

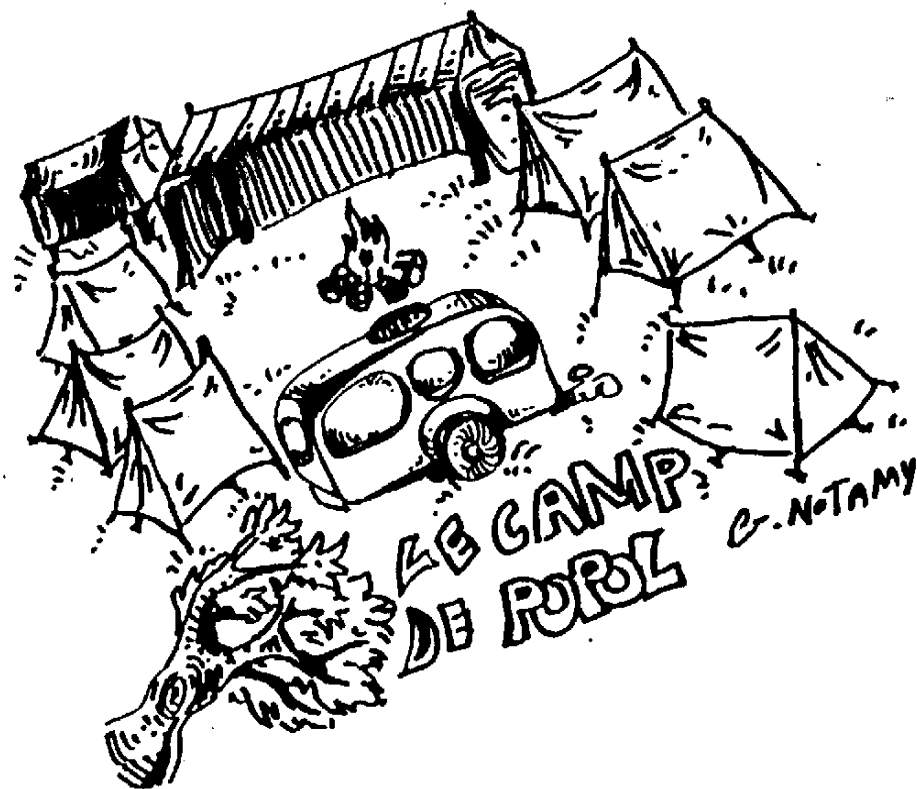
Association Les Camps de Popol

Presbytère
Place de l'église
27240 Damville

Tel : 02.32.34.50.79

Site internet : <http://www.lescampsdepopol.org>

Mail : contact@lescampsdepopol.org



PROJET PEDAGOGIQUE

Premier camp 2009
Pénestin

DESCRIPTIF DU SEJOUR :

- Type de séjour : Camp de vacances sous tentes
- Lieu : Camping Loscolo
336, route de Lanchalle
56760 Pénestin
- Dates : du vendredi 3 juillet 2009 au jeudi 16 juillet 2009 (14 jours, 12 nuits)
- Encadrement : - 9 animateurs :

Ingrid	(BAFA + SB + AFPS)
Romain	(BAFD + BAFA + AFPS)
Philippe	(BAFA + AFPS)
Benjamin	(BAFA)
Quentin	(BAFA)
Alice	(stagiaire + AFPS)
Louise	(stagiaire + AFPS)
Yvon	(stagiaire)
Resh	(aide-animatrice)

 - La directrice : Pauline Briend
(stagiaire BAFD + BAFA + AFPS)
 - 2 cuisinières : Marie-Yvonne et Fabienne
 - 2 organisateurs : Pascal (Trésorier) et Benoît (Président)
 - Et le créateur des Camps : Popol
- Participants : 24 filles et 30 garçons âgés de 8 à 13 ans
- Moyen de transport : Car

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

I. AMENER L'ENFANT À SE SOCIALISER.

Pour vivre en harmonie avec les autres et lui-même et ainsi favoriser la vie en collectivité.
Pour cela nous veillerons à ce que :

1) L'enfant se respecte et respecte les autres et l'environnement

1. L'enfant participera dès le 1^{er} jour à l'élaboration des règles de vie du camp
2. L'enfant sera poli et tolérant non seulement au sein du camp mais aussi envers les gens du camping et lors des sorties
3. L'enfant se familiarisera avec le tri sélectif des poubelles

2) L'enfant soit un individu à part entière au sein du groupe

1. Les enfants ne seront pas séparés par tranches d'âge pour les activités et les sorties : pas de « petits » ni de « grands », chaque enfant sera un campeur à part entière et pourra participer à toutes les activités proposées avec son propre rythme et sa personnalité
2. L'enfant pourra s'exprimer sur n'importe quel sujet au micro lors des moments collectifs, comme les repas, avec « Gugusse le micro »
3. L'enfant sera accompagné et encouragé lors de ses réalisations et démarches, que ce soit pendant les moments de vie quotidienne, les activités, ou pendant les sorties

II. CONDUIRE L'ENFANT VERS L'AUTONOMIE.

Pour cela nous veillerons à ce que :

1) L'enfant ait des responsabilités :

1. L'enfant gèrera son argent de poche. Le jour du dèpart, il le confiera à la « Banque de Popol ». Lorsqu'il aura besoin d'argent pour les sorties en ville, pour acheter des cartes postales, etc... il pourra en retirer en venant à l'ouverture du guichet de la banque, tenu par un animateur.
2. L'enfant devra gèrer seul sa valise. Elle devra ètre rangée afin de toujours retrouver ses affaires et de ne pas envahir ses copains de tente. Des moments seront prévus pour que l'enfant puisse faire sa lessive. Accompagné, par l'animateur référent de sa tente, il apprendra également à séparer le linge propre du linge sale.
3. Les enfants auront sous leur responsabilité une tente qui leur sera réservée. La « tente Mimile » avec des jeux de société, des BD, des jeux d'extérieur... Ils pourront y jouer entre-eux en autonomie. Ils seront garants du bon état du matériel (une feuille d'émargement sera mise en place pour l'utilisation des jeux) et du rangement de cette tente.

2) L'enfant fasse ses propres choix

1. Dès le dèbut du camp, les enfants seront sensibilisés aux tâches de la vie quotidienne. Dans cette optique, ils devront choisir 2 jours durant le séjour, où ils seront d'«équipe cuisine». Leur choix se fera en fonction des dates (le planning du séjour sera affiché) et des animateurs qui seront responsables cuisine ce jour-là
2. La répartition dans les tentes et confiée aux enfants, selon leurs affinités et âges
3. Le matin, diverses activités leur seront proposées, ils devront en choisir une première et y participer jusqu'à son aboutissement, puis une deuxième s'ils le désirent et s'ils ont terminé la première

III. PERMETTRE A L'ENFANT DE VIVRE UNE AVENTURE.

Pour changer de son quotidien et apprendre à vivre autrement.

Pour cela nous veillerons à ce que :

1) L'enfant développe sa curiosité

1. L'enfant découvrira et pourra participer à l'élaboration de différents plats culinaires : repas à thème, indien, banquet,...
2. L'enfant profitera du patrimoine de la région. Il se familiarisera avec la plage et la baignade, découvrira les ballades le long du littoral, la ville fortifiée de Guérande, participera à une sortie ludique autour des salines de Terre de Sel, et découvrira la Vilaine en excursion bateau
3. L'enfant pourra enrichir ses connaissances techniques à travers les activités du matin (fabrication de torches, de flèches polynésiennes, de fusées, initiation au théâtre, atelier nœuds, journalisme avec la gazette du camp, ...)

2) L'enfant vive et participe à un spectacle

1. L'enfant sera amené à utiliser son imaginaire, le séjour est placé sous le signe de « la machine à remonter le temps »... Toute une thématique sera ainsi développée pendant les jeux et les moments de vie quotidienne... Surprise !
2. Tous les soirs les enfants assisteront et pourront participer à la veillée, qui est un moment clé de convivialité autour du feu, où chacun fait un sketch, une danse, un chant... et se détend avant d'aller dormir. Ils auront la possibilité d'être organisateur de la veillée en s'inscrivant sur le tableau prévu à cet effet
3. L'enfant participera au *Défi-tente*, journée-spectacle où chaque tente d'enfants et d'animateurs devra présenter une animation aux autres (danse, chant, jonglerie, musique, sketch,...)

JOURNEE TYPE

8h15 :	lever de l'équipe cuisine et préparation du petit déjeuner
8h30-45 :	réveil des campeurs et animateurs par les enfants de l'équipe cuisine
9h - 9h30 :	petit déjeuner
9h30 - 10h :	petite toilette, lavage des dents, vaisselle
10h - 11h45 :	activités
11h30 :	équipe cuisine part préparer le repas et la table
11h45 - 12h30 :	temps calme
12h30 - 13h30 :	déjeuner
13h30 - 14h45 :	vaisselle, temps calme
15h - 17h45 :	plage, baignade, grand-jeux
16h30 :	goûter
18h - 19h :	douches
19h - 19h30 :	préparation du repas et de la table par l'équipe cuisine, temps calme
19h30 - 20h15 :	dîner
20h15 - 21h00 :	lavage des dents, temps calme, installation veillée, vaisselle
21h00 - 21h45 :	veillée
21h45 :	dernier pipi, pyjama, bisou de bonne nuit
22h00 :	coucher
22h15 :	silence

VIE QUOTIDIENNE

Durant tout le séjour, nous vivons, nous mangeons et nous dormons sous tente.

RYTHME DES JOURNEES :

Une journée type commence par les activités le matin, puis la plage l'après-midi où l'on prend le goûter vers 16h30 après la baignade, et se termine par la veillée.

EQUIPES CUISINES :

Chaque jour, une équipe cuisine composée de 8/9 enfants et 2 animateurs, s'occupera de préparer les repas, de mettre la table, de la débarrasser et de faire la vaisselle. Tout ceci en collaboration avec nos deux cuisinières.

MENUS :

Les enfants ne connaissent pas les menus des repas à l'avance. En effet, les enfants de l'équipe cuisine sont aussi chargés de préparer une scénette qu'ils joueront au début du repas pour présenter le menu.

TEMPS CALMES :

Pendant le temps où l'équipe cuisine est à la tâche, les autres enfants sont en temps calme. C'est le moment où ils peuvent se reposer dans leur tente, jouer dans la tente Mimile, écrire et téléphoner à leurs parents, se détendre comme ils l'entendent. Des animateurs sont à leur disposition et vigilants pendant ces moments-là, mais aucune activité n'est imposée.

LE TABLEAU VEILLEE :

Ce tableau est un planning du séjour avec les dates. Les enfants, ainsi que les animateurs pourront librement s'inscrire au jour qu'il leur convient pour être organisateur de la veillée. Un animateur leur expliquera comment installer la veillée (musique, lumière, micro, public, ...), comment la présenter (tenue, personnage, ...), comment choisir les chants et dans quel ordre présenter le tout.