essaierons d'aller dans le sens d'un espace de loisirs partagé et ouvert.

La mise en place d'un véritable accueil de loisirs de jeunes, s'inscrit dans le temps. Le travail auprès des jeunes doit s'établir et s'évaluer sur la durée, et tout au long de l'année pour établir un lien viable et fort.

Les différents projets menés favoriseront la mise en situation des jeunes. L'expérience partagée sera un vecteur de cohésion et d'histoires communes. Cet espace de relations humaines devra prolonger l'esprit et les valeurs éducatives que porte le projet éducatif de la commune.

L'accueil de loisirs sera vecteur de socialisation, d'autonomie, d'expression, de respect, d'information, de prévention, de communication et d'action.

Nous nous efforcerons d'accueillir les jeunes en les reconnaissant comme personne à part entière. Nous envisagerons les actions et les projets à partir des ressources que peuvent être les jeunes.

Le projet n'est réalisable que grâce au travail de l'ensemble des acteurs et partenaires du service jeunesse, en particulier de l'équipe d'animation, qui est garante de la bonne adéquation entre le projet, les réalités du terrain et les animations menées.

Enfin, l'accueil de loisirs de jeunes s'inscrit dans une réalité locale et plus globale de société. La démarche d'animation entreprise est de dépasser la simple prestation d'accueil ou de consommation, mais tendre vers un espace de vie et de loisirs éducatif.

- Intentions Educatives –

Nous souhaitons favoriser chez les jeunes :

- **La socialisation,**
- **La construction de la personnalité,**
- **L'élargissement de leur champ de conscience.**

Ces intentions permettent de travailler en favorisant un apprentissage de la citoyenneté.

La socialisation des enfants et des jeunes se déterminera notamment à partir de l'apprentissage de la vie en collectivité.

Pour valider ces intentions éducatives sur le terrain, il est nécessaire de déterminer les axes de réflexion qui permettront de définir les objectifs généraux du projet pédagogique.

- Objectifs Pédagogiques de l'Accueil de Loisirs -

La mise en place de l'accueil de loisirs s'inscrit dans la continuité pédagogique du service jeunesse. La notion d'environnement au sens large est importante dans le positionnement du projet. Nous avons conservé le positionnement des objectifs au regard de leur environnement.

Permettre aux jeunes d'être auteurs et acteurs de leur vie et de leurs loisirs.

Dans cette optique, l'équipe d'animation se fixe quatre priorités :

- 1. Favoriser l'expression des jeunes et les échanges**
- 2. Favoriser la responsabilisation et l'autonomie**
- 3. Sensibiliser les jeunes au respect de l'environnement**
- 4. Sensibiliser les jeunes à une alimentation équilibrée « au bien manger »**

Ces quatre objectifs sont interdépendants et se conçoivent dans le cadre d'un projet global auprès des jeunes. Par leurs actions, les jeunes sont au centre du projet.

Préalablement, il sera nécessaire de mener une réflexion sur le sens à donner aux différentes actions et projets. Cette réflexion pourra être menée selon deux points de vue :

> **Action individuelle ou personnelle** : nous entendons par là, respecter les choix propres à chaque individu et favoriser l'esprit d'initiative. L'action individuelle n'est pas individualiste. Elle pourra permettre à chacun d'avoir un espace propre à ses envies et motivations. L'hétérogénéité de cette tranche d'âge suppose des besoins qui le sont tout autant.

> **Action collective ou de groupe** : elle est fondamentale pour chacun. L'action de groupe permet une richesse de situations qui est favorable à l'échange, la socialisation et la responsabilisation.

Les projets de groupes sont porteurs d'idées fortes, telles que la tolérance, la mise en commun, l'accueil de l'autre, l'écoute et la mutualisation. La proposition d'actions communes permet à chaque jeune de se créer un référentiel d'expériences riches et uniques. Au travers de celle-ci, chaque jeune sera pleinement acteur de ses loisirs.

1. Favoriser l'expression des jeunes et les échanges

L'expression et l'échange sont intimement liés. Il nous semble important de construire avec les jeunes un espace d'expression favorisant la rencontre et l'expérience humaine. Le lien et l'échange direct sont fondamentaux pour permettre l'émergence de projets de groupes.

La recherche d'identité est un élément qui caractérise l'adolescence. L'expression de cette recherche doit être permise par l'échange, avec des adultes, avec des partenaires, ou avec soi-même.

L'expression en groupe ou seul permet de transformer les rapports sociaux. Il faudra valoriser les projets.

Enfin, les adolescents entrent dans un âge où la critique et le dialogue sont importants.

Il faudra s'engager à favoriser ce dialogue afin de prévenir certaines pratiques inhérentes aux adolescents (*conduites à risque, pratiques addictives...*)

2. Favoriser la responsabilisation et l'autonomie des jeunes au sein de leur environnement

La responsabilisation et l'autonomie sont deux axes forts des différentes actions menées. Elles sont indissociables, et se nourrissent. C'est au travers d'un travail sur la responsabilisation et l'autonomie que les jeunes pourront développer des expériences qui leur permettront de se construire.

Pour cela, les jeunes seront mis en situation de faire des choix et de les assumer. La définition de l'espace de vie passera par l'affirmation d'un certain nombre de règles et principes nécessitant que chacun assume ses responsabilités.

L'autonomie et la responsabilisation favorisent la mise en valeur des jeunes. Cette valorisation au regard de tous est un élément important dans la construction de la personnalité et de l'estime de soi. Ces éléments généreront une cohésion de groupe où chacun pourra évoluer en confiance et ainsi être en mesure de proposer, créer...

3. Sensibiliser les jeunes au respect de l'environnement

Depuis plusieurs années le respect de l'environnement est un axe fort du service jeunesse.

Les jeunes ont été sensibilisés par la mise en place d'actions telles que :

- Création d'un hôtel à insecte
- Réalisation de nichoirs à chauves-souris
- Création de bacs potagers
- Tris des déchets dans le cadre des activités et notamment à l'occasion des pique-niques, des goûters, etc...
- Randonnées écocitoyennes

Afin de renforcer et d'amplifier ces actions, l'équipe d'animation s'attache les services d'associations locales orientées vers le respect de l'environnement (*association « La Recyclada à Saint-Juéry*).

Des visites sont aussi organisées (*trifyl...*)

Nous poursuivons les actions de sensibilisation au tri, en incitant les jeunes à avoir des pique niques zéro déchet – (*boîtes à sandwich -bento – gourdes réutilisables...*)

3. Sensibiliser les jeunes à une alimentation équilibrée « au bien manger »

La Ville de Saint-Juéry est ville active PNNS.

L'équipe d'animation s'inscrit dans cette dynamique et veillera à conseiller les jeunes sur l'élaboration de leur pique-nique lors des sorties (*consommation de produits, et fruits de saison...*)

Lorsque cela sera possible, nous proposerons des goûters « à l'ancienne » (*pain-chocolat – pain-confiture, pain-fromage*) en invitant les jeunes à proscrire les produits transformés.

La diversité alimentaire est une richesse. Les animateurs, à l'occasion des repas pris en séjour, veilleront à ce que chaque jeune puisse goûter à tous les aliments proposés. Il ne s'agit pas de contraindre, mais d'inviter les jeunes à découvrir des aliments qu'ils n'ont pas l'habitude de manger ou qu'ils ne connaissent pas.

- L'Accueil de Loisirs -

La mise en œuvre des intentions éducatives et des objectifs généraux passe par un outil adapté : L'Accueil de Loisirs. Le terme « Accueil de Loisirs du Service Jeunesse » regroupe, sans distinction pour nous, dans leur fonctionnement, l'ALAE (*Accueil de Loisirs Adapté à l'Ecole*) et l'ALSH (*Accueil de Loisirs Sans Hébergement*).

L'accueil de loisirs est un lieu de rencontre, de création, d'informations, de jeux et de projets.

Les Locaux

Les locaux du service jeunesse disposent de deux bureaux dédiés à l'accueil des familles ainsi que de deux salles destinées aux jeunes pendant l'accueil de loisirs.

Selon les animations et le nombre de jeunes accueillis, l'équipe peut être amenée à délocaliser l'accueil des jeunes et à utiliser les structures municipales (complexe sportif de l'Albaret, salle Louise Michel, gymnase, cuisine pédagogique, ...).

Les coordonnées du Service Jeunesse :



Espace Victor Hugo
Accueil de Loisirs du Service Jeunesse
Côte des Brus
81 160 Saint-Juéry



05 63 76 06 97 ou 93
06 79 61 08 31

jeunesse@ville-saint-juery.fr

Le Fonctionnement de l'Accueil de Loisirs

Selon la période, le service jeunesse accueille les jeunes via :

- l'accueil de loisirs associé à l'école, durant le temps périscolaire,
- l'accueil de loisirs sans hébergement, durant le temps extrascolaire.

0 Horaires, jours et périodes d'ouverture



Les horaires varient selon les animations proposées. Un programme d'animation est établi, en fonction des demandes et projets des jeunes.

Les journées d'ouverture sont définies à l'avance par l'équipe. Les informations sont données aux jeunes et aux familles via le programme trimestriel et la feuille de rendez-vous.

L'accueil peut donc être fait sur la demi-journée ou sur la journée, avec ou sans le repas (*lorsque la journée prévoit l'accueil sur un temps de repas, chaque jeune amène son propre pique-nique*).

D'autre part, les jeunes inscrits le matin et l'après-midi, ont la possibilité de déjeuner à l'accueil de loisirs.

Selon les projets d'animation, l'accueil peut également avoir lieu sur des horaires différents, par exemple en soirée, le samedi matin, à partir de 8 heures... L'équipe d'animation peut également organiser des séjours accessoires à l'accueil de loisirs sans hébergement.

Les mercredis, entre 12h00 et 17h30, les jeunes peuvent venir et partir à leur convenance.

Exemple :

Durant les vacances scolaires, si le programme prévoit une matinée sportive et une après-midi d'activités manuelles, l'accueil aura lieu de 10h00 à 12h00 (les jeunes apprécient de pouvoir se lever plus tard durant les vacances) et de 14h00 à 17h00. Par contre pour profiter d'une journée pour une sortie « accrobranche » par exemple, l'ASLH sera ouvert de 9h30 à 17h30 ou 18h00.

La Programmation

Un programme d'animation est défini à l'avance pour chaque période de fonctionnement :

- de Janvier à Mars,
- d'Avril à Juin,
- Juillet et Août,
- d'Octobre à Décembre (*deux programmes*)

Ce programme trimestriel est commun à l'ALAE et à l'ALSH. Il est établi à partir des demandes et des besoins des jeunes du service jeunesse.

Avant chaque période, l'équipe d'animation invite tous ses adhérents à une réunion de préparation de programme. Une fois par trimestre, un « *Petit Déj' Jeunesse* » est donc organisé de 10h00 à 12h00. C'est l'occasion de faire un point avec les jeunes sur leurs demandes d'animations (sorties, jeux, activités, ateliers, ...), mais aussi sur les horaires et le rythme des journées. Sur le même principe, l'équipe d'animation peut proposer aux jeunes des « *After Jeunesse* », organisés de 18h à 21h.

Le Personnel

0 Composition des équipes - Travail en Equipe

Les animateurs sont amenés à travailler ensemble sur une démarche pédagogique concertée dont ils sont les garants.

Pour l'année 2025, l'équipe du service jeunesse est composée de 2 personnes :

- Un directeur, diplômé BEESAPT
- Un animateur, diplômée BAFA

Des intervenants et animateurs vacataires pourront compléter l'équipe, en fonction des animations proposées et notamment sur les périodes de vacances.

0 L'encadrement

Le taux d'encadrement respecté sera celui prévu par la DDCSPP :

- durant l'ALAE, un animateur sera présent pour 14 jeunes,
- lors des ALSH, un animateur encadrera au maximum 12 jeunes.

Dans tous les cas, nous ne dépasserons pas 24 jeunes accueillis, comme le prévoit notre fiche initiale de déclaration auprès de la DDCSPP.

Selon les animations, l'équipe fera le choix de restreindre ou non le groupe accueilli. Dans un objectif de qualité d'animation ou pour des raisons techniques, une animation pourra être proposée à moins de 12 jeunes par animateur.

Par exemple : *Atelier cuisine = 1 animateur pour 8 jeunes*
Sortie avec deux minibus = 2 animateurs pour 16 jeunes
Activité sportive spécifique (VTT) = 2 animateurs pour 10 jeunes

0 Le rôle de l'équipe d'animation

Les projets nécessiteront la validation de l'élue chargée de l'éducation jeunesse ainsi que des élus membres de la Commission Municipale Education Jeunesse.

Les animateurs sont les garants de la mise en application des intentions éducatives et des objectifs pédagogiques.

L'équipe est garante du bon fonctionnement de l'Accueil de Loisirs et de l'application du projet pédagogique.

Elle assure la sécurité physique des jeunes (*accueil dans les meilleures conditions possibles - pas de mise en danger des jeunes*) mais aussi sa sécurité morale et affective (chaque jeune a sa place dans le groupe, il doit être accepté tel qu'il est et être accompagné dans son évolution).

L'équipe est en charge de l'animation, de sa conception à son bilan, sans oublier le rangement : elle doit animer l'activité en elle-même, le groupe, le lieu et les différents temps de la journée.

L'équipe doit être présente (*physiquement et moralement*), vigilante et disponible tout au long de la journée. Elle est responsable du groupe 24h/24.

Sur les temps d'animation, l'équipe pourra, dans la mesure du possible, faire une pause :

- lorsque l'animation dure sur l'ensemble de la journée,
- lorsque l'absence d'un animateur est possible (*au vu de la situation et du nombre d'enfants*),
- à l'écart du groupe,
- uniquement si toute l'équipe peut bénéficier de ce temps de pause, pour une question d'équité.

Chaque animateur s'engage à être un exemple :

- avoir un langage correct et adapté,
- avoir une tenue vestimentaire correcte et adaptée,
- appliquer l'ensemble des règles et consignes demandées aux jeunes.

0 Le rôle de l'animateur

- 0 Incitateur :**
 - Il permet aux jeunes de s'exprimer
 - Il met en valeur
 - Il encourage et stimule
 - Il maîtrise le temps, le contenu, et le sujet de l'animation qu'il propose
 - Il amène à approfondir et dépasser les apparences

- 0 Conseiller :**
 - Il écoute et entend
 - Il sait dire et intervenir quand cela est nécessaire
 - Il accueille et respecte
 - Il a un langage adapté
 - Il propose des animations

- 0 Technicien :**
 - Il maîtrise la technique de son animation ou de son atelier
 - Il ouvre la technique pour qu'elle serve l'imaginaire
 - Il est technicien des relations dans le groupe

- 0 Catalyseur :**
 - Il fait prendre conscience
 - Il aide le jeune à exprimer ses idées
 - Il écoute, accueille et questionne
 - Il est responsable devant les jeunes

- 0 Responsable :**
 - Il est garant de l'intégrité physique, morale et affective de son public
 - Il est responsable devant les élus
 - Il est responsable devant les parents
 - Il est responsable devant les institutions et les partenaires du projet
 - Il est soumis au devoir de réserve, et représente la commune.

- L'évaluation -

L'équipe travaillera à évaluer les projets et actions menées. Pour cela, elle devra mettre en œuvre une projection des actions au travers de fiches actions prévisionnelles.

L'évaluation qui en découlera permettra de définir plus justement des actions futures.

L'équipe devra s'appuyer sur d'autres outils et d'autres indicateurs.

Les jeunes devront être associés à l'évaluation des projets qu'ils définissent, afin d'appréhender l'ensemble du processus de l'action.

Un bilan qualitatif sera réalisé en fin d'année afin d'évaluer l'ensemble des objectifs du projet dans la durée.

L'objectif de cette évaluation à terme est de valider, transformer et adapter le projet à son environnement tout en respectant le projet initial et ses intentions éducatives

- Les Partenaires -

Ce projet définit le cadre d'intervention des actions préadolescents et adolescents.

Le collège devra être un relais d'information pour notre accueil de loisirs.

Nous continuerons à établir des relations de partenariat avec le collège afin de communiquer notre programme d'animation.

L'espace « Accueil de Loisirs » et les actions qui y seront définies, nécessitent des partenariats forts avec d'autres services municipaux et / ou associations de proximité.

La mutualisation des moyens peut permettre de partager des projets et d'enrichir les relations de groupe.

Les actions préadolescents / adolescents s'inscrivent dans la politique enfance jeunesse que porte la commune. Les jeunes sont bien évidemment les partenaires privilégiés des actions ainsi que leurs familles.

- Le Public -

Les animations sont ouvertes aux jeunes dès la fin du CM2, ou dès l'entrée au collège ou dès l'âge de 12 ans.

L'accès aux animations est réservé aux jeunes adhérents du service jeunesse (*ayant renseigné le dossier unique pour l'année scolaire 2024/2025*).

Les animations du Service Jeunesse sont ouvertes à tous, sans discrimination, permettant une relation conviviale entre les participants dans le respect des principes de laïcité et des valeurs républicaines.

Le taux d'encadrement respecté est celui prévu par le SDJES, à savoir un animateur pour 12 jeunes, dans la limite de 24 jeunes comme le prévoit la fiche initiale de déclaration.

Selon la nature des animations, l'équipe fait le choix de restreindre ou non le groupe accueilli. Dans un objectif de qualité d'animation, de sécurité ou pour des raisons techniques, certaines animations pourront être proposées à moins de 12 jeunes par animateur.

L'accueil fait en petit groupe, favorise l'échange et la création de liens entre les jeunes et avec l'équipe d'animation. La « taille humaine » des groupes accueillis (*entre 8 et 16 jeunes*) est un réel atout.

- L'inscription -

L'inscription se fait de façon individuelle en cours ou en début d'année.

L'inscription comprend l'adhésion au Service Jeunesse, sous forme d'un dossier unique.

L'adhésion se fait sur l'année scolaire, elle est de **6 €** pour les Saint-Juériens et **12 €** pour les jeunes hors commune. Elle donne accès à l'Accueil de Loisirs du Service Jeunesse (*ALAE, ALSH, Séjours, Réunions, Actions et Projets portés par le service*)

Le dossier complet doit comprendre les éléments suivants :

- Le document « Dossier Unique » dûment rempli.
- Une photocopie des pages de vaccination du carnet de santé
- Une attestation d'assurance en responsabilité civile ou scolaire
- Une photocopie du test nautique
- Pour les bénéficiaires d'aide MSA, le Pass Accueil
- Le numéro d'allocataire CAF ou à défaut, la photocopie du dernier relevé d'imposition
- Le règlement de la cotisation annuelle
- Une photo récente

Pour participer aux animations définies sur le programme trimestriel, il est impératif de s'inscrire afin que l'équipe puisse respecter le ratio d'encadrement réglementaire.

L'inscription se fera de préférence par téléphone ou au bureau (*sur rendez-vous*), la première semaine suivant la parution du programme.

Aucune inscription par mail ne sera prise en compte pendant cette période.

0 Les inscriptions aux séjours

Lors de l'organisation de séjours, d'activités accessoires à l'ALSH ou de journées spéciales, il arrive que le nombre de préinscrits soit plus important que le nombre de places.

Dans un souci d'équité, l'équipe d'animation a mis en place des critères afin de constituer les groupes.

L'équipe souhaite ainsi :

- permettre à tous de se préinscrire (ce n'est pas le premier parent au bureau qui valide l'inscription de son enfant)
- pouvoir expliquer, de manière précise, au jeune pourquoi il n'est pas retenu pour un séjour
- valoriser le comportement, l'implication et l'investissement des jeunes au sein du service jeunesse
- permettre à tous les jeunes de partir en vacances, peu importe les ressources financières de la famille

- pouvoir prendre en compte les situations particulières rencontrées par les jeunes ou leurs familles

Les critères de constitution d'un groupe sont donc les suivants :

- la présence au service jeunesse
- l'investissement au sein du service jeunesse
- le comportement du jeune (*ex : prévenir lors que l'on est en retard ou absent*)
- la tranche d'imposition
- les situations particulières

Pour les séjours, les activités accessoires à l'ALSH et les journées spéciales, la démarche est la suivante :

1. Pré-inscription pendant une période définie par l'équipe
2. Constitution du groupe par l'équipe d'animation à partir des critères définis ci-dessus
3. Validation de l'inscription par le paiement

La participation à un séjour, à une activité accessoire ou à une journée spéciale inclut la présence du jeune sur les temps de préparation et de bilan.

- Les Tarifs -

La participation financière est établie en fonction des revenus des familles. Une majoration est appliquée pour les jeunes hors commune.

Les tarifs, votés par le conseil municipal, sont répartis selon 5 tranches d'imposition.

Les tarifs des animations complémentaires et des séjours sont votés, au cas par cas, par le conseil municipal.

En cas de désistement, aucune facturation ne sera appliquée si la cause est réelle ou sérieuse (*maladie, décès dans la famille*) faute de quoi les animations seront facturées dans leur intégralité.

- Les Principes portés par l'équipe -

Ces actions, principes, coutumes, valeurs, ... sont des points importants que l'équipe souhaite défendre dans son fonctionnement. Ces différents points sont garants de la qualité de notre accueil de loisirs.

L'accueil

L'équipe d'animation sera présente au moins 10 minutes avant l'heure de rdv donnée aux jeunes afin de les recevoir dans des conditions accueillantes. L'accueil de loisirs sera ouvert et aura été aéré. L'animateur sera disponible pour accueillir les jeunes et leurs familles : ses affaires personnelles seront rangées, le matériel nécessaire à son animation préparé et la salle organisée.

Il est important d'accueillir le jeune mais aussi sa famille (*l'animateur ira au devant des familles restées en retrait*).

Le respect des horaires : L'équipe d'animation veillera au respect des heures de rendez-vous pour les jeunes, les incitant à arriver à l'heure (*inutile d'arriver 20 minutes avant*) et à prévenir en cas de retard.

L'équipe d'animation accueillera individuellement les jeunes. Il est important que tout le monde se dise « bonjour », soit en se serrant la main soit en se faisant la bise (*dans le cadre de la pandémie de COVID 19, les gestes barrières seront priorités et préconisés*). Cette démarche, bien que peu évidente, permet de créer un premier lien avec l'autre (*que ce soit un animateur ou un jeune*) et ainsi initier une notion de groupe.

Un espace sera prévu pour permettre aux jeunes de ranger leurs affaires (vestes, chapeaux, sacs, ...)

L'équipe d'animation accueillera, dans un second temps, le groupe de manière collective. A ce moment là, il sera pertinent que chaque animateur et chaque jeune puissent se présenter si des nouveaux membres sont présents. L'animateur pourra également redéfinir certaines règles ou donner certaines informations inhérentes à l'animation à venir.

Le départ

L'équipe d'animation veillera à ce que les lieux soient laissés en bon état, avec l'aide des jeunes (*le rangement fait partie du temps d'animation*).

Le respect des horaires : l'équipe sera garante du respect des heures de départ : aucun jeune ne pourra partir avant l'heure prévue sauf avec l'autorisation de son responsable légal.

Dans tous les cas, les jeunes ne pourront partir qu'une fois le rangement terminé.

Avant de partir un « au revoir » collectif sera fait ; les jeunes devront informer individuellement les animateurs de leur départ.

Le temps d'animation

L'équipe veillera au respect :

- des personnes (*de soi et des autres : jeunes, animateurs, intervenants, personnes extérieures*),
- du matériel,
- du lieu,
- de l'environnement.

L'équipe et les jeunes se comporteront correctement : être poli, ne pas crier, ne pas courir partout, respecter les consignes...

L'équipe d'animation veillera à donner la meilleure image possible de son groupe.

Le temps de repas

L'équipe d'animation sera garante de l'application des points suivants :

- Les animateurs et les jeunes participeront à l'installation et au rangement, de manière collective. Chacun participera à :
 - à la mise en place des tables et des chaises,
 - à la préparation des carafes d'eau, des verres, de l'alimentation, ...

- à la distribution,
 - au rangement (*chaises, tables, goûter restant...*) et au nettoyage (*tables, locaux, vaisselle...*)
 - L'équipe veillera à ce que tous les jeunes participent à toutes les tâches, mais surtout qu'elles soient partagées.
 - L'équipe réaffirme sa volonté de donner ou de développer le goût de l'équilibre alimentaire... « le bien manger ».
- Il est important de :
- proposer des goûters équilibrés, variés et de bonne qualité,
 - d'inciter les jeunes à préparer des pique-niques équilibrés,
 - d'inciter les jeunes à boire de l'eau, en priorité,
 - d'inciter les jeunes à s'orienter vers un pique-nique zéro déchet.
- Pour cela, l'équipe continuera de proposer des goûters tels que pain frais, fromage, confiture, salades de fruits, fruits frais, ... accompagnés d'eau.
- L'équipe demandera aux jeunes de goûter à tout.
- Exemple : Lors d'un goûter, composé d'un fruit et d'un gâteau, nous demanderons aux jeunes de goûter au moins un morceau de chaque. Pour se resservir, il sera demandé aux jeunes de manger de tout avant.*
- Le temps du repas est un temps de discussion et d'échanges. Les repas seront pris en commun : on attendra que tout le monde soit servi pour commencer à manger et on partagera équitablement la nourriture.

Les téléphones portables

A l'heure actuelle, le portable fait partie du quotidien de chacun. Son utilisation ne se limite plus à ses fonctions de téléphone, en effet les jeunes s'en servent aussi pour utiliser internet (*recherches, messagerie, réseaux sociaux, ...*), écouter de la musique, prendre des photos ou des vidéos, ...

L'objectif n'est pas de l'interdire mais d'apprendre à l'utiliser en bonne intelligence.

Pendant les temps d'animation et de repas, les téléphones seront éteints ou en mode « silencieux ».

L'équipe part du principe que les appels urgents des familles seront faits sur le portable du Service Jeunesse. Les jeunes seront donc amenés à apprendre à ne pas répondre aux appels et/ou aux messages.

Selon les moments, les jeunes pourront utiliser leur portable, avec l'autorisation de l'équipe, pour prendre des photos ou écouter de la musique.

Par exemple, lors d'une visite les jeunes pourront utiliser leur téléphone comme appareil photo. De même les jeunes pourront lors de temps informels mettre de la musique (dans le respect de l'environnement). Cette utilisation ne devra pas couper le lien avec les autres (exemple d'un jeune qui passerait sa journée avec des écouteurs sur les oreilles, isolé du reste du groupe)

L'équipe d'animation aura également un rôle d'information et de prévention quant aux photos et/ou vidéos faites des autres personnes et leur utilisation (autorisation de prise et de diffusion de l'image).

L'hygiène

L'équipe d'animation portera une attention particulière à l'hygiène :

- l'hygiène corporelle (se laver les mains, le corps, les dents, ...),
- l'hygiène domestique (entretenir ses vêtements, les locaux, ...),
- l'hygiène alimentaire (respect de la chaîne du froid, nettoyer le frigo, ...).

L'objectif est de permettre aux jeunes de comprendre l'intérêt de respecter des règles d'hygiène et de propreté.

En effet, au-delà des problématiques sanitaires (*attraper ou transmettre des infections*), l'hygiène a un impact social sur la vie des individus et donc un impact sur le bien-être individuel (*satisfaction personnelle, ne pas être exclu*) comme collectif (*permettre de vivre ensemble*). Il est donc nécessaire de prendre en compte son apparence (*éviter d'avoir les cheveux gras, des vêtements tâchés, des locaux non rangés, ...*), ses odeurs (*sueurs, haleine, odeurs des lieux ...*) et de ses attitudes (*rot, crachats, pratiques de ménage...*).

A noter : Avant les temps de repas, chacun se lavera les mains avec un produit adapté.

Le point d'eau utilisé pour les repas sera celui de la petite cuisine et non celui des toilettes (*par exemple pour remplir les carafes ou faire la vaisselle*).

La vaisselle sera effectuée avec du produit vaisselle et une éponge propre. La vaisselle sera essuyée et rangée. La cuisine sera laissée en bon état et les torchons seront mis à sécher.

Les transports :

Lors des trajets, il sera demandé aux personnes présentes :

- de ne pas manger ni boire (*hormis de l'eau*),
- de ne pas crier,
- de se comporter de manière à ce que le trajet se passe dans les meilleures conditions possibles.