



## Séjour échecs à Cussac du 4 au 15 juillet 2007

### Projet pédagogique

Les buts de ce projet sont :

- fixer les objectifs pédagogiques du séjour et les moyens de les atteindre
- définir les moyens d'évaluation de l'équipe d'animation
- présenter les règles de vie
- prévoir le fonctionnement du séjour

## I - Présentation du séjour

Le centre : « Le souffle vert » route de Saint Mathieu 87150 Cussac. Le centre est grand, bien équipé (ping-pong, baby-foot, piscine, salle info, salle télé) et dispose de plusieurs salles d'activités. Les hôtes sont accueillant et toujours prêt à rendre service. Je connais bien le centre pour y avoir animé la colo de l'année dernière et je peux vous assurer qu'il est très agréable d'y travailler. Le centre a la particularité d'accueillir des familles pendant l'été qui partagent avec nous quelques installations. Il faudra qu'on veille à une bonne cohabitation.

Les dates : du mercredi 4 juillet au dimanche 15 juillet 2007

Les enfants :

Âge	Filles	Garçons
9 ans		6
10 ans		7
11 ans	3	14
12 ans	1	10
13 ans		6
14 ans		3
Sous-total	4	46
Total	50	

Une petite moitié des enfants est licenciée F.F.E. avec des niveaux modestes. Un enfant dépasse 1200 ELO (mais évidemment, les enfants progressent très vite à leur âge, et nous ne sommes pas à l'abris de surprise). D'après l'expérience de l'an dernier, je pense que nous aurons :

- 20-25 enfants qui ne savent pas ou presque pas jouer. Ils savent éventuellement déplacer les pièces et ont « battu grand-mère », mais il faut repartir à la base. Dans ce groupe, quelques enfants ne connaissent pas du tout les règles. Ils viennent pour apprendre à mener correctement une partie
- 20-25 enfants savent mener correctement une partie d'échecs (connaissance des règles, notion de base pour l'ouverture, maîtrise des mats classiques du type tour et roi contre roi, etc.), mais restent avec un niveau faible. Ils viennent pour progresser.
- 0-10 enfants sont plus forts et viennent « manger » des échecs, résoudre des problèmes, échanger avec des bons joueurs, etc.

La réunion de préparation : le dimanche du week-end de formation qui aura lieu les 9 et 10 juin 2007.

## II – Objectifs pédagogiques et moyens de les atteindre

« Nous voulons que nos séjours amènent *chaque enfant*, d'une part à *prendre du plaisir*, d'autre part à *grandir*. », Projet éducatif d'Aventure Scientifique.

### **« Théorie et pratique »**

(ou plutôt « *Ce que vous devez exiger de vous même* » ou « *Ce que j'attends de vous* » ou « *Grille pour l'évaluation en fin de séjour* »)

Liste, à compléter ensemble en réunion, des objectifs pédagogiques que nous nous fixons. Chacun devra choisir parmi ces objectifs un ou deux qui seront ses objectifs personnels sur lesquels il voudra s'améliorer ou se former et sur lesquels nous pourrons discuter l'évolution lors de l'évaluation à la fin du séjour.

- Assiduité/ponctualité : avoir la journée type dans sa poche, se réveiller le matin, réveiller le directeur, aller chercher les enfants dans leur chambre s'il le faut pour commencer l'activité à l'heure : un décalage d'un quart d'heure le matin se ressent toute la journée
- Dynamisme/motivation : préparer des activités qui sortent de l'ordinaire, inventer de nouveaux jeux, transmettre votre motivation et votre plaisir aux enfants, prendre des responsabilités, se porter volontaire pour organiser, mener et ranger une activité, créer ou croire en la motivation des autres animateurs, travailler en groupe, créer ou utiliser la dynamique de l'équipe
- Responsabilité : rester maître de soi et responsable de son groupe en toutes circonstances, assumer ses erreurs et en discuter avec l'équipe, savoir prendre des décisions, respecter ce projet
- Tolérance/respect/écoute : toujours reprendre un enfant qui dit un gros mot, ne pas en dire soi même, équilibrer les places de chaque enfant au sein du groupe et apporter une attention particulière et peut-être plus de temps à ceux qui font leur première colo, savoir dire non
- Respect/rangement du matériel : ranger dans la salle anim le matériel des activités, ne pas laisser les enfants entrer dans la salle anim, remettre les pièces en place sur l'échiquier pour éviter d'en perdre
- Sécurité physique/psychologique : respect des règles de vie, des intervenants extérieurs, des règles du jeu fixées préalablement, les mettre à l'aise dès le début du séjour en leur faisant la visite du centre, en les accueillant individuellement, en prenant le temps de connaître chaque enfant, faire remonter le moindre problème à l'équipe en réunion, gérer au plus vite un conflit entre enfants
- Hygiène : montrer l'exemple
- Initiative : improviser, combler les temps creux...
- Disponibilité : pas de portable, ne pas hésiter à donner son groupe à un autre animateur pour traiter le problème d'un enfant, avoir un esprit d'équipe et bien s'y intégrer, être un "outil" pour les autres animateurs : ne pas se contredire devant les enfants !
- Professorat : préparer des cours de qualité, être pédagogue, apporter un aspect ludique, passionner les enfants...
- Gestion de la vie quotidienne : présence au lever, aux douches, brossage des dents, au coucher, faire respecter le rangement...

### **« Objectifs des activités et des ateliers »**

- Apports sensoriels et moteurs : observation, écoute, agilité, adresse...
- Apports intellectuels : meilleure compréhension du jeu d'échecs, sens logique, calculs tactiques/stratégie, imagination, créativité...
- Développement de l'enfant : plaisir (signé A.S.), patience, volonté, envie d'apprendre et de réussir, savoir perdre...
- Socialisation : créer des équipes, solidarité, être utile, découvrir l'autre...

### III – Fonctionnement du séjour

	Mercredi 4	Jeudi 5	Vendredi 6	Samedi 7	Dimanche 8	Lundi 9	Mardi 10	Mercredi 11	Jeudi 12	Vendredi 13	Samedi 14	Dimanche 15
Début matinée		Tournoi	Cours d'échecs				Grasse matinée	Cours d'échecs				Rangement
Fin de matinée		Atelier1 sur 1 j	Atelier2 sur 2 j	Atelier3 sur 1 j	Atelier4 ...			...sur 3journs	Atelier5 sur 1 j	Atelier6 sur 1 j		
Après-midi	Voyage Installation Règles de vie	Sport Jeux Détente					G R A N D  J E U	Sport Jeux Détente		Tournoi homologué de clôture Rangement	Voyage Retour	
Soirée	Veillée présentation	Alternance veillées petits groupes et veillées grands groupes						Veillées gd / pt groupes		Gd veillée finale		

#### La journée type :

- 8h00 – 8h40 : petit déjeuner échelonné [Deux animateurs sont debout à 7h30]
- 8h45 : Brossage des dents
- 9h00 – 10h15 : « cours » d'échecs en sous-groupe (voir plus loin)
- 10h30 – 11h45 : atelier au choix des enfants (voir plus loin)
- 11h45 – 12h00 : directement dans la foulée de l'atelier pratique : bilan quotidien
- 12h00 – 14h00 : déjeuner puis temps libre [Réunion animateur à 12h45] [Ouverture de la salle info de 12h45 à 13h45]
- 14h00 – 18h00 : activités d'extérieur, y compris le goûter [Toujours deux anims par activité]
- 18h00 – 19h00 : temps plus calme avec l'animateur de chambre (petit jeu, cartes, téléphone maison, ...). Ce temps inclut la douche et le rangement de la chambre.
- 19h00 – 20h00 : dîner
- 20h00 - 21h15 : veillée, éventuellement un peu plus longue (21h40) pour les plus âgés
- 21h30 : brossage des dents – coucher pour les Découvertes (les enfants dorment à 22h)
- 22h00 : idem pour les Aventures (les enfants dorment à 22h30).
- [22h30 : réunion animateur]

NB : avec un groupe de 50 + 10 = 60 personnes, le respect des horaires par tous est un élément clé de la réussite du séjour. Tous les animateurs sont responsables, à la fois, d'être eux-mêmes à l'heure, et de rappeler aux enfants le timing (aller les chercher dans les chambres 3 minutes avant le début d'une activité, etc.)

#### Les cours d'échecs :

Après avoir réparti les enfants en groupe (le quiz dans le train et le tournoi vont nous aider), les cours d'échecs sur 8 séances doivent assurer une progression réelle des enfants. Nous ferons 4 groupes :

- Open 1 et 2 : les débutants et faux débutants.
- Master : les enfants qui jouent en club et maîtrisent déjà les connaissances d'open.

- Excellence : la dizaine d'enfants qui se débrouille déjà bien.

Nous essayerons d'avoir des groupes équilibrés en niveau avec 10-15 enfants à chaque fois. Pour chaque groupe, nous aurons plusieurs animateurs. Pour chaque groupe, je voudrai un « pilote » qui a si possible déjà une expérience de l'apprentissage des échecs à des enfants. Le pilote sera épaulé par un ou deux autres animateurs selon le besoin : il n'est pas nécessaire d'avoir tous les animateurs présents en permanence (vous pouvez avoir autre chose à préparer) – il y a des jours où la présence d'un autre adulte est plus nécessaire que d'autres (exemple : première séance avec du jeu libre pour vérifier la compréhension des règles -> plus il y a d'adultes, plus les enfants progressent vite). Les enfants devraient rester dans le même groupe tout le long du séjour mais il est possible que certains montent dans le groupe supérieur ; ce qui peut encourager l'enfant. C'est pourquoi nous réduirons au début les effectifs des groupes forts.

### *Les ateliers :*

Après une séquence en début de matinée qui vise à l'acquisition de connaissances, nous passons en seconde partie de matinée à une séquence plus « ouverte » qui vise cette fois plus à une découverte, à une ouverture d'esprit, à une transmission de passion... Le but est moins directement d'apprendre mais plus de découvrir.

Les ateliers vont avoir une durée variable (1, 2 ou 3 séances) avec à chaque fois un choix par les enfants qui vont donc changer plusieurs fois de groupe et de thème d'atelier au cours du séjour. Quel thème pour les ateliers ? Ceux que vous allez me proposer ! L'idée est de puiser dans vos compétences, vos envies pour proposer le maximum d'idées qui passionneront les enfants. Nous proposons trois choix d'ateliers aux Découvertes et 3 autres choix aux Aventures. Voici quelques-unes des idées que vous avez déjà proposées :

- (sur 3 jours) : Fabriquer son propre jeu d'échecs (atelier manuel)
- (sur 1 jour) : Qu'est-ce que le niveau ELO ? Comment se calcule-t-il ?
- (sur 1 jour) : Les grands champions ? Plein d'anecdotes
- (sur 1 ou 2 jours) : Décortiquer une partie mythique (ou des séquence d'une partie)
- (sur 1 jour) : Analyse rétrograde d'une partie
- (sur 2 jour) : Apprendre le jeu de Go
- (sur 1 jour) : Le Trichess
- (sur 1 jour) : Tempête sur l'échiquier
- ...

On peut même quitter le strict cadre des échecs avec des ateliers sur les jeux mathématiques, sur un jeu de stratégie (Othello – Puissance 4 – etc ) ou même un atelier non-scientifique !! (hé oui c'est possible : bubbles, origami, jolies lettres aux parents, décoration du centre...)

### *Commentaire pour la journée vue des enfants :*

Du point de vue des enfants, je pense que le rythme n'est pas trop soutenu et qu'ils ont le temps de souffler :

- une petite pause entre le cours et l'atelier (donnez-leur vraiment les 15 minutes)
- le temps libre après le déjeuner
- le temps de 18h-19h doit être un moment sympa, pas stressé, avec une discussion avec votre groupe d'enfants. En cas de retard à l'activité avec un prestataire extérieur, c'est aussi une petite

souape de sécurité. Attention cependant, vu la configuration des douches (5 ou 6 par étage pour 25-30 enfants), il faut mettre un peu de rythme : sinon à 19h, on a pas fini les douches et on est en retard.

#### *Commentaire sur la journée vue des animateurs :*

- Les animateurs doivent se ménager et être protégés. Je ferai en sorte que pour les ateliers du matin, et pour la plupart des animations, seule 60% de l'équipe soit mobilisée (le reste de l'équipe prépare la suite ou récupère). Evidemment, tout le monde est sur le pont pendant les veillées phare et pendant le grand jeu. Cette organisation n'a aucun sens si les animateurs se couchent à 2h du matin tous les jours pour délirer entre eux le soir.
- Pour gérer le lever (et éviter qu'un enfant réveillé le premier ne réveille tous les autres), nous ferons un roulement et tous les jours deux animateurs seront debout avant les autres (à 7h30), l'un au levé, l'autre au petit déjeuner. Ces animateurs réveilleront le centre à 8h20 (ne pas être en retard)
- Réunion d'animateur tous les midis (12h45 - 13h15). Ce sera une réunion de travail, qui visera l'efficacité pour mettre au point les derniers réglages de l'après-midi. Cette réunion démarre à 12h45 précises. Deux animateurs (dont un en salle informatique) assurent la présence minimale nécessaire auprès des enfants. Nous leurs feront une synthèse des décisions prises.
- Réunion tous les soirs à partir de 22h30. Normalement, on enchaîne sur le cinquième des animateurs après 23h – 23h30 tous les soirs pour partager des moments plus conviviaux entre nous.

#### *Groupes, petits groupes, grands groupes, sous-groupes... :*

- Pourquoi des sous-groupes ? Entre le plus jeune (9 ans) et le plus âgé des enfants (14 ans), il y a 5 ans d'écart d'âge. Cela signifie des différences de centres d'intérêt et rythme de vie. De plus, il est difficile pour un enfant d'être à l'aise dans un grand groupe de 50 : il est facile de trouver sa place dans un tout petit groupe (sa chambre avec 4-5 autres copains), puis dans un sous-groupe, et enfin dans le grand groupe.
- Le fonctionnement sera pourtant « souple » En même temps, je ne veux pas un cloisonnement des différents groupes. D'ailleurs je ne nomme pas de directeur adjoint pour « gérer » l'un des sous-groupes. Concrètement, cela signifie que nous fonctionnerons assez souvent en grand groupe : pour les repas, pour le bilan quotidien, et pour de nombreuses veillées.
- Pour la plupart des activités de l'après-midi, nous aurons un fonctionnement en deux sous-groupes : Découverte (9 – 10 ans + les 11 ans qui le souhaitent, par exemple les CM2) et Aventure (11 – 14 ans). Ce découpage est le découpage classique Aventure Scientifique. Ce sera aussi le cas pour les veillées. Ainsi, les Découvertes iront se coucher 30 minutes plus tôt que les Aventures.
- En chambre, les enfants seront évidemment en groupe d'âge. Chaque animateur étant responsable « Vie quotidienne » d'une ou de deux chambres, il est plutôt avec l'une ou l'autre tranche d'âge.
- Nous verrons sur place concrètement quelle est la proportion des activités en grand groupe.

## IV - Règles de vie pour les enfants (et pour nous)

### 1) Participation aux activités

Les enfants sont censés participer aux activités. Dans la grande majorité des cas, on leur propose le choix entre plusieurs activités, avec suffisamment de diversité pour qu'un choix leur plaise. Les animateurs sont là pour donner envie aux enfants de participer.

Cependant, je tiens à éviter, sauf cas très particulier, de forcer un enfant à participer. La participation n'est donc pas obligatoire ; mais un enfant qui ne veut faire aucune des activités doit venir en discuter avec un animateur (le directeur s'il est présent).

Seule exception, la présence est obligatoire au bilan quotidien qui est le moment privilégié pour échanger de l'information, expliquer ce qui va se passer dans la suite du séjour, comment, etc...

Comme dit plus haut, il est fondamental que les animateurs trouvent un juste équilibre : ne pas participer à l'ensemble des activités pour se ménager des temps de repos mais aussi aller voir les activités des autres et jouer le travail d'équipe vis-à-vis des autres animateurs.

### 2) Le sommeil

Les animateurs veilleront à ce que les veillées commencent à l'heure et soient finies à 21h15 pour les Découverte et 21h40 pour les Aventure (si une veillée marche exceptionnellement bien, on pourra toutefois continuer un peu plus que prévu, sauf si l'équipe en a collectivement décidé autrement le midi en jugeant que les enfants étaient fatigués).

Tous les animateurs sont sur le pont pour gérer le sommeil des enfants, chacun gérant sa ou ses chambres. A 21h30 (22h), on va vers les chambres, les enfants mettent leur pyjama, vont se brosser les dents. L'animateur gère la décroissance du bruit, lit éventuellement une histoire, discute un peu avec les enfants... puis chuchote... et gagne le dodo de ses enfants à partir de 22h (22h30).

Le sommeil des animateurs est fondamental pour la réussite du séjour. Je me fixe comme objectif en tant que directeur de ne jamais dépasser minuit pour la réunion des animateurs le soir (et de finir en moyenne avant 23h30).

Proposition : objectif d'heure du coucher entre 0h et 0h30, et une heure limite de coucher à 1h30 pour l'équipe d'animation. On n'a jamais envie de s'arrêter en plein 5<sup>ème</sup> quand on s'éclate, mais je compte sur le sens de la responsabilité de chacun.

### 3) Gestion des chambres

Chaque animateur<sup>1</sup> sera responsable de une ou deux chambres. Pour ces enfants, il est le référent : c'est lui qui vient pendant le temps calme à 13h30, qui leur fait **ranger la chambre**, qui gère le coucher le soir. S'il y avait un problème particulier avec un enfant, l'animateur serait le mieux placé pour le déceler et en faire immédiatement part à l'équipe d'animation. L'animateur doit voir tout problème relationnel dans la chambre ou tout mal-être d'un de ses enfants, et le remonter à toute l'équipe.

- Rangement des chambres (en vrac) : il faut un sac à linge sale par enfant ; après la douche on étale la serviette plutôt que de la rouler en boule ; on ne tolère aucun papier de bonbon par terre ; si les lits n'ont pas à être fait au carré, je ne veux pas non plus voir des boules de draps et de couvertures ; etc. Attention, je veux des chambres correctement rangées à tout moment de la journée, pendant les 10 jours. C'est un point qui semble vraiment poser problème aux jeunes animateurs : merci à ces derniers d'être donc particulièrement vigilants. **Les animateurs jouent un rôle de modèle et**

<sup>1</sup> Je n'aurai pas de chambre en direct (et pourrai intervenir si vous êtes absents ou en cas de problème d'autorité)

### **doivent aussi avoir des chambres rangées.**

- Hygiène : les enfants se brossent les dents le matin (8h45) et le soir (21h30). Ils prennent une douche vers 18h. Ces horaires (et obligations) doivent rapidement devenir des évidences pour les enfants : aucun « n'oublie » de se laver les dents ou de se doucher.
- Pipi au lit : il revient à l'animateur de « diagnostiquer » un éventuel accident, de changer les draps, etc. mais surtout de gérer la réaction de la chambre.
- Les chambres des enfants ne sont pas mixtes (présence d'un enfant de l'autre sexe interdite) entre la fin de la veillée et le petit déjeuner (enfin, vu la répartition G/F, je pense qu'on aura pas de difficulté majeure à vérifier ce point).

### **4) La salle informatique**

Le centre est équipé d'une petite salle informatique (6 postes récents sous XP avec Internet + une salle plus ancienne avec du Windows 98).

Pour éviter d'avoir les enfants tout le temps dans la salle informatique, pour permettre aussi à ceux qui veulent consulter un email ou surfer d'en être empêcher par les joueurs en réseau, pour éviter enfin de polluer la salle info avec 12545 virus, les règles seront les suivantes :

- Accès en salle informatique : de 12h45 (attention, ce n'est pas « après le déjeuner » mais bien 12h45 ; il ne faut pas que les enfant soient tentés de manger en dix minutes) à 13h45 et de 18h00 après la douche à 19h00.
- des postes seront réservés pour consulter / envoyer un email ou surfer calmement sur Internet
- Il y aura toujours un animateur en salle informatique avec les enfants. Il aura la double mission « d'encadrer le volume sonore » et d'interdire les accès à des sites « non autorisés ».
- Seul le responsable informatique est autorisé à installer des logiciels. Il tiendra un cahier des installations pour faciliter la désinstallation. Interdiction formelle de tout FTP pour les enfants.

### **5) Les repas**

Quand il fait beau, c'est super sympa : on mange dehors sous les parasols. Les enfants aident et mettent la table (enfin, c'est mon souvenir). Ils aident aussi à débarrasser. Ce sont des tables de 8. Ce n'est pas un self mais un service au plat. Nous sommes donc dans de bonnes conditions pour les repas tant qu'il fait beau.

Voici les petites consignes à respecter :

- Un animateur par table pendant chaque repas (nous discuterons des raisons en réunion).
- Les animateurs aident à limiter le bruit pendant le repas.
- Les enfants peuvent se lever de table à condition de le demander à l'animateur : pour passer au toilette, pour aller chercher de l'eau, du pain, le plat suivant. Eviter d'avoir plus de 2 enfants debout à une table en même temps.
- Pour éviter l'anarchie, les enfants ne peuvent quitter la table que quand deux animateurs ont fini de manger : cela évite qu'ils soient absolument sans adulte et garanti qu'ils prennent un peu le temps de manger.
- Nourriture : les enfants ne sont pas obligés de manger ce qu'ils n'aiment pas. Néanmoins, l'animateur leur proposera de goûter. Si un enfant ne mangeait pas (ou très peu) pendant un repas, l'animateur qui le constaterait ferait le retour à toute l'équipe d'animation.

### **6) Divers**

- Alcool, cigarette et drogue évidemment interdits. Conformément à la charte Aventure Scientifique, en cas de détention ou de consommation, je préviendrais automatiquement les parents et prendrais la décision qu'il faut concernant le renvoi.

- Cigarette animateurs : interdiction de fumer devant les enfants. Si vous pouvez éviter de fumer tout court, c'est encore mieux ! Le centre est non-fumeur. Il vous faudra aller derrière la cloture.
- Drogue animateurs : la consommation de cannabis n'étant pas légalisée, j'estime que c'est contre les valeurs d'Aventure Scientifique que de fumer un pétard au 5<sup>ème</sup>.
- Sorties du centres : nous allons appliquer la charte Aventure Scientifique à savoir : Découvertes : les enfants doivent **toujours être accompagnés** par un animateur. Aventure : les jeunes peuvent sortir sans animateur dans la journée pour une durée maximale d'une heure, à condition d'être **au moins par deux**, d'avoir expliqué où ils vont (exemple : cabine téléphonique proche), d'avoir indiqué et de respecter une heure de retour. Mais il est préférable qu'ils soient accompagnés. Il n'y a **pas de sortie sans animateur après le dîner**.
- Il n'y aura pas de surveillance mise en place en ce qui concerne le courrier ; une boîte aux lettres sera mise à la disposition des enfants. (L'équipe incitera les jeunes à envoyer au moins une petite carte aux parents.)
- Les parents se verront remettre un numéro de téléphone. Ils auront pour consigne de n'appeler qu'en cas d'urgence.
- Argent de poche : chaque animateur gèrera l'argent de poche des enfants de sa chambre. Il le ramasse si les enfants préfèrent le lui donner. Il le leur rend sur demande. Quand il ne reste que 1-2 euros, il peut aussi rendre le porte monnaie. L'animateur pense à rendre l'argent avant le départ du groupe !

### **7) Vous protéger :**

Il peut arriver qu'un enfant en veuille à un animateur. Les fausses allégations dans les cas présumés de pédophilie sont non négligeables et proviennent souvent de telles situations. Par mesure de précaution, je demande donc aux animateurs de ne pas être isolé sur le centre avec un enfant (laisser une porte ouverte, être avec un autre adulte en plus de l'enfant...).

## V - Autres points de fonctionnement

### 1) Mon positionnement

Avant le séjour, j'ai rempli un certain nombre de fonctions dite « de direction » : recrutement de l'équipe, contact avec le centre, écriture du projet pédagogique, organisation de la réunion de préparation et de la grille de séjour, organisation et réservation des activités...

Pendant le séjour au contraire, je souhaite autant que possible avoir un rôle proche de celui des animateurs et limiter les fonctions de direction en volume horaire. Même si j'aurai besoin d'un peu de temps pour la communication avec le centre, avec les parents, le suivi de la comptabilité et des réservations prestataires, le management de l'équipe, je compte bien être présent auprès des enfants, animer des ateliers et des animations.

Pour le dire plus clairement, je ne suis pas du tout un directeur « administratif ».

### 2) Les animateurs débutants

Je serai à l'écoute des animateurs, et en particulier des moins expérimentés. **Tout n'est pas forcément simple** pour qui fait leur premier séjour. L'équipe comprend à la fois des animateurs expérimentés et des débutants (dont animateurs n'ont ni le BAFA ni aucune expérience). Les plus anciens sont évidemment là pour aider les plus jeunes. Ces derniers vont évidemment faire quelques erreurs au début. C'est normal, don't panic. Ils doivent savoir que les autres animateurs et que le directeur sont là pour les aider en cas de besoin. Ils n'hésitent pas à demander de l'aide.

Les animateurs en formation BAFA feront un point en début et fin de séjour avec moi (un point en milieu de séjour sera éventuellement ajouté si la nécessité en est ressentie par l'animateur). Nous nous efforcerons de prendre des temps d'évaluation des activités (en réunion le soir) pour progresser collectivement.

### 3) En cas de désaccord

L'équipe apparaît toujours soudée vis-à-vis des enfants. Tout désaccord, sauf s'il touche à la sécurité immédiate, sera traité hors de vue des jeunes, éventuellement ultérieurement. Les animateurs ne feront pas fusion avec les enfants, et sauront rester animateurs, même en étant très proches des jeunes.

### 4) L'évaluation des animateurs

Conformément aux procédures Aventure Scientifique, je ferai une évaluation des animateurs en fin de séjour. C'est avant tout un moyen de progresser. Chacun devra choisir parmi les objectifs pédagogiques un ou deux qui seront ses objectifs personnels sur lesquels il voudra s'améliorer ou se former et sur lesquels nous pourrions discuter de l'évolution lors de l'évaluation à la fin du séjour.

## 5) Les transports

<b>Transports : ALLER</b>
<b>Ville de départ LIMOGES - Transport Car (seulement) - Prix 10 €</b>
<p>Le groupe venant de Paris arrive à la Gare de Limoges-bénédictins à 12:22 pour prendre un car spécial jusqu'au centre. Le car stationne sur le parking 'bus' à proximité immédiate de la gare. Nous vous donnons rendez-vous à cet endroit. Le car aura une affiche Aventure Scientifique. Nous vous recommandons de prévoir un peu d'avance afin de ne pas retarder le groupe. ATTENTION !!! Fournir un pique-nique pour le déjeuner de l'enfant.</p>
<b>Ville de départ NÉANT - Transport Directement sur le centre</b>
<p>L'accueil aura lieu entre 14:30 et 15:30. Si vous arrivez après 14:30, l'équipe sera préoccupée par l'installation du groupe et ne pourra peut-être pas vous consacrer énormément de temps. En venant de Limoges, après le centre du village, le Souffle Vert se situe à environ 75 m sur la droite (façade à « corbeilles renversées vertes » et drapeaux). Pour connaître le plus précisément possible le meilleur itinéraire jusqu'au centre de vacances, nous vous recommandons de vous connecter sur le site '<a href="http://www.viamichelin.com">www.viamichelin.com</a>'.</p>
<b>Ville de départ PARIS - Transport Train + car - Prix 35 €</b>
<p>Le rendez-vous est fixé à la Gare d'Austerlitz à 08:00, au point accueil groupes n° 6, niveau Trains Grandes Lignes, côté cour intérieure à proximité du poste de police. Nous prendrons le TR3621 de 09:09 pour la Gare de Limoges-bénédictins ; un car spécial nous déposera ensuite au centre. ATTENTION !!! Fournir un pique-nique pour le déjeuner de l'enfant.</p>
<b>Ville de départ PARIS - Transport train + car (-12 ans) - Prix 27 €</b>
<p>Le rendez-vous est fixé à la Gare d'Austerlitz à 08:00, au point accueil groupes n° 6, niveau Trains Grandes Lignes, côté cour intérieure à proximité du poste de police. Nous prendrons le TR3621 de 09:09 pour la Gare de Limoges-bénédictins ; un car spécial nous déposera ensuite au centre. ATTENTION !!! Fournir un pique-nique pour le déjeuner de l'enfant.</p>
<b>Ville de départ PARIS - Transport Train (billet perso) + car - Prix 15 €</b>
<p>Le rendez-vous est fixé à la Gare d'Austerlitz à 08:00, au point accueil groupes n° 6, niveau Trains Grandes Lignes, côté cour intérieure à proximité du poste de police. Nous prendrons le TR3621 de 09:09 pour la Gare de Limoges-bénédictins ; un car spécial nous déposera ensuite au centre. ATTENTION !!! Fournir un pique-nique pour le déjeuner de l'enfant.</p>

<b>Transports : RETOUR</b>
<b>Ville de retour LIMOGES - Transport Car (seulement) - Prix 10 €</b>
<p>Nous déposerons votre enfant à la Gare de Limoges-bénédictins à partir de 12:30. Le groupe prendra ensuite le train pour Paris à 13:22.</p>

**Ville de retour NÉANT - Transport Directement sur le centre**

Nous souhaiterions que vous puissiez passer au centre prendre votre enfant entre 13:30 et 14:30.

Nous vous remercions par avance de faire au mieux pour respecter cet horaire et de prévenir le centre en cas de retard.

En venant de Limoges, après le centre du village, le Souffle Vert se situe à environ 75 m sur la droite (façade à « corbeilles renversées vertes » et drapeaux).

Pour connaître le plus précisément possible le meilleur itinéraire jusqu'au centre de vacances, nous vous recommandons de vous connecter sur le site '[www.viamichelin.com](http://www.viamichelin.com)'.

**Ville de retour PARIS - Transport Train + car - Prix 35 €**

Un car nous déposera à la Gare de Limoges-bénédictins, puis nous prendrons le TR3708 jusqu'à Gare d'Austerlitz.

Arrivée prévue à 16:40.

Nous vous donnons rendez-vous directement sur le quai d'arrivée.

**Ville de retour PARIS - Transport train + car (-12 ans) - Prix 27 €**

Un car nous déposera à la Gare de Limoges-bénédictins, puis nous prendrons le TR3708 jusqu'à Gare d'Austerlitz.

Arrivée prévue à 16:40.

Nous vous donnons rendez-vous directement sur le quai d'arrivée.

**Ville de retour PARIS - Transport Train (billet perso) + car - Prix 15 €**

Un car nous déposera à la Gare de Limoges-bénédictins, puis nous prendrons le TR3708 jusqu'à Gare d'Austerlitz.

Arrivée prévue à 16:40.

Nous vous donnons rendez-vous directement sur le quai d'arrivée.

A/R	Ville et mode de transport	Nombre	Dont transferts
Aller	Limoges en Car (seulement)	1	
Aller	Directement sur le centre	12	
Aller	Paris en Train + car	12	
Aller	Paris en train + car (-12 ans)	24	
Aller	Paris en Train (billet perso) + car	1	
Total		50	0
Retour	Limoges en Car (seulement)	2	
Retour	Directement sur le centre	14	
Retour	Paris en Train + car	10	
Retour	Paris en train + car (-12 ans)	23	
Retour	Paris en Train (billet perso) + car	1	
Total		50	0

## **6) L'arrivée sur le centre et le premier jour**

L'objectif des premières heures (voire des premières minutes) est de rassurer chaque enfant, pour partir sur de bonnes bases. Pour moi, il est essentiel que chaque enfant ait la certitude, dès le tout début que cela va bien se passer, qu'il est bien entouré, et qu'au pire, s'il a un problème, il peut en parler.

A l'arrivée du groupe de Paris, c'est moi qui accueillerais le groupe avec un petit goûter. Nous enchaînerons par une visite du centre et la répartition par chambre (moment crucial pour le bon démarrage du séjour). Chaque groupe d'enfant va alors s'installer en chambre avec un animateur. Vers 18h (ou après le dîner si nous avons pris du retard), nous expliquerons le fonctionnement du séjour, les règles de vie, etc.

La première veillée sera courte avec sans doute un « Qui est qui » ou d'autres jeux de découverte des prénoms, de connaissance... Après cette veillée courte, jeu libre pour les enfants qui le souhaitent, jeux de société ou baby ou ... pour les autres. Et dodo assez tôt.

Le lendemain, on lance un tournoi d'échecs (euh, à vous de me dire comment), puis les premiers ateliers.

## **Annexe 1 : Les rôles pour le séjour**

### **AVANT LE SÉJOUR.**

**PRÉPARATION DES COURS D'ÉCHECS.** Préparent une progression suivie sur 8 journées, l'adaptent à la marge en début de séjour en fonction du public -> 4 animateurs (un par groupe de niveau)

**ACCUEIL CENTRE + INSTALLATION.** Est sur le centre avant tout le monde, prépare l'arrivée du groupe et en particulier la répartition des enfants dans les chambres, accueille le groupe à son arrivée -> Adrien + ...

**VOYAGE PARIS.** Accueille parents et enfants à Austerlitz, organise l'équipe et répartit les rôles (pointer les enfants, donner les étiquettes bagages, récupérer les ordonnances, connaître la voie avant l'affichage public, déplacer le groupe, ...) -> ... + au moins 4 autres animateurs

### **PENDANT LE SÉJOUR.**

**CONDUCTEUR.** A le permis, une voiture et se charge de faire les inévitables petites courses pour l'équipe pendant le séjour. -> ...

**ASSISTANT SANITAIRE.** Gère les petits bobos sur le séjour, distribue les médicaments aux enfants qui suivent un traitement, tient à jour l'infirmerie. -> ...

**RESPONSABLE AFFICHES.** A le souci de mettre en place les panneaux d'information (journée type, grille de séjour, activités phare...) mais aussi par exemple une boîte à lettre (qu'il/elle relève chaque jour) -> ...

**RESPONSABLE BIP SÉJOUR.** Met quotidiennement un petit message sur le répondeur de la colo-> ...

**PHOTOS.** Met quotidiennement des photos du séjour sur le site Web Aventure Scientifique.

Attention, ce point est important et assure en partie la réussite du séjour. Je ne veux pas recevoir d'appel des parents me disant qu'ils ne voient pas leur enfant sur les photos ou que l'enfant fait la tête dessus... Nécessite de suivre la formation spécifique Aventure Scientifique le samedi du week-end de formation. Récupère les photos en fin de séjour et grave un CD -> ...

### **AVANT ET PENDANT LE SÉJOUR.**

**RESPONSABLE MATÉRIEL.** Pendant le séjour, il met l'énergie pour que le rangement et le transport du matériel se fassent -> ...

**RESPONSABLE GRAND JEU.** Avant le séjour, il élabore un scénario détaillé et l'enrichit des idées du reste de l'équipe pendant les réunions de préparation. Pendant le séjour, il a un rôle moteur pour entraîner l'équipe dans la réussite du grand jeu. -> ... aidé de ...

**RESPONSABLE INFORMATIQUE.** Avant le séjour, il s'enquiert des besoins en logiciels / matériel informatique des animateurs et cherche des solutions. Pendant le séjour, il gère l'installation de la salle informatique et les inévitables problèmes qui surviendront en matière informatique -> ...

## Annexe 2 : matériel

### Inventaire de la malle

#### E - 64 cases

Chaturanga 1 Jeu (s)

Echiquier Géant 1 Echiquier (s)

Echiquier Mural 3 Echiquier( (s)

Jeu d'Echecs 30 Jeu(x) (s)

Shogi 1 Jeu (s)

Tempête sur l'échiquier I 1 jeu (s)

Tempête sur l'échiquier II 1 Jeu (s)

Trichess 1 Jeu (s)

Xiang-qi 1 jeu (s)

Yalta 1 Jeu (s)