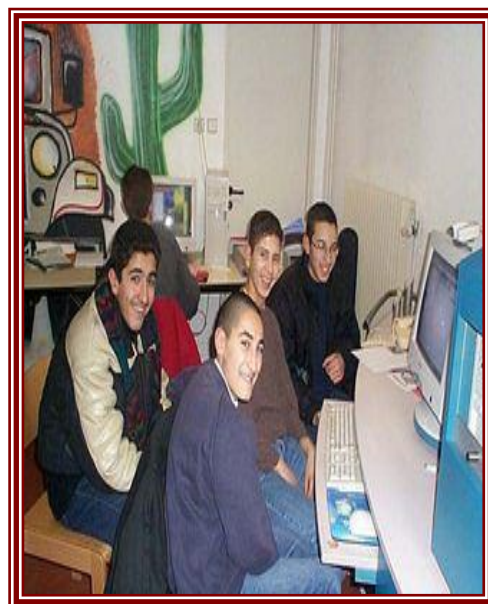


GUIDE DES ACTIVITES D'ANIMATION PEDAGOGIQUE EN MILIEU DE JEUNES

Tome 1 : Chapitres 1 à 10

*Elaboré par M. Mokhtar HADDADJI,
Ex. DML ligue LAPALEJ,
Boumerdes*



CHAPITRE : I

LES ACTIVITES DU MONDE ASSOCIATIF POUR UNE EDUCATION A LA CITOYENNETE ET A LA VIE ASSOCIATIVE

1. LA VIE ASSOCIATIVE

La vie associative est un terrain irremplaçable pour la pédagogie de la citoyenneté et de la vie dans la cité, dans toute sa diversité elle est fortement développée. Les associations sont un acteur fondamental de la vie locale grâce à l'engagement des bénévoles. Notre volonté est d'aller encore plus loin et cela nous amène à proposer une charte régissant les relations entre la commune et les associations.

1.1. Elle permet d'affirmer à la fois :

- la reconnaissance des associations comme partenaires privilégiées et réciproquement.
- la transparence des procédures concernant les aides apportées aux associations
- l'engagement mutuel de mieux communiquer pour être plus efficace
- l'assurance du respect du rôle de chacun

Elle n'exclut pas la signature de conventions plus précises entre la Commune et certaines associations, si cela s'avère nécessaire. Ces conventions détailleront de manière plus spécifique les engagements des associations concernées et ceux de la commune. Enfin, cette charte garantit à toutes les associations leur indépendance vis-à-vis de la commune. Elle est complétée par un guide pratique précisant les procédures de sollicitation des aides.

2. LE MOUVEMENT ASSOCIATIF

2.1. UN MAILLON FORT DE LA VIE PUBLIQUE

-**L'association** est un espace d'initiative et d'engagement collectif, lieu privilégié d'une citoyenneté active et participative, contribuant à créer, recréer et maintenir un lien social et des relations intéressantes.

-**L'association** est d'abord la formalisation d'une envie, d'une idée, d'un engagement partagé. Elle est aussi et ensuite le support du développement d'un projet qui s'inscrit dans un contexte social, institutionnel, législatif dont la lecture est parfois difficile et la complexité croissante.

2.2. Les associations

Sont un des moteurs de la vie sociale et participent au dynamisme de la commune. Les associations sont **une force vive fabuleuse de diversité**, d'enthousiasme.

Au cœur de la vie sociale, culturelle et citoyenne de notre territoire, les associations y jouent un rôle fondamental pour y maintenir et développer des liens conviviaux de proximité. Quel que soit leur domaine d'activité, elles jouent un rôle irremplaçable d'animation de la vie de la cité, de développement du lien social.

2.3. Les associations et les bénévoles

Qui y participent, proposent des services essentiels à la population, particulièrement dans **le domaine social, éducatif, sportif et des loisirs**.

Ils participent à la vie de notre communauté de communes et à l'épanouissement de chacun.

2.4. Notre rôle est donc de les aider à développer leurs projets et leurs actions.

Nous mettons à leur disposition des moyens supplémentaires de communication, pour qu'elles puissent développer leurs animations, et éventuellement coordonner leurs activités dans le temps et l'espace.

2.5. Le développement de la vie associative

Dans le respect de l'autonomie des associations dans leur pluralisme et la recherche d'un partenariat constructif. Le soutien de la Ville au monde associatif s'articule autour des objectifs suivants :

- Favoriser l'engagement citoyen et la participation de chacun à la vie de la cité.
- Soutenir la vie associative comme lieu privilégié de l'engagement collectif et individuel.
- Respecter la liberté associative et garantir le pluralisme.
- Soutenir l'innovation et le développement social.
- Encourager les dynamiques inters associatifs.
- Faire vivre des lieux de dialogue entre la Ville et les associations.

3. Le Mouvement Associatif phénomène d'expansion et de développement

3.1. Société civile

Connaît un remarquable phénomène d'expansion et de développement qui a déjà induit une nouvelle problématique en matière de pédagogie d'une part et de gestion des ressources humaines, matérielles et financières d'autre part.

- La construction de nouveaux relais devant permettre la reconstitution du tissu social.
- La préservation du mouvement associatif de formes de récupération.
- L'utilisation rationnelle et optimale de toutes les ressources et potentialités disponibles quelles soient humaines, matérielles ou financières.

Pour la concrétisation de ces objectifs définis comme axes prioritaires de programme de soutien et de renforcement du mouvement associatif.

3.2. Une éducation à la citoyenneté et à la vie associative :

Apprendre

- la tolérance,
- la politesse,
- le sens des valeurs,
- à s'écouter,
- la vie en groupe dans un respect mutuel,

- à participer à la vie de l'association,
- à partager les bons et les mauvais moments,
- à faire des choix et les assumer,
- à partager ses connaissances et ses compétences.

3.3. POURQUOI UNE EDUCATION A LA CITOYENNETE

L'éducation à la citoyenneté

Des acteurs engagés

Des actions concrètes

La citoyenneté est quelque chose qui s'apprend et qui se pratique tout au long de la vie, à l'école, dans les associations, dans la vie de tous les jours. Les professionnels et les bénévoles engagés dans la promotion d'une citoyenneté active savent bien qu'il est nécessaire de mettre en place un travail important d'information, de sensibilisation, un travail de terrain quotidien et tourné le plus possible vers la pratique afin de faire partager à tous les valeurs qui fondent nos sociétés

4. Vie associative, Jeunesse, Sport & Culturel

4.1. La vie associative

La vie associative d'une commune en fait la force, l'originalité et la cohésion. Nous voulons que, cette force irremplaçable retrouve la place qui lui est due pour son rôle dans le lien social, la convivialité, la pratique d'activités et l'animation de la commune.

4.2. Un poumon pour la commune »

Certaines, parmi les plus anciennes de notre village, celles-là mêmes qui ont joué un rôle fondateur dans la vie associative, ne fonctionnent aujourd'hui que grâce à une poignée d'actifs. Les bénévoles, sans lesquels rien ne serait possible, ne peuvent plus attendre. Ils ont besoin d'une véritable écoute et d'une municipalité partenaire de leurs projets.

4.3. Office municipale des sports :

« Une dynamique en plus »

Cet organisme permet, en liaison avec les élus, de développer les activités sportives sur la commune. L'office municipal des sports est administré par des délégués du Conseil municipal, des représentants des associations sportives et des établissements scolaires. Il coordonne les actions des associations, veille au meilleur emploi des installations et éventuellement des personnels qui dépendent de lui.

4.4. Culture

- Une médiathèque,
 - des locaux pouvant accueillir des ateliers spécifiques et des initiatives ponctuelles (musique, arts plastiques, cours de langues, etc.),
 - un lieu d'exposition,

- une salle de spectacles qui s'avère indispensable aujourd'hui pour proposer des séances de projections, des concerts, des pièces de théâtre...

4.5. Jeunes :

Polyvalent où les ados pourront créer ou élargir leur cercle de connaissances et développer leur autonomie. Les plus jeunes trouveront dans cette structure un accueil et un appui pour réaliser leurs projets.

4.6. Charte des engagements réciproques :

Tous les projets qui précèdent ne se construiront que dans une relation saine, donc formalisée.

En voici les règles de base :

- respect des légitimités politiques et associatives,
- partenariat basé sur l'égalité,
- acceptation par les élus du rôle de contre-pouvoir constructif du monde associatif,
- engagements réciproques fondés sur un contrat de transparence et d'évaluation,
- engagement des associations à participer au développement éducatif, social, culturel et économique de la commune.

5. GUIDE DES ACTIVITES JEUNESSE

5.1. Initiatives citoyennes

La vie associative est un élément incontournable de la vie des territoires. Elle contribue à la construction de l'identité des individus et à la création d'un sentiment d'appartenance, elle est facteur de création de liens sociaux et permet les passerelles entre les communautés, elle contribue par ailleurs au bien être, à la qualité de la vie et à la « performance » démocratique des collectivités.

5.2. LE MOUVEMENT ASSOCIATIF COMME ESPACE DE DÉMOCRATIE

Les associations sont des lieux privilégiés pour l'apprentissage de la démocratie.

Pour réaliser ces apprentissages, les membres d'une association doivent pouvoir expérimenter, prendre graduellement des responsabilités, composer avec un groupe, faire valoir ses opinions, écouter et comprendre un point de vue différent.

5.3. LE MOUVEMENT ASSOCIATIF COMME ESPACE CITOYEN

Hors de tout doute, le milieu associatif permet à des milliers de personnes de vivre et de développer leur rôle de citoyennes. Ils prennent racine dans les communautés grâce aux personnes d'un milieu donné, qu'il soit local, régional ou national, qui identifient des besoins individuels et collectifs.

5.4. LE MOUVEMENT ASSOCIATIF COMME RICHESSE COLLECTIVE

Le mouvement associatif constitue une richesse inestimable que les communautés se sont donnée et par ce fait, nous le considérons comme partie prenante de notre patrimoine collectif culturel et social.

5.5. Associations de la jeunesse et des loisirs - Orienter les jeunes talents et apporter la joie de vivre

La contribution de la société civile au développement durable n'est plus à prouver. Les organisations non gouvernementales ont ceci d'utile qu'elles réussissent à coopérer avec les institutions gouvernementales, ainsi que les institutions privées pour établir des actions pertinentes, touchant à tous les domaines socioéconomiques et culturels en faveur de la société

6. Animation jeunesse

La création d'un outil au service du projet politique en direction de la jeunesse prend alors la forme associative. Ses missions sont clairement établies : développer un projet d'animation à l'année en direction des jeunes en s'appuyant sur trois moyens essentiels : les loisirs, la prévention, l'accompagnement pour une insertion.

6.1. Respect de la vie démocratique

La Commune affirme et respecte l'indépendance des associations, elle s'engage à soutenir et valoriser toute action associative qui bénéficiera à tout ou partie de la population. Elle fixe le montant des subventions allouées aux associations en s'assurant de l'autofinancement de leurs actions

6.2. Transparence

La commune tient à disposition de tout citoyen la liste des aides financières et en nature qu'elle attribue aux associations.

6.3. Soutien au développement de la vie associative

La commune intervient de plusieurs façons :

- Attribution des subventions
- Prêts de locaux
- Prêts de matériels
- Intervention des services techniques
- Mise à disposition de supports de communication

6.4. Ecoute et implication

Outre les échanges courants, la municipalité s'engage à organiser une fois par an une « Rencontre des associations » où pourront être abordés divers thèmes relatifs à la vie associative locale. Par ailleurs, des réunions thématiques (culture, sport, loisirs...) seront régulièrement organisées avec les associations concernées, sur des sujets les concernant plus particulièrement.

7. Engagements de la commune

7.1. Comment fonctionne-t-elle

La Commune est l'institution la plus proche du citoyen. Elle nous rend quotidiennement de nombreux services.



Mais la connaissons-nous vraiment ?
Comment fonctionne-t-elle ?

La cellule Concertation-Citoyenneté du service des Affaires sociales accueille les groupes scolaires ou associatifs soucieux de découvrir leur administration communale.
Elle propose une série d'animations ludiques et adaptées à tous les âges pour permettre à chacun de comprendre et de vivre sa commune...

Un citoyen informé est un citoyen responsable !

Un citoyen responsable est un gardien de la démocratie

8. La Charte des engagements réciproques entre la Ville et les associations

Les associations, quels que soient leur secteur d'activité, leur famille de pensée ou l'âge, la catégorie sociale... de leurs adhérents, se donnent ainsi les moyens de travailler ensemble, de faire bouillonner les idées, d'envisager d'autres pistes pour améliorer le présent et préparer l'avenir.

8.1. Bénévolat et démocratie, fondements de la vie associative

Les partenaires reconnaissent l'engagement libre et volontaire comme moteur de la vie associative. Ils conviennent de tout mettre en œuvre pour le faciliter, l'encourager, le reconnaître dans sa contribution à la société, au lien social et au développement du territoire.

8.2. Confiance et partenariat, facteurs de renouveau de la vie avec la commune

Écouter les associations, échanger avec elles ; prendre en compte les besoins recensés et exprimés par les associations, prendre en compte les associations, dans leur capacité d'anticipation, leur expérience et leur expertise dans la mise en œuvre des politiques publiques favoriser les espaces de rencontre et d'échange entre Ville et associations dans le respect des modes de représentation de chacun.

8.3. Fondation des relations

À la concertation avec la Conférence locale sur les modalités de soutien à la vie associative, à une attention particulière aux petites associations, au respect des temps associatifs (horaires de réunion, délais de communication et de débat), à la réflexion avec le mouvement associatif.

8.4. ENGAGEMENTS DES ASSOCIATIONS

Le mouvement associatif s'engage à participer au développement de la cité, tant sur le plan économique, éducatif, social et culturel que sur celui de la citoyenneté.

Les associations participent à la connaissance partagée des besoins exprimés par les citoyens et habitants et à la réflexion à mener sur les réponses à apporter.

L'inscription dans une démarche de projet :

Le projet associatif est le fondement de l'action de chaque association. Les projets d'action qui en découlent sont régulièrement réexaminés afin de prendre en compte l'évolution des besoins des adhérents et publics destinataires.

Mutualisation inter associative :

Le respect de la spécificité et de la diversité des projets associatifs s'impose comme un principe de base. La mutualisation et la coopération entre les associations seront encouragées dans un objectif de synergie.

La contribution à la valorisation de l'engagement associatif :

Les associations rennaises s'inscrivent dans une dynamique de :
Valorisation des personnes s'investissant dans la vie associative,

La transparence :

Les associations s'engagent à un fonctionnement démocratique (transparence interne) et à rendre compte de l'utilisation des financements publics. Lorsqu'elles bénéficient d'un soutien de la Ville.

La convention, un engagement mutuel :

Lorsque des associations sont amenées à conduire des projets d'intérêt général, une relation contractuelle spécifique peut être souscrite avec la collectivité locale à travers une convention ; celle-ci lie, par définition, les deux partenaires.

Évaluation :

La mise en œuvre de la charte sera évaluée tous les trois ans. Les modalités d'évaluation en seront définies dans le cadre de la conférence dans une approche participative.

Elle sera rendue publique et discutée dans un cadre adapté avec des représentants des deux partenaires.

9. Perspectives d'action et recommandations

9.1. Le projet associatif : fondements, fonctionnement et partenariat

Le mouvement associatif est invité à mener une réflexion théorique et politique, en vue d'évaluer son expérience, de réexaminer sa culture politique, ses adhésions sociologiques et idéologiques, son rôle, son identité et ses rapports à l'État, aux partis politiques y compris la branche dite islamiste. Cette réflexion devrait répondre à un certain nombre de défis :

- élaborer une meilleure définition de la relation du mouvement associatif avec l'État, les formations politiques et les autres intervenants;
- reconsidérer et prendre en compte des évolutions politiques et sociales survenues durant la dernière décennie;
- accorder une plus grande attention à la question du renouvellement des élites, y compris féminines, et à un fonctionnement plus démocratique des structures associatives;
- œuvrer pour une meilleure prise en compte de la question des droits des femmes et de la dimension genre dans le projet associatif;
- asseoir une plus grande complémentarité et une synergie entre les acteurs associatifs œuvrant dans le domaine du plaidoyer et de la prestation de services, dans le respect de la diversité et de l'autonomie;
- étendre les compétences du mouvement associatif en matière de défense des choix et des politiques de développement;
- mettre en place de véritables stratégies de formation permettant l'émergence de nouvelles élites et d'un leadership démocratique et alternatif aussi bien féminin que masculin;
- accorder la priorité, qui devait leur être allouée, à l'émergence du leadership local et à celui des jeunes.

La société civile pourrait aussi, dans le cadre d'associations de parents d'élèves de quartiers ou autres, jouer le rôle de défenseurs de l'école en mettant l'intérêt des élèves au centre de leurs préoccupations. Les expériences de certaines associations en matière d'éducation à la citoyenneté mériteraient d'être évaluées dans le but de les perfectionner et de les diffuser à une grande échelle dans l'univers associatif.

9.2. Le projet d'Education à la Citoyenneté

A pour objectif de mettre en place une politique jeunesse. Pour atteindre cet objectif, un outil doit être mis sur pied à savoir la maison des jeunes citoyens. Pour conduire ce projet, une équipe multiculturelle s'est formée avec pour intérêt d'avoir des expériences, des compétences, des savoirs faire et être d'horizons divers. Elle ouvre en direction des associations et groupements de jeunes, en facilitant leur rassemblement autour d'actions d'intérêt général.

9.3. Espaces de concertation et de négociations

- Des réunions mensuelles à thèmes entre associations de jeunes. Les thèmes tels que : " comment prendre la parole en public ", " comment participer au développement de sa cité en tant que citoyen " sont choisis, préparés et présentés par les jeunes.

- Les appels à projets constituent un aspect des activités d'intérêt collectif au sein de la maison des jeunes. Ces appels à projets consistent à la définition des critères de sélection avec le collectif des jeunes, la formation des jeunes au montage des projets, la publication des critères définis au préalable, le lancement de l'appel à projets, la réception et sélection des projets. Ceux des projets ayant été sélectionnés détiennent un financement au travers d'une convention de financement entre le projet et l'association porteuse du projet.

10. PROJET ASSOCIATIF

Dans chacune de ses activités et dans la vie au sein de l'association, elle se donne pour mission de

- ☐ favoriser le développement de la personne et son sens de la responsabilité ;
- ☐ permettre à chaque individu de trouver son mode d'expression ;
- ☐ encourager une confrontation d'idées et d'expérience

10.1. L'organisation repose sur trois projets :

- *Le projet associatif**
- *Le projet éducatif**
- *Le projet pédagogique.**

Le projet associatif

Définit les grandes lignes politiques et organisationnelles. Il est un texte de référence pour la mise en place des activités de l'association et est validé par l'Assemblée Générale. Une commission avec un représentant du comité, un représentant des permanents et un représentant des moniteurs est chargée de veiller au respect du projet associatif et de faire des propositions d'adaptation si nécessaire.

Le projet éducatif

Contient, en termes concrets, les idées générales et l'esprit dans lequel l'association souhaite voir les camps se réaliser. Il est rédigé par les permanents de l'association qui en sont les garants et est validé par le comité. Le projet éducatif est subordonné au projet associatif.

Le projet pédagogique

Définit, en accord avec le projet éducatif, les conditions générales du déroulement du séjour en tenant compte des spécificités des lieux, de l'âge des participants, du type d'activité et de l'expérience de l'équipe des moniteurs. Il est propre à chaque camp, est réalisé par le responsable du camp et les moniteurs qui en sont solidairement responsables.

Vie associative

Pour contribuer à faire vivre l'association, il est organisé des soirées d'informations pour les moniteurs, des fêtes et des week-ends de retrouvailles.

10.2. ANIMER LE PROJET ASSOCIATIF

De l'intention initiale à sa réalisation, le projet associatif se structure, se développe, se complexifie. Dans un environnement en constante évolution, les responsables, animateurs et bénévoles des associations sont confrontés à toutes sortes de problématiques dans la conduite des projets.

Réunissant des associations œuvrant dans des champs variés, de tailles et d'expériences diverses, les formations sont aussi des occasions pour les stagiaires d'échanger sur leurs expériences, leurs visions, leurs modes d'organisation, espérant permettre des transferts de savoirs entre les participants et créer des rencontres qui puissent déboucher sur des coopérations futures.

Vos projets: pour tous les jeunes.

La prise d'initiatives de la jeunesse dans la vie de la Cité constitue un formidable enjeu de développement social pour la Ville

Les projets de jeunes sont en effet de très importants leviers d'amélioration de la cohésion sociale du territoire, de renforcement de l'égalité des chances, d'attractivité des quartiers et des campus et, enfin, de développement culturel, sportif et économique pour la commune.

Conseil, Soutien technique, Prêt de matériel, Soutien financier.

10.3. Projet éducatif

Le projet éducatif peut être décrit autour de trois propositions :

- L'éducation, c'est la projection de l'individu aujourd'hui' hui dans la société de demain.
- L'individu est investi des capacités à définir sa place et son projet, c'est un citoyen.
- Notre action éducative prend en compte l'individu dans sa globalité :
 - Rendre l'individu responsable dans tous les actes de la vie sociale, mais aussi dans

Les projets qu'il met en place et dont il rend compte.

- Situer la place de chacun dans un fonctionnement démocratique : statut, rôle et fonction.

- Réguler les relations sur un mode contractuel autour de la fonction de l'homme de jour ou coordinateur où chacun sait ce qui est possible, négociable ou interdit et répond de la place qu'il occupe.
- Organiser la vie collective dans le respect de l'individu en prenant en compte les temps et les lieux nécessaires au fonctionnement démocratique et contractuel.

10.4. Projet pédagogique

10.4.1. Objectifs éducatifs :

- Œuvrer pour une meilleure appropriation du concept de citoyenneté
- Œuvrer pour une meilleure appropriation de la culture et de ses espaces
- Ouvrir vers d'autres cultures
- Œuvrer pour une meilleure insertion scolaire et professionnelle
- Développer l'autonomie
- Développer l'esprit critique
- Développer et accompagner les initiatives personnelles et collectives
- Œuvrer pour la prévention des risques liés à la santé
- Développer la créativité
- Développer toutes les formes d'expression et de créativité.

11. Des actions civiques et citoyennes

À développer des activités attrayantes et régulières

11.1. L'objectif

Était d'informer les jeunes sur les possibilités d'engagement, sur la création d'une association et les convaincre de l'utilité pour soi et pour les autres de s'engager.

-Des "parcours civiques" d'éducation à la citoyenneté toute au long de l'année. Ces parcours s'articulent autour des différentes journées d'information et de commémoration à partir desquelles des actions citoyennes peuvent être mises en œuvre dans les établissements scolaires mais aussi dans

-L'association est un espace d'initiative et d'engagement collectif, lieu privilégié d'exercice d'une citoyenneté active et participative, contribuant à créer, recréer et maintenir un lien social et des relations désintéressées.

L'association est d'abord la formalisation d'une envie, d'une idée, d'un engagement partagé. Elle est aussi et ensuite le support du développement d'un projet qui s'inscrit dans un contexte social, institutionnel, législatif dont la lecture est parfois difficile et la complexité croissante.

12. Domaine d'action des activités d'associations

-Domaine d'action :

Vie associative

Objet de l'association :

Le choix est vaste : il y en a pour tous les goûts et tous les âges. Vous trouverez ici tous les renseignements pour bien choisir votre activité et l'exercer pendant toute l'année.

Description des activités :

- ▶ Les associations de quartiers
- ▶ Les associations sportives
- ▶ Les associations culturelles
- ▶ Les associations socioculturelles
- ▶ Les associations sociales
- ▶ Les associations de l'éducation permanente
- ▶ Les associations de l'éducation à l'environnement
- ▶ Les associations d'échanges éducatifs internationaux

-Domaine d'action :

12.1. Association de Quartier

Objet social de l'association :

***mettre** en place des activités et des échanges positifs entre les personnes du quartier et d'ailleurs.

***développer** l'information, la réflexion, l'action et l'autonomie pour le mieux-être des habitants d'un point de vue individuel et/ou communautaire.

***Créer** des liens entre les générations, la communication, la rencontre et la cohésion sociale.

***Créer** et animer un mieux de rencontre en tenant compte des réalités socioculturelles du quartier.

***Dynamiser** le quartier par des actions communautaires visant l'ensemble des habitants en les impliquant dans des projets individuels et/ou collectifs en partenariat avec d'autres associations ou institutions publiques.

***Créer** une dynamique permettant la création de mécanismes d'entraide et de services de proximité.

Quelques événements phare:

- Festival du Conte - Fête de la musique - Immeubles en Fête - Fête des Voisins
- Projet « Entoure âge », par et pour les seniors, en collaboration avec diverses associations

opération « Tournesol » & « Balcons fleuris »

-Soutien et collaboration avec divers Comités d'habitants :

- Le Projet développe un espace informatique & Internet

- Le Comité des Habitants organisant diverses initiatives pour améliorer la convivialité dans le quartier : Journée de la Mobilité, Projets d'embellissement & désenclavement du site des logements sociaux, Festival du cinéma en plein air, ...

Domaine d'action :

12.1. Association de Quartier

Objet social de l'association :

*Mettre en place des activités et des échanges positifs entre les personnes du quartier et d'ailleurs.

*Développer l'information, la réflexion, l'action et l'autonomie pour le mieux-être des habitants d'un point de vue individuel et/ou communautaire.

*créer des liens entre les générations, la communication, la rencontre et la cohésion sociale.

*créer et animer un lieu de rencontre en tenant compte des réalités socioculturelles du quartier.

*Dynamiser le quartier par des actions communautaires visant l'ensemble des habitants en les impliquant dans des projets individuels et/ou collectifs en partenariat avec d'autres associations ou institutions publiques.

*créer une dynamique permettant la création de mécanismes d'entraide et de services de proximité.

Description des activités :

Les Activités permanentes :

- Soutien scolaire : Les enfants du quartier peuvent bénéficier 2 fois par semaine d'un soutien scolaire où participent des membres de l'équipe et des bénévoles.

- Gym Tonique :

La gymnastique est organisée tous les lundis et mercredis.

- Des Ateliers formateurs & créatifs : créés par et pour les habitants : gymnastique, table de conversation en français, atelier « Fil en aiguille », ...

- Atelier "Terre": Sculpture tous les lundis, tous niveaux, intergénérationnel.

- La Récré : chaque semaine, les parents accompagnés de leur enfant se réunissent avec une animatrice...

Domaine d'action :

12.1. Association de Quartier

Objet social de l'association :

L'association est constituée d'habitants, de commerçants, de représentants d'associations et de pouvoirs publics. Elle a pour objet l'amélioration du cadre de vie et de la convivialité au sein du quartier du Nouveau Monde, ainsi que la contribution à donner une image positive de ce quartier notamment en développant des projets concrets sur le terrain. Elle est soutenue par la Fondation dans le cadre des projets "Quartier de Vie".

Description des activités :

5 projets qui devraient contribuer à améliorer l'image du quartier. Ainsi, des groupes de travail se sont mis sur pied pour mener à bien ces projets:

- la rédaction d'un journal de quartier;
- la création d'un site Internet sur le quartier et ses activités;
- la réalisation d'une grande fresque murale;
- la réalisation de panneaux artistiques évoquant une scène historique du quartier;
- l'aménagement de la place du quartier.

Domaine d'action :

12.1. Association de Quartier

L'association a pour but de défendre et de développer la qualité de la vie urbaine (en matière d'urbanisme, d'environnement, de mobilité, de patrimoine, sans que cette énumération ne soit limitative), d'intensifier et de promouvoir les interventions de solidarité, de citoyenneté et de participation essentiellement dans les quartiers affiliés, dans le respect de l'originalité de chacun d'eux.

Objet social de l'association :

- animation de quartier
- promouvoir le sport en quartier
- animations intergénérationnelles
- redynamiser le quartier
- participe bénévolement aux activités de la commune

Domaine d'action :

12.1. Association de Quartier

Statut : Fédération d'associations

Objet de l'association :

Notre association a pour buts d'informer, dialoguer, réagir avec les habitants du quartier sur ce qui se passe dans le quartier (incivilité, civilité, mal propreté, initiative locale, convivialité, mobilité,...). Nous sommes aussi un organe de concertation permettant de centraliser et faire le lien entre le terrain (le quartier), ses besoins et les autorités communales ou autres.

Description des activités :

Annuellement, une journée "Espace - rencontre" convivialité

Mensuellement, réunion du bureau + membres volontaires.

Travail en sous groupe pour interpellation du pouvoir public, communal et autres,

Nouveauté: projet concret de revalorisation d'un site sur le quartier par synergies entre différents interlocuteurs locaux et les jeunes du quartier. Projet : les ateliers: mur de la civilité. Ce projet consiste à l'embellissement et la valorisation d'une palissade par le biais d'ateliers organisé sur le terrain pour les jeunes et encadrés par des animateurs de rue.

-Domaine d'action :

12.1. Association de Quartier

Objet de l'association :

L'amélioration de la qualité de vie dans le Quartier par des actions sur:
la propreté, l'environnement, la culture, l'éducation>

Description des activités :

Promouvoir l'installation d'aires de jeux pour les enfants.
Sensibiliser les résidents du quartier à la propreté des lieux.
Amélioration de la sécurité routière dans et autour du quartier.
Education permanente des jeunes et moins jeunes.
Fête de quartier annuel.

Domaine d'action :

12.1. Association de Quartier

Objet de l'association :

Le but est de promouvoir la photographie en tant qu'expression artistique via la formation, la créativité et l'échange.

Domaine d'action :

Action sociale, Education/jeunesse, Quartier

L'association a choisi de s'investir dans le projet promouvant trois axes de travail :

- 1. le développement local :** service de proximité, création d'un comité, fête de quartier, etc.
- 2.les problématiques des sociétés :** décrochage scolaire, égalité homme femme
- 3.l'éducation et le savoir :** séances d'information, réseau d'échanges et de savoirs, groupe de discussions inter associatif, etc.

Description des activités :

Exemples : théâtre, cinéclub, brelandinier, graphe, multimédia, accueil, formation d'animateur, soutien au club des jeunes locaux, magiques, jeu de rôles, collaboration avec les associations locales (centre culturel, bibliothèque, maison du tourisme, académie de musique, association de parents,...)

-Domaine d'action :

12.1.Association de Quartier

Objet social de l'association :

Assurer que les seniors du quartier peuvent rester à la maison plus long temps indépendant, que leur isolement sera rompu et qu'ils auront des contacts sociaux avec les autres habitants du quartier.

Description des activités :

Notre centre offre quotidiennement une large gamme de services de qualité tels que:

- * un restaurant social
- * la livraison à domicile de repas
- * un service de courses
- * un service de transport
- * un service de dépannage
- * un service de nettoyage
- * des activités récréatives et informatives

Domaine d'action :

12.2. Association Sportive

Objet de l'association :

Promouvoir la pratique du roller dans les meilleures conditions de sécurité en milieu urbain. Notre but est d'offrir aux jeunes un suivi au-delà des horaires scolaires. Nous voulons les rendre acteurs et créateurs dans notre société et ainsi leur permettre d'être valorisés.

Description des activités :

*Apprentissage du roller pour jeunes et moins jeunes à travers nos écoles Roller
*Campagne de prévention sur l'utilité du port des protections afin que cette culture sportive et ludique reste un moment de plaisirs pour tous.

*Promouvoir de manifestation roller grand public pour les rencontres intergénérationnelles.

*Organisation des voyages et visites en roller des villes (nouveau!)

Description des activités :

Nous réalisons différents projets axés sur la rencontre avec l'Autre. Nous essayons de réunir des jeunes et des moins jeunes qui, à première vue, n'ont rien à faire ensemble.

"L'union des différences est une richesse", voilà bien notre slogan. Un projet qui permet aux participants de réaliser un film, rédiger des articles dans les journaux, faire de la radio, créer un site web ou encore d'accomplir des actions de solidarité. Nous retrouvons dans cette Ecole, des

jeunes, des adultes, des pensionnés mais aussi des personnes moins valides ou encore des gens connus... Tous réunis dans le même but!

-Domaine d'action :

12.2. Association Sportive

Objet de l'association :

L'association a pour objet le développement de la personne humaine par la pratique d'activités sportives, soit de compétitions, soit de délassement, soit de plein air, soit en salle et plus spécialement la pratique de toutes les disciplines de l'athlétisme, en ce compris la marche.

Description des activités :

Nos activités sont tournées vers la vie de notre club d'athlétisme

-Domaine d'action :

12.2. Association Sportive

Objet social de l'association :

Les associations de quartiers offrent aux enfants et adultes de nombreuses activités sociales, culturelles ou sportives.

Description des activités :

- Couture
- Danse contemporaine
- Danse modern jazz
- Echecs Espéranto
- Gymnastique sportive (compétition et loisir)
- Gymnastique rythmique (compétition et loisir)
- Gymnastique adultes de la forme (plein air, dynamique, stretching)
- Club lecture
- Peinture sur soie
- Poterie

Domaine d'action :

12.3. Association Culturelle

Objet de l'association :

Ateliers d'Arts plastiques pour enfants, ados et adultes, ayant comme démarche de proposer la créativité comme moyen d'expression et d'intégration dans la société

Description des activités :

*Ateliers hebdomadaires de dessin, peinture, modelage, sculpture d'assemblages etc.

*nombreux stages de vacances, expositions, partenariats avec les quartiers, écoles, associations, centres culturels et autres...ateliers d'arts plastiques

*Atelier de poterie

-Domaine d'action :

12.3. Association Culturelle

Objet de l'association :

> Associations > Associations culturelles > Aquariophilie
Aquariums eau douce et de mer.
Pour débutants et confirmés

Description des activités :

Aquariophilie

Art floral

Arts plastiques

Atelier de lecture

Objet de l'association :

Les Ateliers

- Associations > Associations culturelles > Arts plastiques

Description des activités :

- ateliers d'expressions plastiques à l'année et stages pour enfants, jeunes et adultes ; dessin, peinture, volumes, B.D; tous niveaux
- nouveau: atelier dessin (adultes débutants) et atelier Modèle vivant en alternance tous les 15 jours le lundi 18h-21h avec. Atelier toutes techniques (adultes) le vendredi 18h-21h avec Patricia Prunier
- organisation d'expositions, conférences d'histoire de l'art
- participation à des manifestations culturelles

-Domaine d'action :

12.3. Association Culturelle

Objet social de l'association :

> Associations > Associations de quartiers >
Accompagnement scolaire

Description des activités :

- Bibliothèque
Bibliothèque associative
- Cartes

- Chant
- Danse
- Aquagym
- Art floral
- Ateliers artisanaux

-Domaine d'action :

12.3. Association Culturelle

Objet de l'association

> Associations > Associations de quartiers

Description des activités :

- Accompagnement scolaire
- Aquagym
- Arts floral
- Arts plastiques
- Ateliers artisanaux
- Bibliothèque
- Chant
- Danse
- Enfance
- Gymnastique
- Informatique
- Jeunesse
- Langues
- Marche
- Musique
- Natation
- Nature-Ecologie
- Œnologie
- Relaxation -Sophrologie
- Théâtre
- Yoga

Domaine d'action :

12.3.Association Culturelle

Objet de l'association :

Accueil des enfants de 6 à 12 ans:

- soutien scolaire,
- activités artistiques.

1) Développer toute action d'information du public, des instances officielles et des associations sur les activités bénévoles.

2) Favoriser l'insertion de candidats- bénévoles dans les associations et organismes divers qui en font la demande, en animant un centre d'information et d'orientation.

Description des activités :

Accueil des enfants de 6 à 12 ans:

- soutien scolaire;
- Les activités d'art plastiques: peintures, dessin, illustration, sculpture, céramique, linogravure,
- L'expression orale: théâtre, conte, bibliothèque;
- Les activités de jeux libres intérieurs: bibliothèque, jeux de société, bricolage, collage;
- les activités extérieures: sport: piscine, jeux de ballons...

1. Elaborer un guide social reprenant toutes les personnes-ressources locales d'entraide, d'aide, de soin et de soutien existants pour la population, dans les domaines notamment de l'enfance, des familles et des personnes âgées;

2. Créer un espace intergénérationnel en termes d'échanges de savoir, de services, de rencontres tels que : école des devoirs, alphabétisation, covoiturage, baby et senior-setting, aide à la recherche d'occupation, ...

3. Collaborer à l'enregistrement des besoins sociaux et culturels non couverts en vue de rechercher des réponses avec les autorités locales et les associations existantes.

-Domaine d'action :

12.3. Association Culturelle

Objet de l'association :

*Centre de Développement et d'Animation) travaille dans le Quartier

*A travers ses activités, le centre poursuit sa volonté de permettre à chacun de trouver sa place dans la société.

Description des activités :

Le centre développe 3 secteurs distincts :

* **le secteur** accueil extrascolaire pour les enfants de 6 à 12 ans (école de devoirs, ateliers créatifs, ...)

* **le secteur** d'animation socioculturelle pour les adolescents socioculturelles Et sportifs

***Le secteur** formation alphabétisation Pour ce dernier, l'association s'est volontairement positionnée dans une approche dynamique et adaptée aux divers publics rencontrés (l'apprentissage des langues, des rencontres et échanges, une meilleure maîtrise de la vie quotidienne, ...)

Domaine d'action :

12.3. Association Culturelle

Objet de l'association :

But : développer; investir et participer à la vie associative dans tous ses aspects

L'association a pour objet le développement et la coordination de toutes activités de la promotion socioculturelle des individus, et particulièrement des travailleurs,

Description des activités :

Conférences, débats, formations, événements culturels à thème, organisation de spectacles, participation à des spectacles, organisation d'expositions, visites d'expositions.

Organisation et participation à des projets (formations, séminaires, échanges de jeunes) sur les thèmes liés au développement durable à la participation citoyenne et au développement de la société civile.

Domaine d'action :

12.3. Association Culturelle

L'association a pour objet:

Objet de l'association : -

***favoriser** l'épanouissement des enfants en rendant plus facile l'accès aux activités de loisirs actifs.

***Développer** un esprit de solidarité dès l'enfance.

***Offrir** aux jeunes une place active dans des projets d'animation.

***apporter** une aide directe aux associations du secteur de l'enfance.

***Lutter** contre l'exclusion et pour l'intégration des jeunes.

Description des activités :

Nous organisons des Voyages pendant les vacances, des classes d'étés, des camps d'étés, des activités en fin de semaine pour les adolescents, des séminaires, des conférences, des kermesses,

- Ateliers extrascolaires (3 à 12 ans)
- Ecole de devoirs (6 à 12 ans)
- Activités les mercredis après-midi (6 à 12 ans)
- Stages et camps de vacances (3 à 12 ans)

-formations à des techniques d'animation

-plateforme d'information destinée au secteur de l'animation

-promotion des membres et de leurs activités

-services aux membres (bibliothèque, diathèques, animateurs et artistes ressources, etc.)

- Les enfants peuvent également profiter d'ateliers artistiques, d'un prêt de livres, d'un potager didactique, ...
- Des ateliers de couture, des cours de gymnastique et des activités culturelles leur sont également proposés

-Domaine d'action :

12.3. Association Culturelle

Objet de l'association :

La fédération des Auberges de Jeunesse. Elle compte des Auberges de Jeunesse

Description des activités :

Les Auberges de Jeunesse sont ouvertes à toutes les personnes quel que soit leur âge. Activités et animations organisées en auberge: escalade, jeux de société, concerts rock, vidéo, informatique,...En dehors de l'auberge: visites culturelles, activités sportives, détente dans un parc d'attractions,...Evénements de plus large ampleur: exposition de photos ou de peintures, Kids Parade... Les auberges s'engagent dans la vie culturelle de leur région en tant que partenaires actifs.

Domaine d'action :

12.3. Association Culturelle

Objet de l'association :

Espaces Jeunes a pour objectif de contribuer au développement et à l'épanouissement du bien-être physique, psychique et social des enfants et adolescents en rapport avec leur cadre de vie et leur environnement.

Description des activités :

Elle développe des projets éducatifs et des loisirs actifs pour les enfants à partir de 2 ans et les jeunes jusque 25 ans. Elle propose une Ecole des Devoirs (soutien scolaire, les langues), un atelier créatif, un accès au permis de conduire, un atelier break-down, des animations d'éducation à la santé, des stages durant les vacances scolaires, des vacances enfantines à la mer et des activités extraordinaires.

Domaine d'action :

12.3. Association Culturelle

Objet de l'association :

L'association des jeunes est ouverte à tous dans un esprit d'écoute et de respect de l'autre. Elle est un lieu de création, d'expression culturelle et sportive mais aussi un lieu d'échanges et de rencontres.

Description des activités :

Elle organise l'accueil, un atelier emploi, un cours de danse orientale, un atelier internet, un cours d'initiation à l'informatique, un cours de break-down, un atelier relaxation, un cours de Soho Bak Do(karaté), un atelier jeux en réseau, un café philosophique, un atelier graphe, des cinés vendredis, des stages durant les vacances scolaires et des activités extraordinaires tout au long de l'année. Elle développe également des animations réservées au secteur associatif et aux écoles sur l'éducation des adolescents.

Domaine d'action :

12.4.Association Socioculturelle

Objet de l'association :

Le développement socioculturel

Description des activités :

- *Organisation de spectacles à caractère culturel (théâtre, musique, spectacles pour jeune public,
- *Animations (en milieu scolaire ou non), soutien à des actions à caractère social et culturel dans des quartiers défavorisés
- *Formations, coopération à l'action de centres culturels et/ou associations locales...
- * Ateliers de formation

Domaine d'action :

12.4. Association Socioculturelle

Objet social de l'association :

L'association qui prolonge les missions de recherche et de prévention du Centre d'Aide aux Fumeurs de l'UMH – a pour objet l'étude et la prévention du tabagisme, est une organisation de jeunesse active dans l'animation, la formation et l'éducation des enfants et des jeunes.

Description des activités :

A cet égard, l'aide aux fumeurs consiste :

Nos interventions de première ligne (en tant qu'animateurs ou que thérapeutes, auprès des publics respectivement jeunes ou fumeurs) obéissent à des logiques à la fois :

- pragmatique, opérationnelle, au profit des intéressés;
- plus théoriques (animées par une ambition de type expérimental, exploratoire ou clinique) afin d'en assurer la justesse et la transitivity, pour qu'elles puissent, avalisées, critiquées, féconder la pratique ou faire école...

Description des activités :

- formation d'animateurs, d'animateurs spécialisés, de coordinateurs et de formateurs
- développement de pratiques et de projets favorisant le bien-être
- plaines, stages et séjours de vacances
- animations sportives, ateliers d'expression et de créativité et activités récréatives
- ateliers d'échange et de réflexion aboutissant notamment à la création d'outils pédagogiques

Domaine d'action :

12.4.Association Socioculturelle

Objet de l'association :

L'Association a pour buts d'aider, de conseiller, d'orienter et d'accompagner les collectivités, entreprises et personnes qui font appel à ses services

L'Association peut accomplir toute opération civile, mobilière ou immobilière et accorder son aide ou sa collaboration et sa participation, par tout moyen.

Description des activités :

DOMAINE D'ACTIVITES

- Le Culturel, L'Ecole et les Jeunes.
- Conseils aux groupements culturels.
- Développement de projets, informations, accompagnement, communication, études conférences dans les écoles primaires et secondaires sur des sujets d'actualité.

Aide aux étudiants : travaux de fin d'études

Participation à des jurys
Aide aux jeunes à la recherche d'un emploi
Exposition
Missions à l'étranger
Accueil de stagiaires étrangers
Participation à des campagnes de sensibilisation

Domaine d'action :

12.4. Association Socioculturelle

Objet social de l'association :

- Créer des liens entre les jeunes des différentes couches de la population

Ecoute, aide - Organisation d'activités socioculturelles créatives et récréatives

Description des activités :

ATELIER INTERNET

ATELIER POTERIE

JEUX DE RÔLES

JEUX D'HISTOIRE

TENNIS DE TABLE

Mardi (entraînement)

Mercredi (ouvert à tous loisir)

Jeudi de 18h00 à 20h00 (ouvert à tous loisir)

TENNIS DE TABLE POUR MOINS VALIDES)

ATELIER JOURNAL

Domaine d'action :

12.4. Association Socioculturelle

Objet de l'association :

*organisme d'Insertion Socioprofessionnelle : formation d'adultes "Accompagnateurs/trics pour enfants de 6 à 12 ans" (animation générale).

*l'association organise également des animations extrascolaires pour enfants (activités socioculturelles, créatives, récréatives et sportives).

Description des activités :

- La constitution d'un centre « tremplin » de formation, d'échanges et de revalorisation de l'individu (programmes pédagogiques adaptés favorisant une reconstruction de l'identité, des techniques de pré qualifications professionnelles et des clefs de réussite à la réinsertion sociale) ;
 - La constitution de facilités concernant les démarches de recherche d'un emploi ;
 - La collaboration envisagée avec des associations ayant un objectif social similaire ou complémentaire ;
-
- La réalisation de programmes éducatifs (initiation, formation et sports) ainsi que la mise sur pied de stages socioculturels, créatifs, récréatifs et sportifs pour l'enfance et la petite enfance, et ce afin d'assurer partiellement la formation pratique des stagiaires.

Domaine d'action :

12.4. Association Socioculturelle

Objet social

La Maison des Jeunes visera à promouvoir principalement toutes démarches, actions projets visant un développement socioculturel global avec les publics jeunes et, plus particulièrement les jeunes âgés de 12 à 26 ans.

*La Maison des Jeunes visera prioritairement à travers ses activités et ses méthodes à permettre aux usagers de devenir des citoyens responsables, autonomes et critiques.

*La tolérance, l'ouverture et le partage des responsabilités constitueront les outils de l'apprentissage de la démocratie.

* Elle vise à développer une citoyenneté critique active et responsable chez les jeunes entre 12 et 26 ans par la mise en œuvre de pratiques socioculturelles et de création.

Description des activités :

Espace de rencontre pour les jeunes. Ateliers divers: Théâtre, cafétéria, percussion, atelier photo, ciné-club...Réalisation de projets: Enregistrement d'un CD, création de films, réalisation de pièces de théâtre, expositions, projets internationaux... Très nombreuses ! Nous essayons de favoriser l'expression, la création, la rencontre, la citoyenneté du public

Domaine d'action :

12.4. Association Socioculturelle

Objet social de l'association :

- 1- lutter localement contre la désertification, la famine et la maladie.
- 2- organisation de chantiers de reboisement en juillet
- 3- organisation d'une caravane humanitaire
- 4- offre de séjours pour les jeunes après leurs études humanitaires et/ou universitaires, les adultes au travail ou au chômage, les pensionnés avec ou sans qualification.

Description des activités :

1- En matière de lutte contre la désertification, reboisement dans les villages de la région d'arbres surtout fruitiers. Au niveau de la famine, création de greniers artisanaux de réserves céréaliennes et amélioration du bol alimentaire grâce à l'apport vitaminé par le maraîchage (potagers) et les fruits. Au niveau de la maladie, l'enseignement de l'hygiène de base, des mesures préventives et l'apport de pansements, seringues,... et de médicaments génériques et essentiels.

2- Des chantiers de reboisement (3 semaines en juillet) comprenant un circuit touristique permettent une action écologique dans le cadre de rencontres avec la population et les étudiants.

3- La caravane humanitaire permettra d'apporter des fournitures scolaires, du matériel horticole, des machines pour les ateliers de formation de métiers (mécanique, menuiserie, soudure, construction,...), des vêtements usagés,...

4- Le séjour permet à travers nos réalisations un apport de bonne volonté et/ou de connaissance et des échanges socioculturels avec la population, les étudiants.

Domaine d'action :

12.5. Association Sociale

Objet social de l'association :

L'Action Vivre Ensemble est une association

*lutte contre l'exclusion sociale qui appuie des initiatives de développement social qui, souvent avec peu de moyens,

* luttent contre l'exclusion, l'injustice et la pauvreté dans notre pays.

* organise une campagne de sensibilisation et d'action Chaque année

Description des activités :

L'Action Vivre Ensemble apporte un soutien financier à des groupes de citoyens qui s'organisent pour faire face à la pauvreté et à l'injustice sociale. Priorité est donnée aux initiatives qui s'attaquent aux causes de l'exclusion, mais aussi à celles qui reposent sur la participation des premiers concernés – les personnes défavorisées –

*Un projet d'alphabétisation, de formation par le travail, d'hébergement ou, plus globalement, de lutte contre la pauvreté.

*Au-delà de ces appuis strictement financiers octroyés annuellement à plus de soixante associations,

*L'Action Vivre Ensemble se fait un devoir de s'impliquer dans l'actualité de ses partenaires. Et ce, notamment en facilitant des contacts entre associations locales confrontées à une même problématique et en réfléchissant avec elles.

*Mise en réseau réalisée bien souvent à la demande des associations elles-mêmes. Objectifs partagés : s'unir pour être plus forts, plus efficaces.

-Domaine d'action :

12.5. Association Sociale

Objet social de l'association :

Est une fondation d'utilité publique qui a pour objectif social de promouvoir la sécurité routière en améliorant les comportements et mentalités des jeunes conducteurs sur le long terme.

Description des activités :

Responsable sensibilise les jeunes à une conduite responsable via un dialogue de jeunes à jeunes, sans discours moralisateur ni répressif.

Nous comptons plus de bénévoles et sympathisants. Les bénévoles actifs, âgés de **17 à 29 ans**, sont regroupés au sein de 10 antennes locales (une par province) qui participent chaque année à plus de **250 actions**. Que ce soit à l'aide des lunettes Accoisions, des éthyloests ou de l'Alcoolat, nos bénévoles font de la prévention au cœur des événements festifs. Certaines de nos actions d'envergure sont régulièrement relayées par les médias : la Nuit Sans Accident, le Rapatriement du Nouvel An, , la Journée Nationale sur la Route...

Domaine d'action :

12.5. Association Sociale

Objet social de l'association :

L'association a pour objet l'organisation de soins médicaux, la mise en place d'une médecine préventive et la réalisation d'actions de promotion de la santé.

Description des activités :

- 1 Consultations médicales et paramédicales
2. Accueil
3. secrétariat
4. activités de promotion de la santé:
 - projet "Toile de jeux": espace jeu parents enfants, jeux à domicile, animations
 - santé environnement
 - réunions de patients sur des thèmes de santé
 - groupe cuisine
 - groupe marche
 - rédaction d'une page santé dans le journal local
 - participation aux activités du quartier

-Domaine d'action :

12.5. Association Sociale

Objet social de l'association :

> Associations > Associations de quartiers
"L'association a pour but de prouver que tout le monde peut s'aider et s'entraider car l'important reste la motivation de chacun." L'association a ainsi pour but de :

Description des activités :

- Favoriser le contact et les relations entre voisins
- Aider & Conseiller les adhérents pour tout problème rencontré
- Créer un historique de notre quartier
- Etudier les possibilités d'amélioration de vie du quartier
- Etre un relais auprès de la Mairie

-Domaine d'action :

12.5. Association Sociale

Objet social de l'association :

> Associations > Associations de quartiers
L'association propose de :

Description des activités :

- ▶ Recenser les besoins, proposer et revendiquer des actions indispensables au "mieux vivre" comme actions de soutien et de prévention pour les familles victimes de malveillances liées à l'insécurité soutien et défense des locataires
- ▶ Intervenir auprès des instances compétentes pour la mise en œuvre de ces actions dans les domaines suivants : prévention, sécurité, entraide et solidarité

► Organisation de festivités et d'actions pour améliorer l'entente et la solidarité

-Domaine d'action :

12.5. Association Sociale

Objet social de l'association :

- *Promouvoir l'apprentissage et la formation des adultes tout au long de la vie.
- *Développer les compétences sociales, psychologiques et stratégiques.
- *Encourager et favoriser les contacts sociaux.
- *Valoriser les savoirs, les connaissances, les expériences.
- *Stimuler la coopération et la concrétisation de projets individuels ou collectifs.
- *Mettre en valeur et optimiser les talents et potentialités.

Description des activités :

Séminaires et ateliers en petits groupes.

Modules de formation, activités créatives et d'expression centrés sur les préoccupations et centres d'intérêt des participants.

Expérimentation et évaluation de situations nouvelles à l'aide de jeux de rôle, de saynètes, de photomontages...

Analyse d'attitudes et de comportements: développement de compétences professionnelles et d'habiletés sociales.

Groupes d'évolution, d'expression, de réminiscence,...

Expression corporelle.

Exploration de thèmes de la vie quotidienne:

travail, loisirs, enfants, parents, la confiance en soi, l'héritage familial et culturel, l'argent, les apparences, la mode, les langues, etc.

Travail en collaboration avec des associations ou institutions locales résidences pour personnes âgées, cyber clubs, etc.).

-Domaine d'action :

12.5. Association Sociale

Objet social de l'association :

Le projet Solidarité s'est fixé comme objectif de donner au plus grand nombre de jeunes, filles et garçons, l'opportunité de prendre part à un projet citoyen, tout en contribuant à renforcer la solidarité sous toutes ses formes.

Description des activités :

UN ENGAGEMENT CITOYEN SOUS FORME DE SERVICES A LA COLLECTIVITE

Nous encadrons nos volontaires pendant les vacances sur différents types de chantiers bénévoles. Ils vont par exemple retaper les locaux d'une association qui n'a pas les moyens pour le faire, accompagner les plus démunis en distribuant des repas chauds, renouer les liens entre les générations en proposant des animations dans des maisons de retraite, aider à l'entretien de réserves naturelles, etc.

UN TEMPS DE FORMATION

L'action est complétée par un vaste programme de réflexion. Différentes thématiques y sont abordées : formation de préparation aux chantiers manuels, sensibilisation à l'animation, initiation de Premiers Secours, éco Citoyenneté, sensibilisation au respect de la différence, ... ainsi que de nombreuses journées de réflexion sur des thématiques directement amenées par les volontaires.

UNE ETAPE DE MATURATION PERSONNELLE

Etape au service des autres, l'engagement volontaire doit aussi être une étape pour soi, un moment de réflexion, d'investissement pour son propre avenir. Grâce à un encadrement personnalisé lors du dernier trimestre (fin mai), nous préparons chaque jeune à se lancer dans la vie active après son année de volontariat.

Domaine d'action :

12.5. Association Sociale

Objet social de l'association :

Le Service (Aide en Milieu Ouvert) aide soutient, et accompagne les jeunes et/ou leur famille, à leur demande, lorsqu'ils vivent une situation difficile. Cette aide peut être individuelle, communautaire, ou collective.

Description des activités :

Nos actions sont :

- suivi individuel auprès des jeunes et/ou de leurs familles.
- actions communautaires et collectives :

Espace créatif et sportif, création d'une maison de jeunes, été solidaire, été jeunes, participation à différentes coordinations sociales, projet au sein des parcs et campings résidentiels, plate-forme d'accompagnement de plaines de jeux, d'un BB patte, d'un centre de documentation, différentes cellules de réflexion sur la prévention et la jeunesse, ...

Domaine d'action :

12.6. Association de l'éducation permanente

Objet de l'association :

* L'association est un lieu d'information, de rencontre et d'échange des acteurs, des secteurs enfance et jeunesse. On entend par là, entre autres :

*L'accueil de la petite enfance, l'extrascolaire, l'animation des enfants et des jeunes et l'organisation de vacances (plaines de jeux, stages et séjours).

*L'association a pour but de promouvoir une politique cohérente de l'accueil des enfants et des jeunes, en vue de définir un espace-temps reconnu entre la famille et l'école.

*L'association tente de favoriser la participation des enfants et des jeunes à la vie sociale et leur développement harmonieux. Elle agit en toute indépendance, dans un esprit pluraliste.

Description des activités :

Badge déploie ses activités sur trois axes, étroitement liés :

1. Axe institutionnel et politique : Dans ce sens, l'association suit attentivement, aux différents niveaux de pouvoir, les dossiers qui ont trait aux politiques Enfance et Jeunesse. Elle interpelle les responsables politiques et représente les acteurs de terrain lors de concertation autour de la question de l'accueil extrascolaire. Enfin, elle mène des actions visant la reconnaissance des formations et des pratiques professionnelles spécifiques au secteur de l'accueil et de l'animation d'enfants.

2. Axe de services et d'animation : Dans ce cadre, l'association offre un soutien logistique, technique et pédagogique. Elle propose également les services de son équipe mobile d'animateurs, selon trois orientations : remplacement des instituteurs en formation dans les écoles maternelles et primaires, soutien à la formation des accueillant e s dans les garderies scolaires, soutien pédagogique et remplacement d'animateurs auprès des promoteurs d'accueil.

3. Axe d'information et de communication : Dans ce cadre, la fédération mène régulièrement des actions d'information (conférences, bulletin trimestriel de liaison, site Internet, publications, tables rondes, groupes de travail, formations, etc.) à destination des professionnels du secteur.

-Domaine d'action :

12.6. Association de l'éducation permanente

Objet social de l'association :

Coordination pluraliste et progressiste d'organisations de jeunesse et d'éducation permanente ayant pour but la sensibilisation de l'opinion publique, des organisations de jeunesse sur les questions de paix et de démocratie et contre l'exclusion et l'inégalité.

Description des activités :

- Information sur les questions de Paix et de Citoyenneté.
- Réalisation d'outils pédagogiques.
- Organisation de débats, conférences, colloques et séminaires.
- Coordination de plate-forme d'associations
- Organisation de mobilisations

-Développement de réseaux nationaux et internationaux.

-Domaine d'action :

12.6. Association de l'éducation permanente

Objet social de l'association

L'association a pour buts :

- **d'encourager** la participation et l'engagement des aînés dans la vie sociale, culturelle, économique et politique
- **de promouvoir** la prise de responsabilité des aînés par le biais de l'action collective dans le but de les associer à la construction d'un monde plus juste
- **de développer** et d'animer un réseau associatif démocratique et participatif porteur de solidarité et générateur d'une meilleure qualité de vie
- **de représenter** ses membres et de les accompagner dans la défense de leurs droits dans un esprit de dialogue intergénérationnel
- **de lutter** contre toute forme de discrimination à l'égard des personnes âgées
- **de prendre et d'appuyer** toute initiative visant une véritable promotion de l'autonomie et du bien-être physique, mental et social des aînés.

L'association inscrit prioritairement son action dans le champ de l'éducation permanente.

Description des activités :

1. Action sociopolitique (défendre les droits des aînés) : revenus, logement, santé, mobilité, maisons de repos, maintien à domicile, ...
2. Groupes de réflexion, d'échanges, de projets, d'actions sociales,
3. Découverte et expression culturelle : visites, excursions, voyages, ateliers (dessin, peinture, etc.), chorales,...
4. Formations : langues étrangères, nouvelles technologies (informatique, photo, vidéo, Gsm, etc.), œnologie, cuisine, généalogie,...
5. Groupes locaux (rencontre interpersonnelle, loisirs, entraide)
6. Publications,
7. Formation à l'exercice d'un engagement bénévole et militant.

-Domaine d'action :

12.6. Association de l'éducation permanente

Objet de l'association :

Education permanente

Description des activités :

Mouvement de citoyens actifs qui organise des groupes d'action locale et/ou de réflexion. Chaque groupe choisit de se mobiliser sur des situations ou des thématiques de travail en toute autonomie,

selon les réalités rencontrées. Il peut s'agir de projets de quartier, de questions communales, de problèmes de services publics, d'espaces d'échanges et de parole, de groupes d'études

A travers les projets spécifiques des groupes, notre association vise:

- un "éveil citoyen" (prise de conscience critique de la population)
- à créer les conditions d'un mieux vivre ensemble (dans le quartier, la commune, l'école, au travail, etc..)

L'association encadre les groupes par région et les fédère (mise en réseau / relais des revendications / activités régionales).

Objet de l'association :

Description des activités :

- * Centre d'écoute, de rencontre, d'information, ...
- * Conférences-débats, ateliers de réflexion.
- * Expositions, stands d'informations et animations.
- * Activités ponctuelles en collaboration avec d'autres associations.
- * Aides techniques en rapport avec l'objet de l'association, aux pouvoirs publics, aux personnes,
- * Participation à différentes manifestations de promotion
- * Participation aux cérémonies mariages, fêtes de la jeunesse
- * Bibliothèque
- * Internet
- * Soirée philosophiques

-Domaine d'action :

12.6. Association de l'éducation permanente

Objet social de l'association :

L'association a pour but de transformer les mentalités et les structures afin de réaliser une société plus juste dans une ouverture mondiale. Elle a pour objet l'animation socioculturelle des différents secteurs de vie par l'éducation permanente dans tous les milieux sociologiques et géographiques.

Description des activités :

Quatre thématiques sont développées au sein des différentes sections de l'association:

1) Création de lien social, convivialité

Par exemple: loisirs pour personnes handicapées, groupes de réflexion, lieux de vie communautaire,...Education à la Paix : promotion, animation et formation aux jeux coopératifs (jeux de société et jeux de groupe)

2) Accès à la culture: création et formation

Par exemple: création de pièce de théâtre avec des personnes fragilisées, sorties culturelles, cours divers pour des publics dits "populaires",...

3) Alphabétisation et éducation active

Par exemple: alphabétisation, groupes de réflexion et d'animation d'enseignants du primaire et du

maternel, création de fiches didactiques, animations et sensibilisation à la non violence et à la coopération,...

4) Santé, consommation et développement durable

Par exemple: maison médicale en milieu dit "populaire" et défavorisé, ateliers de cuisine vivante, conférences sur les vaccins ou les allergies, ateliers de jardinage biologique, groupe d'épargne et de réflexion sur l'endettement, ...

- journée de la peinture interventions ponctuelles dans les écoles

Domaine d'action :

12.6. Association de l'éducation permanente

Elle a notamment pour mission:

- A) encourager et assister les initiatives culturelles, d'en favoriser la coopération, la coordination et l'animation;
- B) favoriser les contacts entre l'initiative et les pouvoirs publics, en matière culturelle;
- C) assurer une judicieuse utilisation des moyens culturels et des équipements existants ou à créer;
- D) d'assurer elle-même la gestion ou l'exploitation de tous les établissements ou services culturels mis à sa disposition ou créés à son initiative;

*La défense, l'illustration et la diffusion de la pratique des activités créatives, artistiques et artisanales.

*a promotion de l'art en général.

*a constitution d'un instrument de formation et d'éducation permanente.

*à sauvegarde du patrimoine artisanal.

Notre mouvement d'éducation permanente a pour objet social de:

- développer toutes les activités culturelles et de loisirs qui concourent à la promotion socioculturelle des citoyens;
- de favoriser la prise de conscience des citoyens des réalités sociales, culturelles, économiques et politiques de la société;
- de promouvoir la démocratisation de la culture (égalité d'accès) et la démocratie culturelle (participation active).

Domaine d'action :

12.6.Association de l'éducation permanente

Objet social de l'association :

L'association a pour objet de promouvoir une présence jeune. Elle garantit la participation de toutes tendances philosophiques et politiques de l'environnement socioculturel de la Commune.

Elle a notamment pour mission:

- d'encourager et d'assister les initiatives des jeunes dans la commune, d'en favoriser la coopération, la coordination et l'animation;
- de favoriser, en matière culturelle, sociale ou politique, les contacts entre l'initiative privée des jeunes et les pouvoirs publics.

Pour réaliser ces objectifs, l'association pourra posséder tout immeuble et équipement, passer toute convention utile avec les pouvoirs publics ou les particuliers et collaborera avec ou participera à toute association ayant un objet compatible avec le sien.

Description des activités :

Les activités sont regroupées en trois secteurs différents et complémentaires :

-Le secteur de l'insertion socioprofessionnelle.

Cinq formations sont proposées dans ce secteur. Ce sont des formations qui permettent aux femmes d'être plus à même de se présenter soit sur le marché de l'emploi, soit à réussir les tests d'entrée en formations qualifiantes.

-Le secteur de l'éducation permanente.

Ce secteur permet aux femmes de développer leurs compétences en français (oral et écrit) et en couture. Il offre également la possibilité aux femmes de travailler ensemble sur des projets variés ainsi que de participer à des sorties culturelles.

-Le secteur de l'accueil extrascolaire.

Ce secteur propose durant l'année une école de devoirs (accompagnement scolaire, ateliers créatifs, sportifs et culturels) et durant les vacances des semaines d'animations thématiques. A côté de ces secteurs nous développons également un centre de documentation et un groupe de travail sur l'actualité.

Description des activités :

- cours de guitare
- cours de danse
- permanences informatiques
- cours d'expression corporelle
- partenariats environnantes
- stages informatique
- stages anglais
- activités culturelles (visites, théâtre, etc.)
- soirées électronique
- concerts
- permanence accueil

Domaine d'action :

12.7. Association de L'éducation à L'environnement

Objet de l'association :

Développement de la connaissance de la nature en vue d'un plus grand respect. Son objectif est de modifier les comportements de chacun pour préserver notre planète. Elle forme pour cela les jeunes et les adultes au respect de la nature et aux gestes éco citoyens. Elle soutient les initiatives locales dans une démarche de développement durable. Ses actions sont développées sur le territoire pour la Nature et l'Homme

Description des activités :

- *Edition d'un herbier d'arbres et d'un herbier de fleurs ludiques et didactiques-
- *Animations dans les écoles
- *Animations dans les parcs autour des écoles .Création d'un livret didactique sur l'arboretum géographique. Sentier didactique au domaine provincial d'Hélé ciné
- *Création de jardins pour les enfants hospitalisés :
- *Animation de journée nature dans le cadre de la journée des droits de l'enfant

Description des activités :

SOS Planète EAU

La campagne a pour but de mobiliser tous ceux qui sont concernés par la protection des milieux aquatiques. Cette campagne se déroule avec des supports pédagogiques créés par la Fondation

Ma Ville, ça me regarde

Convaincue que l'éducation à l'environnement est essentielle pour améliorer la qualité de la vie urbaine.

(Les déchets, l'eau, les transports, le bruit et la nature en ville) et d'enseigner les "gestes éco citoyens" simples et quotidiens.

Sans Nature pas de futur

Campagne sur la biodiversité qui sera lancée

. Respecter la nature, c'est préserver l'avenir de l'homme.

-Domaine d'action :

12.7. Association de L'éducation à L'environnement

Objet de l'association :

L'association a pour objet:

-l'observation du développement sociétal durable, dans le domaine social, économique, environnemental et culturel.

-l'intervention comme interface entre les citoyens et les différents acteurs du développement durable social, économique, environnemental et, culturel.

-l'étude, l'organisation et la mise en œuvre de tous moyens permettant :

- le développement de l'exercice de la citoyenneté active dans une perspective d'émancipation individuelle et collective des publics notamment en matière de développement sociétal durable.
- l'information des adolescents à propos du développement durable.
- l'éducation permanente des adultes en matière de développement durable.

L'association peut poser tous les actes se rapportant directement ou indirectement à son objet. Elle peut prêter son concours et s'intéresser à toute activité en rapport avec son objet lui permettant, notamment de récolter des fonds utiles à ses activités. Elle peut aussi créer, gérer, ou soutenir tout service ou toute organisation poursuivant le même objet que celui de l'association.

Description des activités :

L'association a pour but:

-d'assurer la prévention, la protection et la promotion de l'environnement, du cadre de vie, du patrimoine et plus spécifiquement de la santé et de la qualité de vie des citoyens face aux nuisances existantes et potentielles, en intervenant auprès des différents acteurs du développement durable social, économique, environnemental, culturel.

-de développer, chez le citoyen, la prise de conscience de la corrélation existant entre leurs actions liées aux réalités de la société contemporaine et leurs éventuelles conséquences pour l'avenir des futures générations.

-d'initier les citoyens aux techniques d'analyse des corrélations transversales entre les différents piliers du développement durable; le social, l'économique, l'environnemental, le culturel.

-d'initier les citoyens aux techniques de choix et d'évaluation des décisions à préconiser au niveau du développement sociétal durable.

-de favoriser le développement de nouveaux comportements et de nouvelles mentalités en harmonie avec le développement durable

Domaine d'action :

12.7. Association de L'éducation à L'environnement

Objet de l'association :

La Maison de l'Ecologie a pour but de sensibiliser, d'éduquer, de former et d'informer sur tout problème relatif à l'écologie. Par là, il faut entendre l'éducation à des idées, des réalisations et modes de vie inspirés de l'écologie au sens le plus large, tant celle des écosystèmes que celle des rapports sociaux sans oublier celle de la personne

Description des activités :

L'éducation, la formation du public et la participation citoyenne, centrées sur l'analyse critique de la société du « toujours plus » et la proposition d'alternatives crédibles et réalistes permettant aux personnes de s'autonomiser et de faire des choix plus responsables en termes de consommation, de santé, d'alimentation, de relation aux autres, à l'environnement et à soi-même, s'inscrivent donc au cœur des actions que nous proposons.

Ces actions se déclinent essentiellement en conférences, réunions, formations, cours et ateliers.

Domaine d'action :

12.7. Association de L'éducation à L'environnement

Objet de l'association :

Sauvegarde de l'environnement

Tendre à l'amélioration de la qualité de vie de tous les habitants du quartier; créer, encadrer ou soutenir toute œuvre, mouvement ou manifestation susceptible de rendre un service quelconque à la population du quartier

Description des activités :

*elle s'efforce d'améliorer la qualité de l'environnement et de sauvegarder les patrimoines immobilier et paysager Elle revendique un urbanisme et un aménagement du territoire compatibles avec les besoins des habitants

*promouvoir la propreté et le respect de l'environnement du quartier (plusieurs activités) par an (recherche volontaires pour participer aux activités)

*créer un site Internet (recherche de collaborateurs)

*promouvoir la découverte de la nature (recherche de compétences)

- Domaine d'action :

12.7. Association de L'éducation à L'environnement

Objet de l'association :

Le Comité a pour but de préserver l'identité, le bien-être, la sécurité, le caractère rural et l'environnement des quartiers, sans prendre position dans des conflits personnels où il est incompétent. Il constitue le lien entre les habitants et les administrations et services publics pour des problèmes collectifs qui concernent les quartiers.

Description des activités :

- amélioration des conditions de vie (voiries, circulation, égouttage ...)
- surveillance aux activités immobilières
- protection environnement et santé contre nuisances industrielles

- informations aux habitants (bulletins, mails, Internet ...)
- animations

Domaine d'action :

12.7.Association de L'éducation à L'environnement

Objet de l'association :

L'association a pour but la promotion de l'éducation à l'environnement :

À cette fin, l'association a pour objet de :

- Assurer, entre les multiples acteurs de l'éducation à l'environnement, une circulation optimale et permanente de l'information et des échanges continus d'expériences, notamment par le développement de l'outil Internet.
- Valoriser, diffuser et faire connaître les réalisations en éducation à l'environnement, et en particulier celles de ses membres.
- Offrir des services (outils didactiques, activités de formation, informations diverses) sans se substituer à des activités ou des services existants.
- Mener une réflexion permanente et globale en matière d'éducation et de formation à l'environnement.
- Relayer ces préoccupations vers les pouvoirs publics en charge de ces matières en appuyant leur mise en œuvre par des mesures et des réalisations concrètes.
- Assurer des collaborations, des contacts et des échanges avec des réseaux similaires.

Description des activités :

Le Réseau idée Il œuvre avec ses membres pour un projet sociétal, celui de l'Education relative à l'Environnement, entendue comme la relation des personnes et des groupes sociaux à leur milieu de vie proche comme à l'environnement global

Concrètement, le Réseau idée développe les activités suivantes :

- Service d'information : pour toutes questions relatives à des adresses utiles, références d'ouvrages, conseils, ...
- Centre de documentation : spécialisé dans les approches pédagogiques de l'environnement
- Banques de données : répertoires, catalogue guide, d'adresses utiles, d'activités, d'outils pédagogiques ...- Magazine trimestriel Symbioses : : mine d'informations, de pistes de réflexion, d'expériences vécues, agenda d'activités. Téléchargez Symbioses
- Rencontres et réflexion : des réunions d'échanges et de débats, des forums d'outils pédagogiques... --Un site d'information et de sensibilisation sur l'eau, dès 10 ans - www.poubelle.org : un site sur les déchets.

-Domaine d'action :

12.8.Association d'échanges éducatifs internationaux

Objet social de l'association :

Grâce à notre réseau de volontaires de proximité, notre structure permanente et notre appartenance à un mouvement international reconnu, nous travaillons de façon professionnelle et innovante à la prévention et à la résolution de crises humanitaires.

Description des activités :

A cet effet, sa mission consiste, en tant qu'auxiliaire des pouvoirs publics, notamment :

- à agir en cas de conflits, et s'y préparer dès le temps de paix, dans tous les domaines prévus
- à contribuer à l'amélioration de la santé, à la prévention des maladies, à l'allègement des souffrances par des programmes de formation et d'entraide au service de la population,
- à participer à l'organisation des services de secours d'urgence en faveur des victimes de désastres de quelque nature que ce soit, aussi bien sur le plan international que national
- à recruter, instruire et affecter le personnel nécessaire à l'accomplissement des tâches qui lui sont confiées ;
- à promouvoir la participation de tous, et en particulier des jeunes, aux activités de la Croix-Rouge ;
- à propager les principes fondamentaux du Mouvement et du droit international humanitaire afin de développer au sein de la population, les idéaux de paix, de respect et de compréhension mutuels entre tous les hommes et tous les peuples.

Domaine d'action :

12.8. Association d'échanges éducatifs internationaux

Objet de l'association :

Coordination d'échanges éducatifs internationaux - Promotion de la tolérance, du respect et de la compréhension - Formation aux relations interculturelles

Description des activités :

1. Programmes d'envoi:

2•Programme d'études (secondaire ou universitaire, académique ou artistique) à l'étranger pour les 15-21 ans: ce programme combine vie au sein d'une famille et scolarité. La durée du séjour est variable : un semestre ou une année scolaire.

3•Programmes d'été pour les 15-18 ans : ces programmes permettent aux jeunes de combiner séjour linguistique et découverte d'un pays par diverses activités (culturelles, sportives, touristiques,...)

4-Programmes trimestriels pour les 15-18 ans : Ce programme permet aux jeunes de partir dans le cadre de leurs études secondaires.

-Domaine d'action :

12.8.Association d'échanges éducatifs internationaux

Objet de l'association :

Promotion de la paix, de la tolérance interculturelle, de la solidarité active par le biais du volontariat, et en particulier par le volontariat international.

Description des activités :

Chantiers internationaux: projets de volontariat un peu partout dans le monde, au sein de groupes internationaux. Formation d'animateurs en éducation au développement, incluant des propositions d'engagements concrets au sein de groupes de travail.

Formation de coordinateurs de chantiers internationaux.

Activités de sensibilisation aux questions du développement et des relations interculturelles (cycle de conférences et sensibilisation auprès de groupes de jeunes ou de groupes scolaires).
Publication d'un trimestriel

-Domaine d'action :

12.8. Association d'échanges éducatifs internationaux

Objet social de l'association :

Médecins du Monde

Est une association humanitaire de solidarité internationale qui a pour vocation de :

- **soigner les populations** les plus vulnérables dans des situations de crises et d'exclusion partout dans le monde
- **susciter l'engagement volontaire** et bénévole de médecins et d'autres professionnels de la santé, en privilégiant en toutes occasions, des relations de proximité avec les populations, à partir de sa pratique médicale et en toute indépendance.

Description des activités :

Médecins du Monde est une association de solidarité internationale qui s'appuie sur l'engagement bénévole de ses membres, professionnels de la santé, pour porter secours aux populations les plus

vulnérables, partout dans le monde.

Médecins du Monde développe des missions pour combattre la maladie et chercher des solutions à long terme pour améliorer des conditions sanitaires catastrophiques.

Médecins du Monde a une double vocation :

- Soigner les victimes de catastrophes naturelles, de la guerre, de la répression politique, les réfugiés, les minorités en péril, les enfants des rues, les usagers de la drogue, les exclus des soins,...
- Témoigner, à partir de la pratique médiatique, en toute indépendance, des entraves à l'accès aux soins, des atteintes aux droits de l'homme et à la dignité.

13. Le projet de créer un atelier associatif

13.1. Qu'est ce qu'un atelier associatif :

Son but:

- De développer des ateliers, des cours, des stages de peinture acrylique et huile, d'aquarelle, et d'encadrement ou toute autre activité équivalente.
- De faciliter et consolider les relations et les échanges de savoir-faire entre membres.
- De promouvoir les élèves et les artistes membres de l'association dans des expositions ou événements artistiques.

13.2. Ateliers pour les enfants

Ateliers à partir de 5 ans

Les ateliers sont des ateliers d'invention et d'expérimentation des matériaux et des techniques (dessin, peinture, collage, découpage, modelage, construction légère, etc.) adaptés aux capacités des très jeunes enfants. Ces ateliers, encadrés par deux enseignantes, ont pour objectif de développer leur imaginaire et leur expression.

Mardi 16h30-18h30

Mercredi 10h-12h / 13h30-15h30 / 16h-18h.

13.3. Cycle «Arts Plastiques» pour les enfants de 9 à 13 ans

Ces ateliers proposent une initiation aux techniques de base avec un passage dans tous les cours :

- dessin, peinture
- modelage
- bricolage, bidules et compagnie
- atelier «découvertes» : cet atelier a pour centre d'intérêt l'enfant en situation dans son environnement, sa ville, son école, par rapport à ses proches. Il propose une recherche et la mise en forme d'un projet transversal.

Mercredi 10h-12h / 13h30-15h3

13.4. Ateliers pour les adolescents à partir de 13ans

Deux ateliers sont proposés :

Image

Suivant les sujets traités, il est fait appel à différentes techniques, éventuellement combinées entre elles : dessin, peinture, graphisme, gravure, bande dessinée... Une réflexion est proposée sur les différents types de production et de traitement des images d'aujourd'hui.

Mercredi : 16h30-18h30

Poterie au Four

Cet atelier propose une initiation aux techniques de la poterie au Four pour réaliser des objets personnalisés, mêlant la tradition et la création artistique contemporaine.

Mercredi : 16h30-18h30

13.5. Ateliers pour les adultes

Pour commencer à pratiquer, l'atelier propose deux possibilités, deux voies complémentaires d'accès aux arts plastiques : Par le dessin d'observation au crayon et au fusain sur papier

Vendredi : 17h-19h/ 19h-21h (salles B3 et B10)

Par la peinture - Expression picturale

Dans cet atelier, chacun exprime les choses directement avec la peinture sur des supports variés.

Mardi : 18h-20h/20h-22h (salle B3)

Ateliers « Couleur »

Techniques, supports, genres et fonctions de la peinture.

Dans ces ateliers, on envisage la peinture comme un champ artistique et culturel à explorer, tant du point de vue des techniques que de l'Histoire de l'Art. Les élèves pourront aborder en cours d'année différentes techniques (acrylique, huile, etc.) sur différents supports (papier, toile, etc.) et dans différents genres (figure, portrait, paysage, nature morte, etc.).

Jeudi : 16h30-18h30/ 19h-21h (salle B3).

La mise en œuvre du tableau

Dans ces ateliers, l'enseignant aide les élèves à trouver les moyens théoriques et pratiques pour mener à bien un projet personnel de peinture.

Samedi : 10h-12h/ 14h-16h (salle B3)

Ateliers « Volume » - Sculpture (tous niveaux)

Travail avec la terre (modelage) et le plâtre.

Lundi : 17h-19h30/19h30-22h

Ateliers « Arts céramiques »

Les cours de céramique pour adultes sont ouverts à tous les niveaux. Les débutants apprennent les techniques de construction en terre : modelage, travail en colombins et plaques, ainsi que l'émaillage et la cuisson en four électrique (faïence, grès, porcelaine).

Jeudi : 14h30-17h30/18h-21h

Atelier Tapisserie création textile

Ces cours comprennent l'apprentissage du tissage basé sur les techniques traditionnelles de la tapisserie, - l'approche de la création textile en relief réalisé à partir d'un choix très étendu et varié de matières.

Jeudi : 17h30-21h

Vendredi : 17h-21h30

Atelier Gravure (taille douce)

Ce nouvel atelier propose aux élèves de pratiquer les techniques classiques de la gravure sur métal : pointe sèche, burin, eau-forte et aquatinte. Ils peuvent réaliser leurs propres tirages.

Lundi : 18h-20h Atelier Croquis

CHAPITRE : II

LES ACTIVITES D'ANIMATION EN FAVEUR DE L'ENFANCE ET DE JEUNESSE

1. CARACTERISTIQUES DES ENFANTS

1.1. Enfant de 5 à 10 ans : caractéristiques ludiques et suggestions

CARACTÉRISTIQUES LUDIQUES

- Participe à des jeux avec beaucoup d'enfants.
- Cède sa place et attend son tour sans se fâcher. Les premiers leaders apparaissent.
- Démonstre une préférence pour les amis du même sexe.
- N'aime pas les activités qu'il considère propres au sexe opposé.
- Reconnaît ce qui lui appartient et ce qui ne lui appartient pas (début de la notion de propriété)
- . Est persévérant dans ce qu'il entreprend.
- A beaucoup d'amour propre.
- Distingue mieux qu'à 4 ans le réel et l'imaginaire; aime les aventures.
- Aime beaucoup résoudre des problèmes simples faisant appel à l'intelligence (labyrinthe, bingo, etc.).
- Se déguise avec soin et dans les détails, qu'il veut le plus proche possible de la réalité.
- Écoute attentivement ce qui est dit pour connaître plus en détails ce qui se passe.
- Est capable de prendre soin des animaux et des plantes en oubliant un peu leur entretien quotidien.
- Planifie un jeu en groupe et le réalise.
- Évalue ses dessins, ses constructions et ses autres travaux.
- A de la dextérité et de la précision dans ses activités motrices simples.
- Aime faire de la peinture.
- Sait s'orienter dans la rue.
- Comprend la différence entre aujourd'hui et demain.
- Définit les objets par l'usage qu'on en fait.
- Les jouets sont utilisés en groupe mais à des fins individuelles.
- Joue à l'intérieur et à l'extérieur de façon indépendante.

SUGGESTIONS

À cet âge, l'enfant aime jouer avec des jouets plus compliqués tels que :

- Des fantoches, des marionnettes
- Des véhicules à assembler (camions de pompier, grues, etc.).
- Des jeux mécaniques (à faire monter ou descendre).
- Des jeux simples d'assemblage, des jeux qui bougent.
- Des jeux de mouvement (arches, anneaux, quilles, corde à danser).
- Du matériel de travail (petite scie, papier sablé, bois de construction, céramique, argile).
- Des disques et des livres d'histoire qui stimulent l'enfant à raconter ce qu'il a vu et entendu.
- Des jeux qui imitent les activités des adultes.
- Des petites poupées pour utiliser comme bébés.
- Des jeux de gendarmes et de voleurs.

1.2. Enfant de 6 ans : caractéristiques ludiques et suggestions

CARACTÉRISTIQUES LUDIQUES

- Aime dessiner et colorier, découper et coller des figures.
- Le garçon dessine des avions, des trains, des bateaux.
- La fille dessine des personnages, des maisons, des fleurs.
- S'amuse à faire des chemins et des maisons dans le sable.
- Aime patiner et faire des exercices aux barres fixes.
- Joue au ballon.
- Fait semblant et imagine des choses; par exemple, un lit peut se transformer en forteresse, des chaises deviennent des bateaux.
- La fille veut s'habiller en adulte.
- Elle habille les poupées et aime les accessoires (boucles d'oreilles, bracelets, etc.).
- La fille, au jeu de la maison, veut toujours être la mère; elle n'aime pas être le bébé.
- Elle oblige les garçons à jouer des rôles inférieurs
- Le garçon joue à la guerre, au voleur, à la police et au charpentier
- Apprécie les constructions et les transports
- Commence à collectionner.
- Le jeu symbolique commence à disparaître.

SUGGESTIONS

- Jeux d'eau.
- Coffre de charpentier.
- Jeux de table (cartes, dominos, casse-tête).
- Boîtes de peinture.
- Jeux de figures à découper.
- Jeux de poupées avec accessoires.
- Jeux d'école, meubles et appareils ménagers.
- Coffrets de mécanique.
- Jeux de poursuite, de gendarmes et de voleurs.
- Matériel d'excavation.
- Camions et autres moyens de transport.
- Instruments de musique plus complexes (instruments de percussion, xylophones, etc.).
- À six ans, un jouet très important apparaît : la bicyclette. D'autres activités attirent l'enfant : la natation, les petits jeux simples en groupe et de compétition, la course, etc.

1.3. Enfant de 7 ans : caractéristiques ludiques et suggestions

CARACTÉRISTIQUES LUDIQUES

- A un intérêt excessif pour ses jouets.
- A l'habitude de raconter des histoires ou de faire de la peinture.
- Se consacre des heures entières à jouer aux billes ou à sauter à la corde.
- Sait inventer et organiser des jeux.
- Aime s'équiper d'appareils en se dotant de boîtes ou d'autres espèces d'objets.
- S'intéresse à fabriquer des avions de papier et à les faire voler dans la maison.
- La fille s'intéresse à découper plusieurs robes de poupées de papier.

- Le nombre d'objets est la norme prépondérante de n'importe quelle collection (capsules, porte-clés, etc.).
- La fille aime sauter à la corde.
- Le garçon est habile à grimper aux arbres, à faire de la bicyclette, et il est assez responsable pour marcher dans la rue.
- Les enfants de cet âge aiment les casse-tête, la magie et les trucs. Quelques-uns, plus calmes, apprécient les jeux de chimie et de télégraphie.
- Continuent de jouer au gendarme et aux voleurs et au petit théâtre.

SUGGESTIONS

- Vélo.
- Livres de contes humoristiques.
- Casse-tête de figures.
- Jeux d'atelier et de postes.
- Vêtements de poupées.
- Jeux d'école.
- Corde à danser, ballon & balle.
- Jeux de construction plus élaborés.
- Jeux de menuiserie.
- Jeux d'assemblage.
- Jeux d'assemblage d'avions, de bateaux.
- Jeux de gendarmes et voleurs.
- Matériel de construction.
- Jeu important parmi d'autres : le soccer. D'autres jeux : la marelle, le ballon chasseur, le mini basket.

1.4. Enfant de 8 ans : caractéristiques ludiques et suggestions

CARACTÉRISTIQUES LUDIQUES

- N'aime pas jouer seul.
- Ses dessins sont pleins d'action (dessins d'avions, de batailles, d'aviateurs).
- Le garçon utilise ses outils pour serrer des tuyaux de plomberie.
- La fille essaie de faire des biscuits, des gâteaux.
- Fait des expériences chimiques (de nouveaux mélanges).
- Aime installer des téléphones dans plusieurs pièces.
- Aime dramatiser des attaques aériennes, des scènes de combat avec des bandits.
- La dramatisation de la fille est verbale à travers le petit théâtre.
- Très grande tendance à collectionner, à organiser et à classifier (capsules, porte-clés, etc.).
- Aime jouer en équipe mais quelquefois, ne respecte pas les règles du jeu.
- Organise des clubs.
- Laissé libre à l'extérieur, a une énergie folle.
- Apprécie les jeux de table (dominos, jeux de dames).
- Se sent attiré par des jeux de construction et des jeux mécaniques.

SUGGESTIONS

- Jeux de table (dominos, cartes à jouer, casse-tête, figures de cartes du monde).
- Appareils à monter, construire.
- Objets à collectionner.
- Albums de figurines, d'autocollants.
- Jeu de ping-pong.
- Jeux de maison (activités des adultes), poupées de papier pour découper et collectionner.
- Jeux d'outillage (jeu de chimie, Indiens, trains, projets, autos télécommandées).

1.5. Enfant de 9 ans : caractéristiques ludiques et suggestions

CARACTÉRISTIQUES LUDIQUES

- L'enfant de neuf ans est toujours occupé avec les activités qu'il a choisies.
- La plupart du temps, fait des activités solitaires et continue jusqu'à en être fatigué.
- Joue au soccer jusqu'à l'épuisement.
- La fille joue toute la journée à la poupée.
- Les jeux de balle sont très appréciés.
- Aime nager, glissé, faire de la bicyclette.
- A un énorme intérêt pour la télévision, l'élaboration de cartes du monde, etc.
- Aime les excursions.
- Organise des collections, élabore des cartes du monde, écrit des avis et envoie des télégrammes en jouant.
- Monte et démonte des autos.

SUGGESTIONS

- Jeux de gymnastique et de natation.
- Circuits d'autos
- Jeux de cartes du monde.
- Jeux d'excursions.
- Jeux de chasse au trésor.
- Poupées pour jeux de rôles.
- Broderie et couture.
- jeux pour faire la cuisine.
- Albums de collection.

1.6. Enfant de 10 ans : caractéristiques ludiques et suggestions

CARACTÉRISTIQUES LUDIQUES

- Organise des jeux d'équipe.
 - Aime les voyages à bicyclette par chemins tortueux.
 - Est actif, court, nage, patine et fait des courses.
 - Adore jouer dans la rue; mais aime aussi les jeux de table.
 - Collectionne toutes sortes de choses.
-
- La fille aime jouer la comédie et le garçon aime dessiner des machines et bâtir des usines.
 - Organise des explorations.

- Organise des clubs secrets, mystérieux, avec beaucoup d'exigences mais qui sont éphémères.
- Le siège social du club peut être une chambre, un arbre, une cabane.
- Aime les vêtements mais change souvent ses goûts.

SUGGESTIONS

- Jeux élaborés, aérodromes, bases spatiales.
- Albums pour collections.
- Vêtements à la mode dans son milieu.
- Casse-tête plus complexes.

2. L'ENFANT EST UN ETRE SOCIAL, GLOBAL, QUI N'APPARTIENT QU'A LUI-MEME

2.1. Ces besoins sont différents en fonction de son âge

De 0 à 7 ans - petite enfance.

La qualité des relations affectives va permettre ou non à l'enfant de tirer parti de ce qu'il vit.

Son caractère, sa capacité d'adaptation, son potentiel intellectuel et physique, les bases de sa personnalité, se structurent d'une manière quasi irréversible durant cette période.

Ses motivations affectives le poussent constamment à trouver une solution aux difficultés qu'il rencontre. Elles peuvent être source d'épanouissement et d'enrichissement ou devenir source d'inhibition, d'échecs ou de destruction.

Il découvre le monde, se découvre et vit intensément avec ses parents ou ceux qui les remplacent. Intérêt, amour, curiosité, envie, déception, peur, inquiétude, hostilité, coexistent presque toujours chez lui et ceci d'une manière irraisonnée et presque imprévisible.

De 7 à 14 ans (12 à 13 ans pour les filles) grande enfance

- Il structure son vécu de 0 à 7 ans,
- Il met en place les bases de raisonnement,
- Il expérimente d'une manière volontaire,
- Il organise, se socialise,
- Il est pratiquement autonome,
- Sa personnalité potentielle, même peu visible, est là, dans les grandes lignes
- Il questionne et on attend beaucoup de lui au niveau intellectuel (école)
- Il structure sa conscience morale et sa volonté.

3. L'ENFANT ET L'ADOLESCENT

3.1. Les catégories d'âges

Pour que tes activités soient bien orientées en fonction de l'âge et des besoins des enfants, il faut déjà les connaître un petit peu. Voici 4 catégories d'âges pour t'aider à découvrir les enfants, mais

pense que chaque enfant est différent et peut se retrouver à cheval sur 2 catégories ou être en avance ou en retard.

Les 5-8 ANS

Ils sont propres dans la journée, mais parfois la nuit, il y a encore quelques petites fuites. Il a besoin, d'un rythme de vie régulier, de sécurité et d'affection. Ils réalisent que les filles et les garçons sont différents, mais jouent séparément et parfois seul. On peut leur proposer des puzzles, des rondes, des jeux, des histoires, des dessins, de la peinture

Les 8-11 ANS

Ils grandissent rapidement, et commencent à être habiles de leurs mains. Ils se dépensent beaucoup, et parfois il faut les freiner pour éviter une trop grande fatigue, mais ils récupèrent vite. Une petite sieste ou un temps calme ne peut leur faire que du bien. On peut commencer à leur proposer des petites responsabilités. Leurs esprits sont de plus en plus critiques et continuent à s'identifier à des héros. On peut leur proposer des grands jeux, des activités sportives, des jeux de construction, activités manuelles, théâtre, chansons, danses.

Les 11-14 ANS

C'est la préadolescence (changement intellectuel) et le début de la puberté (changement physique). Ils ont le goût pour le jeu et l'exercice physique. Les activités doivent être bien préparées pour que les enfants soient parties prenantes de l'activité. Ils savent utiliser le mot "injustice". Les deux sexes commencent à s'opposer et à former des bandes. Les filles deviennent plus matures que les garçons. On peut leur proposer des grands jeux, des jeux sportifs compétitifs (en équipe), apprentissage de techniques (voile, escalade), du camping, activités manuelles, lecture (BD)...

Les 14-18 ANS

Cet âge est l'adolescence (et la suite de la puberté). Ils sont en conflit, avec leurs familles, leur entourage, la société et eux-mêmes. Ils sont en recherche d'identification et de modèle (idole). Ils découvrent la sexualité, la toxicomanie, la délinquance. L'opposition des parents à la recherche d'identification, les poussent à des attitudes d'évitement voir de fuite (bande, délinquance, drogue, suicide).

Ils ont besoin d'indépendance, d'autonomie et de conflits (avec négation des valeurs), ils cherchent à savoir où sont les limites. Ils aiment, les temps de discussion, ne rien faire, se "vider" pendant une activité physique, réaliser un projet (sur plusieurs jours), apprentissage de techniques (voile, spéléo, rafting)...

4. L'ENSEIGNEMENT MATERNEL

École maternelle

L'école maternelle, est une école qui accueille de très jeunes enfants pour les préparer aux apprentissages fondamentaux de la lecture, de l'écriture et du calcul. C'est une période préparatoire à l'enseignement élémentaire : les objectifs essentiels sont la socialisation, la mise en place du langage, du nombre et du geste graphique. L'école maternelle est une période extrêmement

importante dans la vie de l'enfant. Elle contribue largement à la construction des apprentissages et des structures fondamentales de la personnalité. Elle n'est pas seulement une préparation à l'école primaire, elle constitue une vie en soi tout à fait spécifique.

4.1. PRIORITES

L'école maternelle favorise le développement global de l'enfant par:

- **l'éducation psychomotrice** pour rendre optimale la maturation physique et nerveuse de l'enfant et jeter les bases des apprentissages ultérieurs;
- **l'autonomie et l'initiative** en apprenant aux enfants à faire des propositions, à faire des choix individuels et collectifs, à prendre des décisions dans le but de s'affirmer dans le respect des autres ;
- **l'expression et le jeu** sous toutes leurs formes et la créativité dans tous les domaines;
- **la curiosité** en développant chez l'enfant le désir de voir, d'observer, de comprendre, de connaître d'apprendre ;
- **la socialisation** en plaçant progressivement l'enfant dans des situations de découverte des relations sociales, de communication et de coopération.

5. Introduction au programme Apprentissage de la petite enfance

Le programme Apprentissage de la petite enfance au par du principe selon lequel la capacité d'apprentissage est à son meilleur dans les premières années de la vie, où le cerveau est constamment à l'affût de signification, d'expériences, en quête de moyens d'établir des liens et de comprendre le monde. Le jeune être humain a besoin d'interagir avec les autres, enfants et adultes, pour effectuer le plus efficacement possible cette quête de connaissance.

5.1. Apprentissage de la petite enfance au s'appuie sur les principes suivants :

Apprentissage de la Petite enfance :

Apprentissage de la petite enfance est un programme qui vise à favoriser l'apprentissage de la lecture et de l'écriture ainsi que le sain développement des enfants. Il est conçu à l'intention des parents et d'autres adultes œuvrant auprès d'enfants de 0 à 6 ans et de leur famille. Ce programme est particulièrement bénéfique pour les familles ayant des enfants qui ont de la difficulté à acquérir des capacités de lecture et d'écriture suffisantes pour se développer adéquatement.

Petite enfance

Le concept de petite enfance est utilisé pour désigner les actions politico sociales menées en direction des familles pour l'accueil, ou garde éducative des enfants de 0 à 6 ans dans des équipements dit d'Accueil du Jeune Enfant et chez des assistantes maternelles. Ces interventions se situent en parallèle avec l'école maternelle et avant l'âge de la scolarité primaire

L'accueil des enfants de 0 à 6 ans :

- ❑ Le service petite enfance
- ❑ La crèche familiale
- ❑ Le relais assistantes maternelles
- ❑ Le club parents enfants
- ❑ La halte garderie

5.2. L'ENFANT

Un enfant est un être humain dont le développement se situe entre la naissance et la puberté. L'étymologie de ce mot est latine : infant signifiait, chez les romains, « qui ne parle pas ». Les modes de vie étaient, on le voit, très différents chez les romains de ce qu'ils sont aujourd'hui.



5.3. ACTIVITES EN FAVEUR DE L'ENFANCE

1°) Les enfants constituent une (Population Captive) qui connaît dans sa grande majorité

2°) A cet effet, un ensemble d'action peut être défini, car l'école présente d'une part l'avantage de toucher un public d'enfants plus nombreux et plus stable et d'autre part de voir l'action approfondie par les enseignants et les animateurs spécialisés :

- Activités d'éveil et de découvertes
- Activités de loisirs scientifiques (petit débrouillard etc.)
- Activités d'éducation civique et de la citoyenneté
- Activités récréatives et de Loisirs
 - Classe de la nature
 - De découverte
 - De plein air

3°) Activités de Responsabilisation et socialisation

- Education
- Préscolaire
- Sensibilisation
- Pédagogie de l'environnement
- Connaissance du patrimoine
- Classe nature.

4°) Activités de responsabilisation et socialisation par rapport au cadre de vie.

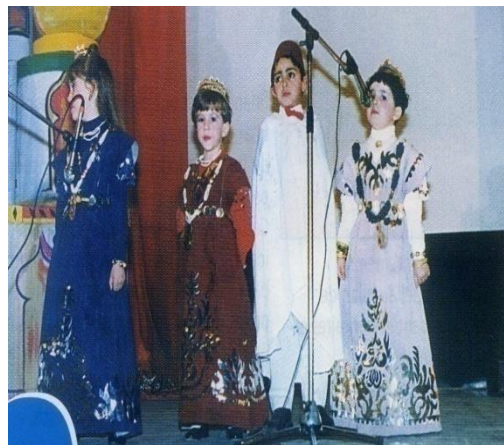
5°) Ce type de démarche peut doit par ailleurs être mené à partir des activités périscolaires, aussi pour les années à venir, l'harmonisation entre les acteurs concernés ainsi le développement des moyens sont –ils deux objectifs à poursuivre :

- Favoriser le libre échange des idées et tenir compte des aspirations des enfants.
 - Renforcer le mouvement et stimuler une politique en faveur de l'enfance.
 - Création d'une structure de réflexion sur les problèmes de l'enfance.

- Composée des institutions concernées de spécialistes, d'associations pour se pencher sérieusement sur l'enfance.

5.4. DOMAINE CULTUREL EDUCATIF ET DE LOISIRS

- 1°) Eveil de l'enfant à toutes les activités artistiques et scientifiques
- 2°) En développant le goût à la lecture
- 3°) En rendant obligatoire la bibliothèque
- 4°) En encourageant la création et la diffusion littéraire, la vulgarisation du livre.
- 5°) En encourageant la presse enfantine et la bande dessinée la (B .D).
- 6°) En développant le théâtre pour enfants et le cinéma source de connaissance.
- 7°) En favorisant la diffusion cinématographique dans toutes les structures et la création théâtrale.



- 8°) En encourageant la créativité dans tous les domaines artistiques et scientifiques :

Dessin
Sculpture
Musique
Photos etc.

- 9°) En multipliant des structures pour l'enfance au niveau des quartiers :

Loisirs
Sports
Culture

- 10°) En améliorant la communication entre les institutions et les enfants dans tous les domaines.

6. PROGRAMME DE LA PETITE ENFANCE

6.1. LES ACTIVITES DE L'ENFANCE

- Création d'une bibliothèque pour enfants
- Jeux cérébraux
- Arts dramatiques
- Labo –photos
- Création école de musique
- Création des clubs
- Activités de tourisme
- Activités de l'informatique
- Grands jeux annuels
- Education

- Pré –scolaire
- Etablissement de la petite enfance

Bibliothèque :

- Revue d'enfants
- Journal

Jeux cérébraux

- Travaux manuels
- Jeux d'échecs
- Loisirs divers
- Jeux d'intelligence

Arts dramatiques :

- Expression vocale et corporelle
- Théâtre pour enfants
- Fabrication de marionnettes
- Décors
- Troupe théâtrale pour enfants

Labo – photo :

- Initiation (collage cartes postales)

Arts plastiques :

- Dessin
- Sculpture sur bois et plâtre

Ecole de musique :

- Initiation au solfège
- Piano
- Chorale (ensembles vocaux)
- Troupe moderne
- Troupe folklorique
- Ballet

Création de clubs :

- Timbres postaux (philatélie)
- Cartes postales
- Collection de monnaie ancienne
- Revues d'enfants
- Musée de la nature (oiseaux plantes)
- Sections scouts
- L'aquariophilie pour enfants

Tourisme :

- Connaître ton pays
- Par des expositions
- Par des excursions aux musées
- Par des excursions aux sites
- Coins de connaissances

Informatiques :

- Création des sections pour enfants
- Initiation aux jeux cérébraux

Grands jeux annuels pour enfants

- Jeu de bataille navale
- Jeu de bouteilles
- Jeu de miroir
- Jeu de tir au but (ballon précision)
- Jeu de trésor

Education préscolaire

- Connaissance de l'alphabet
- Programme de la petite enfance

Secteur Enfance de 3 à 6 ans

6.2. Le projet d'animation

OBJECTIFS

Pour une meilleure cohésion pédagogique, les éducateurs ont défini des objectifs et des outils communs. Elles souhaitent favoriser :

• Le développement de l'autonomie :

Nous souhaitons favoriser les situations qui permettent à l'enfant d'agir sans l'assistance de l'adulte. Pour l'enfant, c'est " être Grand " et reconnu comme tel.

• La socialisation :

L'apprentissage de la vie en collectivité se fait dès le plus jeune âge et prépare les enfants pour l'entrée à l'école. Les enfants doivent se rencontrer pour se connaître, se comprendre et s'écouter notamment pour jouer ensemble.

C'est par exemple : - les rencontres avec les enfants de la crèche **de 2 à 6 ans**

- écouter les autres (enfants et adultes) lors des jeux et des chants

• Le développement psychomoteur :

Pour aider l'enfant, la prise de conscience de son corps et des possibilités de celui-ci est très importante.

On peut l'aider à développer une coordination motrice et une coordination dans ses gestes (plus de précision). Petit à petit, il situe son corps dans l'espace.

Pour cela, nous lui proposons différentes activités :

- parcours psychomoteur, éveil corporel
- rondes
- jeux de course à pied

- puzzles
- collage, perles à enfiler
- découpage avec des ciseaux
- jeux de mains, de ballons ...
- piscine

•Le respect de l'autre et le respect des consignes :

L'enfant comme l'adulte doit respecter l'autre, respecter son choix, ses envies, son désir de jouer ou non, ses difficultés.

Par exemple :

- le temps de parole
- le choix d'un jeu ou d'un livre

Par exemple :

- ne pas se bousculer
- ne pas traverser seul
- donner la main à l'adulte ...

•Le développement du langage :

Nous souhaitons inciter l'enfant à parler, à commenter des livres, à discuter avec les adultes et les autres enfants. Nous lui expliquons ce que l'on est entrain de faire et ce que l'on va faire plus tard. Le vocabulaire employé doit être correct et précis. Nous essayons aussi d'aider l'enfant qui n'arrive pas à s'exprimer.

Par exemple :

- découverte des livres et commentaires des images
- reconnaissance des lettres de l'alphabet, de son nom ...
- chants gestuels

7. Les Crèches et garderies sont des lieux d'Accueil et de vie destinés à :

- Favoriser le bien-être et l'épanouissement de chaque enfant
- Accompagner l'enfant dans l'acquisition de son autonomie :

- * En le prenant en compte individuellement
- * En lui garantissant un environnement affectif et sécurisant
- * En lui proposant des activités d'éveil individuelles et collectives
- * En l'aidant dans sa rencontre avec les autres.

7.1. La crèche familiale :

C'est un mode de garde pour **les enfants de 10 semaines à 4 ans**, pendant le temps de travail des parents, au domicile d'assistantes maternelles agréées, employées et rémunérées par la ville.

Outre l'accueil dans **un cadre de vie familiale**, les enfants participent à des activités collectives organisées à l'Unité Petite Enfance ou à l'extérieur (salle de motricité, bibliothèque, carnaval, sortie forêt, cueillette jonquilles...) leur permettant ainsi une adaptation progressive à la vie en collectivité.

DEFINITION

L'éducateur de jeunes enfants est un travailleur social spécialiste de la petite enfance. Ses fonctions se situent à trois niveaux : éducation, prévention, coordination. Il s'attache à favoriser le développement global et harmonieux des enfants en stimulant leurs potentialités intellectuelles, affectives, artistiques. En créant un environnement riche et motivant, il contribue à leur éveil et à leur apprentissage à la vie sociale.

8. Le rôle de l'éducateur de jeunes enfants est défini par :

La prise en charge du jeune enfant dans sa globalité en lien avec sa famille : ce qui suppose une éthique, des connaissances et des techniques spécifiques. Cela entraîne, en outre, un travail en équipe, l'élaboration, la mise en œuvre, l'évaluation des projets éducatifs et sociaux et la contribution au projet d'établissement et de service.

8.1. Éducateur de jeunes enfants

L'éducateur de jeunes enfants

Est un professionnel de la petite enfance chargé de veiller au développement de l'enfant d'âge préscolaire (0 à 6 ans), à son éveil, son confort, son épanouissement.

Les éducateurs de la petite enfance

Elaborent et met sur pied des activités de jeux de groupe visant à répondre aux besoins particuliers de chaque enfant. Son travail quotidien est guidé par la recherche sur les meilleures pratiques, la formation et les innovations technologiques.

Il devra mettre en œuvre le projet pédagogique des structures où il est amené à travailler et sera en ce sens un moteur pour l'équipe qui l'accompagnera.

L'éducateur de jeunes enfants est amené à travailler en partenariat avec les différents acteurs sociaux (assistantes sociales, psychologues...) et les représentants politiques (conseil général, régional...).

9. Techniques d'éducation à l'enfance

9.1. Est-ce que ce programme est pour moi ?

- J'aime les enfants et j'ai à cœur de les aider à s'épanouir sur les plans intellectuel, social, affectif, psychomoteur et moral.
- Je me sens capable de travailler quotidiennement auprès d'enfants de 0 à 12 ans, en collaboration avec les parents et les équipes en service de garde.
- Je veux développer mes capacités d'animation, d'intervention, de coopération, d'analyse et de synthèse

9.2. Qu'est-ce que j'apprendrai

- Des connaissances sur le développement de l'enfant.
- À développer les moyens d'aider les enfants à s'épanouir sur les plans intellectuel, social, affectif, psychomoteur et moral
- À travailler au développement de mon autonomie et de mon sens des responsabilités.
- À contribuer à l'éducation des jeunes enfants en les aidants à se socialiser et en stimulant leur apprentissage.
- À mettre en application, au cours des stages, les apprentissages réalisés dans mes cours, ce qui me permettra de mieux connaître les exigences du marché du travail et de vivre des expériences enrichissantes avec des enfants, des éducatrices et des éducateurs diplômés

10. Services de garde en milieu scolaire

10.1. Objectifs

Former des éducatrices et des éducateurs qui travailleront auprès d'enfants de 5 à 12 ans, en collaboration avec l'équipe de travail et les parents.

Développer et utiliser les ressources personnelles de chacun pour atteindre l'équilibre intellectuel et affectif, indispensable à la réalisation de son rôle d'éducateur.

10.2. Contenu du programme

- La garde en milieu scolaire
- Créativité, arts plastiques et danse
- Psychologie du développement de l'enfant d'âge scolaire
- Observation et intervention (5-12 ans)
- Santé et sécurité en milieu de garde scolaire
- Élaboration de programmes éducatifs
- Dimension psychomotrice du développement global
- Dimension socio affective du développement
- Dimension intellectuelle du développement global
- Travail d'équipe et communication
- Intégration et intervention
- Littérature, musique et théâtre
- Éthique et partenariat
- Activités d'intégration
- Stage en milieu scolaire

10.3. Compétences visées

À la fin de la formation, l'élève sera en mesure de :

- Prendre en charge un groupe d'enfants de 5 à 12 ans, de veiller à leur sécurité et à leur bien-être physique et affectif.
- Planifier, organiser et animer des activités stimulantes en fonction des étapes du développement global de l'enfant.
- Utiliser des méthodes et des techniques d'animation et d'intervention conformes aux pratiques éducatives reconnues.
- Adapter son action éducative de façon à maintenir une continuité avec le projet éducatif du milieu scolaire.
- Démontrer des aptitudes au niveau de la communication, de la concertation et de la collaboration propre au travail d'équipe.
- Observer de façon objective et de discerner l'information à transmettre à l'équipe de travail et aux parents.
- Intervenir auprès d'enfants en difficulté ou présentant des besoins particuliers, en accord avec le personnel spécialisé et les recommandations des parents.
- Faire preuve d'équilibre psychologique et de maturité affective dans ses relations avec les enfants, le personnel et les parents.

Durée du programme : 12 mois (3 sessions)

Heures totales : 930

11. Les loisirs socio-éducatifs pour l'enfance et la jeunesse

- ☑ **Créer** des lieux adaptés à la petite enfance et à l'adolescence.
- ☑ **Développer** l'organisation des loisirs socio-éducatifs, services de proximité ouverts en soirée et pendant les congés scolaires.
- ☑ **Conduire** des actions d'envergure concernant l'enfance et l'adolescence. En effet :
 - ☑ **L'éducation** à tous les âges de la vie, le moyen premier du développement des potentialités de chaque individu aux plans éthique ou moral, physique et intellectuel.
 - ☑ **La culture** permet à chacun, en s'emparant de savoirs de toute nature, d'en créer de nouveaux, d'exercer sa créativité, de se situer, ici et maintenant, comme co-auteur de l'histoire de l'humanité.
 - ☑ **La citoyenneté** invite chaque être humain à contribuer de manière consciente à façonner le devenir de la société vers plus de progrès social, de respect de l'environnement, de démocratie et de solidarité.

11.1. Préambule

Cette charte est une instance de réflexion, de conseil, de proposition, d'appui et de suivi. Cette charte est destinée aux responsables politiques, institutionnels, associatifs, aux acteurs de la petite enfance, parents, professionnels, gestionnaires et à l'ensemble des partenaires de l'accueil de la petite enfance.

11.2. Le choix du mode d'accueil

L'accueil des jeunes enfants de 0 à 6 ans en dehors de la famille peut se faire de différentes façons, il peut être assuré au domicile des parents par un(e) employé(e) de maison ou au domicile d'un(e) assistant(e) maternel(le) ou dans un établissement collectif. Cet accueil peut être régulier ou occasionnel.

11.3. Les besoins de l'enfant dans le projet éducatif

L'enfant est un être actif et compétent, il est nécessaire de favoriser son éveil, son autonomie dans le respect de ses rythmes propres, selon ses capacités. Tout enfant doit être aidé dans la construction de son identité et dans la recherche de l'estime de soi, l'enfant se construisant par la découverte de lui-même, des autres et de son environnement.

12. CHARTE DE QUALITÉ

12.1. Pour l'accueil des jeunes enfants et la place des parents

“Favoriser l'épanouissement de la personnalité de l'enfant et le développement de ses dons et de ses aptitudes mentales et physiques, dans toute la mesure de leurs potentialités ;
Inculquer à l'enfant le respect des droits de l'homme et des libertés fondamentales, et des principes consacrés dans la Charte des Nations Unies ;

Inculquer à l'enfant le respect de ses parents, de son identité, de sa langue et de ses valeurs culturelles, ainsi que le respect des valeurs nationales du pays dans lequel il vit, du pays duquel il peut être originaire et des civilisations différentes de la sienne ;

Préparer l'enfant à assumer les responsabilités de la vie dans une société libre, dans un esprit de compréhension, de paix, de tolérance, d'égalité entre les sexes et d'amitié entre tous les peuples et groupes ethniques, nationaux et religieux, et avec les personnes d'origine autochtone ;

Inculquer à l'enfant le respect du milieu naturel.”

13. Le projet éducatif de L'association Enfance et Jeunesse

13.1. Le plaisir de grandir ensemble

Ce projet éducatif, texte fondateur des actions futures de l'association, a été réalisé par un collectif de personnes (parents bénévoles, élus et salarié). Il s'enracine bien des expériences d'activités de loisirs " enfance et la jeunesse " vécues sur le centre de loisirs et de l'Espace jeunesse. Il est porteur de valeurs, de principes qui serviront de référence à toutes les actions qui seront entreprises par l'association et fournira à l'association les lignes directrices des projets pédagogiques sur les différents secteurs d'activités qui seront développés à l'avenir.

13.2 Ses objectifs :

- ❑ Carrefour d'initiatives visant à établir une continuité éducative, elle travaille en complémentarité, collaboration et interaction avec les autres éducateurs :
 - parents, dans le respect et à l'écoute de leur attention
 - écoles et collège associations sportives et culturelle.

Elle vise à former un véritable réseau éducatif participatif, opérationnel et responsable.

13.3. Elle a aussi des missions

L'accueil périscolaire et la mise en place d'activités socio-éducatives favorisant l'apprentissage de la citoyenneté et la participation à la vie locale

Elle reçoit un public hétérogène par :

- ❑ l'âge
- ❑ l'origine sociale
- ❑ le sexe
- ❑ les attentes des parents et des jeunes
- ❑ les besoins
- ❑ les zones de résidences

Cela implique une structure d'animation sectorisée :

- ❑ par âge, avec un secteur petite enfance 3/6 ans, un secteur enfance 6/12 ans et un secteur jeunes 13/18 et enfin un secteur d'insertion sociale et professionnelle avec le relais mission locale 16/25 ans

13.4. Association

L'éducation, prise dans sa globalité, fait intervenir au moins trois intervenants principaux, à savoir la famille, l'école et le secteur associatif en charge du «temps libre », dont fait partie l'association Enfance et Jeunesse

C'est une association d'éducation populaire orientée vers le loisir éducatif sur le «temps libre » et intervenant dans le champ social sans distinction de public.

13.5. Public

Elle se propose d'accompagner et d'aider les parents à gérer le temps libre de leurs enfants, adolescents et jeunes adultes, dans une démarche associée, volontaire et active, en faisant appel à leurs compétences et à leur collaboration.

Elle accueille les enfants à partir de 3 ans et les jeunes jusqu'à 25 ans, habitants ou scolarisés à, sans distinction de sexe, d'origine, de religion ou de catégorie sociale.

Secteur Enfance 6/12ANS

14. MAISON DE L'ENFANCE Secteur Enfance 6/12ANS

14.1. ACTIVITES LOISIRS

Centre de Loisirs

Le Centre de Loisirs accueille les enfants âgés **de 3 à 13 ans** tout au long de l'année :

Le mercredi des périodes scolaires, à la journée ou 1/2 journée (matin ou après-midi)

- pendant toutes les vacances scolaires, à la journée
- grands jeux, journées à thème (déguisements, maquillage...)
- activités sportives, jeux collectifs
- sorties : parcs environnants, piscine, visites découverte (musée, ferme, zoo...)
- bricolages insolites, activités manuelles



14.2. Camps thématiques

La Maison de l'Enfance du 6 vous propose des camps thématiques pour les vacances d'hiver et d'été. Des camps pour découvrir, faire du sport, vivre l'aventure au sein d'un groupe d'une vingtaine de jeunes de son âge. De l'avis de tous, les camps sont des moments inoubliables !

Des activités de 6 à 13 ans...

Il y en a pour tous les goûts : spéléo, escalade, équitation, voile, sports d'hiver, accro branche, constructions dans la nature... Bref, de quoi passer



14.3. Ludothèque

Le jeu sur place ou à la maison

Nos espaces de jeux sont adaptés à tous les âges : éveil, découverte, aventure, stratégie... Tout pour apprendre et se surpasser. Les jeux et jouets peuvent aussi être empruntés le samedi, pendant 3 semaines.

Manifestations

- La ludothèque organise chaque année (en novembre) le "samedi en jeu", une rencontre avec des concepteurs et des distributeurs de jeux.
- La fête du jeu (en juin) permet, le temps d'un après-midi, de jouer en famille.

14.4. ACTIVITES HEBDO

Eveil aquatique (4 - 6 ans)

Samedi : 15h - 15h45

L'éveil aquatique permet au plus jeunes des enfants (4 à 6 ans) de se familiariser avec l'eau et, pour certains, de débiter l'apprentissage de la nage, développant ainsi leur psychomotricité.

14.5. Activités sportives

Eveil aquatique (4 - 6 ans)

Samedi : 15h - 15h45

L'éveil aquatique permet au plus jeunes des enfants (4 à 6 ans) de se familiariser avec l'eau et, pour certains, de débiter l'apprentissage de la nage, développant ainsi leur psychomotricité.

14.6. Activités musicales

Piano (6 - 13 ans)

Lundi, Mardi : 16h45 - 19h15

Mercredi : 9h - 12h30

Jeudi : 16h45 - 19h15

Initiation à cet instrument ainsi qu'à la musique de manière ludique et attractive en intégrant progressivement la mélodie, le rythme et l'harmonie selon la méthode « WILLEMS ».

Durée des cours : 30 min.

14.7. Activités artistiques

Eveil cirque (4 - 6 ans)

Nous proposons à chaque enfant des situations ludiques et progressives lui permettant de renforcer son éveil psychomoteur. Au service de sa recherche d'autonomie et à travers une exploration créative des objets de cirque, nous tentons de développer ses capacités d'adaptation (par ex : comprendre l'utilisation d'un objet), de socialisation et de coopération.

Quatre facettes du cirque sont abordées simultanément en cours d'année, en fonction des âges : échauffement (assouplissements, musculation et étirements), jonglage, équilibres et acrobaties.



14.8. En regardant le ciel

La couleur du ciel, les nuances des levers et couchers de soleil et les teintes de l'arc-en-ciel sont autant de supports pour exercer les élèves sur le vocabulaire chromatique et météorologique.

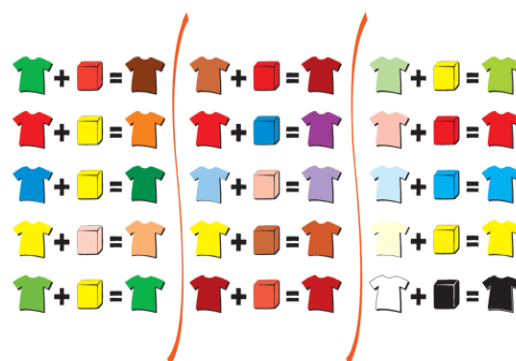
Les couleurs du temps

Quel temps fait-il ? Voici des images propres à faire parler les élèves. Pour chacune de ces images il peut exister plu

Les couleurs de l'arc-en-ciel

Voici un phénomène scientifique qui permet d'apprendre ou de réviser agréablement les couleurs.

On distingue facilement les trois teintes principales :



– rouge, jaune et bleu.

Il est plus difficile de citer celles qui lient les couleurs primaires et bordent l'arc-en-ciel :

– magenta – [rouge] – orange – [jaune] – vert – [bleu] – violet.

15. LE PROJET SECTEUR JEUNESSE

Le secteur enfance jeunesse comprend trois actions principales qui sont :

- le Centre de Loisirs
- le club 9/13 ans (dispositif intermédiaire entre le Centre de Loisirs et l'Espace Jeunesse)
- l'animation de proximité dans les quartiers viennent s'ajouter des activités plus ponctuelles comme "la semaine du jeu et du jouet" (qui reverra le jour en fin d'année) ou encore des ateliers parents/enfants et des sorties familles.

15.1. Projet Educatif

Selon la taille et l'environnement de la structure, il peut exister plusieurs niveaux de projet :

- projet local (niveau de la commune ou du territoire : projet éducatif local, projet enfance jeunesse...)
- projet éducatif (niveau du gestionnaire)
- projet pédagogique (niveau du directeur et de l'équipe éducative)
- projet d'animation (niveau de l'équipe éducative et des enfants ou des jeunes)

Toute structure doit se donner au minimum :

15.2. Un projet éducatif local lorsqu'il existe,

Objectifs généraux, conditions d'accès, public visé, organisation, articulation avec d'autres dispositifs et structures (contrat éducatif local, contrat temps libre par exemple...), démarche d'évaluation,

- qui s'appuie sur une analyse des besoins des familles et un recensement de l'existant (choix des horaires et périodes d'ouverture...),

15.3. Projets Pédagogiques

Ils sont :

Ils précisent pour chaque type d'accueil (périscolaire, mercredis, petites vacances...), période (Toussaint, juillet...), groupe d'enfants ou de jeunes (maternels, moyens, grands ou groupes hétérogènes...),

- les objectifs opérationnels,
- l'encadrement,
- l'organisation du groupe,
- l'organisation des lieux et des espaces,
- la démarche éducative,
- les activités support,
- le matériel pédagogique,
- les critères d'évaluation.

Ils prévoient la participation des enfants et des jeunes à l'organisation globale et au choix des activités, et proposent, au moins sur les petites vacances et l'été, un projet collectif global pour chaque enfant incluant par exemple : des sorties exceptionnelles, des mini camps, des activités d'expression...

15.4. Encadrement et qualification

La réussite du centre repose sur la cohésion d'une équipe. C'est l'ensemble du personnel d'animation et du personnel technique qui doit être impliqué dans la préparation et le fonctionnement du centre.

15.5. Attention portée aux rythmes de vie de l'enfant et du jeune

Enfin, il doit prendre en compte les besoins individuels de l'enfant et du jeune en termes d'équilibre biologique et psychologique :

- articulation entre activités ou investissement dans un projet (apports divers, épanouissement, découverte, coopération...) et temps non contraint (jeu libre, repos, lecture, possibilité d'échanges informels...).

16. Vie quotidienne // Enfance / Jeunesse - Jeunes et Ados hors temps scolaire

16.1. Point Jeunes

Le Point Jeunes

Le Point Jeunes est un lieu où les jeunes peuvent se retrouver, discuter, échanger, se détendre, participer aux animations proposées mais également être source de proposition pour la mise en place de stages, ateliers, sorties, séjours ou autres activités.

16.2. Promouvoir un cadre d'accueil pour le jeune.

- La vie personnelle s'enrichit de la vie de groupe
- Le rythme de chacun peut être respecté
- Prendre des initiatives et s'investir dans des projets
- L'on peut exprimer ses choix
- Exercer des responsabilités
- Pratiquer des activités diversifiées
- Vivre à travers tout cela, des expériences, des relations et des apprentissages de qualité.

16.3. Conditions d'accueil du public

Le Point Jeunes est une structure qui accueille les jeunes de 11 à 18 ans. Elle fonctionne en milieu ouvert. Les jeunes viennent et partent librement (sauf cas particulier). L'accès au Point Jeunes est gratuit. Seuls les stages, ateliers, sorties ou autres activités spécifiques sont payantes et doivent faire l'objet d'une pré inscription auprès de l'équipe.

16.4. Inscriptions

Il est nécessaire de souscrire une adhésion annuelle et de remplir un dossier d'inscription (renseignements médicaux et administratifs, règlement intérieur) dûment complété et signé par le représentant légal. L'équipe d'animation du Point Jeunes reste à l'entière disposition des familles pour visiter la structure ou pour répondre à toutes questions ou interrogations sur le fonctionnement de la structure.

16.5. Des projets, des ateliers et des stages

Ils sont mis en place sur proposition des jeunes et de l'équipe pour favoriser l'autonomie. Les ateliers et les stages peuvent regrouper plusieurs domaines comme la musique, la danse, l'art,

les nouvelles technologies, le sport. Ils permettent la découverte et l'apprentissage de techniques nouvelles ou déjà existantes. Aides à la réalisation de projet (voyages, projets culturels, sportifs...), apport et soutien technique (recherche, ressources, documentation, logistique...), comment bien organiser ses loisirs.

16.6. La Vie Périscolaire

A côté de l'éducation, l'apprentissage de la vie en communauté se forge pendant les temps périscolaires où les enfants, de façon ludique, peuvent participer à des activités culturelles, artistiques ou sportives. Les équipes d'animateurs des différentes structures développent ainsi les notions de projet à court, moyen et long terme.

16.7. Accueils périscolaires (C.L.A.E)

Les équipes d'animation travaillent en collaboration avec les enseignants, les différents services municipaux ainsi que les associations sportives et culturelles de la commune. Des projets d'animations sont établis tout au long de l'année, adaptés aux enfants: bricolage, jardinage, jeux de société, activités manuelles, d'expressions et sportives.

Les activités proposées sont au libre choix des enfants.



16.8. Contrat Local d'Accompagnement Scolaire (CLAS)

Les enfants sont encadrés par une équipe d'animateurs formés à l'accompagnement périscolaire durant 2 heures par semaine tout au long de l'année scolaire.

L'objectif du CLAS est de favoriser les liens parents, enfants, écoles.

16.9. Contrat Educatif Local

Le Bureau du CEL organise des ateliers sans supplément de coût, en particulier sur le temps périscolaire pour les enfants et les jeunes. Activités proposées : pêche, secourisme, ping-pong, roller, gymnastique rythmique, photomontage, rugby à 13 et à 15, volley-ball, arts plastiques, philatélie, tennis, éducation routière, lecture de l'image, bridge, bande dessinée, lecture...

16.10. Centre de Loisirs maternel : pour les enfants de 3 à 6 ans

Diverses activités encadrées par des animateurs diplômés sont proposées : activités manuelles, jeux d'extérieur, spectacles, sorties à la journée, ... Renseignements et inscriptions :

16.11. Centre de Loisirs pluriactivités pour les enfants de 6 à 14 ans

Il accueille les enfants âgés de 6 à 14 ans à l'Ecole Rivière, les mercredis libérés, les mercredis scolaires et pendant les vacances. Ces jeunes, avec l'aide d'un encadrement diplômé (directeurs et animateurs) choisissent les activités suivant cinq thématiques

- 1. Culture**
- 2. Sport**
- 3. Environnement**
- 4. Citoyenneté**
- 5. Multimédia**

Des intervenants municipaux spécialisés en danse, arts plastiques, multimédia intègrent ponctuellement l'équipe d'animation pour apporter leur technicité et impulser des projets d'activités

16.12. Point Information Jeunesse

Ses missions :

Informier et documenter, développer la citoyenneté à travers la pratique des outils multimédias. Qu'il s'agisse d'-emploi (offres de jobs toute l'année, accompagnement C.V, législation du travail...)

- formation (connaissance des filières, des cursus, des diplômes ou concours...)
- vie quotidienne (logement, droit, santé...)
- Europe / International (préparer un voyage à l'étranger)
- loisirs / vacances (en France ou à l'étranger ; les concerts, spectacles, festivals...)



16.13. Son label « Réseau cyber base

- Accès à Internet pour t
- Création / consultation de courriel
- Accompagnement dans la navigation

Ainsi que ses ateliers :

- Initiation Internet / courriel
- Aide à l'élaboration de CV
- Administration en ligne
- Création numérique

Le Point Jeunes

Le Point Jeunes est un lieu où les jeunes peuvent se retrouver, discuter, échanger, se détendre, participer aux animations proposées mais également être source de proposition pour la mise en place de stages, ateliers, sorties, séjours ou autres activités.

Promouvoir un cadre d'accueil pour le jeune où

- La vie personnelle s'enrichit de la vie de groupe
- Le rythme de chacun peut être respecté
- Prendre des initiatives et s'investir dans des projets
- L'on peut exprimer ses choix
- Exercer des responsabilités
- Pratiquer des activités diversifiées
- Vivre à travers tout cela, des expériences, des relations et des apprentissages de qualité.

Conditions d'accueil du public

Le Point Jeunes est une structure qui accueille les jeunes de 11 à 18 ans. Elle fonctionne en milieu ouvert. Les jeunes viennent et partent librement (sauf cas particulier). L'accès au Point Jeunes est gratuit. Seuls les stages, ateliers, sorties ou autres activités spécifiques sont payantes et doivent faire l'objet d'un pré inscription auprès de l'équipe.

Inscriptions

Des projets, des ateliers et des stages

Ils sont mis en place sur proposition des jeunes et de l'équipe pour favoriser l'autonomie. Les ateliers et les stages peuvent regrouper plusieurs domaines comme la musique, la danse, l'art, les nouvelles technologies, le sport... ils permettent la découverte et l'apprentissage de techniques nouvelles ou déjà existantes. Aides à la réalisation de projet (voyages, projets culturels, sportifs...), apport et soutien technique (recherche, ressources, documentation, logistique...), comment bien organiser ses loisirs.

17. PROJETS DES VACANCES DE PRINTEMPS

17.1. PROJET EDUCATIF DES CENTRES DE LOISIRS SANS HEBERGEMENT

L'organisation d'un centre de loisirs est intégrée dans un environnement législatif et réglementaire qui gouverne certains aspects de la vie en collectivité. Cette organisation nécessite parfois de proposer des repas, un hébergement ou des activités physiques et sportives à risques. Elle doit respecter les règles qui visent à préserver la sécurité physique, morale et affective des mineurs accueillis.

17.2. Objectifs éducatifs visés :

Le centre de loisirs est un lieu de socialisation, de rencontre et d'échanges. Il permet de faire vivre aux enfants une expérience de vie collective enrichissante. Il contribue à la construction de la personnalité de l'enfant dans un principe de citoyenneté : de respecter l'enfant, le responsabiliser, lui donner la parole l'associer à la vie.

L'équipe d'animation mettra tout en œuvre pour assurer un accueil chaleureux et sécurisant, favorisant l'ouverture culturelle, sociale et sportive des enfants, en développant des actions axées sur la créativité, l'imagination et l'aventure.

17.3. PROGRAMME VACANCES

Programme vacances:

Animations ados.

Un programme des activités est distribué aux jeunes au collège ou par le biais des écoles. Pour participer ils devront s'inscrire dans les ateliers de leur choix. Les jeunes seront sous la responsabilité de l'animateur pendant le temps de l'atelier où il est inscrit. Le jeune s'engage à respecter les règles de fonctionnement proposé par l'animateur. Il s'engage à faire remplir et signer le bulletin d'inscription, le règlement des stages et la fiche de renseignement.

17.4. Centre de loisirs

Objectifs :

Accueillir les enfants et les jeunes entre 3 et 14 ans le mercredi et pendant les vacances scolaires. A partir d'activités à caractère sportif, artistique, culturel ou environnemental, le centre de loisirs il propose aux enfants un accueil de qualité, dans une structure à vocation éducative qui favorise :

- L'apprentissage de la vie en collectivité
- L'épanouissement personnel des enfants
- Leur accès progressif à l'autonomie

- Le développement de l'esprit citoyen.

17.5. ACTIVITES ET LOISIRS

Aires de jeux enfants
Animations pour enfants
Bébé nageur
Blagues, histoires drôles
Bricolage pour enfant
Chansons pour enfants
Contes, comptines et histoires
Cuisine et recettes pour enfants
Dessins et coloriages
Jeux de plein air
Journaux pour enfants
Journaux scolaires
Livres pour enfants
Loisirs créatifs
Magazines pour enfants
Musiques pour enfants
Parcs d'attraction
Spectacles, sorties, théâtre et marionnettes
Vélos et VTT
Zoos et parc d'attraction

CHAPITRE : III

LA MAISON DE JEUNES EST UN LIEU DE DETENTE DE DEBATS D'INFORMATIONS ET DE RENCONTRES A DESTINATION DES JEUNES

1. Les centres et maisons de jeunes

Ce sont des centres implantées localement qui ont pour objectif de favoriser le développement d'une citoyenneté critique, active et responsable, principalement chez les jeunes de 12 à 26 ans, par une prise de conscience et une connaissance des réalités de la société, des attitudes de responsabilité et de participation à la vie sociale, économique et culturelle.

Ils développent une politique socioculturelle locale, encouragent la mise en œuvre et la promotion de pratiques socioculturelles et de création. Les activités dans lesquelles ces centres choisissent de s'investir sont également très diverses. Il s'agit notamment d'actions ou de projets ayant trait aux pratiques artistiques, à la question de l'égalité des chances, aux nouvelles technologies, aux pratiques sportives alternatives,.... Certaines Maisons de jeunes sont à l'origine d'initiatives telles que l'organisation d'aide aux devoirs ou d'actions en milieu ouvert pour des jeunes en situation précaire.

2. Les Maisons de jeunes, les Centres de rencontres et d'hébergement et les Centres d'information des jeunes se distinguent par leurs finalités :

2.1. Les Maisons de jeunes

Lieux d'accueil locaux, les Maisons de jeunes réalisent des activités à caractère culturel, récréatif et sportif par et pour des jeunes. Leur principe fondateur repose sur la participation des jeunes à la programmation et à la réalisation des actions ainsi qu'aux structures de consultation et de décision.

2.2. Les Centres de rencontres et d'hébergement

Accueillant des jeunes en groupe ou individuellement, les Centres de rencontres et d'hébergement organisent des activités résidentielles de durée limitée et favorisent la rencontre entre groupes et individus qui les fréquentent, ainsi que l'ouverture à la communauté locale.

2.3. Les Centres d'information des jeunes

Les Centres d'information des jeunes ont pour mission de favoriser l'appropriation, par les jeunes, de l'information et des outils d'information dans un souci de pluralisme, d'indépendance et d'exhaustivité. Les Centres d'information produisent et diffusent l'information à destination des jeunes, alors que les Centres de rencontres et d'hébergement permettent l'organisation d'activités dans un cadre résidentiel.

3. Maison de Jeunes

3.1. Introduction de la maison de jeunes

On peut préciser dans un premier temps qu'une M.J. et une Maison de la Jeunesse c'est-à-dire une structure qui rassemble des individus en vue d'organiser, d'animer la vie associative d'une commune ou d'un quartier donné.

Les M.J. sont fédérées au niveau national, elles se veulent des vecteurs de diffusion des valeurs citoyennes.

3.2. Les structure

M.J. encouragent les initiatives, les projets en vue de responsabiliser les citoyens à participer à la vie de leur commune. Dans les M.J. des animateurs et des directeurs travaillent ensemble en vue de mettre en place des projets de la conception à la réalisation.

3.3. Objet :

- Développer la vie collective et coopérative de l'établissement tout en favorisant l'épanouissement de la personnalité de chacun.
- Promouvoir le sens des responsabilités et l'apprentissage de la vie civique et démocratique.
- Améliorer les conditions de vie dans l'établissement et participer aux œuvres d'entraide et de solidarité par l'utilisation des ressources créées par le travail en commun.
- Développer la vie socio-éducative de l'établissement par l'animation de clubs spécialisés.
- Organisation de manifestations culturelles, la création de liens avec les associations culturelles locales et par l'information dans tous les domaines.
- Favoriser échanges et rencontres avec d'autres maisons de jeunes sur les plans départemental, régional, national et international.
- Entretenir un climat de compréhension et un esprit de dialogue entre les jeunes et les adultes.
- Favoriser la rénovation pédagogique fondée sur l'utilisation des méthodes actives de travail en équipe et du travail en groupe.

4. Le projet pédagogique

4.1. Préambule

La maison de jeunes a fait naître et se fait développer une animation socioculturelle et sociale fortement enracinée dans la vie locale. Elle a amplifié ses actions et s'est affirmée, aux côtés de la commune, comme une entité sociale vivante qui dynamise la vie locale, l'initiative et la participation.

La maison de jeunes s'est adaptée à des environnements en évolution permanente et un paysage sociologique se transformant, elle a mis en place des actions répondant à la demande et aux besoins des habitants et plus particulièrement des jeunes et développé des projets grâce aux soutiens permanents de la tutelle. La maison de jeunes dispose aujourd'hui d'un réel potentiel d'animation de la vie locale grâce notamment à une équipe éducative formée de professionnels de la jeunesse et de bénévoles. Reconnue par les jeunes des quartiers. Grâce à un panel d'actions sociales et d'activités de la commune et aux services des jeunes et de habitants.

Les acteurs locaux (écoles, lycées, associations, institutions...) y développent des projets en partenariat et diversifient ainsi nos actions premières. La maison de jeunes souhaite débiter ce nouveau siècle en inscrivant sa politique d'animation et de développement social dans plusieurs directions prioritaires :

Continuer les actions qui dynamisent la vie sociale et le bien-être ;

Les actions qui ont porté des résultats probants et dans la continuité nous semble essentielle seront pérennisées de manière à assurer un développement durable. Ce sont principalement les actions dites « globales » et qui relèvent de l'animation socioculturelle et socio-éducative correspondant aux besoins et attentes des jeunes.

Inciter les jeunes à s'impliquer et à participer à l'émergence des actions et à leur suivi ;

L'implication des jeunes a toujours été une priorité. Diverses actions sont menées dans cette direction ; les réunions du comité-jeunes représentent un lieu de parole et d'échanges où les jeunes peuvent exprimer leurs besoins, leurs attentes. Aux côtés de l'équipe éducative, nous essayons de développer des actions qui répondent à ces demandes.

Soutenir et renforcer les actions jeunes visant la mobilisation sur les projets et les actions à long terme ;

Donner une place plus importante aux jeunes dans la vie sociale de l'ensemble urbain en les incitant à se mobiliser sur des projets fédérateurs, échanges de jeunes bilatéral, implication plus active et actualisation du site Internet de la M J, rencontres avec les élus...).

Encourager le développement d'initiatives nouvelles centrée sur les problématiques familiales et sociales ;

L'observation des problématiques locales, la connaissance sociologique du milieu social, l'expression et l'implication des familles permettent de développer des initiatives nouvelles adaptées aux réalités locales (informatique et innovation sociale, aide et accompagnement des publics en difficultés...).

5. Le concept du travail à la maison de jeunes est constitué de 4 grandes parties :

Le volet social qui intègre les actions d'accueil des publics jeunes, les actions d'insertion sociale et professionnelle ainsi que des actions innovantes ;

Le volet éducatif qui intègre les actions d'animation globale, l'accueil des jeunes et le soutien aux initiatives socio-éducatives des jeunes scolarisés et exclus du système éducatif.

Le volet culturel qui assure la promotion de l'association et de ses acteurs ;

Le volet associatif qui définit un soutien aux associations à but non lucratif dans la promotion de leurs actions et des actions partenariales à l'échelle locales, régionales, nationales et internationales (échanges de jeunes) ;

Ces 4 grandes parties forment la structure du projet d'animation sociale et socioculturelle de la maison de jeunes pour cette période. Chaque partie développe des intentions pédagogiques que nous reproduisons ci-dessous ;

5.1. Le volet social

L'isolement, la rupture et l'exclusion marginalisent de plus en plus de personnes ayant un statut social précaire, à ces difficultés s'ajoute pour des jeunes l'échec scolaire et l'absence de vie professionnelle.

Si le cadre de vie (habitat et promiscuité) ne facilite pas toujours l'émergence de relations sociales spontanées et équilibrées, on peut craindre que la précarité progresse et se développe au point de mettre en péril la cohésion sociale de l'ensemble urbain.

Buts

Aider des jeunes en difficultés à (re)trouver une place et un rôle social dans le quartier ainsi qu'une reconnaissance, les aider à prendre part aux actions et les aider dans leurs démarches d'insertion sociale. Afin d'apporter des réponses cohérentes et adaptées, nous soutenons les objectifs suivants :

Objectifs

Développer des actions sociales en lien avec les besoins émergents en adaptant nos interventions et en soutenant les institutions et les associations dans la création d'actions innovantes qui puissent repoudrent à des problématiques de vie sociale et d'insertion. Encourager les jeunes, parfois en marge de la vie sociale à s'engager dans un réseau et un processus social basés sur le dialogue, la participation et l'échange. Accompagner les personnes et les jeunes en difficulté et soutenir leur engagement et leur initiative.

Méthodologie

Mise en place d'actions en direction des jeunes en difficulté en tenant compte des besoins sociaux et des préoccupations liées à cette catégorie sociale. Nous pensons que ses actions devront comporter une approche familiale permettant ainsi au jeune et à l'adulte de bénéficier de ces initiatives. Cette approche vise notamment à permettre le tissage de liens plus étroits et à encourager les parents à s'impliquer davantage dans son rôle éducatif. Maintient des actions à long terme afin qu'elles puissent amener des résultats observables et évaluables.

5.2. Le volet éducatif

Les actions développées par la Maison de jeunes s'inscrivent dans une perspective éducative auprès des adolescents et des jeunes adultes. Sur le quartier et de jeunes issus de ces populations, il nous semble essentiel, d'une part d'être attentifs aux problématiques sociales et d'autre part, d'apporter un soutien plus important aux adolescents issus de ces quartiers.

Buts

Imprégner toute nos démarches et nos actions d'une finalité éducative visant l'apprentissage de l'autonomie, de la responsabilité et de la solidarité

Accompagner les adolescents dans les situations favorisant l'implication et la détermination d'un rôle social et d'une identité dans le groupe.

Objectifs

Faciliter l'accueil de tous les adolescents et des jeunes adultes par une politique de coût d'accès adapté aux familles.

Ouvrir la Maison de jeunes à toutes les formes d'accueil (libre, structurée, scolaire, partenariat, etc.)

Soutenir la création d'actions éducative particulièrement en direction des publics jeunes issus d'un milieu social en difficulté.

Inciter les jeunes à prendre part aux actions mises en place à leur intention, en les impliquant dans le choix des actions mais aussi dans le suivi.

Encourager les jeunes à être acteurs au sein de la dynamique sociale des quartiers notamment par une participation active aux actions locales.

Méthodologie

Maintient d'un coût d'accès à nos actions, à nos services et à nos prestations le plus proche des possibilités financières des jeunes et des populations locales.

Aides et soutiens à la création de pôles d'actions innovantes qui visent une démarche éducative, Internet, journal, des jeunes...).

Développement d'actions permettant aux jeunes de se positionner en tant qu'acteurs en intégrant un rôle et une mission dans le cadre d'un développement social et urbain pour le(s) quartier(s).

Faire participer les jeunes à des missions de réflexion et d'organisations au sein de forums ou / et de groupe de parole.

La mise en place d'un Comité-jeunes semble être un lieu idéale de représentation, d'écoute, d'initiatives et de responsabilité.

5.3. Le volet culturel

Concept

Indissociable d'une politique sociale innovante, le volet culturel de la Maison de jeunes en harmonie avec les faits et les enjeux culturels contemporains incite d'une part, tous les jeunes à participer au changement et d'autres parts, conjugue les savoirs et les savoirs-faire dans un brassage interculturel. Acteur aujourd'hui connu et reconnu sur le plan local, les actions de la MJ sont imprégnées, par nature, d'une dynamique culturelle sans cesse en mouvement.

Buts

Encourager les jeunes à s'inscrivent dans une dynamique culturelle, à prendre au changement et à être acteurs au sein de celle-ci.

Soutenir les démarches visant le développement culturel de la culture technique et technologique, sur le plan interculturel et sur le plan artistique.

Inciter la pratique d'actions culturelles de qualité permettant à chacun de découvrir, de se découvrir, de connaître, d'échanger et d'interagir.

Objectifs

Créer les conditions préalables au développement d'une action culturelle par un accueil adapté, des échanges conviviaux, une écoute, des attentes et des préoccupations des publics.

Mettre en place une programmation culturelle de qualité avec une démarche participative incitant les publics jeunes à découvrir et à être acteur.

Facilité l'appropriation par les publics des actions culturelles mises en œuvre.

Encourager les initiatives interculturelles en permettant de faire découvrir leur monde culturel et artistique, leurs appartenances et leurs traditions populaires.

Méthodologie

Être attentif aux besoins culturels de publics, recueillir les attentes et proposer des réponses collectives permettant ainsi à tout un groupe social de participer à une action culturelle.

Soutenir et encourager les rencontres formelles et informelles autour d'un lieu de paroles, faciliter l'émergence d'idées novatrices particulièrement dans le domaine de l'initiative culturelle.

Créer un événement culturel local et faciliter l'appropriation de celui-ci par le ou les publics.

5.4. Le volet associatif

Au cœur d'un tissu associatif relativement dense, la Maison de jeunes s'affirme et s'affirmera comme une structure susceptible d'apporter, de promouvoir et d'impulser aux associations de jeunes une éthique associative et un soutien par une équipe de professionnels de la jeunesse. La création d'un observatoire de l'exclusion sur la commune permettra à la Maison de jeunes d'avoir des données et des références utiles pour tout développement associatif durable.

Buts

Encourager l'initiative et le développement associatif sous toutes ses formes.

Promouvoir une identité associative des Maisons de jeunes

Contribuer à l'émergence et à la reconnaissance de l'action éducative de la Maison de jeunes en partenariat avec d'autres MJ.

Objectifs

Accompagner et soutenir les associations locales dans les démarches de promotion

Apporter une aide technique et logistique aux associations de jeunes en visant la pérennité de leur action. Favoriser, au travers de l'entente de la Maison de jeunes, l'acquisition d'une autonomie dans leur fonctionnement quotidien par l'apprentissage de techniques de gestion associative.

Inciter les associations à se développer et à travailler en partenariat.

Méthodologie

Accueil chaleureux et convivial, écoute des difficultés et recherche d'une réponse possible.

Donner par le biais de l'entente de la Maison de jeunes, des conseils financiers, administratifs et juridiques adaptés à la situation des associations demandeurs.

Aider les responsables bénévoles des associations à réaliser la promotion de leur association et / ou de leurs actions par la publication et le marketing social.

6. La Charte de la maison de jeunes

6.1. Vocation

La Maison de Jeunes qui anime un projet et gère un équipement au profit des habitants d'un quartier, d'une commune. Elle a pour vocation de favoriser l'autonomie et l'épanouissement des personnes. Elle permet à tous d'accéder à l'éducation et à la culture, afin que chacun participe à la construction d'une société plus solidaire.

6.2. Mission

La démocratie se vivant au quotidien, la MJ a pour mission d'animer des lieux d'expérimentation et d'innovation sociale répondant aux attentes des adhérents et des habitants. Les actions, les services de la MJ encouragent l'initiative, la prise de responsabilité et développent une pratique citoyenne. L'action éducative de la MJ en direction et avec les jeunes est une part primordiale de sa mission.

6.3. Valeurs

La MJ est ouvert à tous sans discrimination, elle permet une relation conviviale entre les participants. Elle respecte les convictions personnelles. Elle contribue à la création et au renforcement des milieux sociaux.

La MJ favorise le transfert des savoirs et des expériences entre générations, elle encourage l'expression et les pratiques culturelles de l'ensemble de la population. Elle agit en partenariat avec les collectivités locales et territoriales ainsi qu'avec son environnement. Force de propositions, la MJ œuvre pour l'intérêt général, elle est un lieu de médiation sociale.

C'est dans ce cadre que le projet éducatif a été réfléchi. ”

7. Le projet éducatif développe les conceptions de l'organisateur

7.1. Le Projet éducatif

Le projet éducatif donne du sens

Qu'est-ce que c'est ?

Il est élaboré par la maison de jeunes, Il définit les valeurs éducatives. Il précise les mesures prises pour l'accueil du public et les moyens mis à disposition. Il sert de piste de travail pour l'élaboration du projet pédagogique. Le projet éducatif concerne l'ensemble des séjours et est défini généralement pour plusieurs années, c'est un projet à long terme.

Pour qui ?

Les directeurs et animateurs doivent avoir connaissance du projet éducatif avant leur entrée en fonctions. Les familles en sont également informées avant le séjour de leurs enfants (par l'intermédiaire d'un courrier par exemple). Le projet éducatif est la référence pour toutes les personnes fréquentant le centre. Il est obligatoire pour chaque séjour proposé.

Le projet pédagogique concrétise les intentions éducatives

Il est l'application directe du projet éducatif, (il ne peut y avoir de projet pédagogique sans projet éducatif) et s'appuie sur des constats. Il applique les valeurs éducatives à un cadre spécifique (il est spécifique à un séjour, à un lieu). Suite à ces constats, le projet pédagogique définit des objectifs (pédagogiques ou généraux) qui pourront être évalués et mesurés. Le projet pédagogique est élaboré par l'équipe de direction du séjour en concertation avec l'équipe d'animation.

Il intègre les éléments suivants :

- Les grandes lignes du projet éducatif.
- Les caractéristiques précises du séjour (lieu, avec ou sans hébergement,...)
- Les moyens mis en œuvre (animateurs, matériel, véhicules, etc.).
- Les besoins des enfants accueillis.
- Le fonctionnement du séjour (activité, repos, accueil, repas, horaires, etc.).
- le rôle de chacun (animateur, adjoint, directeur, AS, personnel de service)
- Les objectifs pédagogiques (ceux-ci doivent être concrets, précis et évaluables)
- Les démarches pédagogiques (par quel moyen je vais atteindre mes objectifs).
- Les moyens d'évaluation du séjour (construire et mettre en place des outils d'évaluation qui permettront de faire le point régulièrement sur les objectifs fixés).
- Les grandes lignes du projet d'animation.

7.2. Le Projet d'animation

Le projet d'animation détaille les actions à mettre en place pour atteindre les objectifs fixés. Il regroupe souvent plusieurs projets d'activités et se déroule sur une période plus longue. Il peut porter sur une animation précise comme sur un fonctionnement.

Le temps :

- La durée et les temps de préparation.
- la durée du projet (une journée, une semaine, etc.).
- L'échéancier du projet.

Le lieu :

- Le ou les lieux de déroulement du projet.
- Le lieu de "replis" en cas d'un imprévu.

L'organisation :

- La sensibilisation.
- Les animateurs concernés.
- Définition des rôles de chacun.
- Les activités sont prévues et quels sont leurs contenus..

A qui s'adresse t-il ?

- Le matériel nécessaire.
- Le projet porte t-il un nom ?

Les objectifs :

- Ils découlent de ceux du projet pédagogique.

- Quels sont-ils ?
- Pourquoi ?
- Comment les atteindre ?
- Sont-ils réalisables ?

L'évaluation :

- Elle peut-être faite avec les enfants.
- Quand sont prévus les temps d'évaluation ?

7.3. Le Projet d'activités

Comment se fait l'évaluation, quels sont les outils

Il concerne une activité en particulier.

Il faut définir :

- La finalité de l'activité (pourquoi je fais cette activité ?).
- L'intérêt pour les enfants (avant de commencer, est-ce intéressant pour eux de participer à ce projet ?).
- Le nom de l'activité (trouver un nom sympa plutôt que "pâte à sel" ou "perles").
- Le nombre d'enfants concernés (le projet sera différent selon le nombre).
- L'adaptation à l'âge des enfants (prendre en compte leurs besoins, leurs envies selon leurs possibilités).
- Le lieu (dedans, dehors, à la montagne, à la mer, en ville).
- La durée (15 minutes, 1 heure, 1 journée, etc. ?).
- L'installation (sa durée et le lieu de cette préparation, de cette mise en place).
- La sensibilisation (elle n'est pas obligatoire mais elle permet aux enfants de se mettre dans l'ambiance, donc de réaliser une activité qui les motivera plus)
- Le matériel nécessaire (ballons, ciseaux, peinture...).
- Prévoir le déroulement et le contenu de l'activité.
- Respecter le rythme des enfants (en fonction de l'âge, de la fatigue, etc.).
- Prévoir le temps de rangement (l'activité se termine après le rangement).
- Prévoir un déroulement en sécurité (trouver un endroit sûr, prévoir une trousse de secours, prévoir des temps de repos, etc.).

Nombre d'animateur requis.

7.4. La démarche de projet

Tout projet démarre à l'aide de constats, et commence donc par l'établissement d'un état des lieux :

- Le public (ses besoins, ses particularités, ses envies, son histoire,...).
- L'environnement (zone urbaine ou non, contexte social,...).
- Les moyens (humains, matériels, financiers, temporel,...).
- Le projet éducatif (les valeurs mises en avant).

Les questions préalables:

- Quel est l'intérêt à monter un projet ? (pour qui et pourquoi fait-on ce projet)

- Quelle est l'origine du projet ? (un constat, une idée, un diagnostic, un besoin, une envie,...)
- D'où vient l'idée ? (des enfants, des jeunes, des animas, de la direction, des partenaires, des parents, etc.)
- Est-il réalisable ? (avec les moyens que j'ai et que je pourrais avoir)
- A quel besoin je veux répondre ?
- A qui va t-il profiter ?

Suite aux constats les objectifs définis donne du sens au projet :

- Les objectifs décrivent l'évolution souhaitée. (d'où je pars et vers où je veux aller)
- Ils doivent être clairs et précis afin d'être compris par tous.
- Ils sont évaluables, mesurables, quantifiables.
- Définir les critères d'évaluation (ils mesurent l'écart entre le souhait et la réalité).

La préparation :

- Définition du rôle de chacun pour une participation de tous.
- Prise en compte des points forts et des points faibles.
- Gestion du temps, du matériel,...
- La démarche mise en œuvre.
- La communication à entreprendre (au sein de la structure, auprès des partenaires, auprès du public, etc.).

La mise en œuvre :

- La gestion du quotidien
- L'adaptation (un projet n'est pas quelque chose de figé).

L'évaluation finale et le bilan :

Cette évaluation pourra servir de constat à de futurs projets

8. La charte éducative des activités périscolaires

La charte éducative des activités périscolaires présente les axes et les moyens éducatifs sur lesquels la maison de jeunes s'engage. Aux côtés de l'école et de la famille, les temps périscolaires représentent des moments éducatifs à part entière. La **MJ** a pour objectif d'offrir à tous les enfants et les jeunes âgés de 3 à 16 ans, un service public de l'animation périscolaire diversifié et de qualité, adapté à leurs besoins, contribuant à leur développement et à leur épanouissement.

Les loisirs et activités éducatives doivent être le moment d'un échange fructueux entre enfants et adultes. Tous ont une richesse, des expériences à partager. Il faut rendre ce partage possible par un langage commun qui favorise l'écoute, l'échange et le respect de valeurs collectives au premier rang desquelles se trouvent les valeurs humanistes et républicaines qui fondent la liberté de chacun, favorisant l'esprit de solidarité.

La charte éducative ainsi introduite est divisée en deux chapitres :

8.1. I – les axes éducatifs

1) Contribuer à l'épanouissement de l'enfant

- l'enrichissement de chaque enfant
- développer son autonomie

2) favoriser la socialisation de l'enfant

- l'apprentissage de la vie collective
- les mixités

3) lutter contre les inégalités

8.2. II – les moyens éducatifs

1) Le rôle et les missions des personnels éducatifs

- les adultes constituent pour l'enfant des référents
- les animateurs sont les interlocuteurs privilégiés des familles
- les personnels éducatifs et notamment les animateurs ont un rôle d'alerte pour prévenir les situations à risque

2) les actions

- sur le temps scolaire
- sur le temps périscolaire
- sur le temps extrascolaire : les mercredis, samedis sans classe, petites et grandes vacances

3) un partenariat nécessaire

9. Les ateliers après l'école

La vocation des Ateliers après l'école est de proposer aux enfants à partir de 6 ans, scolarisés en élémentaire, des activités sportives ou artistiques encadrées par des animateurs spécialisés, dès la sortie de l'école de 16h30 à 18h30.

L'objectif de chaque atelier est de faire découvrir une activité. Un spectacle, une exposition ou un tournoi concluent le travail mené tout au long de l'année.

9.1. Les ateliers après l'école sont organisés :

Les enfants sont accueillis dès leur sortie de l'école par les animateurs qui les conduisent dans les salles (sauf pour l'escrime où les enfants doivent être accompagnés par leurs parents) et les ramènent ensuite au centre de loisirs.

Pour les ateliers sportifs, en fonction des lieux et des temps de trajet, la durée de l'activité comprend également le transfert aller-retour des enfants sur les installations sportives, ainsi que l'intégration d'un temps calme en fin d'activité.

-ACTIVITES SPORTIVES

(Pour tous les âges, sauf mentions spécifiques précisées par centre):

- ☐ **Activités aquatiques** : Consolidation des acquis en natation et découverte de la nage avec palmes, du water-polo, des jeux de coopération, du sauvetage...
- ☐ **Arts martiaux** : Initiation, découverte (esprit des sports d'opposition)
- ☐ **Cirque** : Découverte du cirque (clowns, jonglerie, acrobatie, maquillage, mise en scène)
- ☐ **Danses du monde** : Découverte et pratiques variées.
- ☐ **Escrime** : Apprentissage des techniques de base, duels
- ☐ **Multisports** : Sensibilisation à l'esprit et aux gestes sportifs (nombreux sports abordés au cours de l'année)

-ACTIVITES ARTISTIQUES ET CULTURELLES POUR TOUS LES ÂGES

(Sauf mentions spécifiques précisées par centre)

- ☐ **A la découverte de l'art** : Autour des œuvres célèbres, découverte des différentes techniques picturales de façon ludique, réalisation de dessins et peintures
- ☐ **Arts culinaires (nouveau)** Ateliers de cuisine centrés sur l'éveil des sens (goût, toucher, odorat) et la convivialité
- ☐ **Arts scéniques** : Initiation au théâtre, au mime, aux sketches, aux matches d'improvisation
- ☐ **Bande dessinée** : Lecture et sensibilisation à la culture BD, écriture de scénarios
- ☐ **Comédie musicale (nouveau)** : Danse, chant et comédie
- ☐ **Dessin/mosaïque** : Expression graphique, dessin, peinture et utilisation d'autres matières, initiation à la mosaïque, aux émaux, fabrication d'objets et décors de surfaces variées
- ☐ **Jeux en bois (nouveau)** : Fabrication de jeux de société en bois
- ☐ **Ordi Music (nouveau)** : Chant et informatique, réalisation d'un CD de A à Z en studio
- ☐ **Poterie** : Techniques de sculpture, émaillage, cuisson, réalisation d'objets
- ☐ **Stylisme (nouveau)** : Customisation et création de vêtements et d'accessoires

9.2. PENDANT LE TEMPS SCOLAIRE

Les bibliothécaires accueillent en dehors des horaires d'ouverture au public, les enfants des écoles élémentaires, et des lycées.

Ces accueils s'effectuent le mardi et le vendredi matin.

Deux types d'accueils des écoles sont possibles:

- **Une visite découverte de la bibliothèque** : les enfants prennent connaissance du lieu et des modalités de fonctionnement. Cette visite peut donner lieu à un prêt de livres.

- **Un accueil thématique** : à la demande des enseignants ou en lien avec les animations proposées par le réseau des bibliothèques.

HORS TEMPS SCOLAIRE

Outre la simple consultation ou le prêt de livres, les bibliothèques proposent des animations régulières pour les jeunes enfants. Ces animations concernent les enfants **âgés de 6 à 9 ans**.

10. PROJET PEDAGOGIQUE ESPACE JEUNES

Le projet pédagogique précise les objectifs du séjour et les moyens pour les atteindre

10.1. LES OBJECTIFS EDUCATIFS

S'appuyant sur une équipe d'encadrement stable, l'Espace Jeunes vise à accompagner et à guider les adolescents dans leur apprentissage de la vie en société. Il favorise l'épanouissement, la socialisation, la responsabilisation et l'engagement des jeunes.

L'épanouissement des jeunes

- Leur permettre de trouver du sens à leur quotidien et à leurs actions futures.
- Aiguiser leur créativité et leur curiosité.
- Leur permettre de découvrir d'autres activités, d'autres lieux, d'autres cultures.

La socialisation

- Accepter l'autre et ses différences.
- Appréhender et respecter les règles de vie en collectivité.
- Valoriser les actions collectives.

La responsabilisation

- Favoriser l'écoute et le dialogue, établir un climat de confiance
- Développer l'autonomie des jeunes individuellement et au sein d'un groupe.
- Permettre le libre choix des activités.

L'engagement

- A minima, permettre aux jeunes d'exprimer leurs envies et attentes.
- Inciter à l'implication personnelle dans le fonctionnement du groupe.
- Guider les jeunes dans la réalisation de leurs propres projets

Espace jeunesse

Durant les vacances scolaires, L'Espace Jeunesse met en place des Centres de Loisirs Sans Hébergement durant lesquels les jeunes participent à différentes activités, les sorties de plein air les visites pédagogiques à thèmes, les bricolages, les activités scientifiques pour les jeunes de 6 à 17 ans.

10.2. LES ACTIONS ET MOYENS POUR ATTEINDRE LES OBJECTIFS

La coordination des tâches et la cohésion entre les animateurs sont nécessaires afin de développer une réelle qualité d'accueil sur la structure. En période scolaire, une réunion hebdomadaire est organisée pour assurer la mise en œuvre et le suivi des différentes actions.

Les relations animateurs/jeunes

Les animateurs sont garants de la sécurité physique, psychologique et morale des jeunes. A l'écoute des adolescents, ils les accompagnent et les guident dans l'élaboration de leurs projets. Ils sont pour une majorité des jeunes des « modèles » et doivent, à ce titre, adopter une conduite adéquate et respecter les règles de vie du centre.

Les relations animateurs/familles

Les animateurs se tiennent à la disposition des parents pour échanger sur leurs attentes et aspirations, le fonctionnement de la structure, les activités et le comportement général de leur(s) enfant(s).

Vie quotidienne

Le fonctionnement général du centre repose sur le respect d'un règlement intérieur élaboré avec les adolescents. Ce dernier ne possède pas un caractère immuable : un comité de pilotage réuni à minima une fois par trimestre permet (outre l'émergence de projets et le choix des activités) de débattre et éventuellement de modifier le fonctionnement général de la structure.

Les activités

S'agissant d'une structure pour adolescents, le choix des activités repose principalement sur l'engagement des jeunes. Cette mobilisation nécessite néanmoins un apprentissage progressif.

Les relations entre animateurs

10.3. L'EVALUATION DU PROJET PEDAGOGIQUE

Le travail d'évaluation débute lors de la préparation des différentes actions. A ce titre des objectifs opérationnels précis permettent souvent de déterminer des modalités d'évaluation mesurables (être capable de..., respect d'une consigne particulière...)

ESPACE ENFANCE

L'Espace Jeunes est un lieu où les jeunes peuvent se retrouver, discuter, échanger, se détendre, participer aux animations proposées mais également être source de proposition pour la mise en place de stages, sorties, séjours ou autres activités.

Bien vivre les vacances et les moments de loisirs

- . Développer la créativité
- . Intégrer tous les enfants en respectant leurs différences
- . Accentuer la communication inter jeunes et inter générations
- . Vivre ensemble une vraie solidarité

Au cours de ces moments privilégiés, ils découvrent des activités manuelles culturelles, sportives. Ils s'exercent à la vie collective et apprennent à gérer leur temps libre

ESPACE JEUNESSE ET SON ANIMATEUR

La maison de jeunes ouvre aux adolescents de 12 à 17 ans. Lieu de vie où l'ado :

-Vient librement pour discuter, rencontrer d'autres jeunes, rechercher une information, ou un moment - Vient réaliser une activité précise, programmée, organisée : théâtre, expression corporelle, sorties centre, activités culturelles, scientifiques, plein air, rencontres sportives etc. ...

L'animateur :

L'animateur jeunesse ne distribue pas de programme d'activités, il accompagne les ados pour les aider à mieux vivre les moments de loisirs. L'ado est ou devient acteur de son temps libre dans une ambiance calme et détendue.

Les objectifs pédagogiques

Le loisir est un moment important dans la vie d'un adolescent quant à sa construction et à son épanouissement personnel. C'est un des moyens mis à sa disposition pour appréhender le monde environnant.

Promouvoir un cadre d'accueil pour le jeune

- La vie personnelle s'enrichit de la vie de groupe
- Le rythme de chacun peut être respecté
- L'on peut exprimer ses choix
- Prendre des initiatives et s'investir dans des projets
- Exercer des responsabilités
- Pratiquer des activités diversifiées
- Vivre à travers tout cela, des expériences, des relations et des apprentissages de qualité.

Conditions d'accueil du public

L'espace jeune accueille les collégiens, cependant les jeunes domiciliés hors commune pourront être acceptés selon les places disponibles.

La structure fonctionne en milieu ouvert. Les jeunes viennent et partent librement (sauf cas particulier). L'accès à l'Espace Jeunes est gratuit. Seuls les stages, ateliers, sorties ou autres activités spécifiques sont payantes et doivent faire l'objet d'une pré inscription à la MJ.

10.4. L'Espace Jeunes est ouvert toute l'année.

L'équipe d'animation travaille en permanence sur le projet pédagogique : l'Espace Jeunes est un lieu de vie collective où éducation, socialisation et apprentissage à l'autonomie sont des axes importants même en vacances.

Elle souhaite développer les points suivants :

- Développer le lien social entre les jeunes
- Favoriser l'accès à l'accueil et aux animations
- Favoriser l'autonomie des adolescents et l'émergence de leurs projets
- Accueillir, écouter, informer, répondre
- Favoriser la relation avec les familles.

Animations des petites vacances :

Des sorties et animations se déroulent pendant les vacances scolaires. Elles sont construites avec les jeunes sur leur demande. Cela permet de les responsabiliser sur leurs envies en les impliquant dans leur réalisation.

Grandes vacances : Chantiers Loisirs et semaines à thèmes

Pendant l'été deux types d'animations sont proposés aux jeunes.

Chantiers Loisirs :

Pendant une semaine de juillet ou août, les adolescents travaillent chaque matinée sur un travail d'intérêt collectif. En échange, les loisirs et sorties de l'après-midi sont offerts à chaque jeune participant (baignade, bowling, cinéma, grands jeux, sorties diverses, etc.).

Semaines à thèmes :

Pour les adolescents. Sous la forme d'un centre de loisirs classique, les adolescents peuvent s'inscrire à la semaine sur les thématiques qui les intéressent. Divers ateliers sont proposés le matin : atelier vidéo, atelier de création d'un site Internet, atelier "graphe».

Espaces Jeunes

La MJ accueille les adolescents de 11 à 15 ans au sein de structures d'accueil organisées. Une équipe d'animateurs professionnels encadre et accompagne les jeunes.

Des activités variées sont proposées tout au long de l'année :

Sport (basket, foot, stages, ateliers (journal, culture et art...), multimédia (Internet, jeux, logiciels, programmation, création de sites...), sorties (musées, cinéma, parcs de loisirs...).



Les jeunes sont également invités à monter des projets de séjours en semi- autonomie pour les périodes de vacances scolaires.

Des activités ponctuelles peuvent cependant être proposées également en matinée ou en soirée.

Accueil des adolescents de 14 à 17 ans.

10.5. Espace multimédia

Libre accès (horaires ci-dessus)

utilisation libre des outils informatiques:

- accès à Internet
- utilisation des logiciels : bureautique, infographie ...
- impression de documents
- utilisation du scanner ...

Ateliers Multimédia

Ouverts dès 12 ans, ils sont l'occasion de s'initier ou de perfectionner ses connaissances en Technologies de l'Information et de la Communication

- initiation à la vidéo
- initiation à la création de site Internet
- initiation à l'infographie

Club des Beaux Arts

Activités:

- Peinture sur soie
- Peinture à l'huile
- Peinture sur verre
- Peinture sur porcelaine
- Fresques murales
- Calligraphie arabe

Club Informatique

Activités:

- Cours d'informatique
- Accès à Internet

A-côtés:

- Participation à la journée des clubs
- Organisation des conférences

CLUB Sport :

- Aréna municipal
- Salle de conditionnement physique
- Gymnases
- Piscine intérieure
- Terrains sportifs (Football, balle, tennis, soccer, basket-ball, pétanque et croquet)
- Sentiers de randonnée
- Salle de sports de combat (judo, lutte olympique)
- Salle de quilles et de billard
- Pistes de ski de fond
- Patinoires et anneau de glace extérieurs
- Volley-ball de plage
- Piste de patins à roues alignées
- Jeux d'eau

Club météo

Atelier d'initiation à la météo et à l'audio-visuel : création, conception et enregistrement d'un bulletin météo télévisé sur base des données relevées, analysées et traitées par eux-mêmes. Cette activité, qui allie Science et Audio-visuel, suscite à la fois éveil scientifique, créativité et travail en équipe. Le projet a pour originalité d'intégrer rigueur scientifique et ludisme par la..

Point Information Jeunesse

Pour les 13 à 25 ans.

Un espace d'information et de documentation nationale et régionale.

Une documentation papier éditée par le CRIJ (Centre Régional d'Information Jeunesse) et le CIDJ (Centre d'Information Documentation Jeunesse). Un accompagnement et une aide à l'information.

Une animatrice est présente pour vous aider et vous conseiller dans vos recherches à l'aide de documentation papier, de brochures, à l'accès à Internet...

Accompagnement et conseils sur la saisie de CV et/ou de lettres de motivation.

Un espace lecture

Revues, presse locale et régionale...

QUE PEUT ON Y TROUVER ?

Des informations et de la documentation sur :

- l'enseignement : supérieur, technique, agricole, par correspondance
- la formation : l'apprentissage, les formations pour les 16-25 ans, les formations pour adultes...
- la santé : des documentations en consultation libre sur la prévention santé, des adresses locales...
- les loisirs et les sports : des informations dans toutes les disciplines
- les vacances : revues sur les séjours, les chantiers de jeunes bénévoles...
- l'étranger : comment préparer un voyage, travail, études, stages, séjours linguistiques

CYBER JEUNES

QUE PEUT ON Y TROUVER

- saisie de CV et/ou lettres de motivation
- rapports de stages
- recherches Internet
- initiation aux différents logiciels
- jeux sur PC individuels ou en réseau

Informations, documentations :

- **Le PIJ (Point information jeunesse) destiné aux 16/18 ans** pour trouver toutes les infos concernant l'enseignement, les métiers, l'emploi, la formation, vie pratique, loisirs, vacances, étranger....
- **Le Point Cyber** où est mis à disposition l'Internet à haut débit (ADSL) avec 8 ordinateurs et un poste multimédia (scanner, imprimante, appareils photos...).

Il permet d'accéder à l'information, aux services de proximité, de développer des pratiques artistiques et culturelles.

- **L'espace magazines et jeux de société et la salle multimédia** ont pour vocation d'accueillir en priorité les expos et les créations des jeunes, ainsi que de multiples animations.

Le PEPA, Point, Ecoute, Parents, Adolescents

- Pour rencontrer un psychologue, pour parler de ses difficultés, dialoguer, essayer de trouver des solutions (possibilité de simples consultations téléphoniques).

- Pour mieux informer les familles par des conférences, des débats et par des actions de sensibilisation et d'éducation à la santé dans les établissements scolaires.

11. MAISON DE JEUNES TYPE 1

Programme des activités socio-éducatives

11.1. La maison de jeunes

Est une structure d'éducation permanente ouverte à tous les jeunes, sans aucune discrimination, ce qui accroît ses moyens. Ses objectifs sont de contribuer à devenir des citoyens responsables, actifs, créatifs et solidaires.

La Maison de jeunes accueille en permanence les jeunes de 6 à 26 ans et leur propose des activités très diversifiées.

Elle met à leur disposition des locaux, une série de services et une équipe d'animation.

Les petits 6-8 ans

Les moyens 9-13 ans

Les ados 14-17 ans

11.2. L'accueil

L'accueil est le lieu où les membres de la M.J. peuvent se rencontrer et /ou discuter avec les animateurs.

En Parallèle diverses activités leur sont accessibles gratuitement.

Au centre les jeunes ont à leur disposition une table de ping-pong), un baby foot, de la lecture (revues, magazines et bandes dessinées) et des jeux de société.

L'accueil est avant tout un endroit de rencontre sans contraintes où les jeunes peuvent se retrouver dans une ambiance favorable.

11.3. Les horaires d'accueil

Samedi de 8h à 22h

Dimanche de 8h à 22h

Lundi de 8h à 12h et de 14h à 20h

Mardi de 8h à 22h

Mercredi 8h à 22h

Jeudi de 8h à 12h et de 14h à 20h

Vendredi de 9h à 12h

11.4. Les clubs et ateliers

Les ateliers et les clubs sont les différentes activités mise en place chaque semaine à la M .J.

Ils favorisent l'expression des jeunes et leur créativité.

L'encadrement par des professionnels lors de ces différents ateliers permet aux jeunes d'acquérir les différentes techniques en rapport avec leur mode d'expression.

11.5. Les projets

Une maison de jeunes est un outil culturel, mis à disposition de son public, permettant à celui-ci de s'en approprier réellement les structures. L'apprentissage de la démocratie et de la citoyenneté passe nécessairement par l'expérience. Pour cela, les jeunes ont besoin de la confiance des adultes. Ici, comme dans de nombreux centres de jeunes, ils peuvent encore la trouver.

11.6. Les évènements

La M.J. organise de manière ponctuelle des manifestations culturelles importantes. Elles permettent de mettre en valeur la culture alternative, les compétences et les 'savoir-faire' des jeunes.

11.7. Programme de la maison de jeunes

La MJ doit « avoir pour objectif de favoriser le développement d'une citoyenneté critique, active et responsable, principalement chez les jeunes de 12 à 26 ans, par une prise de conscience et une connaissance des réalités de la société, des attitudes de responsabilité et de participation à la vie sociale, économique, culturelle et politique ainsi que la mise en œuvre et la promotion de pratiques socioculturelles et de création ».

11.8. Notre philosophie d'action est de donner aux jeunes leur pleine capacité d'expression.

Depuis son ouverture, Espace Jeunes propose des activités diversifiées pour un public allant des jeunes enfants aux adultes accomplis :

- Des activités ponctuelles telles que des stages nouvelles technologies, des stages culturels ou encore sportifs, des formations d'activités scientifiques
- Des activités diversifiées, du sport de quartier, des randonnées découvertes, des cours de langues des formations informatiques,...
- Des activités permanentes telles qu'un cyber espace, un espace rencontre.
- Des services : atelier de recherche d'emploi, bureau d'informations.

11.9. Activités

Retrouve dans cette rubrique les activités organisées régulièrement par Espace Jeunes. Pour les autres événements, comme par exemple un tournoi de mini foot ou un stage de vacances, visite la rubrique "Agenda".

11.10. Anniversaires

Espace Jeunes organise l'anniversaire des enfants.
Gâteau, boissons et animations
Tous les lundis après midi

11.11. Atelier moyen audio visuel

Initiation à la photo, projection vidéo, etc.

11.12. Atelier radio amateur

Création d'un club d'atelier amateur, en collaboration avec les PTT
chaque vendredi 10/12 ans de 16h15 à 18h15 et pour les ados de 18h15 à 20h15

11.13. Atelier recherche d'emploi

Mise à disposition du matériel et des informations utiles à la recherche d'emploi (PC, Internet, journaux, enveloppes, téléphone...) et aide à la rédaction d'un CV, lettre de motivation...
Avec l'aide d'un éducateur.
Tous les mercredis de 9h30 à 11h30

11.14. Atelier Temps libre

Simplement passer un moment agréable avec d'autres.
Les après midi récréatifs, lundi et jeudi, tournois sportifs inter maison de jeunes de 13h à 15h

11.15. Cyber Espace

Accès à Internet.

Tous les jours

11.16. Filles

Une activité rien que pour nous, les filles...

Venez nous rejoindre avec des idées plein la tête selon vos envies.

Au programme

Expression artistique, sport, expression corporelle, soins beauté, création de bijoux...

11.17. Formation informatique pour demandeurs d'emploi

- découverte de l'ordinateur,
- initiation Word et Excel,
- perfectionnement Word et Excel,
- Internet,
- messagerie électronique.

11.18. Plaine de jeux

Une plaine de jeux est accessible aux heures d'ouverture de la MJ.

11.19. Sport de quartier

Les après midi récréatifs chaque lundi et jeudi

Tournois inters quartiers de 15h à 17h, activités sportifs variés

12. MAISON DE JEUNES TYPE 2

Programme des activités socio-éducatives

6-14 ans

12.1. Activités permanentes

- « Danse et expression vocale et corporelle
- « Arts Plastiques
- « Détente et plein air
- « Soutien scolaire
- « Langues étrangères
- « Musique
- « Informatique
- « Activités manuelles
- « Activités interculturelles
- « Activités physiques
- « Education aux medias
- « Education Environnement
- « Expression & Spectacles
- « Grands jeux
- « Mini Camps
- » Musique & Chant
- » Petite enfance
- » Sciences & Techniques
- » Documents divers

12.2. Activités ponctuelles

- « Stages
- « Expositions
- « Spectacles

« Actualité du mois

« Voyages

12.3. Mercredis récréatifs / Ateliers périscolaires après école

La maison de jeunes

Accueillent les enfants tous les jours après école et pendant les vacances scolaires du samedi au jeudi de 9h à 12h et de 14h à 17h.

L'équipe d'animation propose aux enfants un programme varié et pluridisciplinaire tel que :

- Des activités culturelles (cinéma, cirque, théâtre, activités variées
- Des activités sportives (patinoire, speed balle, rollers...)
- Des activités manuelles (poterie, pâte à sel, menuiserie...)
- Des activités nature et scientifiques (course d'orientation, fabrication d'herbier, informatique...)
- Des sorties culturelles, ludiques et découvertes (théâtre, Musée, parcs d'attractions et découverte

Les après midi récréatifs : Lundi

Accueillent les enfants tous le lundi de 14h à 17h.

L'équipe d'animation propose aux enfants un programme varié et pluridisciplinaire tel que :

- Des activités culturelles (théâtre enfants, chorale, activités scoutistes etc.)
- Des activités sportives (tournois de pétanque, patinoire, volley, rollers...)
- Des activités manuelles (poterie, club vert de l'environnement etc.)
- Des activités nature et scientifiques (course d'orientation, fabrication d'herbier, informatique...)

La maison de jeune programme d'été (Juin, Juillet, Août) :

Proposent aux enfants de la commune, âgés de 5 à 14 ans, un accueil du lundi au vendredi de 9h à 12h et de 14h à 17h.

L'équipe d'animation propose aux enfants un programme varié et pluridisciplinaire tel que :

- Des activités culturelles (cinéma, cirque, marionnette, champs patriotiques
 - Des activités sportives (tournois inters quartiers, jeux de société etc.)
 - Des activités manuelles (poterie, sculpture, reliure, raphia, céramique.
 - Des activités nature et scientifiques (course d'orientation, fabrication d'herbier, informatique...)
 - Des sorties culturelles, ludiques et découvertes (théâtre, Musée, parcs d'attractions Et des visites pédagogiques à thèmes.
-
- Des séjours campings, saison estivale plan bleu, baignade et jeux de plage

Pour permettre à tous les enfants de la commune d'accéder aux activités proposées, un bus fera les navettes

Les inscriptions s'effectuent environ 1 mois avant chaque période les jeudis, les mardis et mercredis à la Maison des Jeunes et des Associations.

12.4. Mercredis récréatifs / Ateliers périscolaires 13-17 ans

Activités de la MJ

Accueillent les jeunes pendant les vacances scolaires de 9h à 12h et de 14h à 17h.

Les activités se présentent selon deux formules :

La formule stage :

Activités proposées sous forme de stage (durée minimum 3 matinées) du lundi au vendredi de 10h à 12h

Types de stages proposés :

- Sportif, stage de courtes durées différentes disciplines
- Culturel (photo, les arts plastiques, les petits débrouillards, le scoutisme en Algérie
- Secourisme et séisme en Algérie, les maladies des fléaux sociaux

Les stages seront encadrés par les animateurs selon leurs compétences ou par des intervenants spécialisés ; L'équipe d'animation soucieuse de rendre acteur le jeune de ces vacances, l'aidera à l'élaboration de son planning d'activités.

Activités proposés du lundi au vendredi de 14h à 18h :

- activités culturelles
- activités sportives
- activités scientifiques et techniques
- Animation fête de la rue (expositions d'arts traditionnels, gala artistiques, démonstration des activités sportives, défilé de mode, magicien, troupes folkloriques,
- organisations d'après midi récréatives ouvertes aux habitants des quartiers
- Animation de proximité des inters quartiers
- sorties/ voyages découvertes

De plus pour les vacances d'été, des séjours sont organisés où les jeunes pourront découvrir la joie du camping au travers des paysages divers et variés de la région

Les après midi récréatifs : jeudi

Accueillent les jeunes tous le jeudi de 14h à 17h.

L'équipe d'animation propose aux jeunes un programme varié et pluridisciplinaire tel que :

- Des activités culturelles (galas artistiques, concours culturels etc.
- Des activités sportives (piscine, patinoire, speed balle, rollers...)
- Des activités manuelles (macramé, élément floral sur papier etc.)
- Des activités scientifiques (petits débrouillards, astronomie et

Les ateliers périscolaires :

Proposent aux jeunes de la commune tous les lundis, mardis, mercredis, jeudis de 17h30 à 19h et les mercredis de 9h à 10h30 et de 10h30 à 12h

Les ateliers proposés :

- le lundi soir : initiation à la musique chaâbi

- le mardi soir : initiation à la danse folklorique variée
- le mercredi soir : théâtre (expressions vocales et corporelles)
- le jeudi soir : vidéo club, activités de détente et de loisirs

Toutes ces activités sont préparées durant l'année par l'équipe permanente de la Maison des Jeunes et des Associations qui suivent les objectifs du projet éducatif de la commune, c'est à dire :

13. Maison de Jeunes Type 3

Programme des activités socio-éducatives

13.1. Un ensemble d'activités qui contribuent à la réussite scolaire.

Créer des lieux de rencontre afin de développer et favoriser les échanges entre générations et prévoir, conjointement, des centres de loisirs

Création d'un centre Info Jeunes auquel on donne des moyens de travail réels et la possibilité de développer une aide aux jeunes et à leur formation.

Développement des notions de citoyenneté et d'environnement

Favoriser la prise en charge des jeunes par les différentes organisations de jeunesse.

Fixer les bases d'un projet culturel communal, associant le Foyer Culturel et les groupements actifs (associations culturelles diverses, groupements festifs de quartier).

13.2. Un Projet Educatif Local (PEL)

D'une "semaine d'activités éducatives" dont les objectifs principaux visaient à mieux connaître le public bénéficiaire du PEL et construire avec eux le programme d'aide à la réussite scolaire.

Les jeunes ont ainsi bénéficié d'un panel d'activités artistiques, éducatives et sportives, proposé par l'équipe d'animateurs, qui leur ont permis:



Première mission : la jeunesse, l'éducation et l'animation:

- organisation et coordination de manifestations jeunesse;
- organisation de journées thématiques;
- organisation de rencontres intercommunales;
- réalisation d'activités de loisirs et de vacances;
- mise en œuvre et coordination d'activités périscolaires (soutien scolaire, PEL).
- des petits et des grands jeux (intérieur et extérieur);
- des sorties éducatives (sorties plage, visites de sites);
- des sorties au cinéma;
- un rallye lecture dans le quartier;
- une visite de la ville.

13.3. Grands axes du projet

- Développer et garantir en permanences une qualité d'accueil pour tous
- Mettre en œuvre une nouvelle dynamique de communication et renforcer l'organisation du fonctionnement de l'association
- Faire face à la dimension éducative et permettre à chacun d'exercer sa citoyenneté
- Mieux agir ensemble, activer les partenariats

13.4. Programme d'activités proposées

Enfants (de 6 à 12 ans)

- Activité de la MJ les enfants 6 à 12 ans (tous les mercredis, pendant les vacances scolaires)
- Animations de proximité (mercredis, samedis, vacances scolaires) :
- Conseil d'enfants : réunions tous les premiers vendredi du mois de 18h à 19h30
- Animations périscolaires (pour les aider dans leur travail scolaire, pour leur apprendre « autrement » par le biais d'activités éducatives et des jeux)
- Atelier création
- Atelier boxe

Jeunes (de 12 à 18 ans) :

- Accueil : détente, rencontres, jeux, discussions
- Conseil des Jeunes : réunions tous les premiers mardis du mois de 17h30 à 19h
- Animations de proximité : animations les activités diversifiées
- Ateliers Jeunes : atelier travaux manuels
- Ateliers théâtre
- Ateliers petits débrouillards
- Informations jeunes (P I J)
- Aide aux devoirs (6ème à la troisième)
- Soirées à thème : vidéo, repas, jeux, fêtes, etc.

Adultes

- Apprentissage à l'informatique
- Cours collectifs
- Ateliers de musiques variées
- Les matinées de l'emploi, insertions pour jeunes

Seniors

Le deuxième mercredi du mois, une équipe de bénévoles ou éducateurs animent des activités éducatives et sportives

Vie sociale et familiale

- Les multimédias
- Ateliers club de loisirs et détente, cafétéria, jeux éducatifs.
- Ateliers des activités scientifiques et techniques
- Atelier de bricolages

Tout public

- "Apprendre à respecter la matière à travers le respect du savoir-faire et la découverte de soi-même"
- Artistes, soirées musicales
- Activités sportives pour filles
- Atelier d'écriture
- Atelier théâtre
- Broderie, macramé, peinture sur soie (pour filles)
- Club vidéo
- Club photo
- Club réseau Internet navigation

13.5. Les manifestations et actions périodiques

Célébrations des journées commémoratives et des fêtes religieuses

Programme d'activités pendant les vacances scolaires et le temps libre après écoles **Systèmes éducatifs**

Les systèmes éducatifs sont très variables dans l'espace et dans le temps, l'éducation étant parfois plus adaptée aux exigences socio-économiques des adultes (besoin de la main d'œuvre enfantine, travail des adultes et tout particulièrement des femmes, etc.) qu'aux besoins des enfants.

Cependant, on distingue des formules à peu près généralisées :

- l'éducation se concentre sur les enfants et ne concerne que marginalement les adultes.
- pendant la petite enfance, l'éducation est prise en charge par la famille, où se fait l'apprentissage de la langue orale et des rudiments du savoir-vivre nécessaire à la vie sociale.
- pendant l'enfance (à partir d'environ 7 ans jusqu'à la puberté), prise en charge collective (au moins partiellement), pour l'apprentissage de rudiments légaux, religieux et culturels (dont, éventuellement, la langue écrite).
- pendant l'adolescence, spécialisation, par l'apprentissage chez un maître ou (non exclusif) collectivement.

.14. Maison de Jeunes TYPE 4

Programme des activités socio-éducatives

14.1. La Maison de Jeunes est ouverte toute l'année

14.2. À partir de 11ans

Durant les périodes scolaires : à partir de 11ans

Durant les vacances scolaires : à partir de 11ans

Le service jeunesse a pour but l'organisation d'activités et d'événements avec, pour et par les jeunes de la commune. Il intervient dans les domaines des loisirs, de l'éducation, de l'information, de la prévention et favorise la formation et l'expression des jeunes citoyens.

Les activités doivent donner des possibilités d'exercer une véritable citoyenneté en recherchant des formes adaptées de participation à des projets dans lesquels les jeunes ne sont pas considérés comme des consommateurs mais des acteurs, coorganisateur des actions.

Pour cela le service jeunesse dispose :

- d'un personnel qualifié,
- d'équipements susceptibles d'accueillir les jeunes et permettant d'organiser des activités
- de matériels spécifiques
- de ressources financières, constituées par le budget municipal, les participations des jeunes et les subventions des partenaires institutionnels.

14.3. Les principales orientations :

La première d'entre elles

Est de favoriser l'accès à des loisirs et des vacances de qualité.
Dans ce cadre, la mission du service jeunesse est :

- D'élaborer des propositions d'activités et de séjours
- De garantir leur qualité (tant sur l'intérêt et la richesse des contenus que sur la sécurité)
- En faciliter l'accès via une politique tarifaire, et une réelle information
- De diffuser l'information et favoriser l'accès des jeunes à l'ensemble de activités élaborées par les acteurs locaux (qu'ils soient issus des réseaux associatifs culturels ou sportifs)

La deuxième grande orientation

Du service jeunesse est de favoriser l'accès à des pratiques culturelles de qualité :

- En permettant de découvrir des formes d'expression artistique variées : musique, danse, théâtre, lecture, cinéma...
- En permettant de découvrir de nouvelles pratiques culturelles,
- En permettant de participer à des stages et des ateliers de pratique amateur d'activités artistiques

La troisième orientation

Est de permettre l'émergence et la conduite de projets de jeunes. Pour cela, le rôle du service est de :

- Repérer d'éventuels porteurs de projets (individuel ou collectif)
- Accompagner les jeunes dans l'élaboration du projet, en leur facilitant le rassemblement des ressources et la constitution d'un réseau local
- Soutenir les porteurs de projet dans la réalisation
- Favoriser la communication et la diffusion des projets réalisés

La quatrième orientation

Permettre et diffuser l'expression des jeunes", marque bien la volonté du service jeunesse de ne pas s'installer dans une logique d'assistanat. Elle se concrétise par :

- Une aide aux projets, individuels ou collectifs
- La mise à disposition de moyens matériels (outils d'expression, supports de

communication...)

- L'organisation d'animations pour apprendre à utiliser ces moyens matériels
- La création d'événements permettant l'échange entre les jeunes et favorisant le dialogue avec l'ensemble des acteurs locaux

La cinquième orientation

Du travail réalisé au sein du service jeunesse est d'informer les jeunes et de les aider à se positionner.

- En diffusant des informations, sous toutes les formes, sur les problèmes les concernant (loisirs, emploi, formation, culture, sport, santé, logement, citoyenneté)
- En accompagnant la diffusion de ces informations à l'aide de rencontres, de débats, de formations.

Enfin, la sixième orientation

Est de susciter l'intervention des jeunes dans la vie locale, et de modifier positivement leur image auprès du reste de la population.

- En organisant des événements ou en créant des situations où les jeunes participent à la vie locale.
- En valorisant les initiatives des jeunes, en les aidant à prendre la parole dans les divers lieux ou instances où cela est possible.

14.4. Mission

La Maison de jeunes

S'est donnée comme mission de soutenir les jeunes dans une perspective de croissance, parce qu'on pense trop facilement qu'ils disposent des moyens pour y arriver par eux-mêmes, sans problèmes. Elle permet aux jeunes de se regrouper pour briser leur isolement.

Elle s'efforce aussi d'accorder aux jeunes le droit d'agir sur leur développement individuel et sur le développement de la communauté qui les entoure, ainsi que les occasions et les moyens de le faire. La Maison des jeunes se caractérise donc par une approche communautaire du travail auprès des jeunes, c'est-à-dire qu'elle veut faire participer les jeunes au développement de la société.

15. MAISON DE JEUNES TYPE 5

Programme des activités socio-éducatives

15.1. Les clubs des préados les enfants de 8 à 13 ans

Clubs adolescents les adolescents 14-17 ans

Activités de la MJ sont articulées autour de quatre grands axes :

- Le secteur jeune
- Le centre de loisirs sans hébergement
- Les clubs d'activités de la MJ
- L'animation locale

La MJ participent à la vie active de la commune: culturelles et de loisirs, scolaires, sociales, sportives ou à d'autres buts.

15.2. Des activités pour tous les goûts

- Activités manuelles : bricolage, jardinage, peinture, modelage, poterie, pyrogravure, réalisation de fresques, découpage, dessin, production d'objets,...
- Activités physiques et sportives : judo et arts martiaux, tennis, football, , tennis de table, accro sport,...
- Activités culturelles et artistiques : danse, musique, théâtre, vidéo, photo
- Les sorties : cinéma, musées, pique-nique, bases de loisirs,...
- Les événementiels: carnivals, kermesses et fêtes de fin d'année, journées "portes ouvertes"...

15.3. Les clubs préadolescents et adolescents

Les clubs fonctionnent tous les jours après la classe, sauf le mercredi. Ils permettent aux jeunes de s'exprimer et de réaliser des projets. Par ailleurs, ceux-ci proposent un accompagnement scolaire à des jeunes qui rencontrent des difficultés pour étudier. Ce dispositif vise à favoriser la réussite scolaire et l'insertion. Les actions développées au sein des clubs sont basées sur l'esprit d'équipe et la vie en groupe. Il existe deux types de clubs :

- Les clubs des préados qui accueillent les enfants de 8 à 13 ans
- Le club 14-17 ans qui accueille les adolescents

Des activités adaptées

Les clubs proposent un choix d'animations "en libres services". Les jeunes peuvent mener des actions annexes : rencontres, ateliers pratiques ou encore conférences. En fonction des besoins exprimés, les animateurs aident les jeunes à faire leurs devoirs et leur apprennent à s'organiser dans leur travail (il ne s'agit pas de séance de soutien scolaire ou d'étude dirigée comme celles menées par des instituteurs).

Pour les 8-13 ans

- Des ateliers de pratiques artistiques et culturelles avec de la danse moderne et du hip-hop
- Des ateliers graffitis
- Des actions de prévention « santé » et « d'accidents domestiques »
- Une participation au Téléthon avec l'élaboration de spectacles de danse
- Aide à la bonne réalisation des devoirs
- Des mini séjours.

Pour les 14-17 ans

- Ateliers théâtres, danse, informatique, photo, vidéos, lecture, cuisine, jeux de société
- Sorties, spectacles (concert, match d'improvisation)
- Bases de loisirs, sorties culturelles
- Activités sportives
- Accompagnement à la scolarité sous la forme d'ateliers ludiques

16. MAISON DE JEUNES TYPE 6

Programme des activités socio-éducatives

Aux jeunes âgés de 12 à 17 ans

16.1. Objectifs

- Briser l'isolement des jeunes et faire la promotion du droit à la différence
- Faire l'apprentissage de la démocratie
- Développer chez les jeunes le sens des responsabilités
- Apprendre aux jeunes à faire des choix conscients et éclairés
- Faciliter l'insertion et l'intégration sociale des jeunes
- Être un lieu d'information et de référence accessible également à ceux qui ne fréquentent pas notre établissement.

16.2. BUTS ET OBJECTIFS

De façon générale, offrir aux jeunes âgés de 12 à 17 ans inclusivement, un endroit, un lieu physique de rencontre où ils pourront se regrouper pour se divertir tout en étant encadré par des personnes ressources spécialisées ou non tels : animateurs, bénévoles de divers milieux.

Offrir dans ces lieux divers services tels :

- Des activités sociales et culturelles;
- Des rencontres sur divers thèmes choisis;
- Des colloques et des séminaires sur les aspects que les jeunes aimeraient entendre de leur vie et de leur période;
- Des programmes de formation d'emplois;

Créer et maintenir un dynamisme local en reculant l'exode des jeunes de la région, favorisant ainsi un milieu propice à l'épanouissement et à l'évolution de leur mieux-être.

Développer chez les jeunes un sentiment d'intégration vis-à-vis leur milieu et leurs semblables, en les faisant participer activement à des regroupements développant ainsi le travail et le partage en équipe. Offrir aux jeunes des activités et des projets variés pour développer leur autonomie et leur sens social.

- ▶ Faciliter l'expression des besoins et des solutions formulées par les jeunes
- ▶ Faciliter la prise en charge par les jeunes de leur intégration sociale
- ▶ Créer un milieu complémentaire à la famille et à l'école
- ▶ Favoriser l'apprentissage de la vie démocratique
- ▶ Offrir des moyens de faire des choix
- ▶ Travailler à la valorisation des jeunes en favorisant une prise de conscience de sa réalité et de son milieu

Etre un espace de prévention saine et ouverte à tous ceux qui désirent y retrouver un cadre amical pour y développer leurs envies ludiques, musicales, culturelles ou autres

17. MAISON DE JEUNES TYPE 7

Programme des activités socio-éducatives

17.1. Définition

La Maison des jeunes se définit alors comme une association de jeunes et d'adultes qui se sont donné la mission, sur une base volontaire, dans leur communauté, de tenir un lieu de rencontre animé où les jeunes **de 12 à 18 ans**, au contact d'adultes représentatifs, pourront devenir des citoyens critiques, actifs et responsables.

17.2. Maison de jeunes

S'impose comme un milieu d'échange qui n'est pas l'apanage d'un groupe, mais de plusieurs groupes diversifiés que l'on tente de faire cohabiter afin de briser leur isolement caractéristique. Elle encourage les jeunes à jouer un rôle actif dans les prises de décisions ainsi qu'à prendre en charge leurs besoins et leurs projets. Sans programme rigide, elle veut s'adapter aux jeunes, aux situations et au milieu. Elle est aussi un lieu de passage, de progression, comme peut l'être l'adolescence.

On s'y retrouve pour flâner, rire, jouer, danser, jaser, rêver, s'informer ou réaliser des projets. Dans cette optique, la Maison des jeunes est un prolongement du coin de la rue et c'est sur une base volontaire que les jeunes acceptent de participer à la vie de notre Maison. Finalement, pour l'atteinte de nos objectifs, nous comptons davantage sur l'engagement et les qualités personnelles de nos animateurs que sur les ressources matérielles. Leur disponibilité, leur écoute, leur engagement, leur polyvalence teinteront considérablement le vécu de la Maison et serviront d'outil aux jeunes.

18. MAISON DE JEUNES TYPE 8

Programme des activités socio-éducatives

18.1. Pour les adolescents de 13 à 20 ans :

ACTIVITES

Dans le domaine culturel :

- Concerts - festivals (Jazz
- Développement de projets + diffusion de jeunes groupes (C'est ma tournée, etc.)
- Accueil + suivi pour jeunes organisateurs de soirées
- Soirées dansantes
- Soirées humanitaires (mise à disposition de la salle)
- Matches d'improvisation théâtrale
- Cours de break (gratuit)
- Atelier DJ

Dans le domaine social :

* Participation active au réseau communal dans le domaine de la jeunesse

* Développement d'actions en collaboration avec le milieu associatif

* Stages de formation pour jeunes (à 50%) + cours de remise à niveau (en collaboration avec Transit)

* Engagement d'auxiliaires pour l'affichage, la billetterie, le vestiaire, etc.

ACTIVITES

Pour les adolescents de 13 à 20 ans :

- Accueil libre
- Sorties
- Discos
- Concerts
- Cours
- Petits jobs
- Repas
- Possibilités d'intégration de jeunes



Avec le quartier :

- Fête de quartier

18.2. Services offerts dans la Maison de jeunes

Activités permanentes

Accompagnement scolaire

Préparation du journal de la MJ

Plateau sportif

Cuisine : concours du meilleur plat traditionnel

Soirée club vidéo et projection de films éducatifs

Activités récréatives et festivités

Activités éducatives et échanges culturels inter maisons de jeunes

Activités thématiques et préventives

19. MAISON DE JEUNES TYPE 9

Programme des activités socio-éducatives

19.1. ACTIVITÉS POUR LES ENFANTS ET LES JEUNES

SOMMAIRE

Espace Scientifique

Espace Loisirs

Espace Animation

Espace Jeux

Espace Corporel

Espace Artisanal

Espace Musical

Espace Collections

Espace Multimédia

19.2. Espace Scientifique

-Atelier Robotique

- Ateliers Sciences NOUVEAU !

- Pour les 8/12 ans

Découverte des phénomènes, expériences amusantes, réalisation d'objets...

-Comité Sciences et Jeunes

À partir de 16 ans. Accompagnement et réalisation de projets à caractère scientifique.

19.3. Espace Loisirs

-Randonnées et balades pédestres

2 Dimanches et 2 Jeudis par mois

-Voitures télécommandées

Mercredi de 19h30 à 22h30

19.4. Espace Animation

-Accompagnement à la scolarité

Pour les secondes Lundi, Jeudi et Vendredi de 17h00 à 19h00

-Cinéma vidéo

Stages pendant les vacances scolaires

Atelier animé par un cinéaste professionnel

Ecriture du scénario, tournage avec caméra vidéo, montage sur ordinateur, pour courts-métrages : fiction, documentaires, clips

19.5. Espace Jeux

-Jeux d'Histoire Samedi sur 2 de 14h00 à 18h00

- Scrabble Mardi et Vendredi de 14h00 à 16h30

-Tarot / Belote Jeudi de 20h00 à 22h30

19.6. Espace Corporel

-Danse Afro-Jazz*

-Danse de Salon*

-Danse Orientale

-Gym Moderne*

-Yoga

19.7. Espace Artisanal

-Aquarelle*

--Atelier Passions

-Couture*

-Poterie Modelage

Reliure*

-Arts Plastiques*

19.8. Espace Musical

-Chant Choral Gospel et Polyphonie

-Guitare*

-Eveil Musical

19.9. Collections

-Philatélie jeunes

-Cartophilie, Numismatique, Philatélie, Collections diverses

19.10. Espace Multimédia

-Animation Informatique*

Activités informatiques, Internet, jeux

• 9/12 ans Mercredi de 14h00 à 16h00

-Animation Bureautique

Word, Internet, Windows; Création de pages Internet, Jeux en réseau

-DAO Dessin Assisté par Ordinateur

-Animation 3D

En stages pendant les vacances

-Imagerie retouche photos

-Tout public : accès libre sur rendez-vous

-Préados et ados : accès libre (animations - informations - conseils)



20. MAISON DE JEUNES TYPE 10

Programme des activités socio-éducatives

20.1. Un état d'esprit

Vocation

La vocation de la Maison de Jeunes est de favoriser l'autonomie des personnes, de permettre à tous d'accéder à l'éducation et à la culture, afin que chacun participe à la construction d'une société plus solidaire.

Valeurs

La MJ est ouvert à tous sans discrimination, permettant une relation conviviale entre les participants. Respectueuse des convictions personnelles, elle s'interdit toute attache avec un parti, un mouvement politique, ou une confession.

Elle respecte le pluralisme des idées et les principes de laïcité, mis en avant dans les valeurs démocratiques. Le fonctionnement démocratique, la solidarité, la convivialité sont les forces du réseau MJ.

Missions

La démocratie se vivant au quotidien, la MJ a pour mission d'animer des lieux d'expérimentation et d'innovation sociale qui répondent aux attentes des habitants. De telles actions, de tels services encourageant l'initiative, la prise de responsabilité et une pratique citoyenne.

L'action éducative de la MJ en direction et avec les jeunes est une part importante de sa mission.

20.2. Perspectives La Maison de Jeunes

Mission:

- Créer, regrouper, animer et coordonner des activités socioculturelles destinées aux habitants, avec une attention toute particulière aux jeunes.

Objectifs :

- Faire vivre des espaces permettant une relation conviviale entre les participants et qui contribuent au développement des liens sociaux.
- Favoriser la communication et le transfert des savoirs et des expériences entre les générations.
- Encourager les pratiques culturelles de l'ensemble de la population en répondant à ses attentes.
- Favoriser l'initiative, la prise de responsabilité et la pratique citoyenne des habitants, avec une attention toute particulière aux jeunes.

20.3. La MJ sera organisé autour de quatre domaines d'activités :

L'action jeunesse de 12 /25 ans et de 16 /25 ans

L'action culturelle

Les clubs d'activités

L'animation locale

20.4. L'action jeunesse de 12 à 25ANS

L'action jeunesse se déclinera en deux domaines d'intervention qui seront les enfants d'âge collège et les lycéens et étudiants. Cette action est prioritaire au niveau du développement de la MJ et notamment celle en direction des **12-16 ans** mais il nous semble important aussi de prendre en compte les jeunes lycéens et étudiants.

Les activités destinées aux enfants 12 – 16 ans en appui à la famille et au collège

Objectif poursuivi:

- Permettre au jeune d'échanger et d'appréhender des valeurs communes et renforcer ainsi sa formation citoyenne.

Objectifs opérationnels:

- leur apprendre à s'insérer dans un groupe, dans le respect d'eux-mêmes et de l'autre,
- les aider à devenir acteurs de leur temps de loisirs et à acquérir ainsi une autonomie dans leurs choix,
- les aider à découvrir des techniques d'expression multiples,
- contribuer à la réussite scolaire des enfants avec une attention particulière à ceux qui sont en difficulté,
- rechercher une plus grande implication des familles dans l'éducation des enfants,
- Favoriser le brassage des jeunes.

L'offre de prestation

- Accompagnement scolaire et Activité Educative Périscolaire.
- Centre de Loisirs Sans Hébergement de proximité milieu ouvert

20.5. L'action jeunesse destinée aux 16 –25 ans.

Deux grands domaines d'intervention

Informier, Orienter, Accueillir.

Les Loisirs, la Culture au quotidien.

La MJ est un support pour la pratique d'activités de loisirs et de culture.
C'est un lieu d'élaboration d'animations ponctuelles pour et avec les jeunes.

On dégagera deux objectifs majeurs :

- Valoriser et encourager les projets et initiatives portés par les jeunes.
- Favoriser l'expression de soi dans son "monde" et l'ouverture vers "d'autres" univers.

L'offre de prestation

- Animer un « Point Information jeunesse » en tant que :
 - Lieu ressource pour l'accès à l'information, aux loisirs, au logement, au travail et à la formation.
 - Lieu de rencontres, d'échanges et d'informations favorisant la prise d'initiatives individuelles ou collectives dans le cadre de projets de loisirs sportifs et culturels ou d'animation locale en direction des jeunes

20.6. L'action culturelle

Un espace de pratiques culturelles ou un véritable projet culturel passerelle pour tous

L'action culturelle est devenue, au fil des ans, une nécessité pour le développement local. Une ville se distingue aussi par la qualité et la diversité des services qu'elle offre aux habitants.

Le développement culturel et artistique est un investissement à long terme. Ses effets sur les individus et les groupes ne se chiffrent pas, mais ils s'apprécient en terme d'épanouissement, de socialisation et d'intégration ; à partir d'une pratique artistique, par exemple.

L'élaboration d'un projet culturel

Le développement culturel suppose l'élaboration d'un projet autour duquel se construit progressivement une politique culturelle locale. La ville compte déjà de nombreuses manifestations portées pour la plupart par des associations locales et notamment la MJ. On se doit aussi de favoriser les pratiques artistiques et autres créations.

On définira deux objectifs :

- Continuer à développer cette offre culturelle de façon cohérente en renforçant et/ou en développant les synergies partenariales locales mais aussi au niveau wilayates et régionales.
- Elargir l'action culturelle à la jeunesse.

L'offre de prestation

1 -Actions culturelles

- Artisanat d'art.
- Fête de la musique
- Théâtre.
- Concerts jeunesse.
- Soirée Thématique.

2 - Pratiques artistiques et créations:

- Une salle de danse de qualité, afin d'y pratiquer le rock, les danses de salon, modern jazz, classiques, hip-hop,...
- Une salle musique, pour les cours de guitare, percussions et permettre les répétitions de groupes de musiques.
- Un espace multimédia, équipé en moyens humains et matériels (Internet, jeux vidéo, traitement de l'image, etc.).
- Un espace pour les activités artistiques.

20.7. Les clubs d'activités

Ils peuvent être divers et variés (art, artisanat, technique et scientifique, ludique, sportif) certains en lien avec l'action culturelle et l'animation locale. Ce sont aussi bien des lieux d'apprentissage que de rencontre favorisant le lien social entre les générations et les cultures.

Les objectifs :

- Permettre l'acquisition de savoir-faire, de techniques.
- Favoriser la création artistique.
- Créer des liens sociaux.

Clubs d'activités actuels :

Théâtre, danses de salons, danses rock, country, pop danse, baby danse, gym douce et gymnastique sportive, atelier scrabble, Handball, tennis de table, aviculture.

D'autres activités seront développées autour de la musique, des arts plastiques, du multimédia et ce dès la rentrée de septembre avec la création de club comme :

Rythmes et percussions (ados et adultes)

Arts plastiques,(adultes et seniors)

Eveil artistique, Hip-hop, Danses du monde pour l'enfance et la jeunesse.

20.8. L'animation locale

L'animation locale en lien étroit avec l'action culturelle peut prendre des formes très différentes, manifestations, fêtes, rencontres sportives, spectacles, expositions, conférences, concerts.

La MJ développera l'animation locale dans une dynamique de ville, avec les autres acteurs de la vie sociale et culturelle; en particulier nous souhaitons un partenariat actif avec les structures et associations existantes mais aussi la ville et ses services, les communes ainsi que les écoles et le collège.

21. MAISON DE JEUNES TYPE 11

Programme des activités socio-éducatives

21.1. (Pendant les vacances scolaires)

La Maison de Jeunes est un lieu de détente, de débats, d'informations et de rencontres à destination des jeunes.

21.2. Le Point d'information Jeunesse (P.I.J)

Les jeunes peuvent y trouver moult renseignements pour décrocher un emploi, se renseigner sur leur orientation scolaire ou sur les loisirs offerts (sports, vacances...).

21.3. Accueil Cafétéria

La cafétéria est un espace d'apprentissage de la vie en collectivité, du respect de chacun, des lieux et du matériel ; autant de notions nécessaires pour que la MJ restes la plus accueillante possible pour le plus grand nombre.

Horaires et thèmes

- Lundi de 12 à 14h - Jeux de société
- Mardi de 12 à 14h - Musique et concert
- Jeudi de 12 à 14h - Multimédia
- Vendredi de 12 à 14h - Cyber Ados

21.4. Les Ateliers

Ateliers Découverte Artistiques

- **Théâtre**
Pour les 6/18 ans : initiation à la pratique du théâtre et à la réalisation de spectacles.
Les horaires seront définis en fonction des niveaux.
- **Poterie**
Enfants de 7 ans et +
Adultes
- **Vidéo**
Adultes et adolescents.
- **Terre à thème**
Pour les 8/12 ans

Ateliers de loisirs

- **Multi activités Enfants** (à partir de 6 ans)
Tous les mercredis de 8h30 à 18h30.
 - Activités manuelles et de bricolage le matin,
 - Multi activités l'après midi.
- **Multi activités Ados**
Mise en place d'activités culturelles, ludiques et de découvertes.
Soirées à thèmes et sorties diverses.
Séjours, sorties familles, sorties ados et chantiers des jeunes selon projet écrit en concertation avec les jeunes.

- **Aquariophilie**

Initiation aux techniques de fonctionnement des aquariums, reproduction et maintenance des poissons et des plantes.

- **Loisirs créatifs**

Atelier de travaux manuels et écologiques avec utilisation de matériaux naturels et recyclés

■ **Ateliers Technologies de l'Information et de la Communication**

- **Cyber Ados**

Initiation gratuite à Internet et animation multimédia.

- **Imag'inaire**

Atelier multimédia destiné à familiariser les jeunes avec les techniques informatiques liées au traitement des images (photos, vidéos...).

- **Initiation informatique**

Stage de découverte en cinq séances.

Démarrage du stage dès l'inscription d'au moins quatre personnes.

■ **Point Cyber**

- **Mode d'emploi du Point Cyber**

Il vous permet de pratiquer tous les usages de l'ordinateur : faire un CV, surfer, rechercher, accéder au chat et au mail, jouer en réseau ou seul.

21.5. Informations pratiques

Les horaires sont susceptibles d'évoluer pour s'adapter aux demandes, aux vacances scolaires et à l'organisation de manifestations.

21.6. Journée atelier

Chaque enfant peut choisir librement parmi un éventail d'activités ludiques, sportives ou créatives, indépendamment de sa classe et de son âge. Quelques exemples : peinture, poterie, bricolage, pâtisserie, sport, danse, théâtre... ou jeux avec des copains.

21.7. Activités communes

De nombreux ateliers et des offres diversifiées sont proposés aux enfants l'après-midi :

- | | |
|---------------------|-------------------------|
| - club informatique | - cours de guitare |
| - club théâtre | - cours de piano |
| - club danse | - cours de photographie |
| - club bricolage | - cours de reliure |

22. MAISON DE JEUNES TYPE 12

22.1. La maison de la jeunesse aux jeunes de moins de 25 ans

Contact :

■ Un espace Information Jeunesse pour mieux vous renseigner!

■ Un accueil de loisirs pour adolescents

Est un dispositif d'animation et de loisirs à la demi-journée destiné aux adolescents de 12 à 17 ans. Il fonctionne à l'occasion des petites et grandes vacances scolaires (hors congés), sauf week-end et jours fériés.

Ce dispositif permet aux jeunes :

de pratiquer chaque après-midi une à deux activités au choix autour des thématiques sportives, culturelles, technologiques, artistiques ou encore de grands jeux collectifs ;
de vivre des expériences et des moments de détente uniques en s'intégrant dans la vie d'un groupe.

■ Un accueil de loisirs pour adolescents CLUB

Les Clubs constituent un dispositif d'animation et de loisirs destiné aux adolescents de 12 à 17 ans. Il fonctionne par atelier de 14 h à 17 h le mercredi en période scolaire sauf jours fériés. Il s'agit de : Proposer aux jeunes une offre d'activités absente des programmations municipales et associatives traditionnelles attractives et innovantes sous une forme souple proposer une forme d'accueil permettant d'intégrer à partir des ateliers proposés un travail par projet sur les moyens et longs termes à partir des souhaits des jeunes.

■ Un Conseil Municipal des Jeunes

Ces jeunes élus sont les porte-paroles de la jeunesse locale. Ils sensibilisent le monde des «adultes» aux attentes et aux besoins des jeunes. Les conseillers sont de véritables acteurs de la vie locale,

l'environnement, la solidarité, la culture.

Les projets des jeunes font l'objet d'une réflexion au sein de commissions thématiques qui se réunissent toutes les deux semaines le mercredi après-midi. Il s'agit dans ce cadre de : travailler en concertation à la construction de leurs projets,

■ Un espace rencontre 14+

L'espace rencontre propose un lieu convivial permettant aux jeunes de se retrouver, de s'exprimer et de se projeter. Ce dispositif s'adresse aux jeunes de 14 ans et plus en période scolaire uniquement, les mardis, jeudis et vendredis de 17 h 30 à 19 h.

Le dispositif doit permettre :

D'amener les adolescents à s'exprimer sur leurs besoins, attentes, difficultés et projets (personnels, scolaires ou professionnels) et apporter des réponses internes ou une

orientation vers des professionnels spécialisés ;

■ **Un Cyber Salon - espace jeunes numérique**

Horaires d'ouverture : du mardi au vendredi de 16 h à 19 h. Une capacité d'accueil à terme de 8 personnes en simultané.

22.2. Les objectifs du Cyber Salon :

Améliorer l'accès des jeunes à l'information ;

Créer un service de proximité et en permettre l'initiation ;

Favoriser l'expression et la citoyenneté des jeunes ;

Développer les pratiques artistiques et culturelles grâce à l'outil multimédia ;

■ **Un espace partenarial**

La Maison de la Jeunesse propose un ensemble de salles au premier étage du bâtiment pour accueillir des permanences partenariales spécialisées dans différents domaines de compétences liés aux problématiques de la jeunesse ou de leur entourage.

■ **Intervention de La Maison de la Jeunesse dans les quartiers : animation de proximité.**

L'animation de proximité a pour objectif de :

favoriser l'identification du service jeunesse ainsi que l'ensemble de ses missions et services à disposition du public jeune de la ville. repérer et identifier une publique « jeunesse » en marge ; établir un contact avec les familles de ces jeunes ;

Les animations de proximité sont mises en place :

Elles prennent sur cet équipement la forme d'un accueil de proximité dit de milieu ouvert (fréquentation libre des jeunes) et propose des ateliers de jeux sportifs, musique assistée par ordinateur, création de chansons, ateliers d'arts plastiques (peinture, sculpture, décoration), jeux de société, billard, baby foot. Elles ont vocation à s'étendre progressivement aux autres quartiers de la ville.

22.3. Un Point Information Jeunesse Pour mieux vous renseigner !!!

- Qu'est ce qu'un Point Information Jeunesse ?
- Les espaces et les services offerts
- L'espace documentaire
- L'espace multimédia
- Les services
- Comment t'y rendre ?
- Les liens

Qu'est ce qu'un Point Information Jeunesse ?

C'est un lieu d'accueil et d'écoute pour tous les jeunes, leur famille et les professionnels en relation avec les jeunes.

Il apporte une aide technique et pédagogique dans la construction de projet professionnel ou personnel.

L'accueil au PIJ s'effectue dans le respect de la Charte de l'Information jeunesse :

- Gratuité, respect de l'anonymat, immédiateté
- Information modulée selon la demande : de l'auto-documentation à l'entretien individuel personnalisé avec un informateur.

Horaires d'ouverture au public :

Du Lundi au Vendredi de 14h à 18heures et le matin sur rendez vous.

Les espaces et les services offerts :

1) Espace documentaire

Le Point Information Jeunesse s'appuie sur une documentation variée et régulièrement remise à jour. Celle-ci se répartie en 9 secteurs :

enseignement, formations/métiers, emploi, formation continue, société & vie pratique, loisirs, vacances, sports, partir en Europe ou à l'étranger.

2) Espace multimédia composé de :

Un parc de 5 ordinateurs disponible pour :

- Rechercher des informations,
- Créer et gérer son compte email
- Effectuer des démarches en ligne (inscriptions en écoles, -concours...)
- Consulter des sites et des logiciels spécialisés (orientation, métiers)
- Utiliser la bureautique pour la rédaction de courrier.

Un animateur multimédia peut apporter son aide selon vos besoins. Nous proposons et animons aussi des ateliers thématiques (MAO, DAO...)

3) Service

Baby setting

Vous recherchez un emploi occasionnel, intégrer un fichier de mise en relation en parents et baby Sitter.

Offres de jobs

Tout au long de l'année des offres sont sélectionnées et affichées. Information jeunesse sont mises à disposition.

Aide à la rédaction de CV et de lettres

Parallèlement à la documentation mise à disposition, les informateurs vous accompagnent dans la formulation de courrier et de CV.

Avis de concours

Le PIJ affiche les concours programmés des différentes fonctions publiques, met à disposition les calendriers et propose une documentation sur ce thème.

Comment t'y rendre ?

(Plan)

Maison de la Jeunesse

Point Information Jeunesse

Tous les après midi de 14h à 18 heures du lundi au vendredi et le matin sur rendez vous.

Liens :

Envie d'agir encourage, soutient et valorise l'esprit d'initiative des jeunes de 11 à 30 ans, leur créativité, leur audace et leurs talents dans tous les domaines. Actualisées quotidiennement, des conseils pour améliorer

votre recherche d'emploi...

23. MAISON DE JEUNES TYPE 13

23.1. LA PROBLEMATIQUE JEUNESSE

Tous les acteurs locaux (élus, associations et parents) que nous avons interrogés s'accordaient sur le constat d'une prise en charge insuffisante des loisirs des jeunes.

Quel est, hier comme aujourd'hui, l'enjeu d'une prise en charge sociale et éducative des loisirs des jeunes ?

Il appartient aux acteurs locaux (associations et municipalité) de s'interroger sur les enjeux d'une politique Jeunesse. Les solutions préconisées doivent de notre point de vue allier d'une part une prise en charge du temps libre des jeunes et d'autre part l'inscription dans une démarche globale d'éducation à la citoyenneté.

□ **Prendre en charge le temps libre des jeunes**, c'est bâtir un dispositif global d'animation qui intègre tout un ensemble d'activités et des services : centre de loisirs le mercredi et les vacances scolaires, ateliers sportifs et culturels, séjours, accompagnement scolaire, actions de prévention santé, manifestations, ...

□ **S'inscrire dans une démarche d'éducation à la citoyenneté**, c'est utiliser le dispositif mis en place au service d'une finalité éducative : la sensibilisation des jeunes à leur rôle de futur citoyen, le développement de leurs aptitudes à « vivre ensemble ».

23.2. LE PROJET « ACTION JEUNES »

Objectifs généraux

I' attirer et fidéliser un public de jeunes

Un nombre important de jeunes ne fréquente aucune structure d'animation, ne participe à aucune activité associative. Le premier objectif que nous visons est purement quantitatif : attirer un nouveau public de jeunes dans des lieux et dans des activités qui leur soient dédiés. Il convient également que l'offre d'activités et de services soit adaptée aux jeunes et tienne compte de leurs caractéristiques.

II. Favoriser l'intégration et l'épanouissement de ces jeunes dans la vie sociale de la commune

Proposer à un ado une activité de loisirs attractive, c'est d'abord créer une occasion de rencontre et d'échange, c'est lui permettre d'élargir son réseau relationnel immédiat et de construire un lien avec des personnes qui ne lui sont habituellement pas proches (et notamment d'autres adultes que les parents et les enseignants).

III. Impliquer et responsabiliser ces jeunes dans la gestion de leur temps libre

Il s'agit au contraire d'impliquer les jeunes, autour des pratiques sportives, artistiques ou culturelles qu'ils plébisciteront, dans une véritable dynamique de projet. La nature de ce projet peut être variable : participer à une compétition, préparer un spectacle, partir en voyage, ... Dès lors que le jeune s'y implique, il apprend à se fixer des objectifs, à évaluer les ressources et les contraintes de son environnement, à travailler en équipe, à respecter des règles et des échéances, ... Cet enjeu éducatif nous semble essentiel et constitue le fil

conducteur du projet associatif.

23.3. Le Projet Pédagogique de l'Espace Collégiens

NOS OBJECTIFS

1. Responsabiliser les jeunes dans la gestion de leur temps libre et développer leur capacité à assumer un rôle d'acteur de leurs loisirs
2. Leur donner à vivre et à partager dans les activités une expérience privilégiée de **vie de groupe**, respectueuse du rythme et des besoins de chacun.
3. Leur permettre de découvrir d'autres environnements naturels et humains, favoriser leur **ouverture** à des réalités sociales et des pratiques culturelles différentes

NOTRE DEMARCHE

Privilégier dans les projets d'activités les pratiques artistiques et sportives que les jeunes plébiscitent dans leurs loisirs, celles qui fondent **l'identité culturelle** de leur classe d'âge

Priorité aux **activités à petits effectifs**, qui permettent de privilégier les relations individuelles de personne à personne et facilitent l'intégration de l'individu dans la vie du groupe.

Priorité aux **activités d'initiation et de découverte**, qui permettent aux jeunes de sortir de leur environnement quotidien, d'élargir leurs connaissances et d'augmenter leurs choix

Priorité aux **activités ludiques et conviviales**, dans lesquelles sont privilégiées les notions de plaisir et de réussite

Priorité aux **activités de rencontre** avec d'autres publics et d'autres structures, qui permettent aux jeunes de se confronter à des réalités sociales différentes et d'intégrer des notions élémentaires de respect de l'autre (notamment dans les relations garçons/filles)

Priorité aux **activités extérieures** de plein air, et particulièrement à celles qui permettent de sensibiliser les jeunes aux exigences de la préservation du milieu naturel

Privilégier dans **la gestion du groupe** la pédagogie du contrat et impliquer les jeunes à la fois dans la définition des règles de vie collective et dans leur application sur le terrain

1. **Des stages sportifs et culturels**, programmés sur la durée d'une semaine et proposés aux jeunes dans un but d'initiation et de découverte.
2. **Des activités récréatives traditionnelles** (jeux sportifs, jeux de société, spectacles, ...), en lien avec les ressources du centre et les infrastructures de la commune (piscine, skate Park, gymnase, terrains de sport, salle des fêtes, ...). Ces activités sont prioritairement encadrées par les animateurs permanents de l'Espace Collégiens.
3. **Des sorties**, à la journée ou demi-journée, par groupe de 8 jeunes (un minibus). Les thèmes de ces sorties (bases de loisirs, cinéma, rencontres avec d'autres structures, ...)
4. **Des mini-séjours** pendant les vacances scolaires, d'une durée de 3 ou 5 jours (du lundi au vendredi). Les jeunes intéressés doivent s'investir dans le montage des projets et sont impliqués dans les choix de lieux et d'activités sur place.
5. **Des manifestations** diverses (rencontres sportives, soirées musicales, ...), organisées à l'initiative des jeunes et avec le soutien des animateurs.
6. **Des actions ponctuelles de prévention santé et de sensibilisation à la citoyenneté**, sur des thèmes librement débattus avec les jeunes. Ce projet se fonde sur la conviction que la créativité permet de développer les domaines de la sensibilité, de l'imaginaire, de l'émotion et de l'intelligence.

Le centre anime auprès des enfants des ateliers de créations artistiques (peinture, sculpture, gravure, photo, vidéo, danse, théâtre, spectacle...) chaque mercredi et durant les vacances

scolaires. Par ailleurs, expositions, sorties culturelles (théâtre, spectacle, visites d'expositions, monuments...) sont régulièrement proposées aux enfants et à leurs familles

23.4. Objectifs généraux du pôle prévention

*venir en aide et accompagner les jeunes de 6 à 18 ans rencontrant des difficultés familiales, psychologiques, d'adaptation sociale, d'échec scolaire, de reconnaissance et d'identité... et dont un grand nombre est suivi par les travailleurs sociaux

*développer des actions dans différents domaines culturels mais en ayant toujours une exigence de grande qualité artistique et pédagogique (arts plastiques, graphisme, musique, design, théâtre, danses, arts visuels, photo, films, ateliers écriture, horticulture, cuisine...)

Actions auprès des enfants

Ateliers de pratiques artistiques

Ces ateliers se déroulent à la journée, de 10 h à 12 h et de 14 h à 16 h. Les enfants, l'équipe et les artistes prennent leurs repas ensemble, dans le réfectoire. Ces moments de vie quotidienne sont basés sur des temps éducatifs. Le goûter permet également un temps de synthèse entre les enfants, les artistes, les éducateurs et animateurs.

Ateliers du mercredi

Ces ateliers se déroulent chaque mercredi, par groupes de dix à douze enfants, sur dix à huit mercredis consécutifs. Ils sont plus spécialement destinés aux enfants rencontrant des difficultés (familiales, sociales, scolaires) et bénéficiant d'un suivi par les services sociaux.

Ateliers des vacances

Ces ateliers ont lieu chaque jour du lundi au vendredi pendant toutes les vacances scolaires (hiver, en fonction des projets artistiques, leur durée peut varier d'une à deux semaines. Ces ateliers concernent prioritairement les enfants suivis en prévention, mais s'adressent également aux enfants domiciliés sur un secteur de proximité, inscrits directement par leurs familles.

Sorties :

Dans le but d'alimenter le travail en atelier, et pour sensibiliser les enfants à de nouveaux lieux culturels, les cinq sorties organisées durant l'année, les mercredis, sont axées sur la thématique proposée par l'artiste invité d'honneur. Les enfants ont récemment visité La villa dans le thème "l'architecture et l'urbanisme".

Actions auprès des familles

Ateliers parents enfants (atelier d'écriture, atelier petite enfance ...)

Cette action a pour but de développer un travail sur la relation parents-enfants autour de supports ludiques et créatifs, en favorisant la qualité des relations. Par la découverte de différentes techniques plastiques (peinture, sculpture, modelage), une artiste et une

psychologue interviennent auprès du groupe famille, dans un espace conçu pour accueillir les tout-petits.

Sorties familiales

Cette action a pour but de vaincre l'isolement des familles en milieu rural, en proposant diverses sorties. Aller au cinéma, voir un spectacle, une exposition, visiter un monument historique, assister à une rencontre sportive.

Comité de parents

Ce comité est constitué de parents dont les enfants participent aux activités. Il se réunit trois à quatre fois par an, en présence de l'éducatrice ; de ces rencontres naissent de nouvelles propositions de sorties familiales, ainsi que la participation des parents aux différents événements organisés par l'association.

Conseils et soutien éducatif :

La majorité des rencontres régulières concerne les familles dont les enfants sont inscrits à l'année pour les ateliers du mercredi et une grande partie des vacances scolaires. Les familles font part à l'éducatrice des difficultés quotidiennes qu'elles rencontrent, et la sollicitent concrètement pour une aide spécifique, telle que des démarches administratives, une orientation personnalisée, un soutien éducatif.

CHAPITRE : IV

LES ACTIVITES D'ANIMATION A CARACTERE CULTURELS ET ARTISTIQUES

1. Education artistique et culturelle

1.1. Des repères pour des projets culturels

L'éducation artistique et le socle commun de connaissances et de compétences

Elle contribue à la construction progressive de l'identité sociale, civique et culturelle tout en développant l'initiative et l'autonomie des élèves. Elle construit enfin nombre de repères qui fondent la culture humaniste.

EDUCATION ARTISTIQUE ET CULTURELLE

1.2. L'atelier de pratique artistique et culturelle :

La classe culturelle :

Classe patrimoine et classe d'initiation artistique

La classe culturelle offre aux élèves et à leurs enseignants la possibilité de vivre, hors de l'univers scolaire habituel, une semaine privilégiée de rencontres avec des artistes professionnels dans un établissement culturel, ou une semaine sur un site patrimonial.

Temps fort de l'année, cette classe transplantée s'appuie sur un projet éducatif élaboré conjointement par l'équipe pédagogique et son partenaire culturel. Elle constitue un levier de développement des activités créatrices.

L'éducation artistique contribue à la construction et à l'épanouissement de chaque individu tout en créant du lien social et politique. Un foisonnement d'expériences, de la maternelle à l'université, mais aussi dans le champ social, a fait la preuve des apports fondamentaux de l'éducation artistique à la construction de l'individu.

1.3. L'ÉDUCATION ARTISTIQUE PERMET À CHACUN DE :

- Développer son intelligence sensible et créative.
- Enrichir sa pensée, ses connaissances.
- Accéder au sens, à l'imaginaire, au symbolique.
- Élargir sa sensibilité, dépasser l'émotion immédiate et primaire.
- Exercer son expression, son jugement critique et esthétique.
- Comprendre le monde à travers ses représentations, découvrir d'autres cultures.
- Développer l'écoute, la réceptivité et le respect des autres.
- Apprendre les valeurs de la coopération plutôt que celles de la compétition.
- Se connaître soi-même et se définir dans sa singularité.

2. L'éducation artistique et l'action culturelle

Le plan pour les enseignements artistiques et l'action culturelle, prend appui localement sur une expérience féconde de projets, sur l'existence d'un engagement partenarial étendu et sur la variété des ressources culturelles offertes par le territoire.

Enjeux

- Donner une culture artistique à tous les élèves, et particulièrement dans les enclaves sociales et géographiques défavorisées, qui s'intègre à la culture générale et soit porteuse de réussite,
- Encourager les projets de classes dans une dynamique transdisciplinaire de réseau, ouverte sur l'environnement et ses ressources,
- Promouvoir le dialogue des cultures et l'ouverture à l'international.

2.1. Introduction

L'intérêt pour la culture et le patrimoine prend aujourd'hui des formes beaucoup plus variées qu'il y a trente ans. Cette tendance se vérifie en premier lieu au sein des lieux de diffusion de la culture où la fréquentation n'a cessé de croître ces dernières années.

2.2. La culture, un levier de développement

La culture s'avère un outil de diversification des assises économiques dont l'impact est concret au chapitre des emplois, de la consommation des produits et des services, des retombées économiques et de la fiscalité. Elle s'intègre donc à la stratégie de développement économique.

De nombreuses études ont ainsi montré que :

- les activités à caractère culturel, même quand elles apparaissent sans « grande valeur artistique », sont souvent investies par de fortes aspirations en matière d'expression de soi et sont, à ce titre, porteuses d'identités personnelles et collectives.

La culture, source d'épanouissement et bien collectif

La culture favorise l'épanouissement des individus et de la communauté dans un ensemble d'activités créatrices. Elle contribue à la qualité de vie des citoyennes et citoyens parce qu'elle valorise le raffinement de l'esprit.

La culture, un facteur de cohésion et d'intégrations sociales

La culture, en tant que facteur de cohésion et d'intégrations sociales, permet non seulement à l'individu de s'affirmer, mais aussi de développer un sentiment d'appartenance à sa collectivité. Elle aide à décroquer la pensée et à tisser des liens dans la communauté, sans aucune discrimination. Elle contribue ainsi à l'enrichissement de la capitale et de sa population.

L'artiste, au cœur de la réalité culturelle

Les arts et la culture s'alimentent avant tout du travail de création de l'artiste, qui mérite d'exercer son art dans des conditions favorables comportant des perspectives de développement à la hauteur de ses ambitions. Il est primordial qu'il sache retenir en ses murs ses nombreux artistes, travailleuses et travailleurs culturels.

Le bénévolat, indispensable à la vie culturelle

Plusieurs citoyennes et citoyens s'engagent dans le développement culturel en donnant de leur temps et en partageant leurs compétences dans les multiples domaines de l'activité artistique et culturelle. Leur participation ne se limite pas à la simple prestation de services au bénéfice des organismes et des clientèles.

Spécialité : Animation Culturelle

L'intervention de l'animateur culturel s'inscrit dans une logique d'Éducation Populaire qui a pour ambition de :

- participer au processus global d'évolution de la personne
- favoriser une logique de développement du lien social.

A ce titre, il conçoit et conduit de manière autonome, des projets et des actions d'animation culturelle autour de quatre groupes d'activités identifiés pour l'ensemble des animateurs de la

spécialité :

- l'accompagnement culturel
- la mise en activité des groupes, le développement de l'expression et de la créativité
- la participation à la mise en œuvre de partenariats locaux dans le domaine de l'animation culturelle
- le soutien aux projets et aux pratiques culturelles amateurs

Les activités s'exercent principalement dans le cadre :

- d'associations : centres de loisirs, associations de quartiers, centres sociaux, maisons des jeunes et de la culture, ludothèques, associations culturelles, foyers ruraux, foyers d'accueil, etc.
- de collectivités territoriales ou leurs regroupements
- de lieux de diffusion et de promotion de la culture : musées, bibliothèques, lieux d'exposition, théâtres, cinémas, cirques, salles de concert...

3. Manifestation artistiques et activités culturelles

3.1. Rencontre avec les Arts Visuels

Orientation

Multiplier les occasions de rencontre avec les Arts Visuels

Objet

Soutien aux structures d'animation et aux acteurs culturels élaborant et proposant dans le domaine des arts plastiques et visuels des manifestations au contenu culturel et artistique avéré, organisées par des équipes ayant fait la preuve de leur savoir-faire.

Conditions d'éligibilité

Aide à la réalisation d'évènements

Réalisation d'expositions, de rencontres, de salons, de concours pour dynamiser la diffusion et la communication des expressions plastiques et visuelles aide aux manifestations d'envergure.

Critères de sélection

- pertinence des thèmes abordés
- références des intervenants
- retombées économiques sur la commune ou le territoire
- fréquentation des publics, impact de communication
- rigueur et cohérence de la gestion financière

3.2. Manifestations culturelles

OBJECTIFS

- Permettre l'organisation de manifestations ponctuelles de qualité venant en écho à une action plus permanente ou liée à des événements historiques, dont le caractère culturel et régional est incontestable et qui ne peuvent s'autofinancer.
- Favoriser les échanges culturels avec l'extérieur au niveau national, et international.

BÉNÉFICIAIRES

- Collectivités locales
- Structures intercommunales
- Associations

PROJETS ÉLIGIBLES

- Festivals pluridisciplinaires
- Événements exceptionnels (commémorations...)
- Manifestations ponctuelles à objet culturel

4. ANIMATION

Les animateurs désirant se perfectionner et approfondir leurs connaissances pédagogiques. Il permet d'obtenir la qualification technique d'animateur dans l'une des trois spécialités suivantes :

Activités scientifiques et techniques,

Activités culturelles et d'expression,

Activités sociales et vie locale.

L'animateur technicien de l'éducation populaire et de la jeunesse prend en charge des tâches d'animation directe auprès d'un public. Il conçoit et met en œuvre des projets d'activités dans des secteurs d'intervention très divers : associations de quartier, centres sociaux, collectivités locales, bases de plein air, parcs naturels ou villages-vacances.

4.1. Spécialité activité scientifique et technique

- Communication
- Environnement
- Loisirs collectifs de découverte
- Loisirs scientifiques
- Tourisme

4.2. Spécialité activités culturelles et d'expression

- Action culturelle
- Activités d'expression
- Arts plastiques
- Lire et écrire
- Musique
- Théâtre
- Tourisme

4.3. Activité sociale et vie locale

- Action culturelle
- Actions internationales
- Activités culturelles, physiques et sportives
- Animateur-Technicien pour les collectivités locales
- Animation auprès des personnes handicapées
- Animation auprès des personnes âgées
- Animation de groupes et de collectivités
- Animation de quartier
- Animation en milieu rural
- Animation et information des jeunes
- Enfance - Jeunesse
- Environnement
- Expression théâtrale
- Fermes pédagogiques
- Jeux, jouets, aménagement de l'espace

- Lire et écrire
- Milieu aquatique et Pêche
- Multimédia
- Médiation et communication
- Musique
- Petite enfance
- Tourisme

1. Développer et promouvoir les savoirs faire artistiques et les cultures populaires,
2. Participer à l'expansion et à l'accès du pratique artistique amateur.
3. Garantir au plus grand nombre l'accès à des pratiques d'expressions artistiques interdisciplinaires.
4. Participer et favoriser le métissage culturel en proposant et pratiquant des cultures authentiques adaptées à notre culture sociale, pédagogique et culturelle.
5. Sensibiliser la personne à la pratique d'activités culturelles d'horizons divers.
6. Favoriser et développer l'épanouissement socioculturel, physique et intellectuel de l'enfant.
7. Participer à la formation artistique de chaque personne par la mise à disposition des outils de formation, d'information et/ou d'orientation nécessaires
8. Favoriser et développer le sens du collectif.
9. Permettre et Favoriser les liens intergénérationnels, socioprofessionnelles géographiques et artistiques.
10. Promouvoir une réelle dynamique par le biais de pratiques conviviales permettant aux participants de mettre en œuvre des disciplines créatives.
11. Bénéficier de pratiques artistiques variées mais ayant comme caractéristique commune un accès à la culture pour tous.
12. Favoriser l'accès à des formations afin d'acquérir des compétences et savoir-faire nouveaux.
13. Développer et/ou Posséder les outils et connaissances pour une bonne réalisation des objectifs.
14. Conserver une dynamique associative en vue de partager, concevoir et mettre en œuvre des savoirs, des apprentissages...

5. Animation de Masse

Elle consiste en la participation des jeunes aux différentes manifestations :

- Culturelles
 - Artistiques
 - Scientifiques
- Tels que les festivals nationaux spécialisés
-Les rencontres scientifiques nationales et régionales
-Les semaines d'informations etc. ...

*L'animation de masse a un caractère stimulateur et incitatif dans la mesure où elle permet d'assurer une continuité de la pratique et de valoriser les productions culturelles, artistiques et scientifiques des jeunes.

5.1. Objectif global

52. Activités culturelles et artistiques

- Organisation des galas artistiques variés
- Organisation des soirées culturelles pour familles
- Organisation de l'animation enfantine (en faveur de l'enfance)
- Des galas artistiques (musique chaâbi et andalouse)

- Participation au festival et caravane culturelle
- Participation et organisation des ensembles vocaux (chants d'enfants)
- Colloque** de wilaya inter lycées et instituts
- Concours culturels historique et poétique
- Des soirées théâtrales, folkloriques et poétiques
- Carrefour culturel inter lycée (questions, repenses)
- Organisation de loisirs de masse en salle en faveur des jeunes
- Organisation d'activités programme spécial ramadan laid El fitr
- Animation des après-midi récréatifs au niveau scolaire
- Célébration fin d'année scolaire pour enfants du **(6^e- BEF- BAC)**
- Célébration diverses activités historiques intra et extra muraux
- Animation du championnat culturel inter - associations (été)
- Célébration de l'ouverture saison estivale plan bleue programme spéciales vacances scolaires (hivers, printemps, été)
- Création et animation d'un salon de l'enfant (expositions, etc.
- Organisation diverses activités pour la quinzaine de l'enfance
- Préparation et animation des spectacles au niveau communal
- Organisation des concours culturels, historiques, et poétiques
- Soutenir les activités culturelles en direction des étudiants (es)
- Organisation des caravanes culturelles (printemps d'Algérie)
- Création et animation d'un mini festival de rire pour enfants
- Animation variée des grandes villes peuplées
- Organisation d'un salon de la femme et de l'enfant variée
- Célébration de la journée nationale des CVL, par des activités
- Organisation des activités de loisirs de masse en salle (week-end)
- Carrefour culturel et artistique inter associations
- Participation aux programmes de Wilaya des activités socio-éducatifs
- Organisation des soirées théâtrales, folkloriques, et poétiques

6. ACTIONS CULTURELLES ET ARTISTIQUES

Le projet artistique & culturel

L'action culturelle & artistique en direction de la jeunesse

6.1. Le projet artistique & culturel

La MJ est un élément essentiel de l'équipement social et culturel de la ville. Elle offre à ses habitants, jeunes et adultes, la possibilité de prendre conscience de leurs aptitudes, de développer leur personnalité et de se préparer à devenir des citoyens actifs et responsables. Elle assure par ailleurs la formation d'animateurs.

Elle peut mettre à la disposition de la population des installations diverses (foyer, salles de jeux, de cours, de réunions, de spectacles, de sports, restaurant, etc.) et organiser, avec le concours d'éducateurs, des activités récréatives et éducatives variées – physiques, pratiques, intellectuelles, artistiques, économiques, civiques, sociales, etc.

L'action culturelle & artistique en direction de la jeunesse

La MJ organise de nombreuses activités pour et avec les enfants et les adolescents. Tous les ans, elle présente dans un gala de fin d'année les travaux des ateliers modern' Jazz et cirque, ainsi qu'une exposition regroupant les productions des ateliers d'activités manuelles (peinture sur soie, poterie, patchwork et point de croix). Elle mène des actions en partenariat avec les établissements scolaires de la ville et participe à l'opération Lire et faire lire.

6.2. L'ESPACE MULTICULTUREL

Situé en plein cœur de la commune, l'Espace Multiculturel est à la fois un lieu d'apprentissage, de formation, de diffusion et de création artistique. Il se veut aussi et surtout un lieu fédérateur, un lieu de rencontre entre tous les habitants, un espace de citoyenneté où construire ensemble des animations et des projets afin de faire vivre notre commune.

Un lieu d'apprentissage et de formation

L'espace Multiculturel est un lieu d'apprentissage et de formation. La majorité des cours sont gérés par différentes associations et délivrés par des professeurs et des animateurs diplômés.

- les activités culturelles et artistiques : musique, théâtre, arts plastiques, danse traditionnelle, danse de salon, danse jazz, hip-hop, rock, danse classique.
- les activités sportives : gymnastique, gym volontaire, yoga, steppe.

Un lieu de diffusion artistique

Régulièrement, au rythme de 2 fois par mois, la commune propose du théâtre, des concerts, des expositions... Ces événements sont mis en œuvre par la municipalité le plus souvent en collaboration avec Les associations locales.

Un lieu de création

En fonction des demandes, et avec une priorité donnée aux artistes locaux, la commune accompagne les projets artistiques en mettant à disposition des lieux utiles à leur développement. De ces présences artistiques sur le territoire peuvent naître des

7. Un projet artistique, culturel et social en direction de la jeunesse

7.1. Les objectifs généraux

La commune a défini son projet culturel depuis la création de l'Espace Multiculturel, ce projet met l'accent sur l'art et la culture comme moyen de médiation entre les habitants.

Pourquoi la jeunesse ? Tout simplement parce qu'elle représente l'avenir et que des événements récents (locaux ou nationaux) nous ont confortés dans l'idée qu'il est nécessaire d'écouter et d'accompagner les jeunes.

Les objectifs généraux de cette politique se déclinent de la façon suivante :

- Créer des moments de rencontre et de socialisation avec et pour les jeunes ;
- Favoriser et accompagner l'implication des jeunes dans la vie de la commune ;
- Favoriser et accompagner l'expression et le développement des pratiques artistiques et culturelles des jeunes.
- Sensibiliser les jeunes aux différents domaines et formes artistiques et faciliter leur rencontre avec les œuvres et les artistes ;
- Favoriser et accompagner les démarches de création émanant des jeunes et permettre leur diffusion ;
- Ouvrir des espaces de dialogue et de réflexion avec les jeunes.

Un projet participatif

Le projet se structure autour de **6 grands axes** auxquels correspondent des actions spécifiques :

7.2. Axe 1 - L'enseignement artistique et l'accompagnement des pratiques

Objectif : mieux répondre aux attentes des ados

Actions :

- La mise en place d'atelier de **découverte des arts du cirque pour les plus jeunes**
- La mise en place d'enseignements alternatifs et d'un accompagnement de pratiques au sein du Local Jeunes : **atelier MAO, atelier graff, accueil et accompagnement de jeunes en répétitions musicales**;
- La **mise en place d'un programme annuel de stages** en partenariat avec les différentes associations dont la politique tarifaire sera incitative.

7.3. Axe 2 – Diffusion artistique / programmation de spectacles

Objectifs : affirmation de l'identité du lieu / diversification / professionnalisation / mieux répondre aux attentes des jeunes

Actions :

- Poursuite des partenariats en cours : **de théâtre**), (musique classique), (musiques actuelles) ;
- Soutien des **actions « première scène » au sein du Local Jeunes** ;
- Création d'un rendez-vous **jazz** annuel ;
- Création d'un rendez-vous **danse** annuel ;
- Développement de **l'activité expositions**.

7.4. Axe 3 – Animations et rencontres artistiques

Objectifs :

- **sensibiliser le public « jeunes – ados » à l'art et à la culture** ;
- proposer une autre approche du spectacle en **rapprochant chacun de l'œuvre et de l'artiste** ;
- **enrichir le travail effectué dans les différents ateliers**.

Actions :

- **mise en place d'animations et de rencontres artistiques : en milieu scolaire (maternelle, primaire, collège), au sein des ateliers associatifs, du Local Jeunes**
- **organisation de sorties spectacles (enfants / préados / ados)**

7.5. Axe 4 – Accompagnement des démarches de création

Objectifs : Faire émerger des initiatives de qualité qui en encourageant d'autres.

Actions :

- **poursuite du travail d'accompagnement** des initiatives associatives (**spectacle de fin d'année...**);
- **mise à disposition de locaux** aux artistes professionnels ;
- **constitution d'un** pôle ressource artistique constitué de responsables associatifs, d'animateurs, de professeurs et d'artistes locaux ;
- **développement de partenariat** avec des structures extérieures.

7.6. Axe 5 - Accompagnement des jeunes bénévoles

Objectifs : Permettre l'implication des jeunes dans les associations et plus largement dans la vie de la commune

Actions :

- accompagnement de jeunes sur des projets divers **et notamment sur de l'évènementiel** ;
- **création d'un** pôle ressources « vie associative », **constitué notamment de responsable associatifs locaux** ;
- **soutien à la création et à la pérennisation d'une** association de jeunes sur la commune.

7.7. Axe 6 – Communication

Objectifs : rendre lisible le projet culturel de la commune et attirer d'avantage la population « jeunes, ados »

Actions

- Pilotage du projet culturel et artistique communal
- Développement de la politique de diffusion artistique / programmation
- Soutien et accompagnement des démarches de création
- Mise en place des actions de sensibilisation artistique en milieu scolaire
- Développement et suivi des différents partenariats associatifs
- Organisation de la communication autour du projet
- Soutien et accompagnement des pratiques artistiques des jeunes : musiques actuelles et graff
- Soutien et accompagnement des projets ados
- Organisation de sorties culturelles pour les jeunes **de 12 à 25 ans** en lien avec le service vie associative et culturelle
- Développement de la communication auprès des jeunes
- Mise en place d'ateliers cirque
- Organisation de sorties culturelles pour les plus petits

8. Pourquoi une charte de l'éducation artistique et culturelle?

La charte de l'éducation artistique et culturelle est un outil destiné à poser un cadre autour des actions culturelles en direction des jeunes afin de favoriser le dialogue entre les partenaires.

L'éducation artistique et culturelle repose sur trois grands principes :

- Une rencontre avec les personnalités du monde des arts et avec les métiers qui lui sont liés,
- Une fréquentation des lieux de création et de diffusion des œuvres,
- Une pratique artistique.

Cette charte permet de définir en outre les objectifs communs auxquels doivent répondre les projets pour apporter à l'enfant une véritable plus-value.

8.1. Les objectifs généraux

Une mise en commun avec les partenaires a permis de dégager des objectifs partagés qui donnent la ligne directrice à insuffler aux projets.

- 1 • Les actions doivent prendre en compte une dimension culturelle pluridisciplinaire.
- 2 • Elles doivent contribuer à une formation par une approche qualitative de la culture et au développement du sens critique en permettant aux jeunes de se confronter à la diversité des pratiques culturelles.
- 3 • Elles doivent permettre des échanges et la mise en place de réseaux (formations interinstitutionnelles).
- 4 • Elles doivent prendre en compte une rotation des publics participants afin de toucher un maximum d'enfants dans des parcours et des temps diversifiés.

8.2. Le projet éducatif local

Le projet éducatif local poursuit cinq objectifs généraux :

- Organiser et dégager les moyens d'une conduite cohérente des projets éducatifs,
- Permettre une meilleure articulation entre les différents temps de vie de l'enfant et du jeune,
- Favoriser la diversité des modes d'apprentissage et permettre l'élargissement de l'horizon culturel et éducatif,
- Développer l'apprentissage du vivre ensemble et la participation des enfants et des jeunes,
- Favoriser l'émergence d'une véritable communauté éducative.

L'éducation artistique et culturelle constitue un des enjeux majeurs d'une éducation offrant à chacun une égalité des chances.

- Apprendre ou découvrir des techniques nouvelles, pratiques artistiques, socioculturelles, scientifiques et sportives.
- Proposer des activités spontanées et des jeux libres permettant aux jeunes de se construire.
- Eduquer à l'environnement.
- Mettre les jeunes en situation d'apprentissage de la vie en collectivité et de la citoyenneté.

9. Les objectifs éducatifs

S'appuyant sur une équipe d'encadrement stable, l'Espace Jeunes vise à accompagner et à guider les adolescents dans leur apprentissage de la vie en société. Il favorise l'épanouissement, la socialisation, la responsabilisation et l'engagement des jeunes.

9.1. L'épanouissement des jeunes

- Leur permettre de trouver du sens à leur quotidien et à leurs actions futures.
- Aiguiser leur créativité et leur curiosité.
- Leur permettre de découvrir d'autres activités, d'autres lieux, d'autres cultures.

9.2. La socialisation

- Accepter l'autre et ses différences.
- Appréhender et respecter les règles de vie en collectivité.
- Valoriser les actions collectives

9.3. La responsabilisation

- Favoriser l'écoute et le dialogue, établir un climat de confiance
- Développer l'autonomie des jeunes individuellement et au sein d'un groupe.
- Permettre le libre choix des activités.

9.4. L'engagement

- A minima, permettre aux jeunes d'exprimer leurs envies et attentes.
- Inciter à l'implication personnelle dans le fonctionnement du groupe.

- Guider les jeunes dans la réalisation de leurs propres projets.

9.5. Champ et nature des interventions

L'intervention de l'animateur culturel s'inscrit dans une logique d'éducation populaire qui a pour ambition de :

- participer à un processus global d'évolution de la personne ;
- favoriser une logique de développement du lien social en facilitant l'accès à une culture partagée, notamment pour les publics qui en sont le plus éloignés de par leur milieu social, culturel ou géographique.

1- L'accompagnement culturel

2 - La mise en activité des groupes, le développement de l'expression et de la créativité

3-L'animateur conçoit des projets d'animation dans le domaine culturel.

4-L'animateur participe à la mise en œuvre de partenariats locaux dans le domaine de l'animation culturelle

5-L'animateur conduit des actions d'animation culturelle

5-1 Il met en œuvre des démarches permettant l'accompagnement culturel

5-2 Il met la mise en activité des groupes, le développement de l'expression et de la créativité

5-3 Il soutient les projets individuels / collectifs et les pratiques amateurs

5-4 Il encadre les groupes dans le cadre de ses animations

9.6. Objectifs visés :

Organiser une animation globale, à caractère social, éducatif, culturel, qui corresponde aux besoins des habitants les moins favorisés sur le plan économique, social et culturel en priorité. Gérer des équipements répondant aux besoins des habitants, Proposer des activités à caractère socio-éducatif, socioculturel, sportif pour toutes catégories d'âges et de populations. Accueillir, promouvoir, associer tout groupement ou association du quartier.

10. Animation et culture

Son objectif est d'apprendre aux enfants à devenir acteurs dans la société grâce aux activités qu'ils organisent en club. Elle est ouverte à tous les enfants.

Qu'est ce qu'un club d'enfants ?

Le club est formé d'enfants qui désirent se retrouver ensemble. Il est sous la responsabilité d'un animateur (le/la responsable), jeune ou adulte. Les enfants se regroupent en club en fonction de leur âge (5-8 ans ; 8-11 ans ; 11-14 ans).

Quelles sont les activités d'un club ?

A partir d'un thème d'année, de la revue du club et avec l'aide du responsable, les enfants organisent différents types d'activités : des bricolages, des jeux, des fêtes, des rencontres et des camps d'été entre eux et avec d'autres clubs et élaborent des projets qu'ils mènent ensemble.

10.1. L'Animateur socio culturel

Que fait-il ?

Il exerce dans différents domaines : loisirs, sports, culture, vie sociale ou éducative.

Ses activités se caractérisent par leur extrême diversité. Selon le lieu où il travaille, elles auront un caractère éducatif, culturel ou social plus ou moins marqué.

Dans quelles conditions ? Quelles entreprises ?

L'animateur socio culturel exerce en équipe avec d'autres travailleurs sociaux. Il connaît une situation plus ou moins stable selon qu'il travaille en secteur associatif ou en secteur public.

L'animateur socioculturel est employé dans des centres culturels, centres sociaux, foyers de jeunes travailleurs, maisons familiales, villages de vacances, clubs du 3e âge, maisons de jeunes, auberges de jeunesse.

10.2. L'Animateur socio culturel sa fonction

Sa fonction s'oriente sur la conception et l'animation d'activités ou sur des tâches de direction et d'organisation. Un animateur professionnel peut exercer ses fonctions dans le domaine des activités de jeunesse et dans le domaine de l'animation sociale.

Il trouve sa place auprès des employeurs de ces secteurs mais aussi auprès des collectivités territoriales, des comités d'entreprises, des organismes du secteur de la santé, du tourisme...

10.3. BEATEP (Brevet État d'Animateur Technicien de l'Éducation Populaire et de la jeunesse)

Spécialité activités culturelles et d'expression

- Action culturelle
- Activités d'expression
- Arts plastiques
- Lire et écrire
- Musique
- Théâtre
- Tourisme

Spécialité activité scientifique et technique

- Communication
- Environnement
- Loisirs collectifs de découverte
- Loisirs scientifiques
- Tourisme

Spécialité activité sociale et vie locale

- Action culturelle
- Actions internationales
- Activités culturelles, physiques et sportives
- Animateur-Technicien pour les collectivités locales
- Animation auprès des personnes handicapées
- Animation auprès des personnes âgées
- Animation de groupes et de collectivités
- Animation de quartier
- Animation en milieu rural
- Animation et information des jeunes
- Enfance - Jeunesse
- Environnement
- Expression théâtrale
- Fermes pédagogiques
- Jeux, jouets, aménagement de l'espace
- Lire et écrire
- Milieu aquatique et Pêche
- Multimédia
- Médiation et communication
- Musique
- Petite enfance
- Tourisme

11. Les activités culturelles et artistiques

11.1. Les objectifs de la politique culturelle sont :

Favoriser l'accès à la culture de tous les habitants, développer apprentissages l'enseignement artistique, soutenir les projets artistiques et les événements culturels, soutenir les acteurs culturels et leur mise en réseau, développer la lecture publique en direction de tous les habitants (jeunes, jeunes adultes et personnes âgées).

Anglais

Arts du cirque

Arts et création

Bibliothèques - Ateliers de lecture

Danse

Echecs

Histoire et patrimoine

Informatique

Jeux de société

Majorettes

Modélisme

Musique

Nature et produits du terroir

Philatélie

Spectacles

Théâtre

12. ACCOMPAGNER LES PRATIQUES CULTURELLES ET ARTISTIQUES

12.1. DEVELOPPEMENT CULTUREL

De façon globale, les projets culturels développés devront, en plus de démontrer une réelle qualité artistique, s'attacher à :

- Mobiliser et impliquer les habitants
- S'inscrire dans un partenariat local avec les associations et les acteurs du territoire
- Valoriser et accompagner les pratiques culturelles et artistiques amateurs
- Développer les partenariats avec les institutions culturelles de l'arrondissement afin d'ouvrir les quartiers sur leur environnement et de favoriser l'accès à l'offre culturelle pour les habitants : Théâtre du Point du Jour, Bibliothèque, Conservatoire National de Région.

12.2. VOLET SOCIO EDUCATIF

Les projets développés dans le cadre du volet socio-éducatif devront répondre :

- Renforcer les projets qui favorisent le partenariat entre les équipements socio-éducatifs de proximité et les établissements scolaires (du primaire au secondaire).
- Consolider les actions facilitant l'accès à l'offre de loisirs : accompagnement des familles, aides facultatives, communication et information aux habitants.
- Favoriser les actions optimisant le lien avec les familles, entre les parents/enfants et les professionnels référents.

12.3. VOLET INSERTION SOCIALE ET PROFESSIONNELLE

→ Permettre un rapprochement entre l'offre d'insertion et les publics résidant dans les quartiers en renforçant la présence de proximité des acteurs de l'insertion dans une posture d'« aller vers » (présence d'un professionnel de l'insertion, proposition d'ateliers liés à la recherche d'emploi réalisés en partenariat avec un opérateur d'insertion, événements autour du thème de l'emploi et des métiers.....)

→ Développer et soutenir les liens et relais entre les foyers, les travailleurs sociaux, les acteurs socioculturels, la prévention spécialisée et les acteurs de l'insertion professionnelle

→ Favoriser l'insertion sociale et professionnelle des jeunes de 16-25 ans en développant le partenariat entre les acteurs de l'insertion et les éducateurs de prévention, notamment par des projets favorisant la mobilité et les mises en situation de travail de ce public.

→ Lutter contre les freins à l'insertion sociale et professionnelle : développer l'accès aux droits, à la culture, à la maîtrise de la langue, à la mobilité et à l'autonomie des populations les plus fragiles

12.4. VOLET PREVENTION JEUNESSE

→ Favoriser le partenariat entre les différents acteurs concernés par le public 12-21 ans : associations, travailleurs sociaux, bailleurs, Education Nationale, ... et construire des réponses collectives dans le respect des compétences de chacun aux difficultés rencontrées par ce public.

→ Définir des articulations entre l'animation et la prévention spécialisée pour le public jeune et préadolescent

→ Développer concrètement des actions de prévention (type chantiers) en cohérence avec les objectifs du volet socio-éducatif et en articulation avec le volet insertion socioprofessionnelle.

13. ÉDUCATION ARTISTIQUE ET CULTURELLE

Développement de l'éducation artistique et culturelle

L'éducation artistique et culturelle doit être développée dans un objectif de généralisation à tous les élèves et à l'ensemble des cycles de formation, dans le domaine des connaissances et de la pratique artistiques. Elle doit permettre l'éveil des talents particuliers et conduire les élèves qui le souhaitent vers des pratiques artistiques d'excellence.

13.1. Le développement des pratiques artistiques à l'école et hors de l'école

A - L'accompagnement éducatif

Ces ateliers offrent aux élèves un lieu privilégié d'expression et d'apprentissage. Les activités menées dans le cadre de l'accompagnement éducatif prolongent les initiatives prises pendant le temps scolaire et favorisent l'intérêt des élèves pour choisir les enseignements artistiques au lycée.

A- Le développement des partenariats

La généralisation de l'éducation artistique et culturelle suppose que chaque école, chaque collège et chaque lycée soient engagés dans un partenariat avec les institutions culturelles qui l'environnent, dans le cadre, si possible, d'un projet de territoire. Des partenariats avec des institutions de rayonnement national peuvent également être développés.

13.2. Renforcer les droits culturels des enfants

LES CHANTIERS A ENGAGER

☀ Multiplier les partenariats entre les artistes et les établissements scolaires, éducatifs, et

structures de jeunesse et de loisirs

☀ Favoriser, au maximum des pouvoirs et des compétences de la municipalité, l'enseignement et le développement des pratiques artistiques à l'école

☀ Promouvoir la pratique artistique collective (chorale, orchestre, groupe, expositions...)

☀ Contribuer au développement de classes « arts et cultures » sous forme de semaine thématique, dans les établissements scolaires et, d'une manière générale soutenir, dans toutes les filières d'enseignement, les projets pédagogiques innovants mobilisant des références artistiques.

☀ Développer les écoles, les crèches et les lieux périscolaires bilingues.

14. LES ACTIVITÉS CULTURELLES, ARTISTIQUES ET SCIENTIFIQUES

L'accompagnement éducatif doit permettre à chacun de trouver l'enrichissement culturel nécessaire à la construction de sa personnalité. Il s'agit donc de « donner à tous les enfants, quel que soit leur milieu social, les mêmes moyens personnels de réussir leur scolarité et de s'épanouir ».

14.1. RECOMMANDATIONS

En effet, il semble important que puissent s'établir, autant que possible, des passerelles entre le temps pédagogique des cours et le hors temps scolaire, entre les projets culturels existants et ceux de l'accompagnement éducatif. Cette recommandation n'est pas en contradiction avec la volonté de mettre en place **des**

Pratiques innovantes et originales.

14.2. QUELS PARTENARIATS ?

Pour le volet culturel, ce temps peut être un moment privilégié où les professeurs partagent avec les élèves des compétences artistiques autres que celles proposées en cours. Mais les pratiques culturelles sont aussi propices au travail en partenariat avec des artistes, des professionnels de la culture, des chercheurs ou des scientifiques. C'est en croisant ces différentes expériences que les élèves affinent leur jugement, développent leur esprit critique, leur sensibilité et leur créativité.

14.3. QUELQUES THÈMES ENVISAGEABLES ...

> Les mathématiques et les sciences

Pour donner le goût des filières scientifiques, il est possible de développer des projets autour des mathématiques et des sciences : prolongement des ateliers scientifiques et techniques (AST), jeux sur les mathématiques, projets autour de l'astronomie, activités autour de jeux de l'esprit (les échecs...).

15. Activités culturelles et de loisirs

- Théâtre – cirque – marionnettes
- Musiques
- Chants et Chorales
- Livre - Lecture - Conte
- Patrimoine et Musées
- Archéologie
- Spectacles Vivants – Festivals
- Danse
- Arts Plastiques
- Environnement protection de la nature
- Activités Scientifiques et Techniques
- radio
- Robotique Télématicque
- Informatique - Multimédia
- Photo - Vidéo - Cinéma
- Scoutisme

Arts lyriques

Chorales

Musique chaâbi, traditionnelle,

Râpe techno, moderne

Danses populaires, et modernes.

Poésie

Humour

15.1. Choisissez une catégorie :

- ☐ Activités manuelles
- ☐ Danse
- ☐ Dessin Peinture Sculpture
- ☐ Jeux
- ☐ Multi activités
- ☐ Musique
- ☐ Photographie
- ☐ Théâtre
- ☐ Voyages

Ateliers Culturels et Scientifiques

- les arts du spectacle

- la musique

- l'anglais

- les arts plastiques et découvert du patrimoine culturel

- la culture scientifique et monde de l'image

Arts Plastiques

Enfants

La MJ propose aux enfants de 7 à 11 ans des cours d'enseignement artistique d'1h30, pour une initiation au dessin, à la peinture et au volume.

Préadolescents

La MJ propose aux enfants de 11 à 13 ans, 2 cycles de 3 ateliers d'1h30 en dessin/peinture, gravure/graphisme et volume/sculpture.

Adolescents

La MJ propose aux enfants de 14 à 18 ans, des ateliers de 2h30 dans les disciplines suivantes : dessin, peinture, volume/sculpture, gravure/expression graphique, infographie, bandes dessinées, architecture, arts appliqués.

Pour les Ados

Objectifs du dispositif

1) En proximité, rencontrer les jeunes pour établir un dialogue, recenser leurs attentes, leur proposer des animations, les accompagner dans leurs initiatives. C'est le réseau des animateurs municipaux référents de quartier ;

2) Proposer des animations variées en fonction des attentes, des âges... sur les mercredis, samedis, petites et grandes vacances, soirées ;

- 3) Créer un lieu d'accueil informel préadolescents (12-15 ans) à l'Espace Mosaïque pour permettre aux jeunes de se retrouver et de développer leur citoyenneté (implication dans le mode de gestion, participation à des manifestations, sensibilisation à des questions de société...) ;
- 4) Développer l'autonomie et le sens des responsabilités chez les jeunes. Adultes

La MJ propose aux adultes des cours et ateliers de 2h30 en après-midi ou en soirée de pratique artistique et deux cours d'histoire de l'art (enseignement théorique) dans les disciplines suivantes : dessin, peinture, gravure, infographie, modelage/moulage, volume/sculpture, modèle vivant, pratique contemporain

16. Espace Jeunes Intercommunal

Cet espace accueille les jeunes de 14 ans à 25 ans, tous les soirs, du mardi au samedi, de 17 h 00 à 22 h 00. C'est un espace de rencontre complémentaire aux autres structures du quartier.

16.1. Organisation d'un accompagnement scolaire

- Contribuer à la réussite scolaire des jeunes.
- Permettre l'égalité des chances.
- Impliquer ou renforcer l'implication des parents dans leur rôle éducatif au regard de la scolarité.
- Mise en place d'un Contrat Local d'Accompagnement Scolaire.

16.2. Développement d'actions vers les 11-16 ans

- Création d'un foyer en semi autonomie pour les 11-16 ans.
- Temps et lieu de d'animation libre :
 - Un animateur à l'écoute des jeunes pour l'organisation d'activités ou le montage de projets.
- Cellule technique d'aide au montage de projets
 - Mise à la disposition des jeunes, d'animateurs repérés sur les structures jeunesse pour les aider à monter leurs projets.
- Accessibilité aux nouvelles technologies par un accès facilité au centre Multimédia.
- Formation des bénévoles.

16.3. Espaces jeunes (+ de 12 ans)

Lieux de rencontres, d'activités (sportives, culturelles, artistiques et de loisirs), de montage de projets entre jeunes, chantier de jeunes bénévoles... Accès aux activités « Bouge ton été ! »

Activités Artistiques

Cours de musique, formation musicale et apprentissage de divers instruments Rue de la Barre

- Encadrement de groupes et réalisation de maquettes.

17. Maison des associations

17.1. Choisissez une catégorie

Chant

Apprentissage du chant choral, formation d'ensembles vocaux et atelier variété

Danse

Cours de danses : éveil (5-6 ans), danse contemporaine et danse classique (8 ans et +), jazz, hip-hop et danse afro-brésilienne (8-10 ans)

Arts plastiques, Bande dessinée

Activités audiovisuelles

Atelier photographie argentique (+12 ans)

Lundi : 18 h 00-20 h 00

- Atelier photographie numérique (+12 ans)

Activités Culturelles

Histoire, patrimoine

Ateliers thématiques et ludiques sur les collections

Loisirs

Jeux

Multimédia

Accès et initiation à internet, jeux en réseau, traitement de texte,...

Activités d'éducation pour la santé

Thème : "Être bien dans son corps"

Collections

Rencontres (une fois/mois) et expositions ponctuelles

Maison des associations

Médiathèques – Bibliothèque- Ludothèques

Consultation, jeux sur place (libre et gratuit) et emprunt (avec carte d'abonné)

Cinéma- Spectacle

Lieu de diffusion, de productions artistiques contemporaines et de développement culturel

Programme cinéma enfants/jeunes aux vacances scolaires et spectacle jeune public (un par trimestre)

Sciences et Découvertes

Cité de la mer (constructions navales, filière pêche, environnement littoral, technologie embarquée et le forum)

Sports

Animations vacances

Activités multisports

Clubs sportifs

Accompagnement Scolaire

En plus de « l'aide aux devoirs », des activités contribuant à la réussite scolaire et à

l'épanouissement de l'enfant sont proposées (atelier lecture, sorties culturelles, informatique)

Projets de Jeunes

Pour vivre une expérience dans un autre pays et se mettre au service d'un projet d'intérêt général.

Découvrir une autre culture et acquérir de nouvelles expériences.

Envie d'agir (11-30 ans)

Aides aux projets individuels ou collectifs.

18. LES ATELIERS D'INITIATIONS CREATION ARTISTIQUES

18.1. INTERVENTIONS ARTISTIQUES EN MILIEU SCOLAIRE.

Objectifs :

□□□Objectif 1 : Par le biais d'une initiation artistique pratiquée en groupe, valoriser l'enfant qui, porté par la force du collectif, se verra accomplir une performance qui lui semblait inaccessible.

□□□Objectif 2 : Favoriser l'écoute, la concentration, l'échange, la créativité, la conscience du corps et le plaisir par le biais d'une méthode et d'un outil artistique adapté.

□□□Objectif 3 : Par le biais de ce temps de découverte, permettre aux personnes de prendre conscience de leurs affinités et potentiels pour une pratique musicale et chorégraphique.

□□□Objectif 4 : Impliquer, valoriser et responsabiliser l'enfant et le groupe à travers la représentation sous forme de spectacle, du travail accompli durant les séances d'initiation, lors de la soirée du 15 novembre.

□□□Objectif 5 : Par le biais d'une représentation du spectacle Samba da boom lors de la fête, les enfants découvriront la force d'une démarche artistique aboutie.

18.2. SES VOLONTES ET DYNAMIQUES

Les artistes de la Compagnie souhaitent apporter une dimension pédagogique autour des valeurs véhiculées dans leurs spectacles. Des actions dans des écoles et diverses institutions socio-éducatives ont déjà été développées pour répondre à leur volonté de partager leur univers artistique. En 2005, lors de certaines représentations de la Création.

19. JOURNEE DE DECOUVERTE DE PRATIQUES ARTISTIQUES TOUS PUBLIC

Objectifs généraux :

- faire découvrir les pratiques artistiques de la compagnie.
- véhiculer une identité culturelle dans le but d'une démocratisation culturelle

Objectifs intermédiaires :

- favoriser le lien social par des pratiques collectives
- faire prendre conscience de son corps et des capacités que nous possédons
- faciliter de nombreux apprentissages fondamentaux chez l'enfant principalement
- développer nos diverses formes d'intelligence
- solliciter l'écoute, la concentration, l'imaginaire créatif et le partage collectif.
- développer l'émotionnel qui est en chacun
- partager et donner un enseignement différent
- faire connaître une partie des cultures traditionnelles mais aussi urbaines
- transmettre, partager hors de la scène
- favoriser l'émergence d'une « transformation sociale »

19.1.Évaluation de l'éducation artistique et culturelle

l'éducation artistique est déclinée selon quatorze thèmes : architecture, arts du cirque, arts du goût, arts plastique, cinéma, danse, design, littérature, musiques et musiques actuelles, patrimoine, photographie, théâtre, sciences et techniques. Les thèmes et disciplines abordés par l'enseignement de la culture des arts et du patrimoine concernent :

- les arts visuels : peinture, sculpture, architecture, bande dessinée, publicité, cinéma,
- les arts décoratifs : costumes, décors de pièces de théâtre...,
- l'art des jardins : potagers, jardinage,
- la littérature : conte, théâtre, écriture,
- la mise en scène de pièces de théâtre,

- le patrimoine abordé de façon à valoriser la culture locale mais aussi celle des parents : recettes de cuisine, faune et flore, généalogie...,
- la musique,
- la danse.

Au plan international

L'enseignement des arts et celui du patrimoine ont une définition commune. Lorsque les deux définitions sont dissociées, l'enseignement artistique est, le plus souvent, décrit à l'aide de différentes matières comme les arts plastiques et la musique.

Quand il s'agit des définitions sur l'enseignement du patrimoine, le caractère plus général de la matière est souligné. Si l'on considère les enseignements artistiques, on recense les matières suivantes :

- Dessin,
- Travaux d'expression manuelle,
- Sculpture,
- Danse,
- Théâtre,
- Musique,
- Arts audiovisuels,
- Enseignement de l'art,
- Techniques textiles.

20. Soutien à l'éducation artistique et culturelle

L'éducation artistique et culturelle constitue l'un des principaux aspects des politiques de démocratisation de l'accès à la culture, elle contribue également à enrichir et diversifier les pratiques artistiques et culturelles.

Elle permet notamment aux enfants et aux jeunes de mieux se repérer dans la très grande diversité des productions culturelles offertes par le développement des industries culturelles à l'échelle mondiale. Elle concourt donc à la protection et au renforcement de la diversité culturelle.

20.1. Plan pour les Arts et la Culture : descriptif et cadre pédagogique

Les Ateliers Artistiques

Appellation unique désormais adoptée pour les activités artistiques et culturelles facultatives des écoles, collèges ou lycées.

Les ateliers artistiques sont construits autour d'un projet annuel élaboré par une équipe d'enseignants, de partenaires et d'élèves volontaires, à raison de 2 à 32 heures par semaine en dehors de l'emploi du temps des élèves.

Ils contribuent à l'ouverture des établissements sur leur environnement culturel et tout particulièrement sur la vie artistique contemporaine.

20.2. OBJECTIFS : Nouveaux liens entre cultures et quartiers de la ville **Dans le cadre des projets de créations liés à la petite enfance :**

- * Permettre aux enfants et à leurs parents de vivre ensemble une expérience valorisante et esthétique
- * Favoriser l'expression d'une identité culturelle
- * Sensibiliser les enfants et leurs familles à la structuration de l'espace à travers le jeu et des techniques artistiques
- * Révéler la vision et les repères spatiaux de l'enfant et son sens artistique.

Dans le cadre de carnivals :

- * Revaloriser un travail citoyen sur certains quartiers
- * Générer des rencontres culturelles entre différents quartiers de ville, prévenir et canaliser les phénomènes de violence et de vandalisme

21. Les Porte Ouvertes

21.1. Pourquoi les Portes Ouvertes

Cette rencontre elle peut se faire par le biais de l'art, nous le croyons, mais également par toutes les actions, initiatives et activités qui seront proposés au sein de la Manifestation « Les Portes Ouvertes. C'est au sein d'un quartier que nous pouvons tisser des relations sociales particulières, de voisinages, d'entraides, de réseautages, et entre habitants, structures associatives, structures culturelles et artistiques, commerces, que ces initiatives prennent corps et que la cohésion peut être la plus forte, l'évènement, plus rassembleur.

Le projet des « Portes Ouvertes s'inscrit dans le développement de la citoyenneté, et du partage entre les cultures, par le biais de l'art, mais pas seulement. L'art est un prétexte qui pousse à la curiosité pour rencontrer, débattre, partager...

Des expositions artistiques proposées dans tous les lieux participants aux concerts gratuits de musiques « des Mondes », aux initiations de danse, de peinture, de couture, etc. Tout est bon pour valoriser tous les apports des uns et des autres au sein d'un beau moment.

CHAPITRE : V

LES ACTIVITES D'ANIMATION DE LOISIRS RECREATIFS PLEIN-AIR ET DETENTES

1. LES OBJECTIFS DES ACTIVITES DE PLEIN AIR

1°) Développement et renforcement des activités de plein air, centres aérés, excursions, centres de vacances et de loisirs, échanges de jeunes, en collaboration avec les associations culturelles et de loisirs.

2°) Participation à la formation et au recyclage des cadres de centres de vacances

3°) Organisation et promotion des activités de plein air, loisirs, échanges de jeunes.

4°) Création, encouragement et développement des activités de plein air, loisirs, échanges de jeunes, à travers la wilaya en collaboration avec les associations des activités de jeunes, des maisons de jeunes, des établissements scolaires, des centres de formations, des unités économiques et autres secteurs.

5°) Coordonner les activités de plein -air, loisirs, les échanges de jeunes qui sont structurés par les associations et établissements en fonction des objectifs cités ci dessus.

6°) Organisation de:

- Randonnées à travers le pays
- Campings pour les jeunes
- Centres de vacances et de loisirs
- Echanges nationaux et internationaux

7°) Voyages d'études, sessions connaissances de l'Algérie et tourisme éducatif national.

8°) Les activités en faveur de l'enfance et de l'adolescence.

9°) Les Activités en direction des milieux universitaires et scolaires.

10°) Approfondir les liens d'amitié et de fraternité entre les jeunes.

11°) Exploiter rationnellement le temps libre des jeunes à travers l'organisation d'activités éducatives et de loisirs.

12°) Découvrir et rechercher de nouveaux espaces favorisant les relations humaines et la communication.

13°) Rencontre maghrébines ayant trait à la recherche et au développement des formes de moyen de loisirs répondant aux besoins et aspirations des jeunes.

14°) Enracinement d'une culture de loisirs scientifiques en milieux de jeunes

15°) Soutien et encouragement du développement du mouvement associatif en milieu de jeunes.

16°) Renforcement les liens d'amitié et de fraternité entre eux par la promotion et la dynamisation des auberges de jeunes, camps de jeunes, campings de jeunes.

- 17°)** Développement des échanges nationaux et internationaux des activités de plein air, détente, des centres de loisirs.
- 18°)** Amélioration du programme d'animation de proximité par la mise à la disposition des jeunes de multiples espaces et occasions d'expressions de leurs opinions et talents.
- 19°)** Encouragement de la pratique sportive récréative et de loisirs en milieu de jeunes.
- 20°)** Renforcement des opérations de jumelages multiples, entre associations, communes, villes, wilaya, tant à l'échelle locale, nationale, qu'internationale.
- 21°)** Inciter les associations des parents d'élèves, les A.A.J (associations des activités de jeunes), le mouvement associatif, les établissements de jeunes à organiser des centres aérés, des journées de plein air, des excursions pédagogiques à thèmes.
- 22°)** Participation aux randonnées nationales organisées par la fédération.
- 23°)** Occuper rationnellement le temps libre des jeunes à travers l'organisation d'activités éducatives, loisirs et détente.
- 24°)** Inciter les actions d'échanges de connaissances et d'expériences dans les divers domaines intéressants les jeunes.
- 25°)** Favoriser un cadre agréable d'équilibre et d'épanouissement moral, physique, et social.
- 26°)** Inciter à l'insertion des jeunes émigrés.
- 27°)** Entreprendre les travaux de conception et de réalisation des moyens didactiques se rapportant aux activités liées à son objet.
- 28°)** Favoriser les échanges et les rencontres entre les jeunes.
- 29°)** Médiatisations: séances télévisées pour la promotion des activités des émissions -de sondages - de concours
- 30°)** Sessions de découvertes de l'Algérie destinées aux étudiants
- 31°)** Caravane nationale et internationale, culturelle concernant les jeunes et les Adolescents des centres de rééducations.
- 32°)** Rencontre nationales à caractère scientifique et technologique visant à mettre en relief les créations de jeunes et à vulgariser les activités de loisirs scientifiques.
- 33°)** Création des centres aérés et l'organisation des journées de plein air, contribuent à l'épanouissement de l'enfant qui exploite la nature dans toutes ses formes (montagnes, forêts, bord de mer).
- Coordination des activités de plein air, loisirs et échanges de jeunes.
 - Approfondir les liens d'amitié et de fraternité entre les jeunes.
 - Echanges des expériences et des connaissances dans divers domaines
 - Susciter et promouvoir le développement des activités de plein air
 - Relancer les activités de loisirs traditionnels

34°) Education de l'enfant pour l'amener à connaître et à respecter puis protéger son environnement.

35°) Organisation de campagnes de sensibilisation et d'information sur les fléaux sociaux, et les maladies à transmissions hydriques (.M.T.H) par des expositions, des conférences, des projections de films vidéo en milieu de jeunes scolarisés.

36°) Les voyages organisés et les excursions favorisent l'instinct de solidarité, le contact entre jeunes et développent le sens de l'amitié, fait reculer les préjugés et élargissent le champ de vision des jeunes.

37°) Le mouvement scout est une école de loisirs en plein air où chaque découverte, chaque initiative devient la base d'un enseignement, où le civisme, la loyauté, l'entraide deviennent des traits de caractère.

38°) Les centres de vacances et de loisirs restent un moyen de santé d'expression, d'éducation et de formation pour l'enfant. Les activités organisées contribuent à un développement physique, intellectuel et mental de l'enfant.

39°) Le loisir est un moyen éducatif primordial et efficace pour l'épanouissement des capacités intellectuelles de l'enfant.

40°) Les activités de loisirs et de plein air constituent un axe fondamental dans le dispositif national d'Insertion et de promotion de la jeunesse.

41°) Les loisirs sont des activités pratiquées par les jeunes en toute liberté sans contrainte, elles répondent à un besoin d'équilibre psycho - social dans la vie.

42°) Le loisir est un ensemble d'occupations auxquelles l'individu peut s'adonner de son gré, soit pour se reposer, soit pour se divertir, soit pour développer son information.

43°) Le loisir constitue un moyen éducatif ayant pour objectif l'orientation des jeunes au sein des associations pour de meilleurs contacts et coopération.

44°) Le loisir est un outil d'éducation que le père, l'instructeur ou l'éducateur doit utiliser pour modeler, orienter, et aider l'enfant à formuler sa personnalité suivant ses propres intérêts

45°) Le loisir est aussi une technique non directive pour les enfants normaux dans le sens où ils les aident à clarifier les sentiments acquis et qui sont restés confus.

2. LES ACTIONS DES ACTIVITES DE PLEIN AIR

1°) Faire profiter le maximum de jeunes à se connaître et de découvrir leur pays dans le cadre d'un tourisme culturel.

2°) Création et animation des clubs éducatifs de loisir de proximité en offrant un loisir de qualité.

3°) Sensibilisation et prévention contre les maladies et les fléaux par le loisir et les activités directes.

4°) Célébration de la journée mondiale de l'enfance avec thème (le droit aux loisirs)

5°) Formation des animateurs dans le domaine des loisirs en faveur des jeunes.

6°) Journée de plein air :

- Excursions
- Echanges nationaux
- Echanges internationaux
- Les centres de vacances et de loisirs
- Journées d'étude et de sensibilisation
- Carrefour, connaissance de L'Algérie et rencontres
- Randonnées à travers le pays

7°) Les activités de coordinations et de relations quotidiennes :

- Création et renforcement des sections et associations .au niveau communal.
- Contacts, suivis, orientation et coordinations des activités culturelles socio –éducatives, récréatives et de loisirs.

8°) Les activités hebdomadaires :

- week-end touristiques, randonnées, loisirs sportifs, (les inters - quartier).

9°) Les activités récréatifs et de loisirs :

- Journées de plein air, les centres aérés, sensibilisation pédagogie de l'environnement et connaissance du patrimoine classe de la nature.

10°) Sessions d'échanges, séjours de découvertes et d'études, centres de vacances, chantiers culturels et scientifiques, festivals et caravanes culturelles, campings de jeunes, mobilité de jeunes.

11°) Mise en œuvre du programme de la saison estivale, préparation des centres de vacances, formation des animateurs de (C.V.), organisation du programme plan bleu en collaboration avec la direction de la jeunesse et des sports.

12°) Organisation des journées de plein air, excursions et randonnées en vue de permettre au plus grand nombre possible de jeunes, de participer durant leurs temps libre (week-end, jours fériés, vacances scolaires).Une activité dans un climat sain et récréatif.

13°) Organisation diverses activités intra et extra muros à l'occasion des journées et fêtes commémoratives nationales et internationales.

14°) Organisation du championnat culturel et de loisirs dans le cadre du plan bleu entre associations et les établissements de jeunes.

15°) Organisation des chantiers de volontariat d'été, création et préservations des sites.

16°) Animation de proximité

17°) Organisation des activités en milieu de jeunes :

- Les activités d'animations de loisirs culturels
- Les activités d'animation de loisirs éducatifs
- Les activités d'animation de loisirs scientifiques
- Les activités d'animation de loisirs touristiques
- Les activités d'animation de loisirs sportifs

- Les activités d'animation de loisirs traditionnels
- Les activités d'animation de loisirs santé préventive jeunes
- Les activités d'animation de loisirs d'Inspirations scouts
- Les activités d'animation de loisirs ouvertes sur l'environnement

18°) Organisation des sorties sur les plages en faveur du mouvement associatif, les enfants démunis des communes et les jeunes des établissements de la jeunesse.

19°) Cycles de formation, journées d'études et d'information destinés aux personnels d'encadrement des activités de plein - air, loisirs, échanges de jeunes.

20°) Multiplication des activités culturelles socio-éducatives pendant les vacances scolaires en milieu de jeunes.

21°) Multiplication des activités en milieu universitaires et scolaires (les activités quotidiennes, hebdomadaires et saisonnières).

22°) Multiplication et développement du programme d'échanges, de découvertes, de mobilité et tourisme de jeunes par la découverte de la culture de l'opinion d'autrui facteurs de connaissances et de tolérances.

2 3°) Faire profiter le maximum de jeunes à se connaître et de découvrir leurs pays dans le cadre d'un tourisme culturel éducatif.

- Les activités de plein - air. Les échanges nationaux et internationaux
- Les activités culturelles et éducatives la formation et le perfectionnement
- Les centres de vacances (hiver, printemps, été).- séminaire - journées d'études regroupements - directeurs de C.V.- animateurs de C.V.
- Présidents des associations de plein air, présidents des associations **A.A.J.** (associations des activités de jeunes)
- Création des clubs éducatifs de loisirs de proximité dans les différentes activités culturelles socio- éducatives.

24°) Organisation des voyages d'études et de découvertes destinées aux écoliers, lycéens et étudiants.

25°) Organisation des randonnées, des jumelages, mobilité de jeunes, promenades des sorties pédestres, des rencontres nationales et régionales.

26°) Création des échanges, inter- établissements, inter- associations, communes, daïra, wilaya.

27°) Sensibilisation environnementale en milieu de jeunes et le développement social.

28°) Coordination avec les autorités locales et de wilaya, ainsi que les responsables des établissements de jeunesse, de l'éducation nationale et le mouvement associatif.

3. Concept du Loisir

C'est un ensemble d'activités : choisie librement par le jeune pour occuper utilement son temps libre, les moyens de délasserment et de divertissement sont nombreux et divers .Il reste toujours soumis à l'appréciation des enfants et des jeunes.

1°) Les loisirs sont une activité pratiquée par les jeunes en toute liberté sans contrainte, et répond à un besoin d'équilibre psychosocial dans la vie.

2°) Le loisir est un ensemble d'occupations auxquelles l'individu peut s'adonner de son gré soit pour se reposer, soit pour se divertir, soit pour développer son information ou sa formation désintéresser, créatrice, après s'être dégagé de ses obligations professionnelles familiales et sociales .

3°) En se basant sur cette définition, on peut affirmer que le loisir est un outil éducatif primordial et efficace.

4. Les loisirs au service de l'enfant

Jeunesse – Vacances

Introduction

4.1. Les Activités de Loisirs et de Plein air :

Pratiqués par les enfants et les jeunes durant leur temps libre, favorisent le développement de leurs personnalité, de leurs facultés morales intellectuelles physiques et contribuent à l'insertion socio- professionnelle des populations juvéniles.

Ces activités sont également un moyen éducatif complémentaire à l'action de la famille et de l'école l'importance accordée à ce genre d'activités dans notre pays peut s'expliquer par de principaux facteurs.

- Elargir d'avantage ses activités à toutes les périodes de l'année
- Augmentation des capacités attractives et motivantes.
- Enrichissement culturel - créativité - loisirs variés
- L'information est un droit de l'enfant.

Objectifs

Les objectifs du développement national doivent être celui de doter les jeunes générations des connaissances et des ressources suffisantes pour répondre à leurs besoins les plus fondamentaux et leurs permettre de s'épanouir pleinement dans la mesure où le développement de chaque enfant et sa contribution à la société conditionnement :

- L'avenir du pays
- La santé
- La nutrition et l'éducation des enfants constituant la pierre angulaire du développement national.

Stratégie

4.2. Toutes les actions en faveur de l'enfance :

- Favoriser son épanouissement physique culturel social.
- Permettre sa libre expression
- La protéger juridiquement
- Lutter contre tous les fléaux de toutes natures qui la menacent.

4.3. Le loisir

Dés lors apparaît comme un moyen pouvant être utilisé comme facteur d'éducation qui s'intègre sans rejet dans le vécu quotidien des enfants et des jeunes.

Le loisir donc permet à l'éducation et à tout initiateur de projet pédagogique d'aboutir rapidement aux objectifs éducatifs visés qui sont principalement :

- L'éducation
- La formation physique
- Intellectuelle
- Sociale

Par le biais de pratiques :

- D'activités physiques
- Culturelles
- Scientifiques
- Activités d'échanges multiples.

Contribuer de manières concrètes et efficaces du cadre de la société civile, qui est le mouvement associatif, en ciblant de façon précise les objectifs à atteindre, par exemple des actions éducatives d'envergures dans le milieu scolaire en particulier.

4.4. Mission et objectifs

Promouvoir, organiser et réaliser la pratique d'activités de loisirs pour la population en général. Soutenir les organismes et groupes de loisirs de la population en leur prêtant du matériel et des locaux afin de réaliser leurs activités. Projets de loisirs pour adolescents autistes.

- 1°) Développement physique et amélioration de la santé
- 2°) Socialisation par l'éducation sportive esprit d'équipe solidaire.
- 3°) Initiation aux lois et règles et à leur application.
- 4°) Initiation à quelques disciplines sportives

4.5. Loisir

On appelle **loisir** l'activité que l'on effectue durant le temps dont on peut disposer en dehors de ses occupations habituelles (emploi, gestion de la maison, éducation des enfants...) et des contraintes qu'elles imposent (**transports par exemple**). On le qualifie également de *temps libre*.

Ce *temps libre* est usuellement consacré à des activités essentiellement non productives d'un point de vue macro-économique, loisirs : culturelles : **bricolage, jardinage, sports, divertissements...**

Ce qui a entraîné un glissement sémantique vers ce dernier terme, à tel point qu'il s'est créé une distinction entre le sport et les loisirs.

- Tourisme Bricolage Jardinage Musique Peinture
- Sport Modélisme Astronomie

4.6. Loisirs récréatifs

1. Promouvoir, organiser et réaliser la pratique d'activités de loisirs pour les jeunes, les adultes et les aînés et développer des liens avec des organismes et des institutions de loisirs et sociocommunautaire. Ces activités pourront être de nature récréative, sportive, physique, culturelle, scientifique, sociale et communautaire.
2. Améliorer la qualité du tissu social des jeunes, des adultes et des aînés, en favorisant la prévention, l'entraide et la sensibilisation aux problèmes sociaux.
3. S'adapter aux besoins changeants de la collectivité.
4. Favoriser l'éducation populaire auprès des individus et des groupes en mettant à contribution leurs capacités à résoudre leurs difficultés et à modifier leurs conditions de vie.
5. Soutenir les organismes de loisirs et socioculturel de la population en mettant à leur disposition du matériel et des locaux afin de réaliser leurs activités.
6. Développer un milieu de vie pour les adolescents et permettre à ces derniers de bénéficier de services confidentiels d'écoute, de soutien et de référence.
7. Être à l'écoute des adolescents autistes ou déficients intellectuels mineurs en leur offrant une pléiade d'activités de loisirs adaptées à leurs besoins, et ce, afin de leur permettre de sortir de leur isolement social et d'apporter un support à leurs parents.

5. Grands Axes des Activités éducatives

Coordination des activités de plein- air loisirs échanges de jeunes
Approfondir les liens d'amitiés, et de fraternités entre les jeunes
Echanges des expériences et des connaissances dans divers domaines.
Susciter et promouvoir le développement des activités de plein air

5.1. Suscite =

Promouvoir le développement des activités de plein air
Loisirs
Echanges de jeunes

5.2. Organiser =

Classes
Nature
Excursions
Perfectionnements
Randonnées

5.3. Coordonner =

Les activités de loisirs
Former des animateurs et animatrices des centres de vacances et de loisirs.
Les activités prioritaires, du programme d'action du gouvernement en matière de politique de soutien et de renforcement du mouvement associatif et compte tenu des enseignements tirés en relation avec tous les partenaires sociaux et autorités concernée.

5.4. D'évaluer=

- Les programmes développés par les associations sur le terrain pour mieux les insérer dans le programme d'action de la ligue de wilaya.

5.5. De dégager=

- De nouvelles formules d'organisation du mouvement associatif au niveau communal.

5.6. De procéder=

- A la confection d'un fichier des associations et de veiller à sa mise à jour régulière.

5.7. L'unification=

- Du programme annuel au niveau local.

6. Le rôle de l'éducateur :

6.1. Elaborer

Mettre en œuvre les programmes locaux d'animation culturelle, socio-éducative et de loisirs.

6.2. De promouvoir

Les activités de jeunesse.

6.3. De participer

A la mise en œuvre et au suivi des programmes d'action en matière d'insertion et de promotion de jeunes.

7. Activités d'animation de loisirs

1°) Elles contribuent à l'épanouissement de l'enfant qui exploite la nature dans toutes ses formes (montagne, forêt et bord de mer).

2°) Elles peuvent s'adresser à un grand nombre de jeunes, elles ont toujours été considérées comme le premier palliatif aux manques de loisirs et aux maux des grands centres urbains.

3°) Inciter les associations des parents d'élèves, des écoles, le mouvement associatif, les établissements de jeunes (maisons de jeunes) à organiser des centres aérés et journées de plein air dans différents endroits.

4°) Les centres aérés et les journées de plein air sont des activités organisées dans notre pays depuis l'indépendance.

5°) Elles sont pratiquement ancrées dans les mœurs des organisateurs des jeunes bénéficiaires comme les activités déjà citées.

6°) Les activités physiques et de plein air dans un centre de vacances et loisirs (C.V.L.).

8. Les Principales Orientations en Matière de Promotion des Activités de Loisirs de Jeunes

1°) La nature même de l'activité de loisir exige des structures de l'état de réunir les conditions nécessaires et de lever toutes les entraves rencontrées par les opérateurs et intervenants.

2°) Tenant compte de la dynamique de ces activités, il convient de libérer toutes les initiatives et de permettre aux organisateurs d'entreprendre toutes les actions susceptibles d'aboutir à l'extension qualitative et quantitative de ces activités.

9. Les Principaux Objectifs dans cette Perspective

1°) La décentralisation des moyens de la programmation des activités de loisirs destinées aux jeunes en collaboration avec les autorités locales et institutions concernées par la problématique de la jeunesse.

2°) La généralisation de la pratique de loisir dans tous les milieux où se trouve les jeunes :

Ecoles

Universitaires

Lycéens

Entreprises

Quartiers

3°) Un effort particulier devra être consenti en faveur des adolescents marginalisés ou structurés.

4°) Le soutien et la promotion du mouvement associatif qui active dans le domaine de la jeunesse et son encouragement en vue de dynamiser son rôle à travers le partenariat; afin d'assurer une participation de la société civile à la prise en charge de cet aspect de la vie sociale.

10. Les Opérations Réalisées en la Matière

1°) Considérant que le loisir constitue un moyen éducatif ayant pour objectif l'orientation des jeunes au sein des associations pour de meilleurs constats et coopération pour la réalisation à un certain gré et ce en contre partie de ce que.

2°) la société leurs apporte sachant que la disponibilité de certaines conditions nécessaires pour l'activité ainsi que l'amélioration d'autres domaines d'activités dont une partie concerne les structures d'accueil aussi certaines conditions sont inhérentes à la législation et les activités de loisirs elles mêmes que nous citons.

11. Les Activités de Loisirs et D'échanges de Jeunes

11.1. L'activité Réelle

1°) L'activité réelle est celle qui repose sur la rationalité dans la prise en considération des besoins des jeunes, car les activités pré- établies se trouvent généralement rejetées par les jeunes.

2°) Il serait judicieux de proposer aux jeunes un ensemble d'activités selon les moyens en possession et qui répondent à leurs aspirations aussi il convient de mettre l'accent sur ce qui suit.

12. La Prise en charge des Jeunes Adolescents

12.1. La prise en charge des jeunes

1°) Méthodes éducatives et scientifiques leurs permettant une meilleure considération surtout que cette catégorie de jeunes est beaucoup plus exposée aux dangers de la délinquance.

2°) Considérant que l'adolescence est l'âge le plus critique dans le développement de l'individu.

12.2. L'intégration d'Activités Nouvelles

1°) L'intégration d'activités nouvelles ayant pour objectifs l'encouragement de mobilité de nos jeunes sur les différentes régions du pays, ce qui est susceptible de leur permettre une meilleure connaissance des composantes de leur peuple et la limitation de leurs ambitions vers l'étranger.

12.3. Encouragement des Echanges de Jeunes Nationaux et Internationaux

1°) A l'échelle nationale, il convient d'impulser les échanges entre institutions et associations en réunissant les conditions adéquates notamment la mise en place de nouvelles structures d'accueil et faire participer les jeunes dans l'organisation de ces activités.

2°) À l'échelle internationale, il comporte d'encourager les projets initiés par les associations de jeunes dans le domaine des échanges avec les pays maghrébins et méditerranéens.

13. Les Echanges Nationaux Internationaux et Tourisme de Jeunes

13.1. Le Loisir au Plan Schématique

1°) Le loisir au plan schématique est un terme générique qui regroupe toute activités à laquelle s'adonne de son plein gré l'individu dans le but :

- Soit de se détendre
- Soit de déverdir
- Soit d'acquérir des connaissances supplémentaires ou un complément de culture.

14. Le Rôle et la Place des Associations en Milieu de Jeunes

Initiatives de Jeunes

1°) La promotion des initiatives de jeunes par l'impulsion et le développement notamment du mouvement associatif pour la réalisation de leurs projets en fonction de leurs aspirations aptitudes et centres d'intérêts, constituent une des prérogatives essentielles des pouvoirs publics.

2°) Parmi les moyens mis en œuvre pour soutenir les programmes d'actions des associations, le financement est un élément essentiel c'est ainsi par exemple que des subventions sont allouées annuellement par le secteur de la jeunesse et des sports à un grand nombre d'associations nationales et locales.

14.1. Rôle de la ligue de wilaya

1°) La ligue de wilaya doit contribuer de manière concrète et efficace du cadre de la société civile, qui est le mouvement associatif en ciblant de façon précise les objectifs à atteindre par exemple des actions éducatives d'envergures dans le milieu scolaire en particulier

2°) Coordonner Susciter Organiser des Activités au niveau local, wilaya, ou national. Malgré les difficultés rencontrés au niveau local, pour la création des associations, mais de préférence de créer en premier lieu des sections rattachées à la ligue de wilaya pour avoir beaucoup de contrôle sur eux.

14.2. Les Activités Quotidiennes de la ligue :

Création et renforcement des associations :

- Au niveau communal après enquête sur le plan technique.
- Contact et le suivi permanent des activités socio-éducatives du mouvement associatif et les établissements de la jeunesse.

14.3. Les Activités Permanentes :

Création et animation :

- des clubs éducatifs de loisirs de proximité au niveau des établissements de la jeunesse et les associations **APALEJ** au niveau communal.

14.4. Les Activités Hebdomadaires :

Excursions pédagogiques à thèmes :

- visites au niveau des sociétés ou unités de production.
- Journées de plein air et les centres aérés.
- Voyages d'études et de découvertes (**va savoir**).
- Tournois sport de loisirs (les inters quartiers).

14.5. Mise en œuvre des programmes locaux :

- De participer à la mise en œuvre et au suivi des programmes locaux d'activités variées.
- Le suivi
- L'orientation
- La coordination avec les associations.

15. Les Associations et les Ligues de wilaya

- Les Associations culturelles
- Les Associations scientifiques et techniques
- Les Associations de quartiers
- Les Associations des parents d'élèves
- L'Association de wilaya des animateurs (es) des centres de vacances et de loisirs
- Les Associations estudiantines
- Les Associations des A.A.J.) des maisons de jeunes
- Les Etablissements de la jeunesse (maison de Jeunes)
- Les Etablissements scolaires, secondaires et universitaires

15.1. Loisirs Propres aux Publics Concerné :

- 1°) Enfants âgés de **8 à 12 ans**
- 2°) Adolescents âgés de **14 à 17 ans**
- 3°) Handicapés, enfants et adolescents.
- 4°) Ecoliers - lycéens
- 5°) Jeunes exclus du circuit scolaire
- 6°) Apprentis et jeunes travailleurs
- 7°) Jeunes chômeurs - scouts musulmans algériens (**S.M.A.**)
- 8°) Jeunes handicapés (diabétiques, aveugles, asthmatiques, sourds muets, handicapés moteurs)
- 9°) Jeunes orphelins - jeunes les plus démunies du pays – émigrés.

15.2. Loisirs Récréatifs

Programme d'animation dans un camp de loisirs (L'enfant est Roi).

- 1°) Costumes et déguisements
- 2°) Ateliers de maquillage (peinture sur visage).
- 3°) Circuit (VTT) pour adolescents
- 4°) Circuit mini vélo pour enfants
- 5°) Promenade sur cheval été poney en charrette
- 6°) Promenade à dos de dromadaire
- 7°) Stand de marionnettes et objets de souvenirs
- 8°) Photos surprises avec les statues comiques
- 9°) Exhibition de cerf volant (**l'opéra du vent**).
- 10°) Jeux et chants avec les clowns
- 12°) Espaces musique non stop
- 13°) Exposition vente
- 14°) Exposition de timbres (banque d'échanges de timbres).
- 15°) Exposition de cartes postales et monnaie ancienne
- 16°) Exposition des activités scientifiques du petit débrouillard.
- 17°) Activités des jeux sans frontières.
- 18°) Activités d'un centre aéré et classe de la nature.
- 19°) Exposition du club vert de l'environnement.
- 20°) Promenade en vélo tout terrain VTT club de loisir de proximité (circuit)

16. Les Activités d'Animation de Loisirs Récréatifs et Sportifs

16.1. Jeu sportif

Un jeu sportif est un jeu de plein air, généralement adaptable en salle, qui est physique mais qui a pour caractéristique de ne pas être qualifié de Sport.

La plupart des jeux sportifs sont destinés plutôt aux enfants et d'autres d'entre eux sont plutôt réservés aux adultes. Les enfants y jouent en centre de loisirs, en cours de sport ou pendant les récréations. A l'occasion de fêtes, en particulier celles regroupant enfants et adultes, les adultes participent à des jeux sportifs pour enfants. Le jeu de la Chaise musicale est un exemple de jeu sportif.



- 1°) Boule, football, volley- balle, échecs et tennis de table.
- 2°) L'activité physique et sportive en tant qu'activité récréative constitue une occupation permanente saine et divertissante pour les jeunes.
- 3°) Organisation des championnats
 - Inters - quartiers
- 4°) Implantation d'équipements collectifs
 - Loisirs
- 5°) Organisation des activités à plein – temps
 - Sport toutes disciplines.

6°) Organiser :

- **Le dialogue**
- **La concertation**
- **La coordination.**

16.2. Loisirs Sportifs

1°) Dans les sociétés modernes on ne cesse de clamer les bienfaits du sport comme étant un facteur de loisir et de santé.

2°) IL est également un facteur de prévention, d'hygiène mentale et de bien être, d'épanouissement de l'individu dans le groupe et dans la société.

3°) C'est pourquoi sa pratique doit être nécessairement tant qu'activités récréatives constitue une occupation permanente, saine, et divertissante pour les jeunes.

4°) De nos jours, il faut reconnaître que dans nos villes et villages, beaucoup de Jeunes exclu du milieu scolaire, sans formation et sans travail sont livrés à eux mêmes et vivent continuellement leur ennui.

5°) Développer chez les jeunes par le loisir sportif des qualités qui se prolongent dans d'autres activités sociales où elles deviennent habituelles pour le grand bien de la société.

6°) Tendre vers la finalité d'intégrer la pratique sportive dans la vie quotidienne des jeunes, seul moyen d'atteindre les objectifs du sport de masse.

A savoir :

- **Le loisir sportif**
- **L'éducation et la formation**
- **La santé**
- **La création d'un réservoir de futurs jeunes talents.**

16.3. Les Activités de Loisirs Sportifs

1°) Dans les sociétés modernes on ne cesse de clamer les bienfaits du sport, comme étant un facteur de loisir et de santé.

2°) IL est également un facteur de prévention d'hygiène mentale et de bien être, d'épanouissement de l'individu dans le groupe et dans la société, c'est pourquoi sa pratique doit être nécessairement encouragée.

3°) L'activité physique et sportive en tant qu'activité récréative constitue une occupation permanente, saine et divertissante pour les jeunes

16.4. Les Activités Sportives intra et inter quartiers et de coupes communales

1°) Couvre de nombreuses activités physiques comme le football et les autres sports collectifs.

- L'athlétisme
- Les sports de combat

- La musculation
- Le tennis de table.

2°) Les différentes pratiques très prisées par les jeunes peuvent se développer dans le cadre d'un système de compétition intra et inter quartiers et de coupes communales.

16.5. Activités Sportives

- Sports
- Loisirs
- Sports aériens
- Sports aquatiques
- Sports artistiques
- Sports de boules
- Sports de combat
- Sports extrêmes
- Sports de glisse
- Sports d'hiver
- Sports mécaniques
- Sports de montagne
- Sports de raquettes
- Salles de sports
- Moto (loisirs)



16.6. Activités Récréatives

- Jeux d'échecs
- Billard
- Baby-foot
- Scrabble
- Phénix

16.7. Activités de Loisirs Scientifiques

- Informatique
- Astronomie
- Electronique
- Petits débrouillards
- Environnement
- Energie solaire

17. Les Centres aérés

17.1. Les Centres aérés, un lieu de découverte !

Ces centres offrent aux enfants un choix d'activités variées reposant sur l'esprit d'initiative et de découverte, toutes les activités liées au plein air tout en respectant le rythme de vie des enfants. Le sens du jeu est omniprésent dans toutes les activités, comme chanter, fabriquer, peindre, raconter.....

L'encadrement est assuré par des animateurs ayant tous le niveau technique requis pour l'animation de l'activité, une formation pédagogique et une pratique de l'animation de groupe d'enfants. L'accueil dans ces centres aérés est assuré à la journée complète. Repas chaud et goûter sont fournis.

17.2. Les Centres Aérés et les Journées de Plein-Airs

Du fait que ces activités ne nécessitent pas de moyens financiers importants que pour cette raison, elles peuvent s'adresser à un grand nombre de jeunes, donc la préoccupation actuelle est de :



1°) Maintenir et de développer ces activités très porteuses en direction de l'enfance.

2°) Evitez d'organiser ce genre d'activités sous forme de campagne de prestige avec effectif innombrable uniquement destiné à des buts publicitaires.

3°) IL est évidemment préférable d'organiser ces activités en continu chaque (**WEEK-END**) par exemple avec un effectif plus réduit pour permettre à l'enfant de mieux profiter de la sortie. Les activités sont quelques fois ludiques, mais toujours pédagogiques. Vous trouverez des activités dans les domaines suivants :

- découverte de l'ordinateur : clavier, souris, les mouvements de la souris, ...
- mathématiques : révision des tables, dénombrement, les tables à double entrée, symétrie, ...
- sciences : l'écluse, le cycle de l'eau, le sous-marin, ...
- géographie : placer les pays sur une carte
- jeux : des casses têtes, les échecs, le memoriam, ...
- lecture : exercice d'entraînement à la lecture
- autres : lecture de l'heure, peintures célèbres sous forme de puzzle, dessin vectoriel, ...

17.3. Activités Variées

- Jeux de plein air
- Grand jeu promenade
- Découverte de l'environnement
- Pique-nique
- Compétitions sportives
- Volontariat
- Randonnée
- Rallye
- Jeux sportifs
- Jeux de messages
- Handball
- Volley
- Foot et pétanque sport individuel et collectif en fonction des possibilités offertes par le milieu.

17.4. Etude du Milieu

Organiser des sorties à thèmes pendant les vacances scolaires

- 1°) Départ
- 2°) En groupe
- 3°) Orienter
- 4°) Expliquer
- 5°) Chercher
- 6°) Trouver
- 7°) Comprendre
- 8°) Participer
- 9°) Découvrir
- 10°) Manipuler
- 11°) Apprendre
- 12°) Repos
- 13°) Photos souvenir
- 14°) Belle journée
- 15°) Heureux
- 16°) Amitié
- 17°) Regroupement
- 18°) Retour

17.5. Principes Fondamentaux

L'enfant est une personne :

Il possède des droits que la société doit prendre en compte. Une observation et une écoute attentives favorisent l'épanouissement de l'enfant, l'expression de ses besoins et concourent à son éducation.

L'ensemble des contraintes de la vie moderne, en milieu urbain comme en milieu rural, nécessite la prise en charge des enfants durant des périodes plus larges que l'accueil scolaire obligatoire. Les Centres de Loisirs sans Hébergement des mercredis, samedis où vacances notamment, ainsi que les structures d'accueil périscolaires, correspondent à une demande.

Ils répondent aux besoins vitaux et d'éducation des enfants, atténuent les contraintes imposées par la vie adulte (insuffisance des temps de repos, du sommeil...) et leur offrent des moyens appropriés. Aussi l'activité physique et culturelle et l'espace nécessaire aux pratiques éducatives, sous toutes leurs formes, la découverte et l'initiation... ainsi que de bonnes conduites matérielles et d'hygiène de vie constituent autant de moyens pour l'épanouissement de l'enfant.

18. Projet Pédagogique

Le directeur et son équipe précisent dans un document (projet pédagogique), élaboré en concertation avec l'ensemble des personnes concernées, les conditions de réalisation du projet éducatif.

Ce document prend en considération l'âge des mineurs accueillis.

Le projet pédagogique permet de passer de l'intention à l'acte. Sa rédaction suppose une description précise des objectifs fixés, des moyens nécessaires, des méthodes possibles, du déroulement souhaité, des temps d'évaluation à prévoir.

Le projet pédagogique comprend entre autres les renseignements suivants :

Le public accueilli (effectif, âge),

- . Les locaux (ou site) d'animation,
- . Les rythmes journaliers (planning d'activités), les journées types,
- . L'encadrement,
- . Les activités,
- . L'évaluation.

L'activité n'est pas une fin en soi, elle s'inscrit dans une démarche :

- . Progression dans la découverte, l'approche et la pratique,
- . Choix et rythmes en fonction des capacités, de l'âge, des besoins,
- . Motivation, envie, plaisir liés tant aux enfants qu'aux équipes d'animation,
- . Évaluation : méthode, moyens, indicateurs, effets sur le projet global.

18.1. L'Accueil Périscolaire

Définition :

Les centres d'accueil dits périscolaires (les temps avant et après la classe) relèvent de la réglementation des centres, mais correspondent à des temps d'animation plus courts, plus ponctuels, le plus souvent autour des temps et de l'espace de l'école : le matin et en fin d'après-midi. La déclaration est facultative lorsque l'organisateur ne fait que de l'accueil périscolaire. Cependant, s'il y a déclaration, le projet éducatif est obligatoire.

Les temps d'accueil :

* l'accueil du matin : la prise en charge de l'enfant à ce moment de la journée se situe à une période charnière, souvent bousculée en termes de rythme, comprise entre le lever et le temps scolaire. Une atmosphère de calme et de détente est proposée à l'enfant, ainsi que la satisfaction éventuelle de besoins tant alimentaires que de détente.

* l'accueil du soir : à ce stade de la journée, l'enfant a participé à 8 heures de travaux individuels ou collectifs plus ou moins dirigés. Le goûter est une coupure et une détente entre la fin des activités imposées et le temps de loisirs. La variété des aliments proposés (ex. : compote, lait, pain, fromage...), le cadre et l'ambiance du goûter sont adaptés. Ensuite des jeux ou des activités calmes peuvent suivre.

Les différentes activités :

L'emploi du temps d'un enfant scolarisé laisse peu de place au loisir ou à la réelle détente. Les activités mises en place durant ces périodes d'accueil périscolaires favorisent l'échange, l'écoute, le bien-être et la détente de l'enfant. En concertation avec les parents, l'équipe d'animation s'informe du rythme personnel de leur enfant (heure de lever, habitudes au réveil, craintes, goûts alimentaires, besoins spécifiques...). L'enfant est en mesure d'effectuer un choix parmi les activités qui lui sont proposées. Des évaluations régulières entre les enseignants, les parents et l'équipe éducative sont prévus afin de mesurer leur pertinence et leurs effets sur le rythme journalier de l'enfant.

19. Les Centres de Loisirs : un Intervenant de L'éducation de L'enfant

19.1. Orientations éducatives et Pédagogiques

***Permettre** à l'enfant de vivre des moments de loisirs agréables, enrichissants et motivants.

***Développer** un équilibre entre des moments individuels et collectifs en tenant compte du rythme de vie de chaque groupe d'enfant.

***Favoriser** l'expression, la création et la mise en valeur des ressources des individus.

***Permettre** à l'enfant d'agir, de réaliser, de créer et de favoriser l'investissement des individus dans la réalisation de projets d'activités.

***Favoriser** l'éveil, la découverte, l'initiation ou l'apprentissage par la pratique d'activités diversifiées.

***Veiller** à l'équilibre des pratiques en explorant les domaines suivants :

- ☐ Activités de plein air et de pleine nature,
- ☐ Nature et environnement,
- ☐ Artistiques et culturelles,
- ☐ Physiques et sportives,
- ☐ Scientifiques et nouvelles technologies,
- ☐ Jeux et pratiques traditionnels.

***Favoriser** les activités inter générations,

***Favoriser** par l'ensemble de ces pratiques, l'acquisition des notions de socialisation, de responsabilisation et d'autonomie.

19.2. Principe sur lesquels s'appuie l'équipe d'animation

Reconnaître l'enfant comme un « être entier » capable de s'exprimer, d'agir, de réaliser. Admettre que chacun évolue et progresse à son propre rythme, et donc adapter son action en fonction des possibilités et des moyens de chaque enfant. Mettre en œuvre toutes activités et relations sans aucune discrimination fondée sur les origines sociales ethniques ou culturelles. Son action est laïque, elle tolère toutes les religions sans pour autant n'en privilégier aucune.

L'animateur respecte et fait respecter les règles communes de fonctionnement.

Répondre aux besoins fondamentaux de l'enfant en termes d'hygiène et de santé.

Veiller au respect des règles d'hygiène alimentaire. Enfin et surtout l'action éducative ne peut s'entendre que par la libre adhésion de l'enfant à l'activité, ce qui bannit toute action basée sur la force, la répression ou vexation de toute nature. Elle favorise donc un climat sécurisant et affectif basé sur la discussion, la rencontre, l'entraide et l'amitié.

19.3. Activités pratiquées au centre de loisirs

Jeux d'extérieurs :

Jeux sportifs, jeux de piste, chasse aux trésors... Un travail de documentation est demandé aux animateurs afin d'élargir l'éventail des jeux proposés et d'enrichir le répertoire des enfants.

Sorties :

Sportives, animées par les moniteurs sportifs municipaux (gymnase ou stade) ; trimestre, visite de musée et d'exposition ; spectacles de marionnettes, de théâtre ; organisation de mini camps l'été ; activités cirque...

Activités manuelles et d'expression :

Modelage, peinture, collage, découpage, théâtre d'ombre, de marionnettes, diapositives, bandes dessinées, pyrogravure... Ces activités ont pour but de développer la créativité chez l'enfant, de le faire se positionner à travers des choix qu'il aura lui-même effectués.

Activités musicales et d'expression :

Evolutions, percussions, danses, chants, théâtre...

Activités audio-visuelles :

Créations de films tournés avec le caméscope par les enfants ; construction du journal télévisé du centre ; ateliers Internet avec la médiathèque : documentation, recherches, dialogues avec d'autres structures de loisirs (en France ou à l'étranger).

Activités d'environnement :

Sensibilisation sur le recyclage des déchets et la protection de l'environnement ; jardinage (fleurs et légumes)

20. Projet éducatif

20.1. Objectifs éducatifs visés :

- * Socialisation et sensibilisation à la citoyenneté de l'enfant
- * Autonomie et responsabilisation de l'enfant
- * Expression, création, détente, découverte et bien être de l'enfant
- * Santé et sécurité de l'enfant

Il définit les grandes orientations de l'association, correspondant à sa "raison sociale" et aux choix de ses dirigeants ; il sert de repère aux équipes éducatives pour élaborer leurs projets pédagogiques (programmes, relations avec les enfants, organisation pédagogique des temps d'animation, du rythme et de, l'organisation pratique...)

Au travers d'évaluations et avec des outils précis, il sera possible de vérifier la cohérence d'ensemble du projet.

20.2. Ce projet se résume en quatre grandes orientations :

- *Les enfants, les jeunes sont en vacances
- *Vacances pour tous
- *Citoyenneté de l'enfant du jeune
- *Plein air Nature Patrimoine.

20.2.1. Les enfants, les jeunes sont en vacances :

Nous proposons aux enfants et aux jeunes des temps de vacances ludiques et créatifs, en respectant les rythmes de vie avec une volonté réelle à éviter l'activisme. L'importance des «temps choisis par l'enfant», où il peut opter, de façon individualisée, pour une activité de son choix. Activité ou «temps libre» qui seront toujours encadrés. La notion d'enfant en vacances, où les jeux, le rire et la gaieté, sont de mise.

20.2.2. Vacances pour tous :

Toute personne est accueillie sur un même pied d'égalité dans nos séjours, quelque soit sa culture ou son milieu social : nous ne pouvons accepter ni le racisme, ni la ségrégation, ni l'intégrisme. Aucune de nos actions ne doit conduire à la mise en valeur de différences sociales. Respect donc des différences culturelles, qui pourront être support d'échanges entre les jeunes.

20.2.3. La Citoyenneté de l'enfant du jeune :

Pour devenir un citoyen responsable, l'enfant doit être, dès aujourd'hui, acteur. Nous souhaitons chaque fois que cela est possible, que l'enfant soit conducteur de ses projets. Considérer comme une force de proposition, l'enfant est pris en compte dans toute sa dimension. Son avis est nécessaire et constructif dans l'agencement du séjour. Accompagné dans l'apprentissage des contraintes et des réalités, il cheminera vers une citoyenneté toujours plus importante. Dans ce sens là, pour les plus grands (dès 13 ans), les jeunes participent à la vie collective sur tous nos séjours.

20.2.4. Plein Air, Nature et Patrimoine :

Le Plein Air est privilégié, car source d'équilibre pour chaque enfant. Ce besoin, doit être dosé aussi bien pour équilibrer les propositions d'activité que pour pratiquer celles-ci dans l'esprit «bien-être de l'enfant». Notre objectif n'est pas de former des sportifs de haut niveau. Chaque enfant doit pouvoir s'approprier son activité de plein air dans une démarche d'ensemble, ce de façon à éviter la consommation d'activité. Les activités en relation à la nature et au patrimoine sont l'occasion pour l'enfant de s'approprier aussi un lieu et d'y être à l'aise. Ainsi, il pourra dépasser ses peurs, ses préjugés.

20.3. Conclusion

Sachant que les enfants fréquentent le centre de façon régulière et assidue, l'équipe pédagogique veillera

- à rester en relation constante avec les familles afin que celles-ci puissent s'exprimer au sujet du projet pédagogique mis en place,
- à répondre aux attentes et besoins des enfants accueillis sur la structure,
- à renouveler les projets d'activités en permanence dans un souci d'harmonie et de cohérence pédagogique.

Le Centre de Loisirs Sans Hébergement

21. Projet Pédagogique

21.1. Introduction

Dans une société marquée aujourd'hui par de profondes inégalités et la banalisation de la violence et des phénomènes d'exclusion, le centre de loisirs et de vacances, lieu privilégié d'éducation à la vie sociale et culturelle, doit rester un moyen pour tous d'accéder aux vacances et aux loisirs.

Le statut de la famille change, l'école ne peut pas, seule, instruire, éduquer et socialiser les enfants et les jeunes. Les animateurs deviennent ainsi les partenaires de ces deux institutions pour que chaque enfant puisse devenir acteur de son propre développement et de son environnement.

Nous souhaitons proposer un centre qui soit vraiment de loisirs, c'est-à-dire où l'enfant pourrait retrouver le plaisir de vivre en toute tranquillité, le plaisir de découvrir, de grandir à son rythme, le plaisir de retrouver ses copains et partager des expériences originales et enrichissantes, le plaisir de communiquer avec d'autres enfants comme avec les adultes, le plaisir de construire ses vacances, de vivre ses projets et non pas exclusivement ceux que l'adulte a décidé bons pour lui.

Il nous paraît dès lors important d'orienter notre action, selon ces cinq objectifs pédagogiques :

- 21.1.1.** Favoriser l'épanouissement individuel de chaque enfant.
- 21.1.2.** Développer l'autonomie de l'enfant à partir de ses capacités actuelles.
- 21.1.3.** Favoriser la socialisation et l'apprentissage de la vie en collectivité.
- 21.1.4.** Permettre la découverte et le respect de l'environnement naturel et humain.
- 21.1.5.** Permettre à chaque enfant de construire sa journée de loisirs selon ses choix, son rythme personnel et ses besoins du moment.

21.2. Favoriser l'épanouissement individuel de chaque enfant.

Objectifs :

- 1.** Permettre à l'enfant de découvrir ses capacités intellectuelles, artistiques et physiques et de favoriser leur épanouissement.
- 2.** Faire en sorte que chaque enfant puisse s'exprimer librement et communiquer avec les autres enfants et les adultes que ce soit par la parole ou les langages non verbaux.
- 3.** Assurer la sécurité affective et physique de chaque enfant.
- 4.** Permettre à chacun d'exercer des responsabilités dans le groupe.

Moyens :

- 1.** Eveiller la curiosité de l'enfant en lui proposant des activités de découverte (de soi, des autres et de l'environnement naturel).
- 2.** Les activités artistiques (peinture, poterie, bricolages...) permettront à chacun de s'exprimer librement et de partager leurs idées et connaissances.
- 3.** L'équipe d'animation devra rester disponible tout au long de la journée, rester à l'écoute des enfants. Chaque enfant doit pouvoir entretenir des relations privilégiées avec des enfants comme des adultes.
- 4.** Les réunions d'enfants, réparties dans la journée, devront privilégier la libre expression de chacun. Ces moments essentiels sont l'occasion de faire éclore de nouveaux projets, de faire la préparation et le bilan de la journée, et de faire tout simplement connaissance avec les autres personnes, les lieux ou les règles de vie en collectivité...
- 5.** Chaque animateur sera soucieux d'assurer la sécurité physique et affective de l'enfant de part sa présence, sa disponibilité, sa capacité d'écoute, son respect de la personne et sa vigilance.

6-Assurer un accueil personnalisé de chaque enfant.

21.3. Développer l'autonomie de l'enfant à partir de ses capacités Actuelles.

Objectifs :

1. Donner à l'enfant la possibilité de grandir à son rythme.
2. Valoriser la prise d'initiatives.
3. Permettre à chaque enfant d'avoir des repères spatiaux, temporels et affectifs.
4. Faire que chaque moment de la vie quotidienne soit une véritable activité en soi.
5. Développer la capacité de l'enfant à communiquer.
6. Permettre à l'enfant d'acquérir une indépendance dans ses actes et ses pensées.

Moyens :

1. L'animateur est en position d'accompagnateur : il guide l'enfant en évitant de faire à sa place (ex : couper sa viande, s'habiller seul...)
2. L'enfant doit être encouragé à chaque instant et être reconnu dans ses compétences quelles qu'elles soient.
3. Chaque enfant est libre de choisir l'activité dans laquelle il souhaitera s'investir.
4. L'équipe d'animation privilégiera les projets d'activité conçus et imaginés par les enfants, et leur donnera les moyens de les réaliser.
5. Les enfants sont associés dans le fonctionnement du centre en pouvant apprendre à réaliser les tâches de la vie quotidienne : mettre la table, participer au rangement...
6. L'enfant doit pouvoir s'épanouir dans divers domaines quand il est prêt et qu'il en a envie et non attendre qu'un adulte décide à sa place qu'il peut le faire.
7. Mettre en place des « rituels » pour un meilleur repérage dans le temps (passage aux toilettes, réunion d'enfants...), et des outils (horloge à dessins...).
8. L'aménagement doit être adapté à chaque tranche d'âge (taille du mobilier, fléchage des lieux, accessibilité aux matériaux et aux jeux...), et être suffisamment riche pour éveiller de nouvelles activités.
9. Aménager des lieux qui favorisent l'action et non l'interdit.

21.4. Favoriser la socialisation et l'apprentissage de la vie en collectivité.

Objectifs :

1. Permettre à chaque enfant de trouver sa place dans le groupe.
2. Faire que, dans le groupe, chaque enfant puisse s'exprimer et soit reconnu par les autres enfants et par les adultes en tant qu'individu unique.
3. Favoriser les prises de décisions collectives.

4. Faire en sorte que les enfants s'organisent à plusieurs autour d'un projet d'activité.
5. Permettre à l'enfant de varier les « copinages » dans un groupe.
6. Faire en sorte que les enfants intègrent la notion de respect. Respect des enfants, des adultes, du matériel, des locaux...
7. Mettre en avant la notion de partage.

Moyens :

1. Mettre en place un fonctionnement en petits groupes d'âge homogène afin que les besoins de chacun soient respectés et que soient valorisées les richesses de chacun et du collectif. Ce n'est qu'à partir d'un petit groupe sécurisant que l'enfant pourra être reconnu en tant que personne et aller à la rencontre des autres.
2. Favoriser la communication et l'échange. Les animateurs seront suffisamment nombreux pour offrir plus de richesse dans les activités et de relations privilégiées adultes-enfants.
3. Il est important de respecter un équilibre entre les activités collectives et individuelles.
4. Etablir des règles de vie avec le groupe d'enfants.
5. Etre rigoureux sur les règles de vie en collectivité et notamment sur le respect et la politesse. Eviter la banalisation de la violence.
6. Privilégier les moments importants de la journée tels que l'accueil des familles, les repas, les réunions d'enfants, la sieste... qui doivent être sources de bien-être et de communication.
7. Permettre à l'enfant de vivre les activités avec les personnes de son choix.

21.5. Permettre la découverte et le respect de l'environnement naturel et Humain.

Objectifs :

1. Permettre à l'enfant de se confronter aux particularités du milieu naturel ambiant
2. Faire en sorte que l'enfant découvre les structures culturelles et sportives de la commune et de la région.
3. Mettre en place auprès des enfants comme des adultes une véritable politique d' « éducation à l'environnement » dans la vie quotidienne et dans les activités.

Moyens :

1. Pratiquer des activités en rapport avec le milieu (jeux de piste, sorties découverte...).

2. Participer aux animations proposées par les différentes structures de la commune (musée, bibliothèque, structures sportives...)

3. Maintenir un contact permanent avec les différents intervenants éducatifs de la commune (école, crèche, secteur jeunes, etc....)

4. Faire intervenir des personnes ayant des compétences particulières (sports, nature...)

5. Faire des sorties variées et originales. Aller à la rencontre des diverses spécificités du milieu et les utiliser comme supports dans différentes activités de découverte.

6. Une éducation à l'environnement à travers l'activité. Les activités de découverte de l'environnement proche constituent, d'une part, un support motivant. Elles sont des occasions d'apprentissages du respect de l'environnement.

D'autre part, l'utilisation de matériaux naturels ou de récupération est l'occasion de porter un nouveau regard sur ces objets considérés comme anodins et inutiles, et de briser la logique de consommation d'activités sophistiquées.

7. Une éducation à l'environnement dans la vie quotidienne. Tous les moments de la vie quotidienne sont source de sensibilisation concrète à des questions environnementales (eau, déchets, bruit, consommation, alimentation, énergies...).

21.6. Permettre à chaque enfant de construire sa journée de loisirs selon ses choix, son rythme personnel et ses besoins.

Objectifs :

1. Donner aux enfants la liberté de choisir et de pratiquer différents types d'activités axées sur la découverte, le plaisir, l'expérimentation et l'imaginaire.

2. Permettre à l'enfant de mettre en place ses propres projets.

3. Donner aux enfants le droit de ne rien faire.

4. Favoriser la notion de vacances.

5. Permettre à l'enfant de rester maître de son activité.

6. Proposer un choix entre activités libres et activités menées par les animateurs.

7. Respecter les rythmes biologiques individuels de chaque enfant.

Moyens :

1. Les enfants pourront choisir parmi un panel de propositions. Donner un choix d'activités entre : intérieur / extérieur, calme / tonique, seul / en groupe, temps court / temps long. Les activités proposées devront répondre aux souhaits des enfants.

2. Permettre la libre circulation des enfants dans le centre afin de faciliter le passage d'une activité à l'autre.

3. Laisser l'enfant maître de la fin de son jeu dans le cadre des horaires imposés par la vie quotidienne.
4. Le programme d'activités mis en place par l'équipe d'animation n'est pas figé. Il est susceptible d'être changé selon les souhaits des enfants, les opportunités d'animation ou les conditions climatiques...
5. Les animateurs devront rester à l'écoute des enfants et de leurs souhaits, puis accompagner l'enfant dans les projets qu'il souhaitera vivre. L'enfant pourra bénéficier de moyens et d'une aide technique.
6. Les enfants ne souhaitant pas faire d'activités pourront s'orienter vers les coins aménagés (dînette, jeux ludiques, d'imitation et de construction...). Un espace calme sera également à leur disposition pour permettre à chacun d'aller se reposer quand il en éprouve le besoin.
7. N'oublions pas que le temps des vacances est celui du repos. Beaucoup d'enfants tiennent un rythme effréné durant la période scolaire (accueil périscolaire, école, accueil postscolaire, C.L.S.H. le mercredi...). Il est essentiel de prendre le temps.
8. Les plus jeunes pourront bénéficier d'un temps de sieste après le repas. Nous utiliserons le fonctionnement du lever échelonné afin de permettre à chaque enfant de se reposer autant qu'il le souhaite.

21.7. Le Rôle de L'animateur

Sans travail d'équipe, il n'y a pas d'animation. Notre travail sera basé sur la communication, l'échange d'informations. Et ceci entre le personnel de service, l'équipe de direction, l'équipe d'animation, les familles et autres partenaires. Chaque personne vient d'horizons différents avec une conception de l'animation, une expérience, un savoir-être et un savoir-faire qui lui est propre. Chacun a quelque chose à apporter aux enfants comme aux autres animateurs. C'est pourquoi chacun a sa place dans l'équipe.

Chacun doit pouvoir :

- Accueillir de manière individualisée l'enfant et sa famille.
- Privilégier la communication et l'échange d'informations.
- Aménager les espaces avec les enfants en tenant compte de leur âge et de leurs besoins.
- Assurer la sécurité affective et physique de chaque enfant.
- Participer de manière active aux réunions de préparation, de régulation et de bilan.
- Elaborer des projets d'activités en cohérence avec le projet pédagogique.
- Proposer aux enfants un panel d'activités de qualité tout en leur laissant la possibilité de construire leur journée selon leurs envies et leurs besoins.
- S'enrichir de la vie collective et des expériences des autres animateurs.

- Prendre des initiatives.
- Réfléchir avec les enfants aux règles de fonctionnement à établir et favoriser leur appropriation par tous.
- Participer et veiller au bon déroulement des activités réalisées par un prestataire extérieur.
- Etre en permanence à l'écoute des enfants. Rester disponible.
- Participer de manière active à toute activité de l'enfant (jeux, discussions, balades...).
- Assurer l'hygiène corporelle de chaque enfant.

21.8. L'organisation des Groupes

Nous souhaitons mettre en avant la vie quotidienne en collectivité. La priorité est de privilégier un fonctionnement en petits groupes d'âge homogène qui permet à chaque enfant de vivre à son rythme et d'avoir des relations privilégiées avec les autres enfants comme avec les animateurs.

Le petit groupe, sécurisant, permet de trouver plus facilement ses repères et une place parmi les autres. Les enfants seront répartis en deux groupes en fonction de leur âge et donc de leurs besoins, intérêts et rythmes de vie : les 3-6 ans et les 6-12 ans. Chaque groupe est accompagné par des animateurs référents. Les enfants doivent pouvoir se diriger vers ces « animateurs – repères » à tout moment de la journée.

Il est néanmoins important de permettre aux enfants d'âge différents de se rencontrer et de faire des activités ensemble. Certains éprouvent le besoin d'être parmi les plus petits ou les plus grands, le besoin de retrouver leurs grands frères ou les copains, l'envie de pratiquer les activités proposées par d'autres animateurs.

La rencontre de ces groupes permettra également aux plus jeunes d'appréhender plus facilement le prochain passage dans le groupe des plus grands. De nombreuses activités intérieures ou extérieures au centre de loisirs seront donc prévues pour des enfants d'âges différents et les espaces seront aménagés de façon à faciliter la circulation des enfants entre les différentes aires de jeux et salles d'activités.

Nous souhaitons également favoriser la rencontre entre les différents partenaires sociaux et éducatif de la commune. La maison de l'enfance, regroupant le centre de loisirs sans hébergement, la crèche – halte-garderie, le relais assistantes maternelles et la garderie périscolaire, nous semble un bon outil pour créer un dialogue constructif entre les intervenants et mettre en place des « passerelles » favorisant le passage d'un mode d'accueil à un autre au fil des années...

21.9. L'organisation des espaces

Le centre de loisirs prendra désormais possession des locaux de la maison de l'enfance. L'enjeu de notre aménagement est de faire de ces espaces **un lieu de vacances et de rencontre**.

Description des lieux :

- Une cour
- Un espace 3-6 ans

- Un espace 6-12 ans
- 3 salles d'activités
- Une salle de repos
- Une cuisine et une salle à manger
- Un bureau pour l'équipe d'animation

L'aménagement du centre

Par les animateurs et les enfants est essentiel pour que chacun puisse prendre possession de cet espace de vie. L'environnement est déterminant dans le développement de l'individu. Il doit pouvoir permettre à l'enfant de s'y sentir bien à tout moment de la journée, d'y trouver ses repères dès son arrivée le matin, et de répondre à ses besoins ludiques, de découverte, de repos...

Les enfants, accompagnés des animateurs, pourront transformer leur centre selon leurs envies pour que ce lieu ne soit jamais figé mais évolue avec eux au fil des jours.

Des coins aménagés

Seront mis en place dans chaque salle d'activités. On pourra y retrouver différents domaines :

Les jeux de construction (L'égo, Kappas...)

Les jeux d'imitation (poupées, déguisements, marchande...)

Les jeux de société

Les bricolages (avec buffet matériel...)

La lecture (avec une bibliothèque accessible et adaptée)...

Les enfants pourront se diriger vers ces coins à tout moment de la journée. La circulation des enfants dans l'enceinte du centre devra être facilitée au maximum de part des panneaux d'affichage ou fléchages afin de permettre à chacun de se déplacer en toute sécurité et le plus librement possible entre les différentes salles d'activités et aires de jeux. Les enfants pourront ainsi aller à la rencontre des autres groupes et autres animateurs.

Les lieux doivent favoriser l'action et non l'interdit.

Le Centre de Loisirs Sans Hébergement (suite)

22. Projet Pédagogique (suite)

22.1. Objectifs Pédagogiques visés (à partir des objectifs éducatifs) :

*** Socialisation et sensibilisation à la citoyenneté de l'enfant**

- Respect de l'autre, de ses différences et lutte contre la violence verbale et physique
- Respect des règles, temps et lieux de vie en collectivité
- Rencontre et appréciation des autres (quels que soient leur âge, leur horizon ...)
- Participation à différentes activités
- Aider l'enfant à trouver sa propre identité au sein du groupe
- Stimuler l'esprit de solidarité et d'échanges

- Respect de l'environnement, bien matériels collectifs
- Education à la citoyenneté (projets, votes, forums ...)
- Avoir le souci d'un accueil personnalisé du public (qu'il soit habituel ou nouveau)
- Découverte des loisirs existants sur la commune et travailler en complémentarité avec les associations locales
- Permettre aux parents d'être "acteurs" au sein de l'équipe pédagogique.
- Favoriser la participation des enfants à travers la vie et en dehors

22.2. Autonomie et Responsabilité de l'enfant

- Favoriser les prises d'initiatives chez l'enfant
- Lui apprendre à gérer sa liberté
- Lui apprendre à se prendre en charge quotidiennement
- Lui confier des responsabilités (favorise la confiance en soi)
- L'aider à mieux se connaître, lui permettre d'évaluer ses capacités (encourager, valoriser l'enfant et dédramatiser "ses malheurs")
- L'aider à établir des repères au sein du centre
- Lui permettre d'exposer ses idées, avis, projets d'activités
- Lui permettre de participer comme il le souhaite à la vie du centre de loisirs.

22.3. Expression, création, détente, découverte et bien être de l'enfant

- Lui donner les moyens de :
 - faire preuve d'imagination,
 - s'épanouir,
 - se libérer physiquement et moralement, (à travers la pratique d'activités, de sorties culturelles, sportives, ludiques variées et originales)
 - Tirer profit de notre situation géographique (sites de l'Angoumois, environnement local, manifestations socioculturelles sportives sur Angoulême ...)
 - Passé un séjour plein de joie et bien être avec ses camarades et animateurs

22.4. Santé et sécurité de l'enfant

- Veiller à l'hygiène corporelle- Veiller à l'alimentation équilibrée et être vigilant aux allergies alimentaires

- Respect des besoins physiologiques de chacun
- Respect de la législation en C.L.S.H.
- Veiller à la sécurité matérielle et affective de l'enfant (instaurer un climat de confiance)
- surveiller les enfants
- prévenir des risques d'intrusion de personnes extérieures et sorties non contrôlée des enfants
- instaurer une démarche éducative sur les temps de repas

23. Centre de Loisirs Sans Hébergement

23.1. Objectifs éducatifs

Permettre à des enfants de 3 à 12 ans, de toutes origines sociales et culturelles, de vivre ses temps libres et de loisirs en favorisant leur épanouissement personnel.

Permettre à l'enfant, tout en respectant son rythme de vie, d'accéder à la pratique d'activités ludiques et culturelles concourant à :



- Développer ses capacités à s'exprimer, à découvrir, à expérimenter, à créer.
- Favoriser son épanouissement, son autonomie.
- Favoriser la communication et les relations avec les autres : enfants et adultes.
- Lui faire découvrir et respecter son environnement.

23.2. Les activités du centre de loisirs

Le centre de loisirs à l'année : mercredi et vacances scolaires

- Les projets d'animation sont conçus avec l'ensemble de l'équipe d'animateurs et en concertation avec les enfants. Ils tiennent compte du projet pédagogique, de l'environnement du centre et des enfants accueillis.

Les activités qu'elles soient sportives, culturelles, ou artistiques sont réalisables sur 1, 2 ou plusieurs demi-journées fonction de la régularité des enfants. Des sorties peuvent se greffer au projet : cinéma, spectacles, utilisation des équipements sportifs de la commune.

- Des animations festives sont prévues.

Des mini camps durant les vacances d'été, pour **les 6-9 ans et les 10-13 ans** pour découvrir un nouvel environnement, passer quelques nuits sous tente, participer à la vie collective et s'initier à de nouvelles activités.

23.3. Objectifs

Les Objectifs généraux

- *Favoriser le partenariat autour d'une politique commune
 - Favoriser une dynamique locale
 - Créer un carrefour des professionnels de l'enfance
 - Proposer aux enfants des animations variées
 - Donner la possibilité à tous les enfants de la commune d'accéder à des loisirs de qualité

- Centraliser ces animations sur le lieu
- Pérenniser ces actions chaque année.

Les partenaires

- *Les structures de l'enfance
- Les animateurs du service enfance
- Les élus
- Les associations locales fonction d'une dominante
- Les services municipaux
- Le centre nautique
- Les garderies périscolaires

Les outils

- Un groupe de travail réunissant l'ensemble des partenaires concernés par l'animation
 - Des sous-groupes de travail constitués d'animateurs. Ces sous-groupes prennent en charge des projets tels que : recherche de prestataires, recherche et apprentissage de nouvelles techniques.
- Cela permet d'une part de créer une dynamique auprès du service et d'autre part, de situer l'animateur comme acteur du projet et non pas comme « simple exécuteur. »

24. Actions pédagogiques innovantes

24.1. Théâtre, Culture et Patrimoine

- Classes culturelles où les enfants sont sensibilisés à la pratique du théâtre et à la découverte du patrimoine local (jeu de piste, rencontre avec des comédiens, visite du musée...)
- Formation d'enseignants de la maternelle au lycée.
- Animations diverses dans le domaine de la pédagogie, de la diffusion et de la création théâtrale (lectures, rencontres, publications...)
- Mise à disposition de documents sur le théâtre et sa pédagogie, aux élèves, enseignants et comédiens.

24.2. PLACE AUX ENFANTS

Une opération destinée aux enfants de 8 à 12 ans qui se déroule chaque 3ème samedi d'octobre.

Une opération qui vise à :

- favoriser la découverte par les enfants de 8 à 12 ans de l'envers du décor du monde des
- susciter la curiosité, l'intérêt des enfants pour les composantes de la vie de la Cité.
- encourager les enfants à donner leurs avis et les adultes à les écouter.

24.3. Place aux enfants veut être le premier pas d'une démarche d'éducation à la citoyenneté.

Il s'agit, à partir d'une journée qui n'est autre que le point d'orgue des différentes activités déjà réalisées dans la commune, de poursuivre et de développer une politique de meilleure prise en compte des enfants au niveau communal.

Enfance

Le Centre de Loisirs s'adresse aux enfants de 4 à 12 ans Il accueille les enfants tous les mercredis ainsi que les vacances scolaires et leur propose des activités aussi diverses que, sorties, rencontres, sports, cultures, visites, activités manuelles...

Chaque période de vacances scolaires est l'objet d'un travail sur un thème porteur (pays du monde, citoyenneté...).

Vacances scolaires :

Lundi, mardi, jeudi : 8h30 à 12h et de 13h30 à 17h

Mercredi de 8h30 à 12h et de 14h à 17h

Vendredi : 8h30 à 17h

Accompagnement scolaire

Des ateliers éducatifs autour de jeux d'éveil, expression artistique, activités théâtrales, création d'un journal et atelier cuisine sont également proposés.

Adolescents – Jeunes

Les adolescents de 12 à 17 ans bénéficient d'un accueil tous les soirs, du lundi au samedi de 18 heures à 22 heures, toute l'année, les mercredis de 14 heures à 17 heures des activités et sorties sont proposées.

Hors vacances scolaires

Du lundi au samedi: de 18h à 22h

Vacances scolaires

Lundi, mardi, mercredi, jeudi, vendredi : de 18h à 22h

24.4. Adultes - Familles

Les adultes et les familles bénéficient également d'activités.

Une fois par semaine, des adultes se réunissent pour échanger autour d'activités diverses :

- Informations santé
- Ateliers cuisine dans le cadre de leur projet "Tour du monde des recettes"
- Préparation de festivités
- Ateliers manuels
- Sorties "découvertes"

24.5. L'ESPACE JEUNE

Priorité aux jeunes

La fréquentation de l'Espace Jeunes est en hausse constante et l'extension pour les 12/14 ans nous permet de mieux répondre à leurs attentes. Nous voulons continuellement nous adapter à la demande des jeunes et fonctionner comme un véritable relais. Nous améliorons également notre Point d'Information Jeunesse destiné aux 16/18 ans pour leur proposer un maximum d'informations sur l'emploi, les formations, les loisirs. »

25. Centre de Loisirs Associé Aux Ecoles (C L E A)

Pour l'accueil des enfants durant les temps libres des journées scolaires.

Il propose des activités ludiques que ne dispense pas l'école et permet à l'enfant de jouer, de se détendre à certains moments de la journée. C'est un relais famille enfant école, récréatif, intégrant les principes éducatifs et les règles de vie.

25.1. Descriptif : Divertissement > Clubs de loisirs —

Les associations diversifient leurs programmes pour offrir une large gamme d'activités telles que les sorties culturelles, la découverte touristique et les activités de plein air.

Certaines se concentrent sur les pratiques sportives avec un choix parmi les disciplines de randonnée, de footing, de sport de salle, de sport à sensation forte ou encore de sport aquatique. Les clubs organisent également des soirées à thèmes avec des dîners et des spectacles dansants dans l'objectif de favoriser la formation de groupes amicaux.

25.2. Descriptif : Divertissement > Cirque —

Organisation de spectacles populaires sous chapiteau, de vocation nomade et itinérante, pour animer les fêtes, les foires, les manifestations culturelles et les stations balnéaires internationales. Ces spectacles classiques se déroulent traditionnellement sur une musique orchestrale et se clôturent par la parade des artistes sur la piste.

25.3. Descriptif : Divertissement > Collections —

Les activités des collectionneurs concentrent les pratiques de recueil, d'exposition, d'estimation, d'échange, d'achat et de vente de leurs trouvailles.

Parmi les collections les plus classiques, la numismatique présentent les monnaies, les pièces, les médailles, les billets de banque, les titres et les actions de différentes époques et de différents pays.

La cartophilie s'intéresse à l'édition d'affiches publicitaires ou touristiques ainsi que

Des cartes postales anciennes représentant des paysages ou des communes.

La philatélie réunit les timbres anciens, rares et peu édités recueillis à travers l'histoire.

26. Les loisirs et les vacances, des espaces éducatifs pour tous.

26.1. Les enfants et les jeunes

Les enjeux des temps de vacances et de loisirs sont trop souvent niés dans le débat politique. Les Cinémas souhaitent voir réaffirmer l'enjeu essentiel de ces temps éducatifs que sont les « temps libres ». Nous devons élaborer des stratégies concertées pour la reconnaissance de la valeur éducative propre des accueils collectifs de mineurs et passer à l'acte. La revendication d'une aide aux vacances est légitime. Comme l'est celle de la création d'une véritable campagne sur la promotion des centres de vacances et de loisirs,

26.2. Type de formation

L'animateur (ce) généraliste de loisirs, produit, anime et encadre les activités d'animation

Il encadre des groupes dans le cadre de ses animations.

Il participe à l'accueil des différents publics.

Il participe aux différentes actions de communication et de promotion de l'établissement et de ses activités.

Il participe à l'organisation des activités.

Il participe au fonctionnement de l'établissement.

Conditions générales d'exercice de l'emploi

27. Activités Principales de la F.A.A.J

27.1. Fédération algérienne des auberges de jeunesse pour le développement du tourisme éducatif de jeunes.

Nos Activités

*Echange de groupes

*Séjours Excursions

*séminaires

*Circuits

*Formations

27.2. L'environnement et les Auberges de Jeunesse

L'idée était de créer des lieux d'accueil qui soient l'occasion pour les jeunes de sortir des villes et de découvrir les campagnes et qui doivent permettre aux hommes de vivre en équilibre et en respect avec leur milieu.

Des Valeurs

1) Adopter un fonctionnement respectueux de l'environnement au quotidien.

2) Développer l'éducation à l'environnement auprès des adhérents et du personnel.

3) Proposer des lieux d'accueil où la qualité de vie est en harmonie avec l'environnement.

4) Favoriser le développement d'un tourisme solidaire et respectueux de l'environnement.

Des Actions

L'Auberge de Jeunesse propose de nombreuses animations à la fois ludiques et éducatives : sorties découverte en VTT (avec lecture de paysage et sensibilisation à la pollution en milieu aquatique), chantiers de jeunes bénévoles...

Des Activités pour Tous

Pour permettre aux jeunes et aux plus jeunes de découvrir la richesse des milieux naturels et de contribuer à leur préservation:

- Les chantiers internationaux de jeunes bénévoles, ouverts aux jeunes du monde entier.
- Le volontariat long terme ouvert aux jeunes de 18 à 25 ans.
- Les classes de découverte, pour les groupes scolaires.
- Les stages d'activités (parapente, randonnée, plongée, voile...).
- Les activités de montagne (ski, surf, escalade...).

27.3. Techniques d'intervention en loisir

Le programme Techniques d'intervention en loisir est un programme d'étude de niveau collégial dans lequel les étudiants apprennent diverses méthodes de travail qui leur permettront d'interagir avec les différents secteurs du loisir. Le programme vise à former des intervenants en loisir. Leurs tâches consistent, à diverses instances, à gérer des ressources humaines, financières et matérielles.

27.4. Description du programme

Les 21 compétences développées

- Analyser la fonction de travail
- Analyser les caractéristiques de la clientèle et ses besoins en matière de loisir
- Percevoir des indices signifiants au regard de l'intervention en loisir
- Assurer la gestion des risques pour la santé et la sécurité
- Organiser des activités de loisir
- Exploiter sa créativité dans un contexte d'intervention professionnelle
- Interagir en milieu de travail
- Animer des activités de loisir
- Animer la réunion d'une équipe de travail
- Créer et adapter des outils de gestion du travail
- Assurer la gestion des ressources matérielles
- Assurer la gestion du budget des activités de loisir
- Encadrer des ressources humaines
- Analyser les tendances du loisir à la lumière d'éléments contextuels
- Mettre sur pied des activités de loisir
- Établir la programmation des activités de loisir
- Promouvoir les services liés au loisir
- Recruter des ressources humaines
- Exécuter une activité d'autofinancement
- Encadrer la réalisation d'un projet d'activités de loisir
- Intervenir en matière de loisir auprès de la clientèle

28. Le processus d'intervention en loisir

28.1. Observer

28.2. Planifier - Organiser - Réaliser - Évaluer

L'objectif de l'évaluation consiste à recueillir suffisamment de données dans le but de permettre à la relève d'avoir une vision objective sur l'évènement. Cela permettra, entre autres, de bien relancer l'étape d'observation dans processus d'intervention en loisir lors de la répétition de l'évènement.

28.3. Les rôles de l'intervenant en loisir

Tout dépendamment du poste qu'occupe un intervenant en loisir au sein de son milieu de travail. Ce dernier sera amené par ses tâches à accomplir le rôle d'un animateur ou d'un gestionnaire.

Liste de secteurs d'emplois

- Institutionnel
- Centre hospitalier
- Centre de jour
- Résidence pour personne âgée

Garderie et centre de petite enfance

- Communautaire
- Maison de jeune
- Camps de jours

Scolaire

- École primaire

Garderie

- École secondaire
- Intervenant en loisir secteur sportif
- Intervenant en loisir secteur culturel
- Collégial ou Cégep
- Intervenant en loisir secteur sportif
- Intervenant en loisir secteur culturel
- Secteur privé
- Centre d'escalade

CHAPITRE : VI

L'INFORMATION ET LA COMMUNICATION MOYEN D'EDUCATION DE LA JEUNESSE

L'information au sens commun est le moyen pour un individu de connaître son environnement. Elle est liée à la perception et peut être imagée par le journalisme, la radio, la presse écrite et la télévision.

1. Communication

La communication est avant tout un phénomène cognitif. Lorsque des technologies de télécommunication sont employées, la communication doit s'appuyer sur des fonctions complexes (protocoles normés, etc.).

Il est important de différencier plusieurs notions lorsqu'on parle de communication :

2. Introduction

Les organisateurs de colloques, festivals et congrès ? Les éditeurs de revues, les vendeurs de papiers et d'encre sans oublier ceux pour lesquels les situations des jeunes sont des produits qui se vendent bien.

Et les enfants eux-mêmes ? Ils auront le privilège d'être le sujet de nombreux discours et de dissertations (la preuve si eux ne parlent pas, on parlera d'eux !)

Nous apprendrons de la bouche des adultes qui sont les enfants d'aujourd'hui ?

3. Problématique

L'information est une constante anthropologique. On la trouve dans toutes les civilisations et à toutes les étapes de l'histoire de l'humanité.

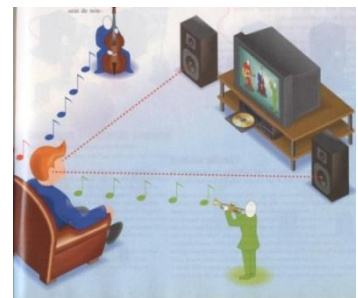
Actuellement, il est rare que l'individu échappe aux messages quotidiens de la radio, et dans une moindre mesure des journaux et de la télévision. Même les habitants des campagnes reculées peuvent se transporter en collant l'oreille à leur transistor.

4. Première partie : Information et Communication

4.1. Essais de définition :

Le terme d'information a connu une phase singulière dans son genre :

- Du langage courant, il évoque à la fois l'acte de recueillir et celui de donner des renseignements.
- Du langage judiciaire, il désigne la procédure de recherches et de constatation d'une infraction.
- Du langage scientifique, il s'est haussé à qualifier l'une des théories de la cybernétique (traitement de l'information) et à fournir la dérivée qui la désigne : « Informatique »..



4.2. Naissance de l'information :

- Le cinéma
- La radio
- La télévision
- La vidéo

L'ordinateur dès le premier âge, l'échange de renseignements fût indispensable à la survie des petits groupes humains : L'usage des messages et des espions fût, une des formes premières de la civilisation et l'emploi des signaux codes visuels.

-- -Geste -- - feux ou fumée.

-- -Sonore-- - Tamm, sonnerie des cornes -- - ;

4.3. Fonctions générales de l'information :

La progression et la multiplication des fonctions des moyens d'information ne permettant, certes pas, d'en donner une énumération détaillée. Elles peuvent être groupées sans quelques rubriques principales.

1°) Les premiers restent les fonctions politiques :

En se sens, il faut attendre l'action croissante des moyens d'informations comme instrument de direction des affaires publiques.

2°) Fonctions économiques :

En second lieu, les moyens d'informations sont devenus les instruments du développement économique et social.

3°) Fonction d'éducation et de culture :

Quand aux fonctions d'éducation, elles ont pris une importance considérable avec notamment le développement des moyens audio visuels.

4.4. Les différents moyens d'informations :

De nos jours, la civilisation technique a permis l'extension rapide des diverses formes d'informations et en particulier de la communication visuelle, combinée avec la généralisation de l'informatique.

4.5. Les détenteurs de l'information :

A grande échelle, on constate qu'il n'existe que deux formes de détention de l'information :

- 1) L'information détenue par l'état
- 2) L'information détenue par les parties privées.

1) L'information détenue par l'état :

Les organes d'informations sont entre les mains des autorités gouvernementales et administratives.

2) L'information détenue par les parties privées :

Cas du régime d'économie libérale, l'information plus exactement, les moyens d'information sont entre les mains des entreprises de presse constituée, en une propriété privée placée dans le secteur de la libre entreprise.

5. Deuxième partie : Education- Information Moyen D'éducation

5.1. Essai de définition : (Education : C'est Quoi ?)

Il nous faut également faire la distinction entre l'instruction, l'enseignement, et la formation par rapport à l'éducation.

- **Instruction** : Signifie entasser, empiler, puis dresser, équiper. Il s'agit de faire acquérir des connaissances.
- **Enseignement** : Signifie donner, dispenser, transmettre des connaissances C'est la communication des savoirs.
- **Formation** : Signifie donner l'être et la forme.

5.2. But de l'éducation : (Education Pourquoi ?)

Le but de l'éducation est de susciter et développer les états suivants :

- Etats intellectuels : Intelligence mémoires qualités de jugement.
- Etats moraux :
 - Esprit et cœur à la vie sociale
 - Esprit d'observation
 - Esprit critique
 - Sens civique et sociale
 - Enthousiasme vers l'idéal élevé.
- Etats affectifs : Amours Paix
- Etats physiques

La famille et l'école face à l'information :

-L'école était la source première du savoir. De l'école, dépendait la connaissance du monde et la maîtrise des comportements permettant de s'y intégrer. Le rôle de la famille était de renforcer et de compléter cette fonction.

-Progressivement les sources nouvelles d'informations : Cinéma, radio, télévision, vidéo, informatique viennent perturber, souvent contredire et parfois remplacer les sources d'informations traditionnelles de l'école et du milieu familial.

6. Analyse de l'information

6.1. L'information, peut être transmise par écrit : langage écrit

Nous vivons à une époque où l'écrit reste le moyen de communication le plus officiel. Ce phénomène se retrouve à tous les niveaux de la vie en société.

Moyen d'éducation :

A travers l'énumération des avantages, la lecture de ces informations écrites permet d'acquérir certains points que l'éducation vise.

6.2. L'information orale ou parlée

Cas : La radio, les discours :

C'est dire l'importance que met la radiodiffusion qui actuellement reste le seul moyen d'information à dimension de masse. Le langage parlé, vieux comme l'humanité a un pouvoir de pénétration dans

tous les milieux sociaux. C'est pour cela l'analphabétisme n'est un véritable obstacle à l'écoute de la radio.

6.3. L'information filmée

Cas : Télévision, cinéma :

Le seul fait d'ajouter l'image au son donne une importance considérable à l'information.

Le mémoire subit beaucoup plus l'influence de l'image. L'image étant « prégnante », une force de suggestion plus grande que le son.

6.4. Etude d'ensemble

Etude d'ensemble :

L'étude d'ensemble du contenu de l'information peut se résumer comme suit : journaux, magazines et revues, livres.

Objectifs : La Radio: Moyen D'éducation non Formelle

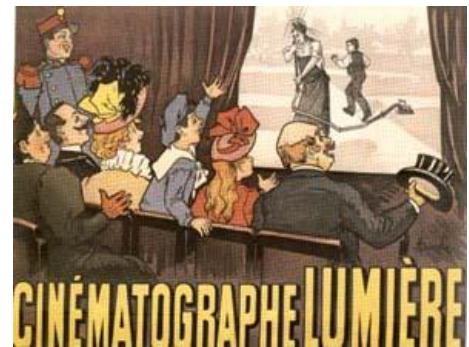
La radio présente quatre objectifs principaux pour remplir son rôle d'éducation non formelle.

1°) **Inciter** les auditeurs à agir pour améliorer leurs conditions de vie.

2°) **Fournir** les informations générales nécessaires à l'action.

3°) **Donner** certaines connaissances dans le domaine de l'agriculture, de la santé et de l'hygiène.

4°) **Susciter** le type de comportement propre à améliorer la situation sociale, économique, culturelle, et politique de l'individu et de la communauté.



7. Histoire

7.1. Histoire du cinéma.

La première projection cinématographique publique et payante eut lieu le **28 décembre 1895** au Salon Indien dans les sous-sols du Grand Café, à Paris. Le billet coûtait un franc et donnait droit à une dizaine de films d'une minute chacun environ dont La Sortie de l'usine Lumière à Lyon.

7.2. Le Cinéma

Que représente le cinéma dans son contenu ?

Le cinéma évoque d'abord la création artistique, les loisirs, la détente un mode d'expression. Ces images qui défilent devant nos yeux reflètent très cordialement, notre société, par la technique quelles supposent, par le mode de vie, les normes sociales quelles décrivent.

7.3. La Lecture et le Cinéma comme Loisirs Educatifs

1°) La lecture :

Est le premier moyen, sinon le seul, pour développer la culture de l'individu

2°) La lecture :

Est également (détente) donc (loisirs).

3°) La lecture :

Qui en tant un loisir, en elle même lui permet de se cultiver, d'enrichir son esprit et d'acquérir des connaissances.

Le livre offre de multiples avantages et renseigne le jeune sur les conditions de vie des êtres humains dans l'univers au plan social, économique, culturel et politique.

7.4. Les Avantages du Cinéma :

Est le mouvement, la mobilité, elle s'explique par le fait qu'il est une suite interrompue d'inventions spectaculaires et de réflexions approfondies.

1°) Cette approche »participative » :

Conduit aujourd'hui, un grand nombre d'écoles, de clubs, ou des mouvements de la jeunesse à faire manipuler par les jeunes des caméras portatives, des vidéoclubs de communication, et même dialoguer avec un ordinateur.

8. L'Informatique

8.1. Quels sont nos objectifs en matière d'informatique ?

L'informatique est un outil à la fois ludique et technologique. Nous pensons qu'il faut aujourd'hui familiariser l'enfant le plus précocement possible avec un outil qui sera de plus en plus présent dans leur vie quotidienne future. De nombreux emplois demandent la manipulation d'un ordinateur, beaucoup d'actes de la vie courante se font en manipulant une souris ou un clavier (achat, banque, informations, loisirs).

L'éveil précoce aux nouvelles technologies ne peut être que positif pour une meilleure utilisation dans l'avenir. Un appareil photo numérique complète notre équipement et permet l'utilisation immédiate de nombreuses prises de vues: anniversaires, sorties d'éveil pédagogique, reconstitution des phases séquentielles d'une recette de cuisine...Le site informatique permet à chaque enfant, quelque soit son niveau, l'accès aux nouvelles technologies. Cet accès est devenu indispensable pour les jeunes d'aujourd'hui. Il est source de nombreux progrès pour ceux qui sont en difficulté.

8.2. Introduction

Les jeunes et les informations

L'école et les informations

Le monde des informations

Les médias nous informent et nous séduisent en même temps

Les informations ne sont jamais totalement neutres

Les informations alimentent notre vision du monde

S'informer avec les médias peut s'apprendre à l'école

L'éducation critique appliquée aux documents des médias d'information

Les médias d'information en classe

Les activités proposées se réalisent en classe en intégrant les compétences transversales et les autres domaines généraux de formation tels que santé et bien-être, orientation et entrepreneuriat, environnement et consommation, vivre ensemble et citoyenneté, de même que les domaines d'apprentissage.

8.2.1. Les jeunes et les informations

Dès leur plus jeune âge, les enfants acquièrent dans les médias nombre d'informations qui embrassent quantité de domaines. Ils les puisent dans le visionnement d'un film, dans une émission de télévision, dans la lecture de publications qui leur sont destinées, chez les animateurs de la radio, dans l'Internet et les publicités, dans les images et les sons du télé journal ou dans les grands titres des journaux qu'ils perçoivent ou lisent furtivement.

8.2.2. L'école et les informations

Avec leurs images, leurs sons, leurs musiques et leurs mots, les médias mettent les jeunes en contact avec des informations qu'ils intègrent, bien souvent, dans leurs réflexions ultérieures. Bien que toutes ces informations participent de niveaux relatifs d'exhaustivité, elles véhiculent des contenus et des pistes d'interrogation qui, à plus d'un titre, ont des rapports avec la formation scolaire.

8.2.3. Le monde des informations

Nous sommes loin du temps où la communication des informations se faisait par signaux de feux et de fumée, où elles se transmettaient de bouche à oreille, à pied ou à cheval ou encore par tam-tam. Avec l'invention de l'imprimerie par Gutenberg en 1438, l'écrit a pris un essor considérable dans les communications; on assiste à la généralisation de la presse écrite et aux débuts d'un média de communication de masse. À la fin du XIXe siècle, la télégraphie sans fil a élargi le champ des communications à distance en donnant naissance à la radio et au téléphone.

8.2.4. Les médias nous informent et nous séduisent en même temps

Plus nombreux et variés que jamais, les médias sont les supports techniques et les entreprises par lesquels toutes ces informations nous deviennent accessibles dans une variété de genres et de langages.

Nous les fréquentons surtout dans nos temps de loisirs où ils nous informent et nous conseillent en déployant tous leurs artifices pour attirer notre attention, nous informer et nous divertir. Séduits, nous vivons avec eux comme s'ils étaient un cadeau permanent et comme s'ils étaient une fenêtre transparente, gratuite, ouverte sur le monde.

8.2.5. Les informations ne sont jamais totalement neutres

Les informations sont des renseignements ou des événements qu'on porte à la connaissance d'un public par l'émission ou la création de messages écrits, sonores ou visuels en vue de communiquer des idées ou des faits de toutes sortes, provenant de tous les domaines. Ces derniers sont portés à notre connaissance dans les articles de journaux, de magazines ou sur l'Internet, dans des bulletins de nouvelles, des documentaires, des débats et des dossiers à la télévision ou à la radio mais aussi dans les fictions, les publicités, les jeux, etc.

8.2.6. Les informations alimentent notre vision du monde

Les informations sont des renseignements ou des événements qu'on porte à la connaissance d'un public par l'émission ou la création de messages écrits, sonores ou visuels en vue de communiquer des idées ou des faits de toutes sortes, provenant de tous les domaines. Ces derniers sont portés à notre connaissance dans les articles de journaux, de magazines ou sur l'Internet, dans des bulletins de nouvelles, des documentaires, des débats et des dossiers à la télévision ou à la radio mais aussi dans les fictions, les publicités, les jeux, etc.

8.2.7. S'informer avec les médias peut s'apprendre à l'école

L'univers médiatique donne aux élèves l'accès à quantité d'informations qui, à la différence d'hier, ne proviennent pas des institutions comme l'école, la famille ou quelque autre autorité intellectuelle et morale plus traditionnelle de la société. Ils vont y chercher eux-mêmes, de façon progressivement autonome, des informations dont ils ont besoin ou désirent, stimulés par leur propre curiosité, par

leurs pairs ou encore par les publicités de toutes sortes. Ces expériences multiplient leurs moyens et leurs occasions d'auto apprentissage.

8.2.8. L'éducation critique appliquée aux documents des médias d'information

L'introduction dans l'école des documents produits par les médias d'information implique donc la compréhension de leurs processus de production spécifiques pour pouvoir exercer un jugement critique. Les nouvelles technologies de l'information et des communications ont aussi influé sur les habitudes en matière de loisirs, les relations sociales empruntant de plus en plus la voie de la messagerie textuelle et des réunions en ligne.

9. Préambule

9.1. Les technologies de L'Information et de la Communication

Sont un élément essentiel du développement économique mais aussi de l'accès à la culture, aux savoirs et aux droits. Les réseaux peuvent être porteurs de lien social, de créativité, d'échanges, d'autonomie où chacun devient acteur. Mais l'accès à ces outils et média reste fortement inégal. La culture d'Internet, culture de l'innovation, de la création, laisse de côté de larges publics. L'isolement social ou géographique, un faible revenu, le travail précaire, l'absence d'emploi doivent être prise en compte pour une appropriation citoyenne qui favorise l'usage et l'expression de chacun.

9.2. Internet pour tous : mythes et réalités

L'Internet, est devenu au fil des années, par sa toile et ses outils de publication, un formidable réceptacle commun d'une multitude d'écriture. Il rend aujourd'hui possible une écriture collective jusqu'ici difficilement visible. Finis les emplois jeunes, qui ont permis à des centaines de milliers de personnes de découvrir le multimédia ou d'accéder à des services de recherche d'emploi.

9.3. L'enfant et les nouvelles

Les enfants comme les adultes prennent connaissance de l'actualité grâce aux médias, notamment à la télévision. L'intérêt que suscite chez eux un événement dépend de l'attention que lui accordent les médias et de l'éclairage qu'ils en donnent. Les nouvelles télévisées, entre autres, présentent l'actualité sous un angle particulier et peuvent influencer la perception des spectateurs, à plus forte raison des enfants

Les nouvelles impressionnent beaucoup les enfants

Parce que les nouvelles parlent de vraies personnes, d'événements réels et qu'il y est souvent question de crimes, de tragédies et de désastres, les enfants peuvent en déduire que le monde est plus terrifiant qu'il ne l'est en réalité. Si la télévision est allumée, il y a de fortes chances pour que les enfants la regardent ou, du moins, l'écoutent. Les diffuseurs tiennent compte de leur présence lorsqu'ils choisissent les sujets et les images du bulletin

9. 4. Les valeurs et la télévision

Que nous apprend la télévision sur :

- le sens des responsabilités ;
- le sens moral ;
- l'estime de soi ;
- le sens de l'équité ;

- le devoir social ;
- l'autonomie ;
- le sens de l'effort ;
- la famille ;
- l'amitié ;
- le respect des autres ;
- l'humour ?

10. L'Animation Multimédia

Les différents points abordés sont :

- L'animation socioculturelle et le multimédia
- L'espace multimédia dans une structure d'animation
- Les publics et l'animation multimédia
- L'accompagnement pédagogique
- Les sites pour la jeunesse : savoir être critique
- L'animateur socioculturel et le multimédia
- Fiche technique : animateur multimédia

10.1. L'animation socioculturelle et le multimédia

L'arrivée du multimédia dans les structures d'animation : réflexions sur ce nouvel outil pédagogique et sur les NTIC et comment l'utiliser dans sa structure de manière optimale.

Questionnements :

Comment se positionne l'animateur socioculturel face au multimédia ?
Assiste-t-on à l'arrivée d'une nouvelle "espèce" d'animateur ?
Quels sont les rôles et attitudes de l'animateur multimédia ?

10.2. L'espace multimédia dans une structure d'animation

Création et gestion de cet espace multimédia
Le matériel
L'animation

10.3. Les publics et l'animation multimédia

Questionnements :

-A partir de quel âge peut-on accueillir les enfants ?
-Quels types d'activités peut-on proposer en fonction de l'âge ?
-Peut-on envisager un accueil par tranche d'âges ?
-Peut-on envisager un accueil par niveau de connaissances, quel que soit l'âge ?
-Peut-on envisager un accueil par type d'attentes ?
-Quelles règles de fonctionnement ?
-Quelle progression peut-on mettre en place pour une animation multimédia auprès des enfants en respectant leur développement psychomoteur, affectif et psychologique ?

10.4. L'accompagnement pédagogique

Questionnements :

- Comment amener son public à l'utilisation de l'outil informatique et multimédia (manipulation de la souris, allumer et éteindre correctement un ordinateur...) ?
- Comment présenter de façon simple l'ordinateur ?
- Comment définir simplement les termes courants (Système d'exploitation, résolution, affichage, programmes, logiciels, fichier, dossier, répertoire...) ?

10.5. L'animateur socioculturel et le multimédia

Questionnements :

- Comment se positionne l'animateur socioculturel face au multimédia ?
- Quels sont les rôles et attitudes de l'animateur "non" multimédia ?
- Quels indicateurs l'animateur doit-il poser pour évaluer la pertinence de ses choix ?
- Quels critères quantitatifs (fréquence, nombre d'ateliers...) ?
- Quels critères qualitatifs (accès à toutes les infos par rapport à ses attentes, maintenance en cas de panne, rapidité d'intervention, disponibilité de l'animateur...)

11. Internet et les jeunes

Animateur d'espace multimédia

Les micros ordinateurs ont fait une entrée en force dans notre société et l'on a vu en parallèle le développement de lieux de regroupement d'utilisateurs. Et l'apparition de postes d'animateurs spécialisés.

11.1.Descripteurs : ANIMATION / ANIMATEUR / MULTIMEDIA / PRATIQUE D'ANIMATION / MEDIATHEQUE / MJC /

La spécialisation d'animateur multimédia apparaît dans de plus en plus de villes pour familiariser le public avec les nouvelles technologies. Son apparition est particulièrement sensible dans les médiathèques. La télévision, les jeux vidéo et les ordinateurs font partie intégrante de la vie des enfants. Les jeux vidéo apparaissent de plus en plus comme l'un des loisirs caractéristiques du mode de vie des jeunes. L'ampleur économique, sociale et culturelle. La communication du futur envahit la planète... et la vie des enfants ! Déjà leurs consoles de jeux sont supplantées par les ordinateurs lecteurs de **CD-ROM**. Le multimédia fera bientôt partie de leur vie quotidienne. Pour le pire et le meilleur ? Depuis plusieurs années, villes et associations offrent dans les quartiers un accès public aux technologies multimédia. Les objectifs poursuivis sont divers : **socialisation, éducation, démocratie, développement local.**

11.2.Descripteurs NOUVELLE TECHNOLOGIE: INFORMATION / COMMUNICATION / INTERNET / EDUCATION AUX MEDIAS

Télé, radio, journal, cinéma, Internet, téléphone portable... Les technologies de l'information et de la communication sont omniprésentes dans notre vie quotidienne. Minimiser leur influence culturelle et leur fonction de socialisation, sur la jeunesse en particulier, c'est les laisser agir sans pouvoir les maîtriser. Les vacances et les loisirs collectifs utilisent les médias au service de leur projet éducatif.

En produisant des images et du son, les jeunes construisent un rapport plus objectif à ce qu'ils ont l'habitude de recevoir passivement. Devenant à leur tour émetteur d'informations.

11.3.Descripteurs : INFORMATION / VIOLENCE / TELEVISION / EDUCATION AUX MEDIAS / PREVENTION DE LA VIOLENCE

La télévision s'avère être l'élément principal de l'environnement culturel des jeunes d'aujourd'hui et l'image deviendra de plus en plus un outil pédagogique. Il apparaît donc nécessaire d'intégrer l'enseignement des images aux jeunes pour cultiver leur regard critique.

11.4.Descripteurs : INFORMATION / INTERNET / ANIMATION / PRATIQUE D'ANIMATION / INFORMATIQUE

Internet est de plus en plus présent dans les structures d'animation et les points cyber se développent partout en France. En revanche, la richesse d'Internet et la masse gigantesque d'informations qu'il renferme sont inexploitable, si l'on ne parvient pas à y accéder rapidement. Ce dossier permettra de surfer efficacement sur le réseau, en vous guidant dans ses méandres, et ainsi de l'utiliser intelligemment dans votre structure.

11.5.Descripteurs : INFORMATION / COMMUNICATION / INTERNET / EDUCATION AUX MEDIAS

Télé, radio, journal, cinéma, Internet, téléphone portable... Les technologies de l'information et de la communication sont omniprésentes dans notre vie quotidienne. Minimiser leur influence culturelle et leur fonction de socialisation, sur la jeunesse en particulier, c'est les laisser agir sans pouvoir les maîtriser. Et s'il faut posséder des repères culturels pour décoder la masse d'information, nous ne sommes pas égaux dans ce domaine.

11.6.Descripteurs : COMMUNICATION / JEUNE / MEDIA / RELATION FAMILIALE / OPINION / PROTECTION DE LA JEUNESSE / EDUCATION AUX MEDIAS / ANIMATION SCOLAIRE

Cette question des jeunes et des médias est trop souvent traitée uniquement en réponse à un événement, sous l'angle passionnel. Ceux qui s'expriment ici éclairent, par leurs travaux et leur confrontation, ce débat public et donnent des pistes pour agir dans la durée à ceux qui œuvrent auprès des jeunes et assument à leur endroit des responsabilités politiques et éducatives ainsi qu'aux professionnels des médias.

12. L'informatique pédagogique et documentaire au service de l'élève

12.1. Introduction

12.1.1. Réseaux informatiques et recherche documentaire

12.1. 2. Réseaux et diversification des apprentissages

12.1. 3 Réseaux et formation aux nouvelles méthodes d'apprentissage

12.1.4. Informatique pédagogique et remédiations aux handicaps physiques

12.1.5. Réseaux et formation aux nouveaux outils de communication

12.1.6. Réseaux et formation aux nouveaux métiers

12.1.7. Informatique de réseau et partage de sources culturelles

12.1.8. Réseaux informatiques et réduction de l'isolement des handicapés

12.1.9. Les méthodes d'auto-formation, d'auto-évaluation et d'auto-orientation et leurs limites.

12.1.10. Informatique et encouragement à la lecture/à l'écriture

Le premier axe organise l'accès pédagogique il permet au Professeur-Documentaliste de former, d'une part, les élèves à la recherche documentaire et, d'autre part, ses collègues enseignants, aux

logiciels éducatifs et culturels, aux cédéroms, à l'Internet, à l'Intranet, aux logiciels de vidéocommunication, aux scanners, etc. Le tout pensé en termes d'ergonomie et d'accessibilité.

Le second axe documentaire concerne enfin le fonds d'ouvrages spécialisés dans le domaine de l'Orientation/Réorientation et de l'Insertion/Réinsertion des enfants, adolescents et jeunes adultes handicapés. Former et informer, enseigner et renseigner : tout un éventail d'activités que le CDI du CMUDD est à-même aujourd'hui d'assumer, de part la qualité de ses équipements et des projets qu'il accueille. C'est à un tour d'horizon/état des lieux de ces activités que nous vous invitons ci-après.

12.2. L'INFORMATIQUE PÉDAGOGIQUE ET DOCUMENTAIRE AU SERVICE DE L'ELEVE/PATIENT

L'intégration des technologies dites "nouvelles" (combien de temps le resteront-elles encore ?) au cœur du système éducatif, annoncée à tort comme une "révolution", doit être plutôt comprise comme une évolution naturelle à la fois des méthodes pédagogiques et des méthodes d'apprentissage. Il ne fait de doute pour personne que l'on n'apprend pas aujourd'hui avec les logiques cognitives d'il y a un siècle.

12.3. Réseaux informatiques et recherche documentaire

L'aptitude à savoir se documenter et extraire une information pertinente pourrait raisonnablement figurer parmi les nouvelles compétences ou les nouveaux savoirs qu'on serait en droit d'attendre d'un futur bachelier, à l'aube du IIIème millénaire. Du moins paraît-il impensable qu'un minimum de maîtrise des techniques de recherche documentaire, qu'un minimum de curiosité à l'égard de l'information et de son environnement ne figurent parmi les qualités de "l'Honnête Homme" de demain.

12.4. Réseaux et diversification des apprentissages

D'une certaine façon, le développement des CDI en établissement scolaire, à partir des années 1970, a anticipé à sa manière l'ouverture de l'Ecole sur le monde et initié certaines pratiques pédagogiques étroitement liées aux sciences et techniques de l'information. Enfin le CDI devient lieu de formation et/ou d'auto-formation grâce à des outils qui tendent eux-aussi à s'intégrer à l'enseignement. Les logiques pédagogiques se rejoignent. Le CDI devient lieu de passage obligatoire vers l'extérieur de l'établissement scolaire, centre-ressources et grande base de données à la fois.

12.5. Réseaux et formation aux nouvelles méthodes d'apprentissage

En abordant les savoirs de façon transdisciplinaire les nouveaux supports d'information proposent des axes pédagogiques dont la méthodologie reste largement à définir. L'utilisation pédagogique de l'un comme de l'autre nécessite au mieux une "adaptation" de la didactique traditionnelle, afin d'en exploiter les liens hypertextes, les relations intertextuelles et plurielles, les passerelles disciplinaires. Il serait regrettable que ce type de sources informatives échappe à l'école faute d'avoir fait l'objet d'une théorie critique et comparative.

12.6. Informatique pédagogique et remédiassions aux handicaps physiques

L'accès individuel au document, à l'outil et à l'information représente en effet un atout majeur dans la formation adaptée ou assimilée. En redevenant le premier acteur de son apprentissage le jeune handicapé construit de la sorte ses propres méthodes de travail ou de recherche et élabore son savoir à

son rythme, dans un espace très intime de l'apprentissage que nul ne pourra appréhender à sa place : l'espace des réflexes introspectifs qui construisent peu à peu des habitudes de travail. Tout effort pédagogique en faveur d'une remédiation aux handicaps devrait s'attacher à favoriser ce dialogue entre l'élève et ses propres capacités intérieures.

12.7. Réseaux et formation aux nouveaux outils de communication

Faut-il plutôt parler d'alternative possible au courrier papier, qui laisserait la place à l'un comme à l'autre et qui romprait ainsi avec la loi quasi totalitaire du tout ou rien qui caractérise le plus souvent l'évolution de la société en matière de progrès technologique (?). Ateliers d'écriture à distance, échanges culturels, échanges linguistiques, correspondance interclasses, toutes ces activités conduisent implicitement à l'apprentissage des nouveaux outils de communication, centrés une nouvelle fois sur une culture de l'écrit.

12.8. Réseaux et formation aux nouveaux métiers

Le principe des ordinateurs en réseau(x) a été lancé à l'échelle internationale pour mettre fin à l'anarchie informatique qui a notoirement desservi en son temps en particulier, un projet pédagogique solide peut être construit: permettre aux élèves, aux enseignants et à tout lecteur d'accéder et de se former à la culture de l'informatique et du multimédia, à la culture de la communication et de l'information, aux techniques de recherche documentaire, quels que soient les supports (livres, dossiers écrans, logiciels, cédéroms, etc.). Ce matériau constitue à l'évidence un "creuset d'inventions" susceptibles de faire naître de nouveaux métiers dont la nature reste encore à définir. Outre le domaine des services tertiaires ou de la création artistique, publicitaire ou éditoriale, dont on perçoit sans difficulté les débouchés et les applications,

12.9. Informatique de réseau et partage de sources culturelles

En s'ouvrant délibérément à la diversité des sources d'information le monde de l'enseignement se donne une chance supplémentaire : celle d'encourager le partage des sources culturelles, donc des savoirs. Une évidence s'impose désormais à tout un chacun : l'élève cherche l'information d'abord par le canal qui lui semble le moins contraignant, ensuite par toutes les autres ressources documentaires dont il peut avoir connaissance, y compris les plus complexes, ce que l'on pourrait désigner par "effet exponentiel de la recherche documentaire".

12.10. Réseaux informatiques et réduction de l'isolement des handicapés

Le développement des liaisons informatiques inter-établissements scolaires et le partage d'applications dans le cadre de visioconférences (échanges entre un groupe et une personne) ou de vidéocommunications (échanges entre des petits groupes ou entre des personnes isolées) offrent la possibilité à un public d'élèves de se familiariser avec des outils de communication qui tendent à devenir aussi communs et surtout aussi faciles d'emploi que le téléphone.

12.11. Les méthodes d'auto-formation, d'auto-évaluation et d'auto-orientation et leurs limites

S'il semble donc impossible pour l'instant de répondre à la question "comment apprend-on grâce au multimédia?", les méthodes d'autoformation, au contenu souvent ludique, confortent l'élève comme acteur de son propre projet personnel. Au plaisir de faire s'ajoute la satisfaction non dissimulée de conduire soi-même sa propre évaluation.

12.12. Informatique et encouragement à la lecture/à l'écriture

L'informatique pédagogique de réseau contribue, à sa façon, à prolonger la culture de l'écrit. L'écrasante majorité des informations qui circulent aujourd'hui sur Internet se compose d'échanges écrits, l'image et le message vocal (de type téléphonique) se positionnant loin derrière. Il n'est nullement absurde de ce contenté de ce premier niveau d'échange.

13. La communication

Dans le cadre de l'éducation générale et plus particulièrement de l'intégration sociale, l'éveil, la stimulation et le développement de la Communication sont des éléments sur lesquels.

L'action de la maison de jeune sera particulièrement ciblée. L'équipe pluridisciplinaire qui encadre l'enfant met tout en œuvre pour que celui-ci devienne un partenaire actif dans l'acte de communication : que l'enfant puisse être attentif aux autres, demander, choisir, donner son avis, échanger, accepter, refuser, exprimer ses joies, ses colères, ses difficultés, ses sentiments et émotions. Le système de communication proposé à l'enfant tient compte de ses richesses et de ses difficultés : il s'agit donc bien, ici plus qu'ailleurs, d'une intervention éducative individualisée.

13.1. Les approches sont multiples et variées :

- Approche psychomotrice
- Approche verbale
- Approche visuelle
- Approche artistique

14. Méthode communicative

Les méthodes communicatives sont issues de la "didactique des langues" (enseignement des langues) discipline de la linguistique reconnue, légitimée et bien distinguée autour du début des années 80. L'approche communicative se donne donc pour objectif d'apprendre à communiquer dans une langue étrangère. Elle introduit la notion d'acte de parole (se présenter, demander une information, donner un conseil ...).

14.1. Cette approche vise essentiellement à :

- *Développer une compétence communicative,
- *Transmettre un savoir pragmatique relatif aux conventions d'usage de la langue Assurer l'autonomie de l'étudiant en adoptant un enseignement qui tienne compte de ses besoins.
- *Enrichir les "interactions" dans les diverses situations de communication.

14.2. Les objectifs se répartissent dans les quatre dimensions de la langue :

- compréhension orale ;
- expression orale ;
- compréhension écrite ;
- expression écrite.

L'enseignement fondé sur cette approche communicative doit se faire dans les perspectives suivantes ;

- La langue est définie comme un instrument de communication, l'habileté à communiquer constitue donc le but de l'enseignement.
- L'enseignement du code linguistique n'est pas exclu, mais il doit être considéré comme un moyen de maîtriser la communication.
- Le contenu des enseignements sera défini selon les besoins de communication des étudiants.
- L'enseignement doit être centré sur l'étudiant.
- L'étudiant doit être engagé directement dans l'apprentissage

15. LES LABORATOIRES MULTIMEDIAS DES LANGUES

15.1. Dans les Ecoles, les collèges et les Lycées :

Le laboratoire multimédia, d'abord spécialisé dans le domaine des langues vivantes mais aujourd'hui étendu à toutes les disciplines, a d'abord constitué une solution technique séduisante : plutôt que de s'en remettre à des techniques standards, flexibles mais manquant de fiabilité et de robustesse. Le labo15. Radoire multimédia se présente comme une solution stable et intégrée, enrichie de fonctionnalités utiles à l'enseignement. Inconvénients : il coûte cher et requiert une formation spécifique, de plusieurs jours, de la part des enseignants, mais aussi un investissement important pour la création de ressources multimédias et la préparation des séances de travail.

16. Centre d'info pour une économie positive

Domaine d'activités :

Action sociale, Consommation responsable, Culture, Droits de l'homme/paix, Economie solidaire, Education/jeunesse, Environnement, Solidarités internationale

16.1. Descriptif du projet :

Nous organisons de nombreuses actions de communications:

- communication presse- actions de promotion
- campagne de communication
- stratégie vers des publics cibles
- mise en place de relais locaux
- organisation d'événements
- communication...

17. PROJET EDUCATIF

17.1. Projet de transmission, d'évaluation :

Dans le cadre de la collaboration de l'école avec les familles se développe.

Un projet de transmission d'évaluation écrite des objectifs de travail développés pour chaque enfant, ainsi que l'évaluation de ces objectifs ; Ces moments d'évaluation se font lors des réunions de parents programmées à certains moments de l'année scolaire.

1. Suivre les étapes d'une activité
2. Suivre l'horaire de la journée (à partir du chrono jour)
3. Suivre l'horaire dans la semaine (à partir du semainier)
4. S'adapter au changement d'horaire, d'activité.
5. Programmer une activité ou un événement futur (anniversaires, fêtes, sorties...)

6. Évoquer le passé en précisant où et quand l'activité ou l'événement s'est déroulé.
7. Gérer le moment et la durée de l'activité (à partir du chrono jour, de l'horloge...)
8. Gérer son horaire personnel et ses temps libres (à partir de l'agenda, de l'horaire et du calendrier...)

CHAPITRE : VII

LES ACTIVITES D'ANIMATIONS ET D'ENSEIGNEMENTS DES MOYENS AUDIO VISUELS

1. Activités Audio-visuelles

- 1.1.Cinéma
- 1.2.Vidéo
- 1.3.Photo noir et blanc.
- 1.4.Photo couleur.
- 1.5. Photo numérique.
- 1.6. Multimédias

2. La Photographie Noir et Blanc

Appuyer sur le Bouton

La naissance comme l'évolution de la photographie sont le fruit des travaux de nombreux chercheurs et inventeurs de génie. Les principes optiques et chimiques sur lesquels est fondé le processus de la photographie étaient connus dès l'antiquité, mais c'est seulement au siècle dernier qu'ils se sont fondus en une synthèse qui a permis d'enregistrer, de développer et de fixer, pour la première fois, une image sur une plaque en étain enduite d'une suspension bitumineuse de sels d'argent.

2.1. Un Peu d'histoire (La Chambre Noire)

La Chambre Noire

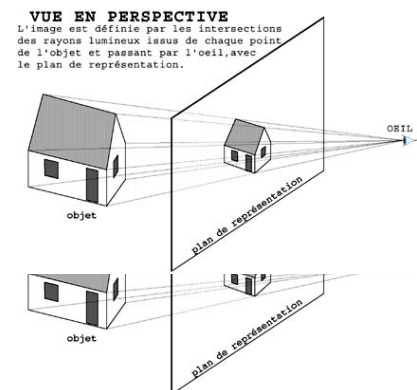
La chambre noire, d'où a découlé l'apparition photographique, a été réalisée longtemps avant que ne soient trouvés des procédés permettant de fixer, grâce à des moyens chimiques, l'image optique produite par celle-ci.

Aristote, déjà – philosophe grec ayant vécu à Athènes entre **384 et 322 av. J.C.** – affirmait que, si l'on construit un petit trou dans la paroi d'un milieu obscurci, un rayon lumineux dessine alors sur la paroi opposée l'image renversée du milieu extérieur.

C'est seulement vers la moitié du **XVII^e siècle** qu'on a disposé d'une table à dessin portative (ci contre) fondée sur le principe de la chambre noire. Il s'agissait alors d'une grande boîte en bois dont le côté antérieur était fermé par un verre grossissant.

L'artiste la dirigeait dans la direction voulue et calquait l'image « **prise** » sur une feuille en Papier presque transparente, appuyée sur un verre posé sur la partie supérieure. Cet instrument a fait partie pendant plusieurs siècles de l'équipement de peintres et artistes, souvent très connus (Canaletto, Durer), qui l'utilisaient pour prendre des notes avec une remarquable précision perspective.

À l'époque de la Renaissance, les peintres italiens commencent à découvrir les lois de la perspective. Pour simplifier le tracé de leurs paysages, ils utilisent deux appareils optiques qui permettent de projeter sur une surface une image d'un paysage ou d'un objet : la chambre claire et la chambre noire (voir l'article Chambre noire)



2.2. Le Matériel Photosensible

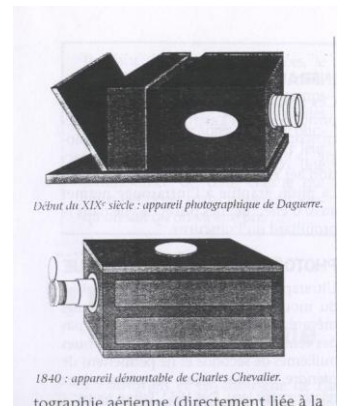
Voyons maintenant les étapes les plus importantes qui ont conduit à l'élaboration de la technique photographique.

*Le premier pas pour fixer l'image reproduite dans une chambre noire, sans qu'il soit besoin de la calquer à la main, a été fait en **1727** avec la démonstration expérimentale de la sensibilité à la lumière de **nitrate d'argent** faite par l'Allemand **J.H. SCHULZE**.

*Le mérite d'avoir obtenu la première image durable, c'est-à-dire inaltérable à la lumière, revient au Français **Niepce (1765-1833)**. Une image de **1826** reproduit la campagne chalonaise prise de la mansarde de l'inventeur, fixée sur une plaque de cuivre enduit de **bitume de Judée**.

*Ce fut **Louis Jacques Mandé Daguerre 1787-1851**), associé de **Niepce**, qui perfectionna le procédé. Il exposa la plaque impressionnée à des vapeurs de mercure qui rendaient visible l'image latente, fixée par la suite. Le procédé appelé **daguerréotype** du nom de son inventeur- fut acquis par le gouvernement français qui en permit l'exploitation publique dans le monde entier. Le sur portrait photographique plaque métallique, moins coûteux que celui commandé à un peintre et d'une exécution rapide, connut un succès fulgurant dans les nouvelles classes montantes.

Malheureusement le daguerréotype était un exemplaire unique, duquel il était impossible de faire des copie*Le procédé de reproduction de l'image fut appelé initialement « héliographie ». Ce n'est qu'en **1839** que s'imposa le mot de « **photographie** » qui devint aussitôt d'usage universel.



*En **1841**, l'Anglais **William Talbot (1800-1877)** mit au point un procédé qui permettait l'impression sur papier d'un nombre illimité de copies en partant d'un négatif unique. Il est intéressant de noter que les pionniers de cette nouvelle technique graphique n'étaient pas des hommes de science mais, pour la plupart, des peintres et des décorateurs qui voyaient dans la photographie une nouvelle expression susceptible de remplacer la peinture.

2.3. Les Appareils Photographiques

Le photographe de cette époque devait emporter un équipement d'un poids considérable. Outre l'**appareil photographique** et le trépied, il avait besoin de tout un laboratoire mobile, sous forme de tente ou d'une voiture pouvant être obscurcies. Il lui fallait posséder des notions de chimie et d'optique, une très grande habileté manuelle, pour préparer les plaques sur place, les sensibiliser et, après l'exposition, les développer et les fixer.

*En **1884** l'Américain **George Eastman** fabriqua les premières pellicules en bobines de **24 poses**. En **1888** il lança sur le marché un nouvel appareil de petite dimension (seulement 18 cm de longueur) qui contenait un chargeur de **100 poses**. Doté d'un objectif fixe et d'un obturateur d'une vitesse proche de **1/25s**, l'appareil devait être renvoyé en usine après le dernier déclic, où les 100 photos étaient développées et l'appareil rechargé avec une nouvelle bobine.

Il coûtait 25 dollars et sa réclame se faisait par le slogan « Contentez vous d'appuyer sur le bouton, nous ferons le reste » Il baptisa son produit d'une onomatopée promise à un bel avenir : **kodak**.

Eastman introduisit en **1891** les premières pellicules interchangeables à la lumière du jour. Puis, en **1889**, il passa des pellicules sur papier aux pellicules sur celluloïd, système encore en usage.

*Dans les deux dernières décennies du **XIX^e siècle** tout en ce qui concerne la photographie fut pratiquement inventé. Au début du **XX^e siècle** le cinéma, la photographie aérienne (directement liée à la première **Guerre mondiale**) contribuèrent beaucoup au développement de la technologie photographique.

2.4. Le Progrès Technologique

*A partir de **1903** la qualité des prestations des objectifs fit un grand pas grâce aux optiques produites par Zeiss. D'autres progrès furent apportés par le système reflex (inventé en **1828**). Le premier appareil reflex binoculaire avec un objectif pour la prise et un autre pour le cadrage et la mise à feu étant réalisé en **1865 par H. Cook**.

*Certain chercheurs se consacrèrent à des expérimentations sur la photographie instantanée : la possibilité de développer la pellicule à l'intérieur de l'appareil photographique plutôt que dans la chambre noire. La photographie instantanée devint une réalité en **1947 grâce au chimiste Edwin Herbert Land, inventeur du système Polaroid**.

*Les études sur la photographie électronique ont amené, en **1990**, à la production d'appareils qui enregistrent sur une disquette magnétique des images en couleurs qui peuvent être regardées immédiatement sur l'écran **d'un téléviseur ou d'un ordinateur**.

-D'activité pseudo scientifique, la photo a rapidement prise une dimension populaire qui en a fait un produit de très grande consommation, donnant naissance à de grandes firmes photographiques en France, en Allemagne, aux Etats-Unis et au Japon, parmi lesquelles Lumière, Ilford, Kodak, Agfa Gevaert, Fuji et Bron Ica. Dans le même temps, la photo acquit une dimension artistique incontestable. Son impact journalistique fut aussi immense.

3. Photographie et Science

La photographie se révéla aussi extrêmement importante dans la recherche scientifique

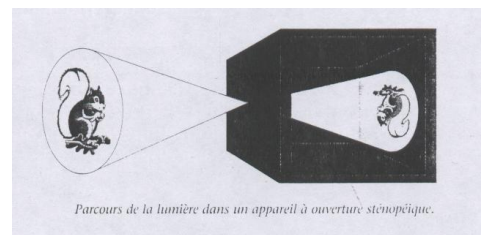
3.1. Photographie aérienne et orbitale :

Des appareils photographiques installés sur des véhicules spatiaux en orbite autour de la terre effectuent aujourd'hui des missions d'investigation météorologique et d'autre concernant la pollution. La photo aérienne est appliquée à la reconnaissance archéologique, aux recherches géologiques, aux relevés topographiques, à l'agriculture et au domaine militaire (pour des informations sur des objets stratégiques).

3.2. Photographie aux rayons x :

La photographie **aux rayons X** est devenue une aide fondamentale pour la médecine.

Le rayonnement passe à travers l'objet que l'on veut photographier et est absorbé de manière différente selon la structure atomique, la densité et l'épaisseur de l'objet même.



Les rayons X :

Est utilisés aussi dans l'industrie pour mettre en évidence des défauts de fusion ou de soudure des métaux.

3.3. Photographie Astronomique

Des temps d'exposition suffisamment longs et l'utilisation de pellicules particulièrement sensibles permettent d'enregistrer des images d'objets célestes émanant des rayonnements, qui seraient autrement invisibles à l'œil humain, même avec l'aide de télescopes puissants.

3.4. Infrarouge et ultraviolet :

Ces types de photographies intéressent principalement l'astrophysique, la spectroscopie, la minéralogie, la criminologie, la biologie, la médecine, la Prospection aérienne du sol et l'archéologie.

La photographie à l'infrarouge permet aussi d'effectuer des prises de vue dans le brouillard ou l'obscurité.

3.5. Photographie Stroboscopique

Ultrarapide, elle est utilisée pour l'analyse du mouvement rapide.

Les obturateurs mécaniques, en effet, ne consentent pas des temps de pose inférieurs à quelques millièmes de seconde et ne permettent de prendre que des objets en mouvement relativement lent.

Dès 1851 Talbot réussit à réaliser des images d'un projectile en vol avec un temps de pose de l'ordre d'un millionième de seconde.

Maintenant, on peut atteindre des temps d'exposition de l'ordre de cinq nanosecondes.

3.6. Microphotographie :

Un banc pour microphotographie est composé d'une chambre noire montée sur un microscope et d'un système particulier d'éclairage. On l'utilise dans le secteur de la recherche médicale pour réaliser des images de bactéries et de virus.

4. L'appareil Photo

4.1. L'appareil photographique

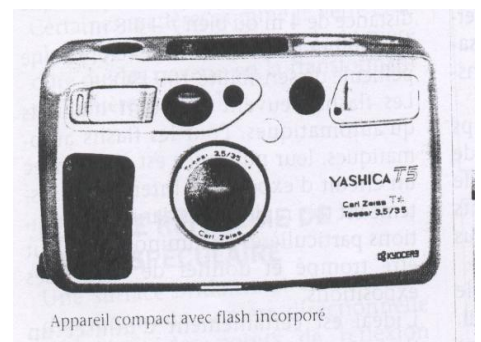
La photographie est fondée sur un principe connu depuis des temps très anciens : La lumière, en pénétrant à l'intérieur d'une chambre noire, à travers une petite ouverture, produit sur la surface qu'elle rencontre une image réfléchie inversée.

5. Appareil Petit Format

5.1. Naissance du petit format

On ne peut aborder l'histoire de la photographie sans évoquer le « petit format », tant ce concept a été décisif dans l'évolution ultérieure de la discipline.

Edison avait défini vers **1891** les dimensions et les perforations de la pellicule utilisée dans le kinéscope.



En 1912 l'Américain Smith construisit une caméra utilisant ce support, mais le manque de sensibilité des émulsions fit échouer sa commercialisation.

En 1913, Oskar BARNACK construisit le premier prototype du Leica, qui fut réellement produit et commercialisé en **1925**.

La diffusion des appareils de petit format et leur succès furent assurés par l'apparition des premiers films en couleur tels que nous les connaissons aujourd'hui, **le Kodachrome (1935) et l'Agfacolor (1936)**.

SLR manuel

Les appareils petit format les plus répandus sont les reflex de type **SRL (Single Lens Reflex)**. Ce sont des appareils à système, c'est-à-dire qu'ils peuvent être complétés par des accessoires et des objectifs de longueurs focales interchangeables différentes.



Ils permettent de voir l'image prise à travers l'objectif jusqu'au moment de la prise. La mise au point s'effectue en contrôlant l'image à travers le viseur et en tournant la bague sur l'objectif. L'exposition correcte, dans la majeure partie des appareils photos, est indiquée à l'intérieur du viseur et se règle en agissant sur l'ouverture du diaphragme ou sur le temps d'obturation.

Ils reçoivent **des pellicules de 35mm (24X36)** chargées par l'arrière (par le dos) et enroulées par levier. Après chaque prise la pellicule doit être avancée pour l'image suivante. La sensibilité de la pellicule est réglée manuellement.

S L R automatique

Les S L R modernes sont dotés de nombreux automatismes.

L'exposition peut être réalisée avec un réglage automatique du temps en fonction du diaphragme ou bien l'inverse.

Ces appareils utilisent des **pellicules de 35mm**. La lecture de sensibilité se fait à travers des senseurs (**DX**). Après chaque prise la pellicule avance automatiquement, grâce à un moteur, et se place en vue de l'image suivante.

Appareils Compacts

Les appareils compacts sont en général plus légers et moins encombrants que **les S L R**.

Sur les appareils compacts évolués on peut superposer les commandes manuelles aux automatismes et annuler l'autofocus pour mettre au point n'importe quelle zone de l'image souhaitée. Ils ont aussi un zoom d'une longueur focale de **35 à 105mm** et un flash incorporé.

Premier appareil photo LEICA

Le Leica a été le premier appareil photo pour pellicule de **format 35mm**, utilisé auparavant seulement au cinéma. Le premier prototype à usage privé fut produit par **Oscar Benack en 1913** mais la production à grande échelle ne commença qu'en **1924**.

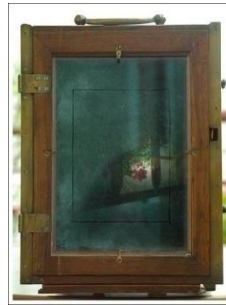


L'appareil photo était muni d'un objectif fixe et d'un obturateur à rideau sur le plan focal. Par la suite de nombreuses améliorations furent apportées, dont la plus importante fut la possibilité d'interchanger les objectifs. Le Leica fut considéré comme un véritable « symbole », adapté à toutes les exigences de la photographie.

6. Anciens appareils à plaques Chambres et détectives

6.1. Historique.

Les tout premiers appareils photographiques furent des chambres rigides en bois. Assez vite apparurent les chambres munies d'un soufflet (à partir de 1840), comme celles présentées dans ces pages. Certaines, de plus grande taille, sont destinées au travail en atelier. Celles-ci sont pliantes et peuvent être transportées, on les nomme souvent "chambres de voyage" ou "chambres touristes".



Il existe différentes formes : chambres à joues, à abattant, à tiroir ... Les corps des objectifs est la plupart du temps en laiton, montés parfois sur un obturateur. Les surfaces sensibles doivent être préparées par l'opérateur juste avant la prise de vue (procédés : calotype, à l'albumine, au collodion, ambrotypie, ferrotypie).



A partir de 1873 sont commercialisées les plaques au gélatino-bromure fabriquées industriellement. Ces émulsions rapides permettent la prise de vues en instantané, possibles sans trépied. La photographie devient accessible au grand public et un nouveau type d'appareils voit le jour, plus économique et plus léger. Ce type d'appareils prit le nom de **détectives**, de par la discrétion de l'apparence de ces petites (sic) boîtes noires.

A partir de 1895 l'apparition du film souple ou pellicule va supplanter les appareils à plaques et permettre une large diffusion de la pratique de la photographie.

Cet appareil est un ULTRA FEX (variante Himalaya), boîtier en bakélite fabriqué par la société INDO (voir également les pages Elite Faix et INDO Imper qui commença à produire des appareils à partir de 1945.



Il s'adresse au même créneau de clientèle que les Photos de M.I.O.M., photographes amateurs ou débutants se contentant d'un appareil bon marché, simple d'utilisation, fournissant des négatifs Noir et Blanc de format suffisant pour produire des tirages par contact.

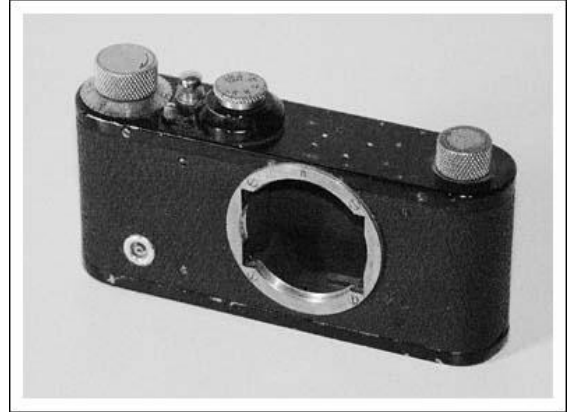


7. Appareils reflex petit format

L'exalta Var ex 2A

Cet appareil fabriqué en Allemagne de l'Est (ex R.D.A.) succède au Kiné Exalta. Il connut un énorme succès, dû à son excellente qualité de fabrication. Il pouvait recevoir de nombreux objectifs, de grandes marques, ainsi que de nombreux accessoires. L'objectif présenté sur cet appareil est un Jena T de 50 mm de focale ouvrant à F:2,8.

L'obturateur est plan-focal, à rideaux en toile. Il offre la pose B et les vitesses de 1 seconde au 1/1000, ainsi que les vitesses lentes (1/5, 1/2 et 1 à 12 secondes) réglables sur un bouton séparé actionnant aussi le retardateur. 3 prises de synchro-flash séparées (lampes éclair ou flash électronique). Le miroir n'est pas à "retour-éclair", donc le viseur reste obscur tant que l'appareil n'est pas armé. D'autre part le viseur, et les verres de visée, sont interchangeables. La photo présente l'appareil muni de son viseur standard (à hauteur de poitrine).



Le bouton de déclencheur est placé sur la face avant de l'appareil à gauche de l'objectif. Comme sur les Alpa, la monture de certains de ceux-ci possède un fort épaulement traversé par un bouton qui vient appuyer sur le déclencheur, ce bouton actionnant d'abord la présélection du diaphragme. Une pression à mi-course permet le contrôle de la profondeur de champ.

L'armement se fait par un levier placé comme le déclencheur sur la gauche de l'appareil. Une particularité de ce boîtier est la présence d'un petit cutter (ou massicot) interne, commandé de l'extérieur, et permettant de couper un film partiellement exposé pour procéder à un traitement immédiat. Il est d'ailleurs possible d'enrouler le film sur une charge.

7.1. Appareils de petit format

L'apparition du film perforé de 35mm date de la fin du 19ème siècle (kinétoscope d'Edison). En 1913, Oskar BARNACK construit le premier prototype du Leica, mais il faut attendre 1925 pour que l'amélioration de la qualité des émulsions permette l'agrandissement des images, et donc la commercialisation de ce type d'appareils. L'apparition des films couleur (Kodachrome, 1935 et Agfa colore,

1936) assurera leur popularité. Sur l'image de droite, on peut voir un de ces premiers LEICA (malheureusement transformé pour une utilisation en laboratoire, privé de son viseur et de sa griffe porte-accessoires, mais affublé d'un contact de synchro-flash en aluminium).



Son numéro de série permet de préciser qu'il s'agit bien d'un LEICA I, modèle C, construit en 1930. Malgré son âge et une certaine ankylose des vitesses les plus lentes, l'obturateur fonctionne encore et la douceur de l'armement et du déclenchement n'ont rien à envier à ses cadets.

8. Appareils Moyen Forma

Ce sont des appareils qui utilisent des pellicules de format 120mm (6X7, 4,5X6, 6X6 ou 6X9). Les images ont donc une définition et un résultat total plus élevés, indispensables au cas où elles seraient très agrandies en phase de tirage.

Ils se situent entre les **24X36** et les chambres de studio.

Le système de mise au point le plus répandu est le **TTL reflex** (à travers l'objectif).

Les appareils de moyen format se différencient entre eux par la hauteur de l'image.

9. Les Reflex moyens formats

9.1. Un reflex bi-objectif : le Rolleiflex Automat MX

Appareil reflex bi-objectif (TLR, ou *twip liens reflex*) construit par la firme allemande ROLLEI-WERKE - Fränkel & Heiducke.

Date de fabrication : 1951.

Voir également le **Rolleicord**.

Description

Ce ROLLEIFLEX AUTOMAT MX est équipé d'un objectif Schneider Tessa 75mm F: 3,5 (Zeiss-Option) pour la prise de vue et d'un Héliostat F:2,8 pour le viseur. Obturateur central Synchro Complu, vitesses de 1s à 1/500e. Armement et avancement du film automatiques, par levier (sur la droite du boîtier). Les réglages d'ouverture et de vitesse s'opèrent au moyen des deux petites molettes placées de part et d'autre des objectifs. Les valeurs sont lisibles dans une fenêtre sur le dessus de l'objectif de visée.



10. Appareils pour moyen et grand format

10.1. Ces Appareils :

Les appareils utilisés en photographie professionnelle sont souvent de moyen ou grand format. La surface d'un négatif de format 6x6 est 4 fois supérieure à celle d'un 4x36, et passe à presque 15 fois pour un 4x5 winch. Les images obtenues sont donc infiniment plus riches et détaillées et permettront des agrandissements bien supérieurs. En contrepartie, le matériel est beaucoup plus lourd et encombrant. Nous présentons ici quelques appareils moyen-format, reflex pour la plupart, ainsi que deux chambres techniques. Le système reflex est un système de visée qui permet au photographe de visualiser avec le plus de précision possible l'image qui va se former sur la pellicule. Cette dénomination désigne en fait des appareils très divers, que l'on peut sommairement classer soit d'après le type de viseur (mono ou bi-objectif), soit d'après le format d'image (moyen ou petit format).



11. Détective Western Magazine Cyclone n°5

11.1. Western Magazine Appareils :

Ce détective date de la fin du XIX^{ème} siècle. Le format des plaques est de 9x12cm, placées dans des châssis en aluminium plié. L'appareil peut contenir 12 plaques, une clef placée en haut du flanc de l'appareil (à gauche vu de face) assure le changement de plaque et incrémente le compteur situé derrière la clef. Le chargement se fait en ouvrant la porte arrière, et la récupération des plaques exposées en ouvrant le fond, maintenu normalement fermé par deux verrous accessibles quand la porte de chargement est ouverte.

12. Accessoires et Laboratoire

Dans cette section, vont se trouver réunies les descriptions des appareils du laboratoire photographique : cuves, agrandisseurs, et de divers accessoires utilisés par le photographe. Ces instruments, même les plus modestes, font partie intégrante de l'histoire de la photographie, et leur étude nous apprend beaucoup sur l'évolution de cette discipline. Ils ont donc pleinement leur place dans une collection. Tous les objets représentés sur la photo ne sont pas encore décrits dans ces pages. Mais il y a aussi d'autres objets dans le menu. Survolez l'image pour en retrouver certains, ou retournez au menu "Accessoires ..."



13. Appareil à visée directe

Ils reçoivent des pellicules 120mm, **sont maniables et légers** comme les appareils compacts 35mm, mais offrent une qualité supérieure étant donné la grandeur supérieure de l'image. La mise au point est effectuée au télémètre.

14. Reflex binoculaire

14.1. Les appareils binoculaires TLR (Twain Lens Reflex)

Utilisent des pellicules de format 120mm. Ils composés de deux parties à deux objectifs distincts :

- L'optique supérieure est utilisée pour la mise au point ;
- L'optique inférieure sert à la prise de vue et est dotée d'un diaphragme et d'un obturateur central.

Le système de mise au point TLR offre une image de qualité supérieure par rapport aux SLR, bien que l'image présente l'habituelle inversion droite gauche et qu'à une distance de prise rapprochée l'erreur de parallaxe se vérifie.



15. Appareil Grand Format

Egalement appelés Appareils grands formats, les chambres reçoivent des pellicules plates (ou plan films) de 10X12 à 20X25 cm. Les images produites sont d'une grande netteté et de très haute qualité, ce qui les destine aux professionnels

15.1. Les Appareils Grands Formats

Permettent de varier à la fois l'angle du plan de la pellicule et l'angle



de l'objectif. L'axe optique peut également être déplacé latéralement ou verticalement par rapport au centre du plan de la pellicule. Ces déplacements permettent un changement de perspective de l'image cadrée.

15.2. Bascule et décentrement

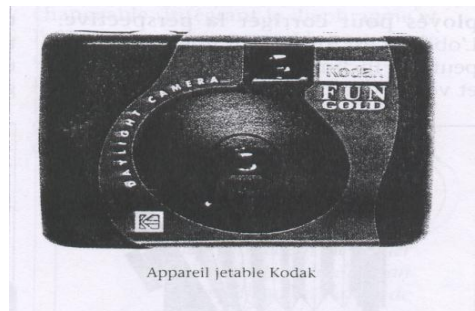
La bascule et le décentrement du plan de la pellicule et de l'objectif sont employés pour corriger la perspective. L'objectif est installé sur une platine qui peut être inclinée vers le bas, vers le haut et vers les deux côtés. Les mouvements permettent de faire correspondre le plan principal du sujet avec le plan de la pellicule.

La bascule de l'objectif est généralement utilisée pour faire la mise au point soit le sur premier plan, soit au contraire sur le fond, en évitant de trop fermer le diaphragme. Le décentrement est souvent utilisé pour prendre une surface (miroir) sans que le photographe s'y reflète.

16. Appareil Spéciaux

16.1. Appareils jetables

Les appareils jetables sont des appareils à corps et objectif en plastique soudés.



Appareil jetable Kodak

La pellicule terminée, l'appareil est remis à un laboratoire qui l'ouvre et développe la pellicule exposée, dans la grande tradition d'Eastman. Dans le commerce on trouve des appareils jetables à objectif grand-angulaire ou à petit téléobjectif, avec ou sans flash incorporé, et même certains étanche adaptés aux photos sous marines jusqu'à 3m de profondeur.



Appareil sous-marin Nikonos V

16.2. A développement instantané

Ils produisent **des images immédiates** visibles quelques secondes après l'exposition. Ils sont dotés d'un objectif fixe, d'une mise au point automatique (ou fixe), d'un flash incorporé, d'un chargement automatique, d'un compte- pose et d'un déclencheur automatique. La distance minimale pour la mise au point est d'environ 60cm. Ils reçoivent des pellicules instantanées en couleurs ou en noir et blanc.

16.3. Sous-marins

Appareils étanches à la structure très robuste, ils peuvent supporter la pression d'eau. Les commandes, de grande dimension, peuvent être visualisées sous l'eau. Ils sont dotés de viseurs reflex ou galiléens et acceptent des objectifs à distance focale plus courte pour compenser l'agrandissement provoqué par la réfraction de l'eau.



16.4. Panoramiques et balayant

Ce sont des appareils à objectif tournant et dé centrale pour des prises orbiculaires à 360°. Pendant l'exposition, **la pellicule se déplace en synchronie avec la rotation de l'appareil** en produisant un balayage sur le plan de la pellicule. Leur utilisation va de l'architecture au paysage, de la prise topographique aux prises scientifiques, publicitaires et industrielles.

Il est possible de photographier :

- Des sujets linéaires, en se déplaçant parallèlement à eux ;
- Des sujets cylindriques, en les faisant tourner ;
- Des sujets en rotation orbiculaires ;
- Enfin des photos classiques.

On peut aussi faire des panoramiques avec un appareil normal en assemblant des images prises en plusieurs séquences.

16.5. Appareil photo Pocket 110 dit de poche

L'introduction en Février **1963**, des « instamatics » premiers appareils à chargeur (**qu'Agfa tenta** de concurrencer quelques temps avec son système « **Rapide** » avant de s'incliner), suivie, mais neuf ans plus tard seulement, par le lancement du « **Pocket 110** » à chargeur. Dans cette tradition, la venue **de Kodak, en 1976**, à la photo instantanée doit être considérée comme un événement capital sur le plan économique.

16.6. La photo instantanée

Destiné au grand public avait connu un tel essor dans **les années 1977 à 1980**

La photo instantanée morde sur la clientèle grand public, celle qui demande des épreuves standard à partir de négatifs obtenue avec des appareils bon marché, **110, 126, ou 24X36**. L'extension du marché de la photo instantanée, nous l'avons déjà indiqué ne va cependant pas bouleverser le marché de la photo conventionnelle. Celui-ci est bien vivace.

16.7. Photo Minute Les vrais développements de la photo instantanée

Les amateurs boudent de plus en plus la photo instantanée, pour des raisons sans doute économiques. Mais la mise à disposition dans toutes les sections de l'Art, de l'Industrie ou de la recherche de documents visuels analogiques. Immédiatement exploitables, a permis la conquête d'un marché professionnel en continuelle expansion. Certaines applications sont souvent ignorées du grand public. Voici donc l'essentiel des possibilités offertes par la « **Photo minute** »

17. La Miniaturisation des Réflexes

17.1. Le Leica, premier petit format 24X36

À objectif fixe, fut créé **en 1925** pour donner aux photographes un appareil léger et peu encombrant.

17.2. Le Leica R3 Electronique

Reflex automatique, est équipé de trois cellules :

-Une sous le miroir pour mesures spot, deux dans le prisme qui, avec la précédente, permettent des mesures dans tout le champ de l'objectif.

En 1972, pour la première fois, une firme japonaise, l'Olympus Optical, présentait un 24X36 deux fois plus léger que la plupart des modèles concurrents, **l'Olympus OM-1 pesant 660g**.

Il fallut attendre **la Photokina 1976** pour voir d'autres marques suivre Olympus.

C'est dans ces conditions qu'Olympus a pu présenter un second modèle, l'OM-2, de poids et de volume sensiblement identique à l'OM-1.

Sans être aussi compact, les nouveaux Canon AE-1, Asahi Pentax K 1000. Yashica FX-2 et FR sont nettement moins encombrants que les Reflex traditionnels.

18. L'automation et l'artisanat

Que les matériels photographiques comportent beaucoup de systèmes électroniques n'est chose nouvelle.

L'utilisation de circuits intégrés a permis d'introduire des mémoires dans **les Reflex automatiques** et d'asservir un obturateur jusqu'à l'instant de la mise en mouvement des rideaux. **Le Canon AE-1** ne marque pas seulement un tournant dans le rôle dévolu à l'électronique, il a aussi bouleversé les conditions de fabrication des appareils.

19. Les Automatismes

19.1. Les appareils semi-automatiques :

Ils permettent à l'opérateur de régler l'exposition par action sur le diaphragme et sur la vitesse. Le système de réglage semi-automatique de l'exposition est très rarement proposé sur les appareils **110 ou 24X36 télémétrique**.

19.2. Les appareils automatiques programmés :

Ils comportent un posemètre qui commande le réglage de l'obturateur et du diaphragme selon un programme établi par le constructeur. Cette forme d'automatisme qui impose d'avance un couple diaphragme vitesse à l'opérateur

19.3. Les appareils à automatisme sélectif :

Aujourd'hui le système d'automatisme par réglage du diaphragme est conservé par les firmes qui furent les premières à l'employer, notamment Konica et Miranda, ainsi que par les constructeurs de reflex à viseurs et verres de champ interchangeables dans les modèles semi automatiques. Sur un appareil encore à l'état de prototype, le Rolleiflex SL 2000, l'opérateur peut afficher au préalable soit la vitesse, soit le diaphragme, le posemètre déterminant l'autre paramètre. La quasi-totalité des appareils Reflex 24X36 ou autres formats possède la présélection du diaphragme et l'usage de la cellule se fait à pleine ouverture.

19.4. Retour de la mise au point automatique :

Le viseur est un organe essentiel de l'appareil photo. De sa qualité dépend en grande partie l'exactitude du cadrage et la précision de la mise au point.

20. Reflex 35mm

Les Reflex 35mm sont certainement les appareils photo les plus utilisés tant par les amateurs que par les professionnels. Ils sont légers, faciles à utiliser et donnent d'excellents résultats. On peut y installer des objectifs et des accessoires qui les rendent universels. Leurs fonctions sont soit mécaniques, soit automatiques, ou encore mixtes.

20.1. REFLEX ARGENTIQUES

La pléthore de reflex argentiques sur le marché de l'occasion est l'une des conséquences de l'avènement du numérique.

Il devient alors difficile de faire un choix rationnel parmi la nuée de modèles subitement disponibles. Loin d'être exhaustif, ce comparatif s'intéresse aux modèles discontinués.

Canon FD

La gamme Canon FD constituait l'un des plus beaux parcs

La pléthore de reflex argentiques sur le marché de l'occasion est l'une des conséquences de l'avènement d'objectifs **du début des années 80**. Mais l'amorce de son déclin survint lors de la naissance d'une autre série très riche : Canon EF !



Minolta MD

Bien construite et de très bonne qualité, **la gamme Minolta MD** pêchait seulement par son manque d'objectifs à grande ouverture, notamment dans le domaine des longs téléobjectifs.



Nikon AIS

Avec l'arrivée du F en 1959, Nikon est entré dans la légende ! **La gamme AIS née en 1977**, consolide alors la forte notoriété de Nikon dans le cœur des photographes professionnels.



Pentax

Les montures **Pentax K, KA et KAF2** sont mécaniquement identiques. La marque fait de louables efforts pour assurer une compatibilité entre toutes ses générations d'appareils.



Leica

Prestigieux fabricant d'optiques, Leica se paye le luxe de développer deux montures d'objectifs (M et R), chacune répondant à une approche spécifique de la photographie.



Olympus

La gamme optique Olympus OM est riche de quelques pièces maîtresses, à commencer par le Zuiko 250mm f/2 ou le 21mm f/2. Aujourd'hui discontinuée, sa cote dégringole en flèche...



20.2. Appareil photographique reflex mono objectif

Pentax K1000

Système plus complexe : la visée se fait aussi à travers l'objectif, mais grâce à un miroir (d'où le terme de reflex) basculant, l'image se trouve projetée sur la surface sensible pendant la prise de vue, ce qui supprime toute parallaxe.



20.3. Photographique Reflex bio objectif Rolle

Système où la visée se fait à travers un deuxième objectif couvrant le même champ que l'objectif de prise de vue. Ce deuxième objectif projette l'image vers un verre dépoli après réflexion sur un miroir, d'où à nouveau le terme de reflex.

20.4. Appareil photographique télémétrique

Leica M3

Système où la visée se fait dans un viseur séparé n'utilisant pas de verre dépoli. La distance de mise au point est évaluée avec un télémètre.



20.5. Appareil photographique compact

Compact Konica BMS 10 De petite taille et léger, le plus souvent totalement automatisé, où la visée se fait dans un viseur à part ou sur un écran à cristaux liquides. Adapté aux personnes voulant un appareil photo simple et tout automatique sans se soucier de la technique (ouverture, temps de pose, ISO). En numérique, un compact va généralement **de 4 à 10 millions de pixels**.



De petite taille et léger, le plus souvent totalement automatisé, où la visée se fait dans un viseur à part ou sur un écran à cristaux liquides. Adapté aux personnes voulant un appareil photo simple et tout automatique sans se soucier de la technique (ouverture, temps de pose, ISO). **En numérique, un compact va généralement de 4 à 10 millions de pixels**

PP Kodak En argentique

Le compact connaît une variation commerciale particulière : le Prêt à photographier (ou appareil jetable).

En numérique existe aussi une variation commerciale : les bijoux. Ces appareils apparus en 2003 affichent avant tout un design recherché.

Avec un poids plume et des dimensions miniatures, ils contiennent malgré toutes quelques fonctions non photographiques évoluées (Wifi, écran tactile...) et des capteurs de 5 à 8 millions de pixels. Seul gros inconvénient : la qualité des images n'est pas toujours au rendez-vous.

Appareil bridge



20.6. Appareil bridge

Ces appareils (**en argentique comme en numérique**) font, littéralement, **le pont (bridge en anglais)** entre les compacts et les reflex. Ils sont techniquement plus avancés que les compacts (**modes priorité vitesse/ouverture**, utilisation manuelle possible, objectifs de meilleure qualité, etc.) mais possèdent un objectif qui ne peut pas être changé.

Ils ont eu un petit succès en argentique au milieu des années **1990**. Ils ont fait leur retour avec le numérique. Dans ce cas, la critique vient souvent du fait que l'image n'est jamais observée via un viseur optique, mais via un écran **LCD**, même dans le viseur. De plus en plus de marques commercialisent leurs appareils photos numérique bridge.



Panasonic Lu mix DMC-

21. Objectif photographique

L'objectif photographique est un système optique convergent formé de plusieurs lentilles, donnant des images réelles sur la surface sensible de l'appareil photographique. **Un objectif se caractérise par sa distance focale**, son ouverture relative, son angle de champ (définit le format maximum avec lequel il est utilisable

La quantité de lumière sortant de l'objectif est toujours plus faible que celle entrant dans l'objectif. La qualité d'un objectif se mesure au fait que le taux de lumière entrant demeure le plus proche possible de **100 %**, que les couleurs divergent le moins possible sur le plan sensible, que la géométrie des objets photographiés soit respectée.

21.1. Les objectifs à focale fixe

Objectif à focale fixe Nikon 50mm f/1.8.

Ce sont les objectifs les plus simples. Leur formule optique comprend généralement 4 à 8 lentilles sauf aux focales extrêmes. Ils sont donc relativement légers et ont un bon rapport qualité/prix.

Avantage : un objectif à focale fixe donne, à prix comparable, de bien meilleurs résultats qu'un objectif à focale variable. Inconvénient : si le preneur de vue souhaite ajuster le cadrage, il doit s'éloigner ou s'approcher du sujet.

Standard

C'est l'objectif de base qui a le meilleur rapport qualité/prix. Il donne une visée de taille normale, en accord avec la vue humaine ; sa distance focale est égale à la diagonale de la surface sensible. Pour les formats les plus courants : Types mobiles et incluant souvent maintenant un moteur de mise au point automatique (exploitant l'autofocus de l'appareil). Les critères de qualité essentiels sont : définition et contraste, transmission lumineuse, absence d'aberration chromatique et géométrique et de vignetage

21.2. Caractéristiques de l'objectif

*Pour savoir quel objectif utiliser, il est nécessaire de comprendre la différence qui existe entre un appareil phot est un œil. L'image perçue par l'œil est dynamique. Le cerveau analyse ce que l'œil voit sous tous les angles, il évalue l'endroit exact où se trouve l'objet dans l'espace et fait la mise au point en fonction des différents centres d'intérêts. Position propres la gamme des objectifs photographiques permet normalement de couvrir **les angles de champ de 5° à 180°**.

21.3. Les objectifs se distinguent par les angles de champ suivant.

- **Normal**
Avec un angle de champ qui avoisine 45°
- **A longue portée (téléobjectif)**
Avec un angle de champ inférieur à 45°
- **Grand angle**
Avec un angle de champ supérieur à 45°



21.4. Les objectifs Minolta

- Objectifs
- Eléments
- Angle de vue
- Distance minimale de mise au point
- Ouverture minimale
- Diamètre du filtre
- Dimensions
- Poids



22. Les Optiques

22.1. Objectifs Standards

Ces optiques reproduisent la perspective correspondant approximativement à celle de l'œil humain et sont considérées comme »focale Stand arts pour une photographie générale.

22.2. Objectifs Grands Angulaires

Deux superbes objectifs du type fish-eye sont employées pour l'obtention d'effets très précis et particuliers de 16mm F 2,8 et le 7,5mm F.4. Ces deux objectifs spéciaux offrent une précision maximale. Du centre aux extrémités de la photo et cette grâce aux verres optiques dont ils sont issus. Le choix des objectifs grand angulaires s'effectue entre 17mm et 35mm. Les focales très courtes et leurs qualités assurent une profondeur de champ importante et de grande ouverture de diaphragme.



22.3. Télé Objectifs

La gamme des télé objectifs Minolta donne un nombre d'avantages incomparables. Un large choix du 85mm au 600mm vous est offert, légers, compacts de manipulation aisée les télé objectifs Minolta minimisent les aberrations chromatiques et vous assure des prises de vues d'une qualité exceptionnelle



22.4. Objectifs à Miroir

Quatre télé- objectifs du type catadioptrique vous donnent un maximum d'efficacité avec un minimum d'encombrement et de poids. La fixation des filtres à l'arrière de l'objectif contrôle le chemin de la lumière au travers de chaque lentille et ce pour obtenir les meilleurs résultats, quelles que soient les conditions de luminosité. A partir de 250mm et jusqu'au 1600mm Minolta vous offre un choix d'objectifs catadioptriques de qualité exceptionnelle afin de répondre à toutes situations photographiques particulières.

22.5. Objectifs à Focale Variable (Zoom)

Six objectifs à focale variable du 24mm au 500mm pour couvrir tous les desiderata photographiques.

Les avantages que présente l'utilisation d'un zoom sont incomparables pour couvrir toutes actions rapides, choix de la focale à tout instant, angle de champ à souhait, cadrage rapide et précis. Mobilité optique extraordinaire ! Compacité !! Légèreté !!!



22.6. Objectifs Spéciaux

Cette catégorie inclus les objectives macros dont la courbe et les aberrations sont contrôlées. Ces objectifs uniques couvrent tous les types de photographie compris entre le monde de la photo en « rapproche » de la photo macrographie et du portrait. Minolta vous donne la possibilité de transformer un ordinaire en extraordinaire.



22.7. Doubleur de Focale

Deux nouveaux doubleurs de focale sont actuellement disponibles. Les 300S qui sont destinés aux objectifs de focale égale ou inférieure à 300 L pour des focales de 300 mm et plus ces deux accessoires ne doublent la longueur focale effective des objectifs avec lesquels ils sont employés.

Les accessoires du système réflecte des flashes électroniques

Les modes d'expositions multiples des (X.D.)

Caractéristiques des (X.D) sur les appareils 24 X 36

Conseils pour réussir (divers.)

23. La Photographie en Couleurs

23.1. Invention de la photographie en couleurs

Charles Cros et Louis Ducos du Hauron présentent le même jour à l'académie des sciences, le principe de la photographie en couleurs indirecte en trichromie soustractive **en 1869**, nécessitant l'exposition de 3 images correspondant aux trois couleurs primaires. Le procédé sera utilisé à grande échelle par Prokudin-Gorski entre **1918**. Une étape importante fut ensuite le premier procédé véritablement pratique de photographie en couleur, l'« autochrome », inventé par les frères **Louis et Auguste Lumière en 1903** et commercialisé à partir de **1907**. L'utilisation est simple (une seule image) mais la sensibilité très faible oblige à des poses de quelques secondes et le format des plaques 9 × 12 impose des appareils lourds. Il faudra attendre

1935 avec l'entrée en production de l'Agfacolor puis du Kodachrome pour que **la photographie en couleur se répande avec des appareils compacts faciles à transporter** (pellicule souple) mais toujours limitée à des diapositives. Les amateurs devront attendre **l'Ektachrome vers 1946** pour disposer d'un traitement abordable bien que délicat. Le succès à grande échelle dépendait de la possibilité de tirage sur papier que permet le Kodachrome introduit en quantité limitée pendant **la Seconde Guerre mondiale (1942)** puis plus largement dans **les années 1950 sous le format 135**. Le film 35 mm et les appareils de petit format [modifier]

En 1913, Oskar Barnack construisit le premier prototype du Leica, qui fut commercialisé à partir **de 1925** et fut le premier des appareils utilisant le **format 24×36**, qui est resté le plus courant jusqu'à la fin du XXe siècle.

23.2. La Pellicule Photo

Le choix de la pellicule

La pellicule est constituée d'une émulsion photosensible étendue sur un support transparent. Les cristaux d'halogénure d'argent couchés sur l'émulsion, lorsqu'ils sont touchés par la lumière, forment une image latente qui ne devient visible qu'après un traitement chimique. Sous le support est étendue une couche protectrice, qui empêche la lumière réfléchie de former des halos.

Les pellicules vendues dans le commerce sont :

- Négative couleur ;
- Négative N et B ;
- Inversible (diapo) N et B et Couleur.

De plus les pellicules sont classées :

- Pour lumière artificielle (tungstène) ;
- Pour lumière du jour (day light).

Les pellicules panchromatiques sont sensibles à toutes les longueurs d'ondes sur le spectre et obligent, pour le développement, à travailler dans le noir absolu. Il existe des pellicules orthochromatiques, sensibles à toutes les longueurs d'ondes, excepté le rouge.

23.3. Films Couleurs

1°) Historique :

L'arrivée d'une nouvelle génération de films en couleurs a incontestablement dominé la photo et le cinéma. **Américains et Japonais** ont misent l'accent sur les deux améliorations immédiatement perceptibles :

- D'une part l'augmentation de la sensibilité,
- D'autre part un gain substantiel de finesse des images en couleurs réalisées avec les nouveaux films

2°) Quels sujets choisir :

La mer

- La montagne
- La compagne
- Les enfants

3°) En construisant votre image :

Cherchez l'harmonie des couleurs et évitez surtout les nuances voyantes. Vous pouvez rechercher des gammes monochromatiques (ambiance jaune par exemple) ou faire changer une teinte au moyen de sa complémentaire. Les teintes pastel et les blancs (à cause des réflexions) donnent de très bons résultats en couleurs. Éviter les bigarrures et recherchez des fonds sombres pour faire trancher le sujet.

4°) Evitez les contrastes :

Trop forts d'ombres et de lumière qui est surtout indiqués pour la photo en noir et blanc, ici c'est l'effet des couleurs qui importe.

5°) Pour la photographie en couleurs :

Les moments défavorables sont les premières heures de la matinée et les fins d'après midi. Evitez encore les rayons du soleil entre 12H et 14H. L'éclairage violent arrivant presque à la perpendiculaire écrase les visages.

6°) Souvenez vous que la vie :

Se manifeste dans les détails, ainsi pour les paysages, accentuez le relief par un avant-plan.

7°) De légers nuages blancs :

Dans un ciel bleu, jouera un rôle très heureux dans votre composition.

Choisissez votre éclairage en extérieur :

1°) Nous venons de voir que :

Les couleurs donnent des contrastes du fait de leurs nuances propres.

2°) L'éclairage de face :

Donne de bons résultats, contrairement au film noir et blanc.

3°) L'éclairage latéral :

Est parfois dangereux, faites attention aux ombres trop fortes et employez un réflecteur.

4°) Le contre-jour :

En couleurs est aussi une bonne façon d'avoir une lumière douce (sur le sujet. Protégez surtout l'objectif contre les rayons parasites (utilisez un parasoleil).

5°) Par temps couvert :

Effets obtenus sont moins « éclatants » ils n'en sont souvent que plus artistiques.

6°) Attention aux reflets :

Pour le rendu des couleurs, la réflexion des rayons lumineux sur une surface colorée très vive, influence les teintes des sujets à proximité.

Si vous photographiez un personnage vêtu de blanc, assis près d'une table portant une nappe de couleur orangée, le vêtement peut apparaître avec une coloration de cette même teinte.

Méfiez-vous tout spécialement de l'ombre d'un arbre qui risque de donner un aspect verdâtre à la peau.

23.4. Formats

Le format est déterminé par le type d'appareil utilisé.

Plus le photogramme (négatif ou positif) est grand, meilleure est la qualité de l'image reproduite.

PELLICULES 110

La pellicule donne des photogrammes très petits et les tirages sont de mauvaise qualité.

PELLICULES 35MM

Il s'agit du format utilisé, il produit des photogrammes 24X36mm.

La pellicule à 12, 24 ou 36 poses.

PELLICULE 120 / 220

La pellicule est utilisée sur des appareils moyens format. Selon le type d'appareil on a des photogrammes de 4,5 X 6,6 X 6,6 X 7,6 X 9 cm.

PLAN – FILMS

Utilisés sur des appareils grand format (chambres), ils ont les dimensions suivantes : 10X12, 5, 13X18, 20X25cm.

Ils sont vendus en boîtes de 10.

24. Types Négatifs

- Négatif couleur
- Négatif noir et blanc
- Inversible
- Infrarouge

Lumière du jour ou artificielle ?

Le choix de la pellicule est déterminé par la source lumineuse qui éclaire l'objet.

On utilise :

- Une pellicule lumière du jour (Day-light) avec la lumière du soleil ou le flash électronique ;
- Une pellicule lumière artificielle (tungstène) si la lumière présente est artificielle (lampes à incandescence ou photos d'intérieurs lorsque le flash n'est pas utilisé).

Sensibilité

La sensibilité est la capacité de la pellicule à réagir plus ou moins rapidement à la lumière. Elle est à présent exprimée **en ISO (autrefois en ASA)**. Plus la valeur numérique est élevée, plus la pellicule est sensible.

Latitude de pose

La latitude de pose est la capacité de l'émulsion à compenser les erreurs de sous ou de surexposition. Les pellicules négatives ont une marge de tolérance beaucoup plus large que les diapositives.

24.1. Grain

Il s'agit de la quantité de particules d'halogénure d'argent étendue sur la pellicule. Elle est exprimée en Rôt-Meany-Square (**RMS**).

Conserver la pellicule

Il est préférable de conserver les pellicules vierges à une température inférieure à 10°C, car au-delà la couleur et le contraste peut être altéré. Utilisez la pellicule avant la date de péremption indiquée sur la boîte.

Equilibre chromatique

On désigne ainsi l'harmonie des couleurs de la pellicule.

Lorsque les pellicules sont conservées convenablement, après avoir été bien exposées et correctement développées, on obtient un équilibre chromatique qui dépend uniquement des caractéristiques de base de la pellicule.

24.2. La Lumière

Lumière et Couleurs

La lumière

L'œil ne perçoit qu'une petite partie du spectre électromagnétique : de 400 à 700 nm (1 nanomètre= 1/1000 000mm). La lumière blanche est constituée de l'ensemble des longueurs d'onde ou couleurs du spectre et en reflète d'autres qui sont perçus par notre œil.

Couleurs primaires et complémentaires

La base de la photographie est la lumière, qui se décompose en trois lumière primaires : rouge, vert et bleu. Les trois couleurs complémentaires (c'est-à-dire qui leur sont opposées) sont le magenta, le jaune et le cyan.

La température de couleur

L'effet chromatique de la lumière émise par une source lumineuse dépend de sa température, qui se mesure en degrés kelvin.

La température chromatique est modifiable à l'aide des filtres de correction à placer sur le flash ou bien sur l'objectif de l'appareil.

La lumière du jour

La température de couleur de la lumière du jour varie selon le moment de la journée et en fonction des conditions atmosphériques. Elle est généralement rose le matin, jaune au début de l'après-midi, orange vers le coucher du soleil et tirant sur le bleu le soir.

La Lumière Naturelle

Observer la lumière est très important pour réaliser de belles photos. La lumière modèle l'objet, crée la tridimensionnalité. L'éclairage frontal souligne et accentue les détails et les couleurs, mais aplatit l'image. La lumière rasante apporte du relief même aux sujets monochromatiques en donnant de la profondeur avec les ombres. L'éclairage en contre-jour, avec une exposition calculée sur le fond, transforme le sujet en une silhouette. La lumière crée l'atmosphère, attire l'attention sur un détail de l'image, modifie les formes, accentue la consistance de la surface. La lumière du soleil présente dans une journée à ciel dégagé est très dure. Les ombres prennent des contours nets, sont très dures et peuvent l'emporter sur le sujet.



25. Types de Lumières

- Lumière douce
 - Lumière dur
 - Lumière rasante
 - Contre jour
 - Silhouette
 - Objets transparents
 - Photos de nuit
 - Enseignes lumineuses
 - Lumières en mouvement
 - Feux d'artifice
 - A la lumière d'une bougie
 - Vitraux décorés
 - Lumière ambiante
 - Lumière et surface

26. Le Flash

Les flashes peuvent être tant manuels qu'automatiques. Pour les flashes automatiques, leur puissance est réglée avec un circuit d'exposition interne. Ce système est très rapide mais dans des conditions particulières de luminosité, il peut être trompé et donner de mauvaises expositions. L'idéal est certainement d'utiliser un flash pouvant fonctionner manuellement lorsqu'on souhaite réaliser des photos de création, et automatiquement dans des conditions ordinaires.



26.1. Types de Flash

- Type incorporé
- Flash monobloc
- Flash professionnel
- Flash TTL
- Flash annulaire

Flash incorporé

Le flash incorporé à l'appareil et en principe peu puissant. Sauf dispositif spécifique, sa position provoque généralement le désagréable effet des « yeux rouges ».

Flash monobloc

Le flash monobloc est inséré sur le sabot de l'appareil situé au dessus du pant prisme.

Flash Professionnel

Il est relié à l'appareil photo par une attache. Il dispose en principe d'une alimentation propre (le plus souvent une batterie rechargeable rapidement) qui permet de produire un plus grand nombre d'éclairs puissants.

Flash TTL

Certains appareils sont munis d'un flash automatique TTL. Son intensité est déterminée par un capteur interne, qui mesure la lumière réfléchie du sujet, transmise sur le plan de la pellicule à travers l'objectif. Le système de lecture prévoit ainsi l'éventuelle absorption de divers filtres, de tubes allonge ou de soufflets.

Flash Annulaire

Ce système est utilisé pour prendre des sujets très près de l'objet, là où un flash classique ne réussirait pas à éclairer toute l'aire de l'image.

27. Accessoires du système reflex Minolta

Le photographe audacieux et créatif verra s'ouvrir de nouveaux horizons grâce au système d'accessoires Minolta. Un système complet de plus de 150 accessoires permet grâce à cette gamme très étendue de photographier n'importe quel sujet en n'importe quel lieu, de l'équipement macro en passant par la gamme de flashes électroniques aux appareils de mesure sophistiqués les accessoires du système reflex Minolta vous permettent de réaliser des images merveilleuses et inattendues.

28. L'éclairage du Studio

Pour photographier en studio, on peut utiliser des lampes au tungstène ou des flashes électroniques. Les premières doivent être utilisées avec pellicule pour lumière artificielle (tungstène). En revanche, avec la lumière du flash, qui a la même température de couleur que la lumière du jour, on utilise une pellicule lumière du jour (Day-light).

Les flashes de studio sont alimentés par un générateur séparé ou incorporé. Ils sont dotés d'une lampe pilote pour composer le décor. Divers accessoires peuvent être appliqués aux projecteurs.

-Parapluie réfléchissant

-Calotte réfléchissant

-Ecrans réfléchissants

-Boite à lumière

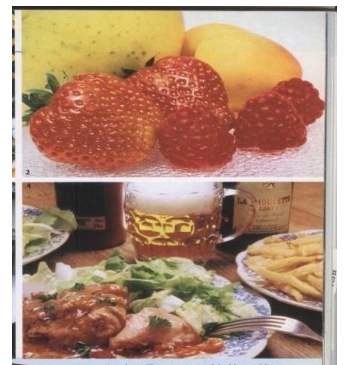
28.1. Type de lumière

- Lumière douce et dure
- Eclairage latéral
- Eclairage d'en haut
- Eclairage d'en bas
- Eclairage arrière
- Lumière secondaire
- Ombres et contours



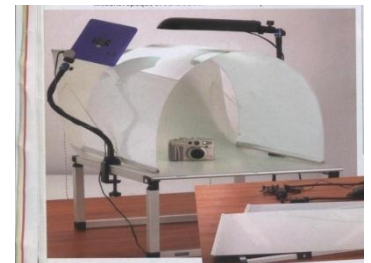
29. La Photo de Studio Focal Perspective Distance

La photo de studio réclame généralement une vision un peu « distanciée », qui passe par le choix d'un point de vue plutôt éloigné et donc d'une longue focale... En 24X36, les focales les plus utiles sont comprises entre 85 et 200mm. En dessous de 85mm, voire de 100mm, le point de vue rapproché accentue, comme on dit souvent « la perspective » !



La Lumière

Un effet de transparence s'obtient par une lumière dirigée à contre jour. Un simple flash cobra muni d'un cône de carton peut faire l'affaire, mais un spot de studio (flash avec Fresnel ou « snob » et nid d'abeilles) est idéal et permet, grâce à la lumière pilote, un réglage fin de l'effet.



L'Objectif Idéal !

La nature morte au studio pose des problèmes redoutables avec des objets géométriques qu'il ne faut pas déformer par un point de vue en plongée ou en contre plongée (problème commun à la photo d'architecture). En revanche, avec les sujets qui nous intéressent aujourd'hui, les déformations ainsi provoquées sont très peu sensibles... Sauf évidemment si vous photographiez une boîte de chocolat.



29.1. Mesurer la Lumière : Incidente ou Réfléchie ?

Au studio, la question ne se pose même pas : les professionnels utilisent un flash mètre indépendant configuré comme



en position (2) ci-contre, pour la mesure de la lumière incidente. Le posemètre, muni de sa calotte translucide, est placé à côté de la sujette et dirigée vers l'appareil photo. La mesure est indépendante du sujet, plus ou moins réfléchissant (un objet clair et un autre sombre doivent être exposés de la même manière pour apparaître conformes sur l'image !). Avec un appareil numérique, le flash mètre, très pratique, n'est pourtant pas indispensable puisque l'on peut procéder par essais successifs en s'aidant de l'histogramme affiché sur l'écran arrière.

29.2. Les Bases de L'éclairage

Au studio la source la plus pratique en raison d'un rapport coût / poids/ puissance extrêmement favorable reste le flash électronique. Le flash de studio sont proposés en deux catégories : Monoblocs pour les puissances faibles à moyennes (couramment 200, 400, 600, 800, voire 1200 joules).

29.3. Des Idées, Mais...Encore un Effort !

On le répète leçon de photo après leçon de photo :

Autant les défauts, notamment de cadrage et d'arrière- plan sont aisément pardonnables pour des photos prises sur le vif (pourvu qu'il y ait de la vie, du mouvement et de l'ambiance). Les photos illustrant cet encadré critique méritent des encouragements.

29.4. Le Magic Studio

Un mini studio disponible en trois tailles

Le concept du Magic Studio repose sur une gamme de mini studios pliables et transportables. Leur conception permet de photographier avec une qualité professionnelle des sujets de petite taille directement chez le client. Le Magic Studio est disponible en trois largeurs (30,50, 80 cm), et deux finitions : opaque et translucide.

L'éclairage de l'ensemble peut se faire par des flashes montés sur des flexibles ou des éclairages néon basse tension.

29.5. Construire L'image

Comment tenir l'appareil photo

Il est important de tenir correctement l'appareil photo pour éviter que les images soient floues. Il est possible de photographier sans appui jusqu'au 1/60 (avec un objectif de 50mm).

- Supports improvisés



30. La prise de vue

Angle de prise de vue

Un objet peut être cadré sous différents angles : en s'approchant ou en s'éloignant, en se levant ou en se baissant, les proportions et le fond modifient la composition.

L'image varie également en fonction des optiques installées.



30.1. La perspective

Linéaire

La distance entre les éléments qui composent l'image (tridimensionnalité) est modifiable en changeant la distance focale de l'objectif et la distance de prise

Les objectifs à la base de la distance focale changent la perspective linéaire.

30.2. Aérienne

Des conditions atmosphériques particulières (brume, fumée, obscurité) donnent une sensation de profondeur car les couleurs de l'image s'affaiblissent graduellement par rapport à la distance. La perspective aérienne ainsi que les différents passages chromatiques entre les plans ressortent.

30.3. Champs et plan de l'image

Le champ

Est l'espace embrassé par l'objectif. Le champ est long quand le sujet principal est très loin par rapport au point de prise. En revanche, il est moyen lorsque le sujet principal occupe environ la moitié de la hauteur du photogramme et est situé près de l'appareil.

Les plans

L'espace est divisé en plans de profondeur par rapport à la distance du sujet principal.

Gros-plant : seulement le visage du sujet

Premier plan : le sujet est pris de tête aux épaules.

Plan américain : l'image comprend le sujet pris de la tête aux genoux.

En pied : le sujet, pris de la tête aux pieds, est normalement situé. L'image est généralement composée d'un premier plan, d'un second plan et d'un fond.

30.4. L'équilibre

Avant de prendre une photographie, évaluer avec attention l'image à travers l'objectif.

Règles des tiers

La règle s'applique aussi bien aux photos horizontales que verticales.

Les lignes

Les lignes qui apparaissent dans l'image conduisent au centre d'intérêt, **communiquent le sens de l'espace**, du mouvement, de l'élégance.

30.5. La Forme

L'image photographique est bidimensionnelle, mais l'éclairage, les contrastes tonal et chromatique, mettent en relief les volumes.

Modeler la forme

La lumière modèle les objets de manière déterminante. Les tons de gris et l'intensité de couleur créés par la lumière réfléchie ou absorbée **sculptent le volume des objets.**

30.6. Le Motif

Le motif est composé d'une succession de lignes et de formes.

Pour éviter la monotonie, incluez des éléments secondaires.

La Texture Tuable

La texture tuable est la répétition d'éléments graphiques qui, en se composant en un jeu de volumes, aboutit à une image harmonieuse.

La texture

Le mot texture dans le langage photographique, indique la structure de la surface.

30.7. Exposition et mise au point

L'exposition correcte dépend de la combinaison du temps d'obturation et de l'ouverture du diaphragme.

Le diaphragme et le temps sont directement proportionnels : **plus le diaphragme est ouvert plus le**

Temps d'obturation est rapide.

30.8. Temps

Pour réaliser des photographies nettes en tenant l'appareil en main (et éviter l'effet flou) il est nécessaire de ne pas descendre en dessous d'un temps de sécurité qui varie en fonction de l'objectif choisi.

Figer le mouvement

L'appareil photo permet de figer des sujets en mouvement.

Pour fixer un mouvement, il est nécessaire d'évaluer la vitesse à laquelle se déplace le sujet.

Travelling

La technique du travelling consiste à suivre avec l'appareil photo le sujet en mouvement durant la prise. Le fond paraît flou.

Flou

Si vous voulez créer un flou sur un sujet avec un fond net, établissez un temps de pose relativement long. L'effet de flou donne à l'image une sensation de dynamisme et est particulièrement utilisé dans les images de reportage.

31. Comment Photographier

31.1. Portraits

Le portrait doit transmettre l'état d'esprit du sujet au moment de la photo pour réaliser, il est donc indispensable d'observer la personne que l'on entend photographier.

L'objectif adapté au portrait du visage est d'une longueur focale équivalente au double de la diagonale du format de l'image (80-100mm pour le format 24X36).

31.2. Types de Portraits

- Fond
- Portrait en studio
- Portrait d'atmosphère
- Portrait à l'ombre
- Portrait au soleil

- Portrait-en contre jour

Les enfants

Pour photographier les enfants, il est indispensable que le photographe sache saisir l'instant où ils s'expriment avec un maximum de spontanéité.

La présence de la mère sécurise les petits enfants.

Les Animaux domestiques

Les animaux domestiques font partie intégrante de l'atmosphère familiale et leurs attitudes tendres ou drôles peuvent inspirer de sympathiques photographie.

Faire poser un chien ou un chat est plutôt difficile : il convient donc de se placer à distance et d'attendre qu'il prenne l'attitude voulue.

Les animaux dans la nature

Pour photographier les animaux sauvages il est indispensable d'avoir beaucoup de patience. Ils sont farouches et l'emploi d'un téléobjectif s'impose.

32. Les Paysages

Pour réaliser de belles photos de paysages il est important d'évaluer le cadrage, la lumière, les conditions atmosphériques, les variations chromatiques.

Au printemps

Les couleurs sont vives, brillantes, tandis qu'en été la végétation devient sèche et il faut alors exploiter les heures matinales.

En automne

Le paysage prend, en revanche, des tons chauds et dorés qui permettent de réaliser des prises de vue particulièrement spectaculaires.

L'hiver

Avec ses journées claires et froides, favorise la photographie de

Panoramas très éloignés. En principe on photographie quand le soleil est haut dans le ciel.

Pour prendre des paysages il est préférable d'installer un parasoleil sur l'objectif.

En outre, il est primordial de garder la ligne d'horizon toujours parallèle aux bords inférieur et supérieur du viseur.

32.1. Types de Paysages

- La plaine
- La forêt
- La mer
- La neige
- Le brouillard
- La brume

32.2. Le Ciel

Le ciel, souvent important dans les images, est un élément photographique intéressant. Les nuages et les heures de la journée le modifient continuellement. Sa couleur évolue sans cesse :

- Rose à l'aube

- Bleu intense durant la journée
- Rouge vif au coucher du soleil.

Les petits nuages et les gros nuages d'orage le chargent de formes sur lesquelles vagabondes l'imagination. En glissant devant le soleil, les nuages créent de plus forts contrastes entre des zones éclairées et ombragées.

32.3. Zones Eclairées et Ombragées

- Coucher du soleil
- L'arc-en-ciel
- La foudre
- Les orages

32.4. L'eau

L'eau crée des effets surprenants. En effet, elle reflète le paysage en en doublant le volume et reproduit d'intéressantes formes symétriques. Si la surface de l'eau est ridée par le vent, les reflets donnent des effets particuliers qui peuvent être accentués en ouvrant beaucoup. En ne photographiant qu'un reflet on crée des images abstraites intéressantes. Le sujet réfléchi est moins lumineux que le sujet réel ; il faut donc exposer de façon à privilégier l'un ou l'autre. Le cadrage et la mise au point sont déterminants pour construire une image particulière.

33. La Macrophotographie

En observant attentivement la nature, on prend conscience d'une foule de détails merveilleux qui la composent et qui, souvent, nous échappent par précipitation ou par manque de sensibilité. Des petits animaux, des fleurs, des plantes colorent et animent jardins, forêts et prés. Pour prendre des photos naturalistes, il suffit de se munir d'un appareil reflex, d'une objective macro et d'accessoires tels que bagues ou soufflets allonge et lentilles additionnelles.

Le cadrage, l'angle de prise, la composition, la qualité de la lumière doivent être évaluée avec le plus grand soin pour faire ressortir les aspects les plus cachés du sujet.

33.1. Les aspects les plus cachés du sujet

- Equipement
- Fleurs et Plantes
- Insectes

33.2. La nature en hiver

Pendant l'hiver, la nature est nue et un peu triste. Pourtant il suffit d'une gelée nocturne pour la trouver le matin élégamment parée de surprenantes dentelles de givre.

En outre, la glace donne des idées pour de fascinantes compositions abstraites.

33.3. Les zones urbaines

Le fleuve qui traverse la ville, la proximité d'édifices anciens et modernes, l'enchevêtrement de ruelles sont propices à la réalisation d'images intéressantes.

33.4. L'architecture

Immeubles, mosquée, maisons ou détails architecturaux isolés frappent par la beauté de leurs proportions ou la spécificité de leurs surfaces.

33.5. Les intérieurs

On peut réaliser des images d'intérieurs soit en exploitant la lumière naturelle ambiante, soit en utilisant des sources de lumière artificielle.

33.6. La nature morte

La nature morte est l'art de disposer les objets de différents types sur des fonds artificiels ou des surfaces naturelles pour créer des jeux de formes et de lumières.

33.7. Le Sport

La prise de vue sportive suppose de bien connaître les phases les plus importantes du sport que l'on veut photographier, pour déclencher au bon moment.

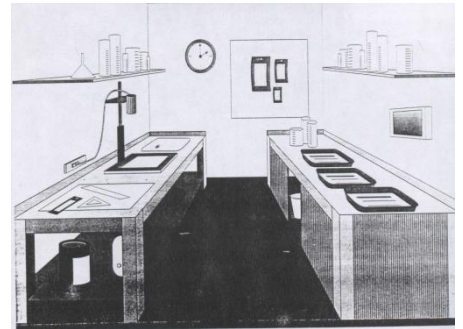
33.8. La photographie sous-marine

Poissons et végétation marine peuvent être photographiés dans les fonds accessibles avec un simple masque et des palmes.

34. La Chambre Noire

34.1. Préparer la chambre noire

Pour préparer une chambre noire il n'y a pas besoin de beaucoup de place : Il suffit d'une pièce de 2X3m. Il est important qu'elle soit isolée de la lumière et qu'elle ait un bon système de ventilation. Pour une bonne organisation des différentes opérations il faut la diviser en deux zones bien distinctes :



***La partie sèche** où l'on manipule le papier photo, équipée pour le tirage par contact et l'agrandissement.

***La partie humide** où l'on place les cuves, le bain d'arrêt et le fixage. Dans cette zone il est utile de disposer également d'eau courante pour laver les tirages, les instruments, et préparer les solutions.

34.2. Le matériel

- Agrandisseur
- Bouteilles
- Ciseaux
- Cuves
- Cuve étanche
- Minuteur
- Papier photo
- Pincettes
- Solutions pour le traitement :

-Les révélateurs pour pellicules et papier qui servent à développer.

-Le bain d'arrêt, qui arrête l'action du développement.

-Le fixateur, qui maintient l'image stable dans le temps.

- Sécheuse
- Thermomètre
- Verres gradués

35. Le développement du négatif noir et blanc

35.1. Les révélateurs

L'image impressionnée sur la pellicule ou sur le papier photo est latente. Pour la rendre visible il est nécessaire de procéder au traitement de développement.

Il existe différents types de révélateurs

- Révélateur standard
- Révélateurs grain fin
- Révélateurs grand contraste
- Révélateurs rapides
- Révélateurs mono bains

35.2. Evaluer le négatif

Avant de procéder au tirage il est nécessaire d'évaluer les caractéristiques du négatif en l'examinant attentivement (il est possible de tirer une planche-contact). Les aspects les plus importants à contrôler sont la densité et la netteté.

Le contraste et la définition sont déterminés par la présence d'une importante gamme de tons.

- Négatif surexposé
- Négatif sous-exposé
- Négatif surdéveloppé
- Négatif sous-développé
- Comment examiner le négatif

35.3. Le Tirage noir et blanc

Tirer des photos en noir et blanc signifie choisir pour chaque image le format, l'agrandissement, le cadrage, le contraste, etc....ce qui finalement pas très éloigné de la prise de vue.

35.4. L'agrandisseur

Un bon agrandisseur doit répondre à des critères précis.

- Stabilité
- Robustesse
- Isolation à la lumière
- Système d'éclairage
- Objectif d'agrandissement
- Mise au point automatique
- Margeur
- Porte négatif
- Condensateurs

35.5. Les papiers photos

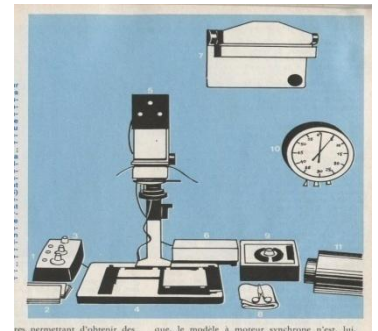
Il en existe de différents types par rapport à la gradation de contraste, à la sensibilité de l'émulsion, à la surface du papier et à la teinte de base.

- Surface du papier
- Support du papier
- Couleur du papier
- Papiers spéciaux

35.6. Epreuves

Le tirage par contact des épreuves permet une vision générale du travail.

On choisit donc les images à tirer, on détermine la coupe et le cadrage puis on les classe de manière à retrouver facilement le négatif dans le cas où on devrait le tirer à nouveau.



35.7. Réalisation des essais

Pour déterminer le temps de pose correct, faites des essais

35.8. Erreurs de tirage

Les facteurs qui altèrent la qualité du tirage peuvent être multiples, même si le négatif de départ était correct.

- Contraste et densité incorrects
- Trace des doigts
- Taches
- Ombres
- Netteté insuffisante
- Points sur le tirage
- Couleurs diverses sur le tirage
- Tirage d'un négatif à faible contraste
- Tirage d'un négatif à fort contraste

35.9. Les effets spéciaux

- Solariser
- Bas-relief
- Déformations
- Correction de perspective
- Virage sépia
- Masquage
- Vignelage
- Réticulation

36. Le Développement de la Couleur

Les pellicules et les papiers photo sont constitués de trois couches d'halogénures d'argent photosensibles et de colorants qui reproduisent le sujet en trois images en couleurs séparées. Les trois lumières primaires (rouge, vert et bleu) en se combinant par paires donnent naissance aux couleurs primaires soustractives (cyan, magenta et jaune). Les trois 36. Lumières superposées constituent la lumière blanche.

- Traitement des diapositives
- Traitement du négatif
- Evaluation du négatif

36.1. Le Négatif Couleur

Pour réaliser des tirages couleurs la source lumineuse de l'agrandisseur doit être à la lumière diffuse et il est nécessaire qu'elle ait une » tête couleur » ou un tiroir à filtres placé sous la lampe, un tiroir permettant alors d'insérer les filtres.

*Filtres pour tirage soustractif

*Filtres pour tirage combiné (à trois couleurs)

- Le tirage couleur
- Défauts de tirage



- Le tirage des diapositives
- Duplication des diapositives

Le classement des images

- Les négatifs
- Les diapositives (montage)
- Sur compact Disc

37. La Photographie Argentique

37.1. La fin d'une époque

L'argentique marque la fin d'une époque, les géants de la photographie argentique basculent vers le numérique et l'argentique et d'amateurs. La révolution de la photo numérique a fait des ravages au sein du marché argentique. Et l'existence de ce dernier dépend des quelques milliers d'appareils analogiques qui devrait résister devant un marché d'appareils numériques qui devraient atteindre les 69 millions d'unités en 2006.

Il est clair que le marché traditionnel de la photographie argentique rétrécit à vue d'œil face à l'essor du numérique qui a poussé les investisseurs de l'argentique à déposer leur bilan et se recentrer sur la technologie numérique reléguant ainsi la photo argentique qui a Vu le jour, depuis 1984 au champ des pratiques restreintes, des professionnels et des amateurs de la photo.

37.2. Abandon de la photographie argentique

Depuis le début 2006, l'un après l'autre, les fabricants d'appareils photographiques argentiques annoncent l'abandon de cette technologie devant l'irrésistible avancée de la technologie de la photographie numérique, ce qui a pour conséquence de remodeler le paysage du secteur de l'industrie de la photographie.

Les grands industriels historiques du secteur, comme Canon, Nikon, Konica, Minolta, Kodak, Penta doivent faire face à l'arrivée sur ce secteur de nouveaux venus ambitieux et agressifs, comme le coréen Samsung et le japonais Casio, auparavant industriel opérant dans le secteur des montres et des calculettes.

37.3. Evolutions récentes

En janvier 2007, la société Eastman Kodak annonce la fermeture de son dernier laboratoire en France. Vers 1948, le docteur Edwin Land met au point le premier appareil à développement instantané, le Polaroid et, en 1962, il adapte ce procédé à la couleur. Tous les procédés photographiques actuels « par image argentique » ne sont que des perfectionnements de ces inventions, soit du matériel de prises de vue, soit des surfaces sensibles. Avec le XXI^e siècle, la photographie entre dans l'ère numérique. L'évolution actuelle semble condamner la technique argentique à ne subsister que sous forme d'expression purement artistique pratiquée par quelques rares amateurs.

37.4. Compacts et Reflex en Argentiques

- MINOLTA ZOOM 110



- OLYMPUS u-III ZOOM 120
- NIKON F 55+ZOOM 28-80 GS +TELEZOOM 70-300 GS
- CANON EOS 300X +ZOOM 28-90

37.5. Compact Reflex Argentique

- Autofocus le plus rapide de sa catégorie
- Systems Flash E – TIL, I
- Sécurité au déclenchement
- Témoin de risque de bouger

CHAPITRE VIII

APPRENDRE ET COMPRENDRE LA PHOTOGRAPHIE NUMERIQUE

1. Historique de la photographie : De l'invention de la photographie à l'apparition du numérique

1.1. 1826 - Premières épreuves photochimique

En 1826, Joseph Nicéphore Niepce réussit à produire les premières épreuves photochimiques sur plaque d'étain et sur verre.

Biographie :

Niepce (Joseph Nicéphore), Chalon sur Saône 1765 - Saint Loup de Varennes 183, inventeur français. A partir de 1816, il testa la photosensibilité de diverses matières, notamment le bitume de Judée et obtint ainsi, vers 1826-1827, la première photographie connue.

En savoir plus :

Au début du XIXème siècle, les frères Niepce, Joseph Nicéphore et Claude, créèrent une série d'inventions, dont un petit bateau à moteur, une méthode de fabrication de la teinture d'indigo, une machine à imprimer les lithographies, et un procédé d'obtention d'image grâce à l'action de la lumière.

En 1816, ils réalisèrent une image dans une camera obscure ; il s'agit d'une pièce dans laquelle des spectateurs pouvaient voir des images d'objets situés à l'extérieur, et ces dernières étaient projetées sur un mur.

La lumière passait par une minuscule ouverture.

Les frères transformèrent ensuite cette installation en une boîte portable pourvue d'un orifice, une lentille et un écran.

Pour réaliser leur image, ils utilisèrent un papier sensibilisé au chlorure d'argent, mais les tons en étaient inversés.

Nicéphore utilisa alors une substance au vernis résistant appelé bitume, qui durcit et devient insoluble lorsqu'il est exposé à la lumière.

Entre 1822 et 1827, il reproduisit des gravures, d'abord sur verre, puis sur étain en enduisant ces plaques de bitume: il les appliquaient sur les gravures rendues transparentes par une couche d'huile ou de vernis, et exposait le tout à la lumière du soleil.

Le bitume durcissait sur les parties non recouvertes par la gravure et restait soluble ailleurs; après lavage, une image apparaissait, là où l'étain mis à nu dessinait le tracé.

Niepce projeta de graver ces plaques pour obtenir une matrice en creux à partir de laquelle il tirerait des épreuves à l'encre.

Ce procédé ingénieux qu'il appela héliographie, fut le précurseur des procédés d'impression photomécanique.

1.2. 1829 - La photosensibilité

En 1829, Niepce s'associa avec Louis Jacques Mandé Daguerre, qui découvrit la photosensibilité de l'iodure d'argent.

Biographie :

Louis Jacques Mandé Daguerre, Corneilles en parisis 1787 - Bry-sur-Marne 1851, inventeur français. Il perfectionna la photographie et obtint, en 1837, les premiers daguerréotypes. En savoir plus :

Daguerréotype : premier procédé photographique commercialisé, dans lequel une image est formée sur une plaque de cuivre plaquée d'argent, extrêmement polie, sensibilisée par des vapeurs d'iode pour former des iodures d'argent.

Après exposition, l'image latente est développée aux vapeurs de mercure, ce qui donne une image unique sur métal qui ne peut pas être utilisée comme un négatif pour la duplication.

Image latente : image invisible produite par l'exposition à la lumière sur un matériau sensibilisé et qui devient visible par développement.

Au cours de **l'été 1827**, Niepce exposa une plaque d'étain enduite de bitume dans la camera obscure, dont il obtint, huit heures après, l'image d'un colombier.

Malgré l'utilisation de plaques d'argent ou de cuivre argenté à la place des anciennes en étain et le recours à l'iode pour accroître la sensibilité de l'argent à la lumière, il ne réussit pas à diminuer la durée de l'exposition nécessaire à l'obtention d'une image.

Il prit alors contact avec un fabricant parisien d'instruments d'optique, Vincent Chevalier, qui à son tour informa Daguerre.

Parallèlement, Daguerre cherchait à obtenir une image permanente dans la camera obscure, et c'est ainsi qu'il se mit en rapport avec Niepce.

La rencontre entre les deux hommes eut lieu, et un contrat fut signé deux ans plus tard pour poursuivre leurs recherches de façon commune.

1.3. 1833 - Les expériences de Talbot

En 1833, William Fox Talbot débute une série d'expériences qui aboutiront en 1839 à la présentation d'une technique permettant d'obtenir une image sur papier par action de la lumière.

Biographie :

William Fox Talbot, Lecocq Abby, près de Chippenham, 1800 - id.1877, physicien britannique.

De 1835 à 1841, il mit au point la photographie avec négatif et sur papier (collotypie ou talbotypie).

En 1851, il imagina un procédé de photographie instantané.

En savoir plus : William Henry Fox Talbot imagina de réaliser une image permanente de ce qu'on pouvait voir dans la camera obscure; en moins de deux ans, il réussit à obtenir des images par l'action de la lumière sur du papier traité dans des bains alternés de chlorure de sodium et de nitrate d'argent.

Les premières images qu'il réalisa furent celles d'objets plats.

Talbot améliora la même année cette découverte en réalisant une image carrée négative en photographiant sa demeure ancestrale Lecocq Abby.

Elle fut obtenue en exposant du papier sensibilisé, pendant environ dix minutes à la lumière vive du soleil, dans un très petit appareil de prises de vues, à courte distance focale. Pour stabiliser ces premières images, Talbot employa de l'iodure de potassium ou du sel, mais, au début de **1839**, il eut recours à l'hyposulfite de soude sur le conseil de Herschel. Talbot appela ces images "dessins photogéniques", et il proposa de corriger leurs inversions en posant une autre feuille de papier sensibilisé à l'argent contre l'image négative et en les exposant toutes deux à la lumière.

En 1833, Daguerre annonce le succès de son procédé de reproduction des images par l'action de la lumière sur une plaque de cuivre recouverte d'une couche d'argent.

L'image invisible apparaît après un développement chimique (=daguerréotype).

En savoir plus :

Après la mort de Niepce **en 1833**, Daguerre continua ses travaux à Paris avec des plaques d'argent iodés, abandonnant définitivement le bitume.

En 1835, il tomba sur le phénomène connu sous le nom de développement latent: le photographe n'a plus à attendre l'apparition de l'image sur la plaque pendant l'exposition, mais peut la faire venir par développement chimique - en l'occurrence, avec de la vapeur de mercure - ce qui permet de réduire radicalement la durée de l'exposition.

Un problème demeurerait sans solution, celui de savoir comment arrêter l'action de la lumière sur les halogénures d'argent, action qui provoquait l'assombrissement de l'image jusqu'à son effacement; mais, **en 1837**, Daguerre trouva un moyen de la stopper avec un bain de chlorure de sodium.

1.4. 1839 - Les premiers positifs directs sur papier

En 1839 il apprit indirectement par leur découvreur, le savant anglais John Herschel, les propriétés de l'hyposulfite de soude, qui, par lavage, enlève les sels d'argent non exposés.

Le daguerréotype, ainsi qu'il baptisa son invention, était délicat - facilement abîmé par les marques de doigts et les variations hygrométriques - et devait donc être encadré sous-verre.

A la même époque, Hippolyte Bayard montra des images positives directes obtenues par action de la lumière sur un papier sensibilisé placé à l'intérieur de l'appareil de prise de vue.

Biographie : Hippolyte Bayard, Breteuil, Oise, 1801 - Nemours 1887, photographe français.

En améliorant le procédé de Talbot, il obtint les premiers positifs directs sur papier (1839).

En savoir plus :

En 1839, Hippolyte Bayard, fonctionnaire français, présenta un procédé pour obtenir directement des images photographiques positives sur papier: il avait foncé une feuille de papier avec du chlorure d'argent et de l'iodure de potassium, sur laquelle la lumière agissait comme un décolorant lorsque la plaque était exposée dans l'appareil de prises de vues.

L'invention de Bayard resta largement ignorée à l'époque en raison du soutien officiel apporté au daguerréotype. Pourtant, en France, certains photographes manifestèrent un vif intérêt pour un procédé sur papier de préférence au daguerréotype, et de cette manière les expériences continuèrent dans cette direction.

En 1841, Talbot élaborait le développement latent et le procédé de calotype qui est modifié et amélioré en 1847 par Louis Désiré Blanquet Evraud.

En savoir plus

1.5. 1841 - Talbot élabore le procédé de calotype

En 1841, William Henry Talbot fit breveter ce procédé par lequel une image latente, produite par l'exposition dans une chambre noire d'un papier sensibilisé avec des solutions d'iodure de potassium et de nitrate d'argent, est ensuite développée dans l'acide gallique et le nitrate d'argent.

On obtient les positifs en exposant par contact ces négatifs papiers avec des papiers salés sensibilisés au nitrate d'argent et au sel de cuisine.

Il s'agit du premier procédé négatif positif qui ait réussi.

Dans l'usage courant, ce terme renvoie au négatif.

Développement : processus par lequel un film ou un papier photographique exposé est traité chimiquement pour donner une image visible et relativement permanente. Désigne aussi l'opération d'immersion de la pellicule ou du papier dans un bain chimique qui produit l'image argentique.

En 1851, Talbot réalisa les premiers clichés éclairés à la lumière électrique.

En savoir plus :

Peu après l'invention de la photographie, l'éclairage artificiel fut au centre d'un autre ensemble d'expériences destinées à en élargir la portée.

En 1851, au moyen de piles électriques, Talbot réussit à réaliser une image lisible d'une pièce de rotative en révolution rapide; c'est aussi lui qui procura à Nadar l'éclairage artificiel dont il avait besoin pour ses expériences.

1.6. 1851 - Premiers clichés éclairés à la lumière électrique

En 1851, Talbot réalisa les premiers clichés éclairés à la lumière électrique.

En savoir plus :

Peu après l'invention de la photographie, l'éclairage artificiel fut au centre d'un autre ensemble d'expériences destinées à en élargir la portée.

En 1851, au moyen de piles électriques, Talbot réussit à réaliser une image lisible d'une pièce de rotative en révolution rapide; c'est aussi lui qui procura à Nadar l'éclairage artificiel dont il avait besoin pour ses expériences.

1.7. 1858 - Première vue aérienne de Nadar

En 1858, Nadar fut le premier à prendre une vue aérienne en ballon au dessus de Paris.

Biographie :

Nadar (Félix Tournayon) Paris 1820 - id. 1910, photographe et caricaturiste français.

Il photographia les célébrités de son époque (Le Panthéon de Nadar), réalisa les premières photographies aériennes prises en ballon (1858) et fut l'un des premiers utilisateurs de la lumière artificielle (en 1861, dans les catacombes).

En savoir plus :

En 1858, Nadar fut le premier à réussir une image un peu trouble de Paris: il était caché derrière un rideau sombre, il avait embarqué son appareil dans la nacelle d'un ballon captif manœuvré par les illustres frères Goddard. Il passa les deux années suivantes à promouvoir son propre aéronef "plus léger que l'air", mais son plus grand succès de photographie aérienne, il l'obtint par ses vues de l'Arc de Triomphe prises en 1868 avec un appareil à objectif multiples.

1.8. 1861 - Première photographie souterraine de Nadar

En 1861, on découvre la première photographie souterraine de Nadar prise dans les catacombes de Paris grâce à l'éclairage de batteries Bunsen.

En savoir plus :

Au moyen de piles de Bunsen et de réflecteurs, Nadar fit d'abord des portraits, puis, en 1861, il réussit à descendre dans la rue cet appareillage pour photographier les égouts et les catacombes.

Comme certaines poses duraient jusqu'à 18 minutes, il fut obligé de substituer des mannequins aux sujets réels, Nadar réussit à réaliser une centaine de scènes souterraines.

Par ces clichés des conduits et des tuyaux des égouts, des catacombes, Nadar démontrait ainsi que la photographie était en mesure de dévoiler une information visuelle comportant un grand nombre de données physiques.

Entre 1861 et 1864, James Clerc Maxwell parvint à projeter 3 plaques de lanterne à travers 3 filtres de couleur différente. Le tout se combine pour former une image couleur.

Biographie :

James Clerc Maxwell, Edimbourg 1831 - Cambridge 1879, physicien britannique, a unifié les théories de l'électricité et du magnétisme en donnant les équations générales du champ électromagnétique.

Sa théorie de la lumière fut confirmée peu après la constatation de l'égalité entre la vitesse de la lumière et la propagation d'une onde électromagnétique.

En savoir plus :

James Clerc Maxwell réalisa une photographie en couleurs en superposant trois plaques positives de lanterne magique représentant un ruban écossais; aussi bien la prise de vue que la projection furent faites à travers des filtres liquides.

1.9. 1864 - Début de la photographie couleur

Entre 1861 et 1864, James Clerc Maxwell parvint à projeter 3 plaques de lanterne à travers 3 filtres de couleur différente. Le tout se combine pour former une image couleur.

Biographie :

James Clerc Maxwell, Edimbourg 1831 - Cambridge 1879, physicien britannique, a unifié les théories de l'électricité et du magnétisme en donnant les équations générales du champ électromagnétique.

Sa théorie de la lumière fut confirmée peu après la constatation de l'égalité entre la vitesse de la lumière et la propagation d'une onde électromagnétique.

En savoir plus :

James Clerc Maxwell réalisa une photographie en couleurs en superposant trois plaques positives de lanterne magique représentant un ruban écossais; aussi bien la prise de vue que la projection fut faite à travers des filtres liquides.

1.10. 1883 - Premiers appareils de petit format Kodak

Entre 1883 et 1890, la firme Kodak de George Eastman introduit des appareils de petit format utilisant des plaques sèches, un rouleau de film et la dissociation des opérations de prise de vue et de développement.

Biographie :

Eastman George, Waterville, Etat de New York, 1854 - Rochester 1932, industriel américain, inventa le film photographique transparent de nitrocellulose (1889) et organisa le Eastman kodak Compagnie (1892).

En savoir plus :

Lancé **en 1888** par l'Eastman Compagnie, l'appareil Kodak était d'un usage plus facile car il créait un système tout à fait nouveau et ouvrait un champ différent à la photographie.

Ce boîtier simple, comprenant des bobines pour le rouleau de pellicule, un remontoir pour faire avancer celle-ci et un cordonnet pour ouvrir l'obturateur pour la prise de vue, connut un succès immédiat, qui incita d'autres entrepreneurs à créer des appareils semblables qui utiliseraient le film Kodak.

Ce furent sans aucun doute la simplicité de l'appareil de prises de vues avec un châssis intégré, la facilité de l'emploi, et le fait que le développement ne soit plus immédiatement nécessaire, qui poussèrent les amateurs vers "le plus petit, le plus léger et le plus simple de tous les appareils détectives", le Kodak.

Film ou pellicule :

Le plus souvent, support à base d'acétate de cellulose ou d'un autre plastique, transparent et flexible, recouvert d'une couche d'émulsion sensible à la lumière.

Plaque sèche :

Négatif obtenu en exposant une plaque de verre enduite d'halogénures d'argent en suspension dans la gélatine. Cette plaque est dite sèche pour être distinguée des plaques humides ou collodion.

Procédé au collodion :

procédé humide sur plaque de verre avec lequel on peut réaliser un négatif à l'aide d'une émulsion de collodion sensible à la lumière - coton poudre dissous dans l'alcool et l'éther - à laquelle ont été ajoutés de l'iodure de potassium et du bromure de potassium.

La plaque est introduite dans la chambre noire et exposée alors qu'elle est encore humide. Le procédé au collodion sec permet de traiter la plaque ultérieurement, mais il nécessite un temps d'exposition plus important.

Obturateur :

dispositif qui contrôle, en s'ouvrant et en se fermant, la quantité de lumière qui pénètre dans l'appareil de prises de vues et atteint le film ou la plaque.

1.11. 1887 - Commercialisation du film Celluloïd en France

En 1887 fut commercialisé en France les premiers films celluloïd.

En savoir plus :

Le celluloïd fut inventé en 1855 par Alexander Parkas. En 1888, lorsqu'on put enfin en produire des rouleaux assez minces, il devint utilisable comme support pour émulsion photographique. John Carbet fut le premier à mettre sur le marché une pellicule de celluloïd plate et sèche.

1.12. 1904 - Les frères Lumière mettent au point l'autochrome

En 1904, Les frères Lumière mettent au point la première plaque couleur transparente : l'autochrome.

Biographie :

Les frères Lumière, inventeurs et industriels français. Louis Lumière, Besançon 1864 - Bandol 1948,

et Auguste Lumière, Besançon 1862 - Lyon 1954. Louis, aidé de son frère, inventa le Cinématographe, pour lequel il tourna ou fit tourner de nombreux films. On leur doit également la mise au point du premier procédé commercial de photographie en couleur, l'Autochrome (1904).

En savoir plus : L'Autochrome est un procédé de plaques tramées en couleur dans lequel des grains d'amidon teinté par les trois couleurs primaires (rouge, vert et bleu) sont mélangés et saupoudrés sur une plaque de verre enduite d'une substance collante.

La plaque est ensuite recouverte d'une poudre noire, puis vernie et enduite d'une émulsion sensibilisée, et exposée dans la chambre noire. Après développement, l'image obtenue est un positif transparent.

1.13. 1920 - Utilisation de la photographie à des fins publicitaires

En 1920, aux Etats-Unis et en Europe, on commence à utiliser la photographie à des fins publicitaires.

En savoir plus :

Comment imaginer aujourd'hui un monde sans publicité ? Et surtout, comment imaginer la publicité sans l'apport décisif de la photographie ? Les ressources de cette dernière n'ont pourtant pas été reconnues avant les années 20. La réclame venait alors tout juste de naître, et dans un premier temps, nul ne songea à recourir à des procédés photographiques, au demeurant encore fort coûteux, pour vanter des produits ou des services.

D'ailleurs, nul n'imaginait alors que de simples photos pouvaient vanter l'attrait d'un produit ou allécher le consommateur.

1.14. 1924 - Nouvelles perspectives pour le photojournalisme

En 1924 et 1925, apparaît deux nouveaux petits appareils :

l'Emanon et le Leica 35mm qui permirent de faire des clichés instantanés en lumière naturelle et ont ainsi ouvert de nouvelles perspectives pour le photojournalisme.

En savoir plus : Les progrès du matériel et l'audience grandissante des journaux illustrés allaient modifier, dès 1925, la conception du reportage de guerre et du document en général. Parmi les inventions qui précipitèrent cette évolution, signalons celle de l'Emanon, appareil allemand à la fois petit et léger, et surtout celle de la pellicule 35mm en rouleaux, lancée par Leica en 1925.

Ces nouveaux appareils permirent aux photographes de travailler plus discrètement, ce qui devait naturellement se sentir dans leurs clichés.

La conception du photoreportage et de la photographie elle-même en fut radicalement modifiée.

1.15. 1925 - Apparition du flash électronique

C'est en 1925 qu'apparaît le premier flash électronique.

En savoir plus :

L'éclairage au flash électronique constitua un important progrès à la fois pour les photographes amateurs et pour les professionnels. Depuis les années 1860, on utilisait le magnésium, en fil, en ruban ou en poudre, selon différentes méthodes, mais la plupart d'entre elles furent abandonnées après l'invention de l'ampoule de flash par l'Allemand Paul Vierkötter en 1925. L'éclairage artificiel produit par un fil de magnésium enfermé dans du verre était plus sûr, sans fumée, et donnait moins de contrastes.

1.16. 1937 - Apparition de l'appareil compact

C'est en 1937 qu'apparaît le premier appareil compact.

En savoir plus : Conçu afin de restituer les moindres détails et de capter les plus menus événements, l'appareil compact permit aux photographes d'exprimer leur sensibilité propre. En fait, Kertesz et Cartier-Bresson adoptèrent la même approche devant le sujet, qu'ils le traitent pour une commande ou par intérêt personnel. Kertesz vit ainsi son œuvre exposée comme photographie d'art, au moment même où elle paraissait dans des hebdomadaires, en France ou en Allemagne.

Kertesz André, Budapest 1894 - New York 1985, photographe américain d'origine hongroise. Sensibilité poétique et sens de l'humour alliés à l'invention formelle dominent son œuvre. Cartier-Bresson Henri, Chante loup 1908, photographe français. On lui doit quantité de reportages, tous révélateurs de ce qu'il a lui-même défini comme étant "l'instant décisif".

1.17. 1948 - Apparition du Polaroid

C'est en 1948 aux Etats-Unis, qu'apparaît le Polaroid, invention d'Edwin Land qui donna une épreuve sépia en 60 secondes.

En savoir plus : L'événement le plus marquant pour la photographie amateur fut l'apparition en 1948 d'un appareil et d'un film qui permettaient la photographie instantanée en une seule opération.

L'appareil Polaroid, conçu par Edwin H. Land, avait repris en fait une idée aussi ancienne que la photographie elle-même : sensibiliser et développer le film à l'intérieur de l'appareil.

Un grand nombre d'inventions du XIX^{ème} siècle et du début du XXI^{ème} avaient concrétisé ce concept. Mais le Polaroid fut le premier appareil à tirage instantané qui, dans sa première version, produisait un tirage positif monochrome seulement une minute après la prise du cliché.

Cela se faisait au moyen d'une petite enveloppe scellée, de révélateur fixateur et d'un réceptacle complexe pour l'image.

1.18. 1980 - IBM invente l'ordinateur personnel

En 1980 apparaît le premier ordinateur personnel, inventé par IBM.

En savoir plus :

A la veille des années 80, les ordinateurs devinrent numériques:

ils furent équipés pour traiter l'information sur les ombres et la lumière en partageant le plan de l'image en une grille microscopique et un attribuant un nombre à la couleur de chaque minuscule cellule appelée pixel.

Stockés dans la mémoire de l'ordinateur, les pixels sont lisibles sur un écran, modifiables selon les besoins, imprimables ou transmissibles. La définition de l'image et du détail est déterminée par la densité de pixels - la plus haute définition et le meilleur détail nécessitant un grand nombre de pixels, et donc mobilisant plus de mémoire dans l'ordinateur. Avec l'introduction de la puce, au début des années 80, les ordinateurs personnels - plus petits et moins chers - sont devenus accessibles à un plus large public, progrès touchant de la même façon les artistes et les photographes.

1.19. 1982 - Le premier appareil photo numérique couleur

En 1982, Sony dévoile le tout premier appareil photo numérique couleur.

En savoir plus : Le premier appareil photo numérique date déjà de 1982.

Il s'agissait du MAVICA de Sony. Equipé d'un capteur CCD de 279 300 éléments au silicium, l'appareil enregistrait les informations sur un mini disque magnétique (le Mavipak). Les photographies ainsi obtenues pouvaient être soit visualisées sur un écran de télévision, soit transférées via la ligne téléphonique, soit reproduites sur papier grâce à une imprimante MAVIGRAPH.

1.20. En 1986- Les techniques de prise de vues numérique se sont développées

En 1986 les chercheurs de Kodak ont mis au point un appareil fournissant des images de 1,4 méga pixel mais les mémoires et le logiciel de traitement ont été développés hors de l'entreprise.

En 1992 le premier appareil numérique professionnel a été mis sur le marché, il comportait un capteur de 1,3 méga pixels logé dans un boîtier Nikon F-3. Très vite, d'autres sociétés comme Canon, Olympus ou encore Casio ont su fabriquer des appareils bon marché et très miniaturisés qui ont supplanté ces productions onéreuses et peu performantes, de sorte que l'invention de Kodak a failli causer sa perte. Le véritable départ de la prise de vues numérique est lié à la diffusion massive de l'informatique individuelle, de l'internet et des imprimantes à jet d'encre.

Depuis 2003 le marché du film est en chute libre et les usines de production ferment les unes après les autres. Steve Sassoon, le père de l'appareil photo numérique, a aujourd'hui 55 ans et travaille toujours au sein de la société Kodak.

2. Le monde de la photographie numérique

2.1. Pratique Numérique

Les meilleurs réglages pour votre numérique

Beaucoup sont rebutés par le post-traitement... Parfois indispensable pour optimiser une image difficile, il peut souvent être ignoré moyennant un réglage adapté des paramètres du boîtier numérique. Revu de détail... La lecture du mode d'emploi est un exercice souvent oublié par l'acheteur, fébrile d'utiliser son nouveau joujou. Pourtant commencer par repérer les principales commandes n'est pas une perte de temps.



2.2. Les réglages les plus utiles sur le terrain :

- Température de couleur : Sensibilité ISO :
- Correction d'expo :
- Taille d'image et forma :
- Personnalisation des caractéristiques images :

Réglage « Netteté »

Le réglage interne permet ainsi d'ajuster le piqué visuel aux besoins : image adoucie pour un portrait féminin (-2), renforcée pour l'architecture (+1) ou pour des tirages 10x15 (+2).



Réglage « contrasté »

Un sujet contrasté (paysage en plein soleil) et un sujet à faible contraste (le même paysage par temps de brouillard).

La notion du contraste est relative à l'écart plus ou moins fort entre les ombres et les hautes lumières. Un sujet est dit « contrasté » s'il présente des ombres profondes et des hautes lumières très vives ; au contraire, lorsque les ombres sont peu denses et les hautes lumières sans éclats, le contraste du sujet est faible.

Réglage « Saturation »

Pour expliquer la saturation, le plus facile est de partir de son contraire, la désaturation. Il suffit d'ajouter du blanc pour désaturer une couleur. Par exemple le film Kodak et Fuji deux films à haute saturation même par temps gris des couleurs puissantes. Certains compacts offrent le choix entre saturation naturelle ou couleurs vives.

3. Apparition des appareils photo numériques

3.1. GENERALITES ET MODE D'EMPLOI

Depuis leur apparition, au début des années 90, les appareils photo numériques ont connu une évolution spectaculaire. Hier simples gadgets, incapables de fournir une image vraiment exploitable, ils sont aujourd'hui devenus fiables. L'avancée technique des imprimantes couleur à jet d'encre a



3.2. permis en plus d'obtenir rapidement des tirages de très bon niveau, comparables parfois à ceux des laboratoires rapides.

3.3. OBJECTIF - OPTIQUE

L'objectif ce petit tube rond à l'avant de l'appareil contient l'optique composée de lentilles, prismes dont le rôle est de dévier les rayons lumineux vers la surface sensible du capteur. La lumière ne pénètre à l'intérieur que lorsque vous appuyez sur le déclencheur qui lui ouvre la fenêtre d'accès. Le choix de ce composant bien que difficile à définir pour le profane est primordial car il est



3.4. DECLENCHEUR ET TEMPS DE LATENCE

Le déclencheur est un simple bouton poussoir généralement placé sur le dessus de l'appareil et qui sert à "déclencher" le processus qui aboutira à la prise de la photo. Sur de nombreux appareils il est recommandé et même indispensable d'enfoncer le déclencheur à moitié juste quelques secondes pour permettre aux composants concernés de faire la mise au point et mesurer la lumière admise. Vous pouvez alors si besoin recadrer l'image qui apparaît dans le viseur, et ensuite finir d'appuyer pour prendre la photo.



Temps de latence

Pas facile à trouver sur les fiches techniques qui sont peu prolixes sur ce sujet, et pourtant signe de confort et de rapidité des prises de vue, c'est le temps qui s'écoule entre l'instant où vous avez déclenché et l'instant où la photo est enregistrée

3.5. VISEUR OPTIQUE ET REFLEX

Le Viseur optique (œilleton) Permet de prendre des photos sans avoir recours chaque fois au viseur LCD, qui bien que pratique consomme beaucoup d'énergie. Que l'appareil ait un zoom ou non, le viseur est séparé du bloc optique et vous pouvez ainsi effectuer une visée simple et pratique permettant de voir et cadrer le sujet. Par contre le viseur optique n'étant pas aligné exactement avec l'objectif ça ne donne pas toujours une reproduction intégrale du sujet cadré ce qui crée un décalage appelé parallaxe. Les fabricants placent pour amoindrir ce défaut les viseurs optiques au plus proche possible de l'objet



3.6. ECRAN LCD

Viseur écran LCD

Liquide Crystal Display = en français ACL : A Cristaux Liquides



Il donne une vision directe du sujet visé comme sur un écran d'ordinateur mais en plus petit. Il affiche ce que voit l'objectif ce qui évite ainsi le parallaxe, et il est fort utile pour effectuer des photos en macro. Certains appareils affichent aussi une grille en surimpression pour aider à la composition de l'image. Le LCD est composé de cristaux liquides sur un écran plat. Il est quelquefois monté sur un support articulé pour être orienté, ce qui permet alors une visée à bout de bras.



L'écran

Tous les appareils photos numériques possèdent un écran LCD (à cristaux liquides) utilisable en deux modes :

- **Mode "Prise de vue"** : il permet d'effectuer la prise de vue, mais uniquement sur les appareils photo Compact et Bridge.
- **Mode "Visualisation"** : il permet de visionner les photos, de les supprimer mais permet aussi l'accès aux menus pour les différents réglages.



Notre conseil

L'écran LCD doit être adapté à votre confort visuel pour assurer une bonne prise de vue ou de visionnage des clichés. Il doit également être adapté à votre utilisation : Un grand écran consomme bien plus qu'un petit, donc un appareil avec une autonomie réduite. Il est toutefois très pratique d'avoir un appareil photo numérique possédant un viseur et un écran dés activable, en prenant vos photos avec le viseur, cela vous permettra d'économiser vos batteries ou d'effectuer les prises de vue en cas de forte luminosité.

4. Appareils Photo numériques et caméscopes

4.1. Gamme Caméscope Numérique

Le caméscope est doté d'un ZOOM optique puissant et de caractéristique innovante (stabilisateur d'image, mode photo enregistrement longue durée, impression direct). Nos caméscopes représentent ce qu'il y a de mieux en matière de facilité d'utilisation. Les chiffres sont formels : les français boudent le multimédia. Pourtant, dans les rares lieux publics où l'on trouve des CD-ROM (en particulier dans les bibliothèques municipales, mais aussi dans les magasins prévoyant des stands de consultation, le succès est indéniable. Et si l'avenir du multimédia était en train de se jouer dans la rue ?



4.2. Caméscopes

Les nouveaux caméscopes



Les caméscopes trouvent de nouveaux arguments pour séduire: disque dur, DVD, mémoire, résolution doublée...

Plus séduisante que jamais, voici la nouvelle génération de caméscopes.

Faut-il acheter un caméscope DV

Plutôt que d'entasser les cassettes, pourquoi ne pas opter directement pour un caméscope DVD ? Passage en revue des avantages et des inconvénients. Bref, le caméscope DVD n'est pas aussi simple qu'on veut bien nous le dire. Les modèles proposés par Sony se distinguent principalement par la résolution du capteur et par la présence d'une sortie USB 2.0. De plus, ils sont très fiables, compacts... et beaux.



4.3. Compacts numériques

Comparatif Appareil Photo Numérique : choisir son APN compact

Comparatif Appareil Photo Numérique : choisir son APN compact



Grand-angle, stabilisation, grand écran, tout cela est arrivé. Sont-ils donc parfaits, nos compacts numériques ? Que nenni. Nos prochains chevaux de bataille : la définition de l'écran, la sensibilité en basse lumière mais surtout l'autofocus, toujours en retrait de celui des reflex.

Le Compact

L'appareil photo numérique Compact est le modèle le plus répandu sur le marché. Il offre aujourd'hui une qualité d'image très satisfaisante, un usage simple et un prix souvent abordable. Aujourd'hui tous les Compacts proposent un zoom, plusieurs modes scènes (nuit, course, portrait etc.), et un flash intégré. Avec le progrès, leur temps



de réaction est maintenant très correct.

Attention à la sensibilité !

Les compacts ont un défaut :

Ils pêchent généralement dans les hautes sensibilités. Concrètement, qu'est-ce que ça veut dire ? Ça veut dire que lorsque les conditions de luminosité sont difficile (faible lumière notamment) et qu'il faut pousser l'appareil dans ses retranchements, là où un APN reflex s'en sortira avec une qualité d'image tout à fait correcte, un compact aura tendance à produire une image bruitée, et ce à partir de 800 ISO. En 2010, les compacts commencent à appréhender correctement les prises de vues à 800 ISO, et ce notamment chez Sony. Au dessus de 800 ISO, passez votre chemin ou mettez le flash...

4.4. Test Reflex Numérique

Les concurrents

Olympus E-300

Le E-300 « final » offre un look plutôt sympa :

L'appareil est tout petit, très légers et comporte un oculaire assez nettement déporté vers la gauche : Agréable à condition de viser de l'œil droit, le nez ne venant plus buter sur l'écran arrière ! La finition, sans atteindre celle du E-1 (ni surtout présenter sa protection tous temps, unique dans la catégorie expert), est soignée et l'alliage du plastique noir finement granité et du titane aux reflets légèrement rougeâtres est plaisant .

4.5. Les reflex numériques

Choisir son reflex numérique

Le **reflex**, numérique ou argentique, est le plus connu des **appareils photo**. Il s'agit d'un appareil très polyvalent (le plus polyvalent de tous), pratique, et proposant une qualité d'image très honorable (même en numérique). Le réflex est en quelques sortes le roi des appareils photographiques : depuis sa création, il a su conquérir le coeur des photographes et des novices par son côté très pratique et très polyvalent. Avantage de taille : en achetant un **reflex numérique**, vous pouvez, sous certaines conditions (de marque notamment...) réutiliser vos anciens objectifs !

Le Reflex

Le Reflex est aujourd'hui l'appareil le plus performant du marché. Il est réactif, produit des photos d'excellente qualité et possède de nombreuses fonctionnalités. A la base le Reflex est plutôt dédié aux professionnels, mais les Reflex d'entrée de gamme rencontrent beaucoup de succès auprès des amateurs désirant avoir un appareil de qualité.



Le Reflex est différent sur plusieurs points des Compacts et Bridges. En premier lieu la prise des photos est réalisée par le viseur optique, il n'est pas possible de prendre une photo avec l'écran LCD (il ne servira qu'à visualiser les photos après coup). Deuxième grosse différence, l'objectif est vendu à part.



La qualité finale dépendra donc beaucoup de l'objectif que vous prendrez. Les objectifs de « base » feront généralement l'affaire pour les amateurs, les professionnels auront besoin d'objectifs bien plus coûteux.

4.6. Les bridges numériques

Le Bridge (ou Bridge Camera)

A mi-chemin entre le Compact et le Reflex, nous trouvons le Bridge. Ce type d'appareil porte bien son nom, Bridge signifiant pont en Anglais.

Le Bridge Camera embarque un objectif plus gros que le Compact, ce qui lui permet de proposer des plages focales bien plus élevées (pour les novices cela signifie que le zoom est bien plus puissant). Les Bridges actuels atteignent pour la plupart une amplitude 12X (jusqu'à 20X pour les derniers Panasonic ou Canon), un véritable bonheur ! Le Bridge est bien sûr plus volumineux

qu'un Compact classique et il sera donc plus encombrant (difficile de le mettre dans une poche). Certains Bridges d'entrée de gamme restent toutefois de taille et de poids corrects. Les Bridges haut de gamme seront eux souvent très imposants.

Le Bridge étant un appareil « intermédiaire » entre le Compact et le Reflex, on en trouve de toutes sortes et à des prix très variés. Les Bridges d'entrée de gamme seront très proches des



Compacts en terme de fonctionnalités et de qualité photo. Même si les optiques embarquées sur ces Bridges sont généralement de bien meilleures qualités que ceux des Compacts, la qualité photo sera rarement meilleure que sur un bon Compact, car ces deux types d'appareils (Bridge et Compact)

partagent des capteurs et des traitements d'images souvent identiques.



5. Principe de fonctionnement d'un appareil photographique, en argentique et en numérique

5.1. OBJECTIF :

Photopiles a pour objet de favoriser une meilleure connaissance de la photographie en général et des photographes en particulier.

- Ces dernières années le monde de la photographie a vécu une véritable révolution avec l'avènement

du numérique et d'Internet. L'un des objectifs de Photopiles est d'expliquer et de permettre de mieux appréhender cette mutation technologique et sociologique.

- En résumé, Photopiles c'est avant tout un espace libre et ouvert sur Internet où chacun peut exprimer une opinion, partager une expérience, échanger une idée, enrichir son regard.

5.2. L'EXPOSITION

C'est la base même de la photographie. Pour qu'une photo soit bien exposée, il faut que la pellicule ou le capteur reçoive la bonne quantité de lumière. Cette quantité est mesurée par la cellule photoélectrique de l'appareil. La quantité de lumière nécessaire parvenant à la pellicule dépend de trois facteurs :

L'ouverture, la vitesse, la sensibilité.

L'ouverture peut être assimilée au diamètre du tuyau,

la vitesse, au temps pendant lequel le robinet est ouvert

la sensibilité au volume du récipient. Il est donc possible de remplir le récipient avec un tuyau deux fois plus grand en laissant le robinet ouvert deux fois moins de temps... C'est la base de la photographie !

5.3. Le diaphragme

Le diaphragme est un dispositif qui permet de régler la quantité de lumière qui va traverser l'objectif de l'appareil photo au moment du déclenchement (quand vous appuyez sur le bouton !). Bien sûr, plus il y a de lumière qui entre, plus la photo est claire, moins il y en a, plus la photo est sombre.

L'ouverture du diaphragme

L'ouverture du diaphragme, c'est simplement la taille du trou qui laisse passer la lumière au niveau de l'objectif. Plus il est grand, plus la lumière entre, plus il est petit... La vitesse d'obturation et le temps d'exposition, ça marche ensemble : c'est une question de proportionnalité ! Plus on ouvre le diaphragme, moins on a besoin d'exposer longtemps, donc plus on peut augmenter la vitesse d'obturation, et inversement.

Les valeurs d'ouverture sont normalisées :

1 - 1.4 - 2 - 2.8 - 4 - 5.6 - 8 - 11 - 16 - 22 - 32 - ...

Pratiquement, on note une ouverture en la précédant d'un "f".

☐ OUVERTURE - DIAPHRAGME - DUREE D'EXPOSITION

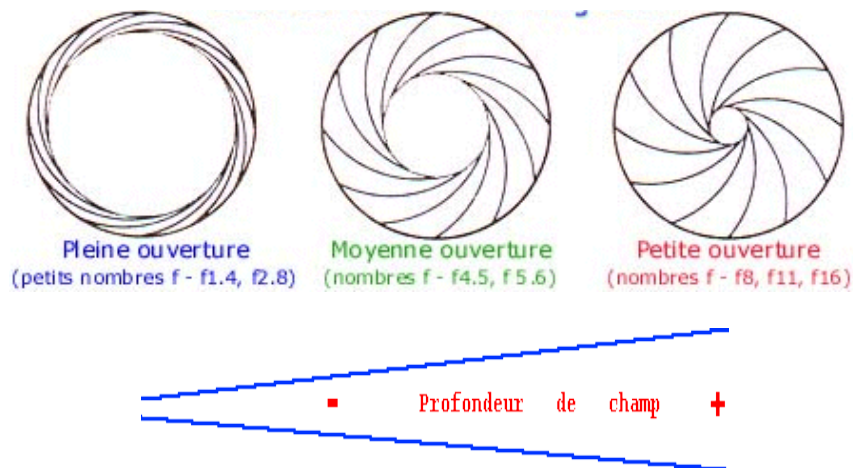


Pour comprendre le mécanisme du diaphragme souvenez-vous (cf. plus haut) que l'obturateur contrôle la durée du temps d'exposition autrement dit le temps pendant lequel la lumière va pouvoir pénétrer jusqu'au capteur. L'ouverture, est le terme qui définit la grosseur du trou correspondant à la quantité de lumière admise c'est-à-dire son intensité, et pour y parvenir on règle son diamètre à l'aide du diaphragme.

5.4. Profondeur de champ

La profondeur de champ est à la fois un paramètre technique et esthétique de la photographie. En la maîtrisant, vous décidez quelles parties de vos photos seront nettes, ou floues, pour mettre vos sujets en valeur, ou guider le regard de vos lecteurs.

□ PROFONDEUR DE CHAMP



~~~ Plus l'indication "f" est grande (donc plus l'ouverture du diaphragme est petite) et plus la profondeur de champ est grande. ~~~

La Profondeur de champ correspond à l'espace de la prise de vue qui va apparaître avec netteté lors du développement de la photo, c'est-à-dire la partie du champ qui se trouve nette et située entre la zone rapprochée et la zone éloignée avec ces deux dernières considérées floues. Autrement dit, distance nette existant avant et après le sujet sur lequel vous faites votre mise au point.

## Le flou et la profondeur de champ

### Le flou dans une image peut être de plusieurs natures.

Il peut tout d'abord s'agir d'un flou de bougé, lorsque le photographe bouge l'appareil lors de la prise de vues. Le risque de provoquer ce type de flou sur une image dépend de trois paramètres : la focale de l'objectif, la vitesse d'obturation choisie, et le taux d'alcoolémie du photographe.

- **Plus l'objectif n'a une longue focale** (plus il cadre serré donc), **plus on a de chance d'obtenir une image floue**. Il est souvent recommandé de fixer l'appareil sur un trépied lors de l'utilisation de téléobjectifs.

## 5.5. La vitesse d'obturation

### Technique photo: Vitesse d'obturation

Avec [l'ouverture](#), la vitesse d'obturation est l'un des paramètres fondamentaux d'une prise de vue. Avec les automatismes, cette notion est trop souvent négligée alors qu'elle joue un rôle primordial sur la netteté, l'exposition, et le rendu des scènes en mouvement.

### Définitions

#### Vitesse obturation

La **vitesse d'obturation**, également appelée **temps de pose** correspond à la durée pendant laquelle l'obturateur est ouvert. Pendant cette période, la pellicule ou le capteur est exposé à la lumière venant de l'objectif. Ce paramètre s'exprime en seconde. Sur la plupart des appareils reflex, les durées peuvent se régler de 30s à 1/2000, 1/4000 ou 1/8000s.

Comme pour [l'ouverture](#), les différentes valeurs sont normalisées: 1/8000, 1/4000, 1/2000, 1/1000, 1/500, 1/250, 1/125, 1/60, 1/30, 1/15, 1/8, 1/4, 1/2, 1, 2, 4, 8, 15, 30. Nous avons globalement un facteur 2 entre ces valeurs. Cela veut dire que passer d'une vitesse à une autre, multiplie ou divise par deux, la quantité de lumière entrant dans le boîtier.

### Applications photographiques

#### Principe

La vitesse d'obturation permet de gérer **l'exposition**, et le **mouvement**.

Le temps de pose est l'un des trois paramètres de contrôle de l'exposition (avec l'ouverture et la sensibilité) du film/capteur. A ouverture et sensibilité constante,

- Plus le temps de pose est élevé, plus le film recevra de lumière, et inversement,
- Moins le sujet est lumineux, plus le temps de pose sera élevé, et inversement.

La vitesse d'obturation influe également sur la représentation du mouvement:

- les vitesses élevées permettent de « figer » le mouvement,
- les vitesses lentes, au contraire, permettent de montrer le mouvement, sous forme de filés, ou de flous.
- Les contraintes sont de trois ordres:
  - La stabilisation de l'appareil à vitesse lente,
  - L'utilisation du flash,
  - Le réchauffement du capteur

### Stabilisation

A vitesse lente (1/60, 1/30 ...), le moindre mouvement du photographe, ou la moindre vibration conduira à une photo floue, appelé **flou de bougé**. Il existe une règle assez simple, pour trouver la vitesse minimale pour des photos à main levée: vitesse d'obturation = 1 / focale.

## 5.6. LA MISE AU POINT

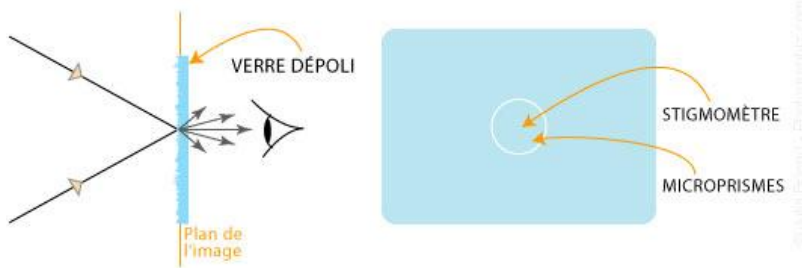
La mise au point peut se faire automatiquement (autofocus) ou manuellement sans aide ou avec dépoli et trames de micro prismes ou à l'aide d'un télémètre couplé. La mise au point intervient aussi sur le résultat, au niveau de la netteté, bien sur, mais aussi au niveau de la profondeur de champ.

Nous n'allons pas développer la notion d'hyperfocale ici, mais sachez qu'il faut mieux effectuer la mise au point un peu avant le sujet (1/3 en avant) quand on veut obtenir la plus grande zone de netteté possible dans une photo de paysage. La focale des optiques influe beaucoup sur la mise au point et sur la profondeur de champ. Un grand angle (24 mm) donne une grande profondeur de champ et demande donc une mise au point moins précise qu'un téléobjectif (300 mm) qui ne dispose que d'une profondeur de champ restreinte.

### Faire la mise au point

Pour que le sujet apparaisse net, il faut que son image formée au travers de l'objectif coïncide avec le plan du film. Faire la mise au point, c'est en fait faire varier la distance entre l'objectif et le plan du film. Généralement, ce sont les lentilles à l'intérieur de l'objectif qui se déplacent. Sur certains appareils, il n'y a aucun réglage à effectuer : ce sont des appareils à diaphragme fixe très fermé, permettant une image nette de 1-2m à l'infini.

### La mise au point manuelle



Pour que le photographe puisse observer l'image formée par l'objectif à travers le viseur, il faut "matérialiser" cette image. C'est le rôle du **dépoli**, une lame de verre dont la face avant est irrégulière :

La possibilité de faire une mise au point précise via l'observation de l'image sur le dépoli est souvent insuffisante, et il a fallu intégrer au verre de visée d'autres composants d'aide à la mise au point.



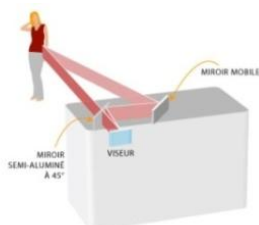
La mise au point n'est pas faite correctement.



La mise au point est faite.

Parmi ceux-ci, le **stigmomètre**, au centre du viseur, fait apparaître deux images du sujet, qu'il faut superposer :

### Le télémètre



Les appareils Leica sont les illustres représentants des systèmes télémétriques, qui permettent d'effectuer une mise au point très précise. Il s'agit d'un dispositif optique, généralement couplé à l'objectif :

Au centre du viseur, sont donc renvoyées deux images du sujet. Lorsque ces deux images sont superposées, la mise au point est faite.



Cette question est souvent posée et je vais essayer de simplifier la réponse. La taille de l'image imprimée dépend de deux facteurs : la taille en pixels de l'image d'origine et la résolution souhaitée. Voici la formule magique qui vous permet de calculer la taille de l'image imprimée en cm :

Nombre de pixels de l'image d'origine / Résolution \* 2.54

La résolution pour une impression da qualité argentique est de 300 dpi. On peut cependant descendre à 180 dpi, voire à 150 dpi. En dessous, la qualité s'en ressent nettement, sauf pour certains types d'image comprenant peu de détails.

Pour une image de 1600 x 1200 pixels (2.1 M), on obtient une impression de :

- 13.5 x 10.2 cm en 300 dpi
- 22.6 x 16.9 cm en 180 dpi
- 27.1 x 20.3 cm en 150 dpi

### **L'autofocus**

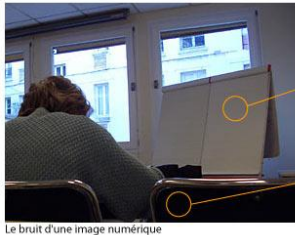
Le système "passif" reprend les principes optiques du télémètre, puis cède place à un traitement électronique, qui analyse les contrastes du sujet et recompose virtuellement l'image. Généralement sur un reflex autofocus, pour faire la mise au point on maintient le déclencheur enfoncé à mi-course, avant de faire la prise de vues. L'avantage est que le photographe peut dans un premier temps centrer son sujet et faire la mise au point, puis changer le cadrage de son image tout en maintenant le déclencheur à mi-course : la distance de mise au point est ainsi mémorisée.

## **5.7. La balance des blancs**

C'est l'un des grands atouts de la **photographie numérique** : pour chaque prise de vues, le photographe peut indiquer le type de lumière à l'appareil qui en déduira la température de couleur équivalente. C'est ce qu'on appelle couramment le réglage de la balance des blancs. Certains appareils numériques proposent néanmoins un réglage manuel de la balance des blancs. Le principe est simple : on "fait" la balance des blancs en visant une feuille blanche, qui servira de référence pour les prochaines prises de vues. Il est souvent conseillé d'effectuer manuellement la balance des blancs lorsque les conditions d'éclairage sont délicates. Par exemple, lors de prises de vues en intérieur sous un éclairage tungstène, le réglage automatique est souvent insuffisant et l'image présente une dominante jaune/rouge. Le réglage manuel permet souvent d'obtenir un meilleur résultat.

## 5.8. La sensibilité iso

**La sensibilité d'un film est exprimée en ISO** et chaque film, à la sortie de son usine, en porte la marque : 50, 100, 200, 400 ... 3200 ISO. Plus le chiffre est élevé, plus le film est sensible. 100 ISO correspond à un film deux fois plus sensible qu'un 50 ISO



On retrouve sur les appareils numériques les mêmes valeurs ISO que pour les films argentiques. C'est un des avantages du numérique sur l'argentique que : entre chaque prise de vues la sensibilité peut être modifiée.

Bien sûr ce ne sont pas les photos sites du capteur qui deviennent subitement plus réactifs à la lumière qu'ils reçoivent. C'est le signal de sortie qui est amplifié, d'où **l'apparition de bruit** lorsque la sensibilité ISO équivalente, indiquée par l'appareil, est élevée. Si le grain argentique peut être convenu, le bruit numérique est toujours mal venu... Les pellicules actuelles ont des sensibilités de 25 à 3200 ISO.

Si vous voulez prendre des photos avec des vitesses élevées (sport), une grande ouverture, avec peu d'éclairage, mieux vaut choisir une pellicule de 400 ISO voire plus. Plus le chiffre est grand, plus la sensibilité est grande (demande moins de lumière). Par contre, le grain monte avec la sensibilité. Le grain se voit surtout sur des agrandissements (30x40 et plus). Certains capteurs numériques proposent des réglages sur 100, 200 ou 400 ISO.

## 5.9. La cellule

Pour que l'image soit correctement exposée, il va falloir quantifier la lumière pénétrant dans l'objectif. Presque tous les appareils 24X36 modernes sont équipés d'une cellule qui mesure la lumière réfléchie par le sujet.

La plupart du temps, cette cellule se trouve à l'intérieur du boîtier et mesure la lumière à travers l'objectif : c'est la **mesure TTL** ("Through The Lens"). En effet, si on ferme d'une diapo (passer de f/4 à f/5.6) deux fois moins de lumière pénétrera l'objectif; mais si on expose le film deux fois plus longtemps (passer de 1/500s à 1/250s), au final la quantité de lumière reçue sera la même.

- Photographier un sujet en mouvement. On choisit le couple permettant la vitesse d'obturation la plus rapide.
- Faire un portrait. On choisit le couple à l'ouverture la plus grande (f/4 par exemple), pour réduire la profondeur de champ et obtenir un arrière-plan flou.
- Faire une photo de paysage. On choisit le couple à l'ouverture la plus petite (f/22 par exemple), pour que tous les plans soient nets.

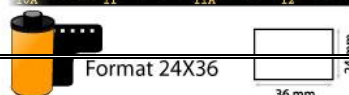
## 5.10. LES FORMATS NUMERIQUE

### Films et formats

Le format le plus répandu est le 24X36 : c'est bien de votre bobine habituelle dont il s'agit. On associe à cette pellicule un **appareil photo**



*Elaboré par M. Mokhtar HADDADJI, ex DML I*



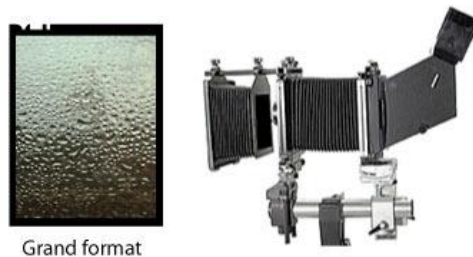
"24X36", spécifiquement conçu pour adapter ce type de films en bobine (on parle aussi de films 135).

Les crans qui apparaissent sur toute la longueur du film servent à faire avancer le film. Parmi les appareils 24X36 qui ont marqué l'histoire de la photographie : le Leica M6 (ci-dessous).

L'inconvénient de ce format est que l'image sur le négatif est de petites dimensions. On ne pourra pas faire de très grands agrandissements sans risquer de faire apparaître le grain de l'image. Si le système est suffisant pour une utilisation amateur, les professionnels de l'image préfèrent souvent la pratique du **moyen format**. Cette fois il s'agit de films 120 (ou 220 selon la longueur du film).



La **photographie grande format** adapte des systèmes beaucoup plus complexes. Non, il ne s'agit pas de systèmes historiques ! Nombreux sont les photographes qui font des prises de vues à la chambre. Cette fois, il ne s'agit plus de bobines. A chaque prise de vues, on charge un "plan-film" à l'arrière du système.



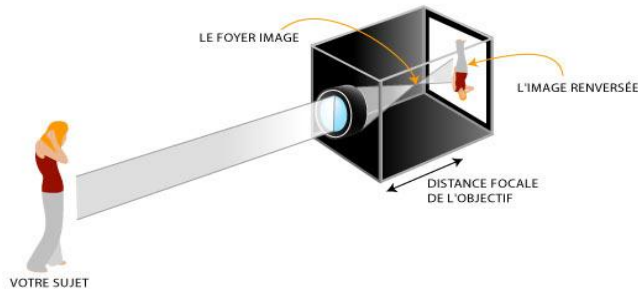
Les formats possibles de ces plans-films sont de 4X5 niches (10,2X12,7 cm), jusqu'à 8X10 niches (20X25 cm)... de quoi faire les choses en grand !

Même si l'évolution des technologies numériques éclipse peu à peu l'utilisation des pellicules photo traditionnelles, ce rappel sur les différents formats d'usage en photographie n'est pas obsolète. En effet, chaque format retrouve son pendant en numérique : c'est le capteur qui s'adapte au format du système employé.

### Du sténopé à la modernité

Une boîte opaque, un minuscule trou, une surface sensible à la lumière : nous avons là tous les éléments pour fabriquer un appareil photographique. Et c'est un système qui fonctionne très bien, même s'il implique de nombreuses limitations. Le principal inconvénient est son manque de luminosité. Pour obtenir une image nette, le trou doit être le plus petit possible; et plus le trou est petit, plus le temps de pose pour que l'image finale soit visible doit être long... Aux origines de la photographie, se faire tirer le portrait imposait au modèle de rester plusieurs heures immobiles face à l'appareil.

**L'objective photo** est là pour pallier à ces difficultés. C'est un système optique, composé de plusieurs lentilles, qui forme une image des objets situés devant lui. Un appareil photo peut être à objectif fixe (couramment on parle d'appareil "**compact**", c'est aussi le cas des appareils "jetables" ou des "bridge cameras") ou à objectifs interchangeables (les "**reflex**" en 24X36).



## 5.11. Les Focales

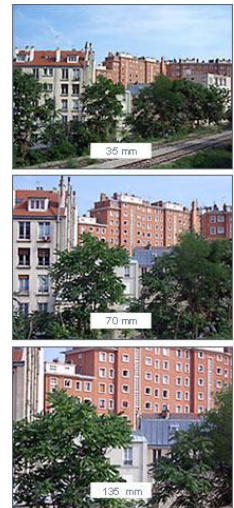
La "**focale**" de l'**objectif** (mesurée en millimètres), selon sa définition optique, est la distance qui sépare la lentille frontale de l'objectif, du plan du film (lorsque la mise au point est faite à l'infini). Pratiquement, plus la distance focale de l'objectif est grande, plus le champ est réduit.

En format 24X36 la focale standard est le 50mm, car c'est celle qui se rapproche le plus de l'angle de vision humaine.

**Les objectifs grands-angles** (17, 20, 24 ou 28 mm en 24X36 par exemple) captent un très large champ;

**Les téléobjectifs** (de 70 à 400 mm, voire plus) rapprochent du sujet.

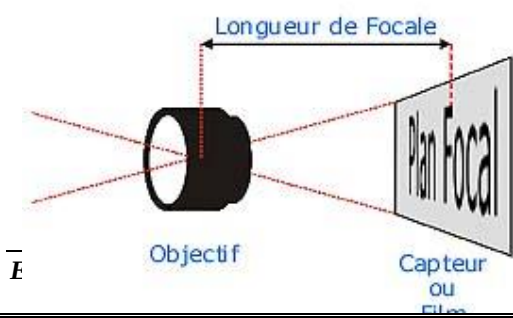
Il existe aussi des objectifs à focale variable,



**Les objectifs zooms**, qui sont souvent fournis d'office avec les boîtiers reflex. Cependant, la qualité d'image associée à ces objectifs est généralement moins bonne qu'avec un objectif à focale fixe. De plus, la plupart des zooms ont la fâcheuse tendance à perdre de la luminosité avec l'allongement de la focale. À méditer... d'autant plus que rien ne sert de zoomer, il faut cadrer à point.

### FOCALE

La focale ou longueur de focale exprimée en millimètres correspond à la distance qui sépare la surface photosensible du capteur, du centre optique de l'objectif. Naturellement et vous en jugez sur le schéma ci-dessus plus cette distance est élevée, plus le champ de vision sera restreint vu que l'angle obtenu sur l'objectif va se réduire. C'est l'une des deux principales caractéristiques d'un objectif, l'autre étant son ouverture. Petit rappel :



L'ouverture, sert à déterminer la grosseur du trou correspondant à la quantité de lumière admise c'est-à-dire son intensité, et on règle son diamètre par l'intermédiaire du diaphragme.

La focale de l'objectif permet de cadrer plus ou moins précisément ce que vous souhaitez photographier et se décline en quatre dimensions

## ☐ ZOOM

### **Zoom optique et Zoom numérique**

Le Zoom optique équipe uniquement les appareils possédant une focale variable, ce qui semble naturel mais utile à souligner. Il agit en effet sur un ensemble de lentilles grossissantes qui vont modifier la surface de l'image à photographier, mais pas sa mise au point (taille et résolution de l'image).

Vous pouvez ainsi passer suivant l'explication vue page précédente au grand angle 35mm et alors votre sujet de base se retrouve dans un environnement plus grand ou à la très longue focale, disons 105 par exemple et sans bouger d'emplacement, l'image apparaît rapprochée donc plus grande et son environnement a disparu en grosse partie.

Le Zoom optique utilise les valeurs 2x, 3x ... 12x, ce qui correspond à une longueur de focale et pour pas noyer les adeptes de l'argentine, vous trouvez les deux valeurs extrêmes dans les fichiers techniques suivant diverses présentations:

## **5.12. La taille des images**

### **Comment définir votre taille de l'image photo à l'impression de qualité Instructions**

- Une photo image est décrite par deux paramètres: "l'image" et "Qualité d'image". La taille de l'image est définie par le nombre total de pixels - une collection de petits points. Le nombre de pixels par pouce carré définit la qualité de l'image.
- ☐ Étape 2

Si le nombre de pixels (la taille) de l'image ne peut pas être changé après que l'image a été capturée, la qualité d'image est définie après avoir pris la photo. Qualité d'image ou de la résolution sera défini lorsque vous décidez combien de pixels (points) doit être par pouce carré de votre photo.

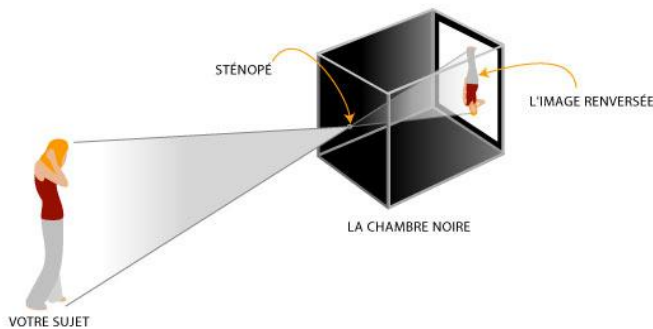
Plus pixels / points par pouce carré signifie une résolution plus élevée et de qualité supérieure par la suite de l'impression. 72 dpi (dots per inch) sont parfaits pour le Web, mais pas pour l'impression. L'impression de qualité exige 300 dpi. Ainsi, plus de pixels que vous capturez, dès le début, la plus grande photo, vous serez en mesure d'imprimer après ces pixels ont été réduites en pouces carrés de 300 dans chaque.

## La taille des images

La photographie numérique est en train de remplacer la photographie papier traditionnelle. La manipulation sur PC de photos et d'images numériques est devenue à la portée de tous. Comme toujours en Informatique, l'amateur est confronté à une jungle de choix techniques, de sigles, de standards et de produits. Le but de cet article est de vous indiquer des solutions simples qui vous permettront de démarrer rapidement dans la bonne direction.

## Enregistrer l'image

Pour enregistrer l'image ainsi formée, il suffit de placer contre cette paroi un support sensible à la lumière. Au début de l'histoire de la photographie, on y plaçait une plaque de verre, recouverte d'halogénures d'argent : ces cristaux ont l'habile particularité d'être sensibles aux radiations lumineuses.



Ainsi, après développement, l'image se forme en négatif; plus les cristaux ont été exposés, plus ils noircissent.

Le tirage photo est en fait l'action de transformer ce négatif en positif: la pellicule. En photographie numérique, on a abandonné les réactions photochimiques ; la pellicule et ses halogénures sont remplacés par un capteur.

## 6. Les grands thèmes de la photo

### 6.1. LES REGLES DE COMPOSITION OU REGLE D'OR

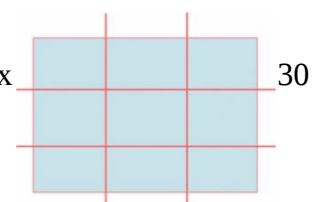
#### Nombre d'or et règle des tiers

#### Lignes de force

Le placement d'un sujet sur une photo doit obéir à la règle du nombre d'or. Cette règle d'or a été définie à l'origine par un architecte romain afin d'établir une division inégale et dissymétrique des espaces qui paraîtrait très agréable et esthétique pour l'œil humain.



La règle dit que le rapport entre la plus petite et la plus grande partie de l'image doit être équivalente au rapport entre la plus grande partie et le tout. Mathématiquement parlant, 1.618 représente cette proportion idéale. Concrètement, les formats correspondant à la règle du nombre d'or sont par exemple : 13 x 21 cm, 18 x 26 cm, 24 x 39 cm soit des formats proches des standards de la photographie...



Plus intéressant encore, on s'est servi de ce nombre d'or pour établir des lignes imaginaires qui découpent l'image en trois parties horizontales et

verticales égales. Ces lignes sont appelées lignes de forces. Il en ressort la règle des tiers, qui doit être utilisée pour son cadrage. La proportion idéale en photographie est donc de 1 tiers pour 2 tiers.

En effet, si on cadre son sujet au centre de l'image, la photo risque d'être plate, sans vie car cela provoquera une symétrie trop monotone. Pour dynamiser sa photo et renforcer son esthétisme, il faudra donc veiller à placer le sujet au tiers de son viseur.

Il faut éviter de placer deux éléments importants sur une même ligne de force car ils auraient tendance à s'affaiblir mutuellement.

## **6.2. LES ELEMENTS A PRENDRE EN COMPTE**

### **Les formes**

Il faut placer correctement les formes élémentaires dans une image. Ce placement va donner un certain impact à la photographie. Pour qu'une forme ressorte, il faut qu'elle se détache du fond de l'image. Voilà quelques formes élémentaires et l'impression qu'elles donnent :

**Le carré** est symétrique et donc donne une impression de calme et de stabilité. Il vaut mieux l'accompagner d'autres formes sinon la photo risque d'être trop plate.

**Le triangle** ascendant est une forme harmonieuse qui donne une impression de calme et d'équilibre (une base solide). C'est aussi une forme de spiritualité (elle pointe vers le ciel).

**Le triangle** descendant accélère le mouvement du regard et donne une certaine impression d'insécurité.

**Le cercle** symbolise l'infini, la douceur, l'harmonie, il donne donc l'impression d'un équilibre parfait.

**Le rectangle horizontal** évoque une atmosphère paisible, le repos mais il peut également donner l'impression de lourdeur et de froideur.

**Le rectangle vertical** exprime la puissance, la force et la solidarité. Il peut aussi servir à dramatiser une composition.

## **6.3. Le Cadrage**

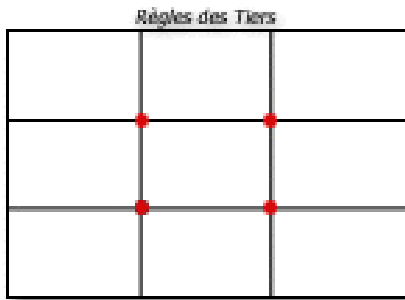
Le cadrage est essentiel en photo. C'est le cadrage qui permet de s'exprimer, d'extérioriser une impression, un sentiment. Les points précédents concernent la technique elle-même, technique qu'il faut maîtriser et même oublier pour se consacrer à un bon cadrage... Voici quelques règles de composition qui ne sont qu'indicatives mais qui donnent de bons résultats en général :

### **LE SUJET**

La photo doit comporter un centre d'intérêt unique. Ce sujet doit être évident. Si d'autres éléments sont dans l'image, ils doivent être complémentaires du sujet principal et le mettre en valeur. Une règle essentielle en photo et, sans doute, la plus difficile à appliquer...

### **LES POINTS FORTS**

Quand on cadre on a toujours tendance à positionner le sujet au centre de l'image "dans la pastille !".



C'est une erreur. L'œil recherche en fait les quatre points forts de l'image. Imaginez deux lignes horizontales sur votre viseur qui partagent la surface en trois tiers égaux et deux autres lignes qui partagent la surface verticalement en trois tiers égaux. Les points forts se situent à l'intersection de ces lignes.

#### LES SURFACES

La règle est identique aux points forts. Les surfaces sont divisées par tiers, et non par la moitié. L'horizon doit être sur le tiers bas ou le tiers haut de l'image.

#### LES LIGNES



Les lignes, qu'elles soient matérialisées ou non, représentent l'architecture de la photo. Elles doivent diriger le regard vers le sujet. Une composition en diagonales est dynamique. Une composition en parallèles est statique. Une ligne peut être matérialisée par un chemin, un cours d'eau, un couloir, une rue, des rangées d'algues comme ici. On trouve beaucoup de lignes dans la nature.

#### L'ÉQUILIBRE

Les masses de la photo doivent s'équilibrer. Pour illustrer ce concept, imaginez votre photo épinglée sur un mur par son milieu. Elle ne doit pas tourner ni dans un sens ni dans l'autre. Les couleurs sombres "pèsent" beaucoup plus lourd que les couleurs claires. Il faut compenser par des surfaces différentes. Totalement subjectif...

#### AUTRES POINTS IMPORTANTS

- Veillez à conserver l'horizon horizontal. La mer qui penche, c'est rare...
- Un premier plan donne de la profondeur à une image.
- Ces quelques règles doivent être connues mais on peut les transgresser si l'on sait ce que l'on fait.

#### Cadrage et composition

##### Apprendre les bases de la photographie

- La composition : bien cadrer
- L'exposition : bien gérer la lumière
- La profondeur de champ, le flou et le net !
- Aide mémoire des réglages, cas par cas

#### 6.4. La composition et le cadrage en photographie

La **composition** ou **cadrage**, c'est la façon de **disposer le sujet dans votre photo**. Voyons ensemble comment s'y prendre pour **bien composer**, c'est à dire **bien cadrer une photo**.



sujet

## LES PREMIERS CHOIX A FAIRE

### Horizontal ou vertical ?

C'est la première décision à prendre lorsque l'on cadre un sujet. D'une façon générale, une image paraît mieux équilibrée, plus stable si elle est placée en largeur car ce cadrage correspond à une vision humaine. En effet nos yeux balayent l'espace de gauche à droite, d'où cette impression... Il faut noter également que la prise en main des boîtiers est horizontale.

### Cadrage horizontal



On appelle le cadrage horizontal, le format « paysage ». Il est vrai qu'il convient tout à fait à la prise de vue d'une scène générale (paysage, groupe de personne...) et toutes les actions qui se déroulent sur la largeur (course de voiture par exemple

**Le cadrage horizontal est conseillé pour les paysages**

### Cadrage vertical

L'œil est moins habitué aux compositions verticales car il doit balayer la photo de haut en bas. De plus, une impression d'optique nous fait croire qu'une photo cadrée verticalement est plus grande qu'une photo prise horizontalement (plus précisément que les deux extrémités sont plus éloignées sur la photographie verticale

### Plongée et contre-plongée : définitions !

Mais tout d'abord, kesako ? C'est assez simple :

- **Plongée** : photographie d'un sujet se trouvant en dessous de l'appareil photo. En d'autre termes, c'est une vue par le dessus.
- **Contre-plongée** : photographie d'un sujet se trouvant au dessus de l'appareil photo. Cette fois, il s'agit d'une vue par le dessous...

Nous tenons là les concepts les plus faciles de Photo facile, qu'en pensez-vous ? Ok, alors continuons...

### Plongée



Dans cette position, le photographe se situe plus haut que le sujet à photographier, il oriente donc l'appareil photo vers le bas (d'où le terme plongée...). Un tel cadrage donne une certaine impression de solitude et de détresse. Le photographe domine en quelque sorte le sujet. Le point de vue va écraser les perspectives et déformer les éléments.

La plongée donne plus d'importance aux lignes en accentuant les surfaces horizontales. Il est recommandé de cadrer le sujet principal assez serré et surtout d'éviter tous les éléments parasites. Attention à ne pas se mettre en plongée lorsque l'on photographie un enfant par exemple, il est préférable de s'accroupir pour se mettre à hauteur d'œil.

## La plongée rapetisse le sujet, le déforme

### Contre plongée



En contre plongée, le photographe est plus bas que son sujet, il oriente l'appareil vers le haut. Un tel cadrage donne une certaine impression de puissance et de domination du sujet. Ce point de vue va accentuer les perspectives et réduire les plans horizontaux. Le sujet est mis en valeur (l'arrière plan a encore moins d'importance) mais il est, là aussi, déformé. En effet, les éléments proches de l'objectif semblent beaucoup plus importants que leur taille réelle.

### La contre plongée agrandit le sujet, le déforme

### Plongée et contre-plongée

La **plongée** et la **contre-plongée** sont des **techniques photo** conceptuellement assez simples : il s'agit de photographier un sujet respectivement par dessus ou par dessous. Voyons comment exploiter ces techniques en pratique...

### En mal de compositions créatives ?

La **plongée** et la **contre plongée** peuvent vous aider à réaliser des photos originales, dont les cadrages surprendront vos lecteurs. Pourquoi ? Parce que ces techniques permettent de montrer la réalité sous des angles improbables, rarement accessibles pour les yeux humains. Vous verrez tout au long de ce tutoriel qu'une prise de vue en contre-plongée ou en plongée peut vous sauver la mise si vous êtes en mal d'inspiration !



### Prendre de la hauteur avec la plongée

La plongée va notamment vous permettre de donner une vision originale d'un paysage ou d'une scène de vie, sous un angle inhabituel. Tout d'abord, un petit avertissement : pour prendre des photos en plongée, il faut que l'appareil (et bien souvent le photographe...) soit placé en hauteur. S'il est effectivement sympa d'impressionner les copains avec une vue originale du haut du phare des Baleines, il est plus gênant de retrouver l'APN ou son propriétaire tout cassé sur le plancher des vaches. Bref, quoi qu'il arrive, soyez prudent, préservez-vous et préservez votre matos !

### Des vues insolites avec la contre-plongée

Des deux techniques, c'est encore la contre-plongée qui vous sera sans doute la plus utile, pour sa polyvalence et sa facilité de mise en oeuvre.



Un arbre majestueux, vu d'en bas..., © P. Landau

## **Le plan général (PG)**

Le plan général consiste à prendre le sujet dans son environnement général. Le sujet est donc vu avec un certain recul puisqu'il est intégré à ce grand espace.



C'est le plan idéal pour insister sur l'étendue de l'endroit photographié et sur la forte relation entre le sujet et le lieu où il se trouve. Il faut



Utiliser une petite ouverture pour obtenir une zone de netteté qui s'étend du premier à l'arrière plan (grande profondeur de champ).

## **Le sujet n'est pas mis en valeur**

### **Le plan d'ensemble (PE)**



Le plan d'ensemble est un cadrage plus resserré que le plan général. Le sujet occupe une plus grande partie de l'image, il est devenu identifiable mais sa relation avec son environnement reste toujours prépondérante. On utilise, là aussi, une petite ouverture.

## **Le sujet et son environnement sont aussi importants l'un que l'autre**

### **Le plan moyen (PM)**



Le plan moyen est un cadrage resserré sur le sujet principal. Il doit apparaître en entier sur la photo. Dans ce genre de plan, on s'intéresse beaucoup moins au décor. Il faut soit se rapprocher du sujet soit utiliser une longue focale.

## **Le sujet est plus important que le décor**

### **Le plan américain (PA)**

Le plan américain consiste à cadrer un personnage à mi-cuisse. Le décor est secondaire, on va donc isoler le sujet en réduisant la profondeur de champ (grande ouverture, longue focale). Il est déconseillé d'utiliser des grands angles qui déformeraient le sujet.



## **C'est le cadrage le plus utilisé dans les Western américain**

### **Le plan rapproché (PR)**

Il y a deux types de plans rapprochés : le plan rapproché taille (PRT) et le plan rapproché poitrine (PRP). On ne voit que la partie supérieure du sujet (coupé à la taille ou à la poitrine comme le nom l'indique). On utilise là aussi une grande ouverture.

### **Un cadrage rapproché permet d'isoler le sujet**

#### **Le gros plan (GP)**

Le gros plan consiste à cadrer une partie importante du sujet pour la mettre en valeur. Le décor est alors inexistant. Il faut rester vigilant sur les détails car le moindre défaut sera visible sur la photo. Il est primordial de bien travailler l'éclairage du sujet.



### **On met en valeur une partie du sujet**

#### **Le très gros plan (TGP)**

Le très gros plan consiste à remplir son cadre par une petite partie du sujet (cette partie doit avoir son importance bien évidemment). On isole donc un détail (une bague de fiançailles par exemple) ou une partie du corps humain (un œil par exemple). Le photographe va rechercher une forme pure, une texture intéressante. Il ne faut pas oublier de se mettre en mode macro et de bien exposer son sujet.



## **6.5. La lumière en photographie**

### **Lumière**

La lumière est l'outil de création du photographe comme la plume est celui de l'écrivain ou le pinceau celui du peintre. Qu'elles soient prises sur film ou à l'aide du capteur d'un appareil-photo numérique, la différence entre de bonnes et d'excellentes photos repose sur les subtilités de la lumière. Bien qu'il soit essentiel d'avoir assez de lumière pour faire une excellente photo, le type de lumière, son orientation, le contraste et plusieurs autres aspects contribuent à créer une ambiance, avantager certains sujets ou ajouter un effet dramatique. En comprenant les subtilités de la lumière, vous obtiendrez de superbes photos, en toutes circonstances.

### **Type de lumière**

#### **Lumière directe**

La lumière directe permet de faire des photos percutantes. Les ombres bien définies sont idéales pour aller chercher des lignes et des formes, des motifs et des textures. À moins de choisir une façon de modifier le contraste la lumière directe va de pair avec un contraste élevé en particulier, à l'extérieur.

Parmi les sujets les mieux adaptés pour la lumière directe, on retrouve les paysages et les scènes urbaines puisque la lumière directe fait bien ressortir les formes et les motifs de la nature ou la texture " granuleuse " de la ville. Il est préférable d'éviter la lumière. Voici un des traits caractéristiques de la lumière directe : Le soleil éclatant et l'éclair du flash sont des sources habituelles de lumière directe. Pour les portraits car les ombres nettes n'avantagent pas les visages.

### **Lumière diffuse**

La lumière diffuse donne de la profondeur aux photos. La transition entre la lumière et l'ombre se fait graduellement, les couleurs moins La lumière diffuse provient d'une source dont la surface est importante - plus la surface est grande, plus la lumière sera douce et plus la transition se fera graduellement entre la lumière et l'ombre. Par exemple, le reflet d'un flash ou une zone d'ombre en plein soleil procurent de la lumière diffuse. Saturées semblent alors plus naturelles.

### **Lumière atténuée**

La lumière atténuée est très douce - une mince différence d'éclat entre la lumière et l'ombre permet d'obtenir un rendu détaillé et des couleurs subtiles. Voici un des traits caractéristiques de la lumière atténuée : À l'extérieur, la lumière atténuée se retrouve par temps nuageux ou couvert, ou encore pendant " l'heure magique ", en fin de journée.

On appelle " heure magique " la période d'environ une heure qui précède le coucher du soleil après une journée ensoleillée. Au moment où le soleil baisse à l'horizon, la lumière devient chaude, s'adoucit et procure une qualité d'éclairage qu'aucun photographe ne peut trouver ailleurs.

### **Les sources de lumière**

En photographie, on distingue plusieurs types de sources lumineuses, elles sont principalement caractérisées par leur intensité et leur température de couleur :

#### **La lumière du jour**

La lumière du jour est idéale, mais son principal défaut est qu'elle est imprévisible et changeante. en effet, elle varie en quantité et en couleur durant la journée est chaque jour en fonction des conditions atmosphériques. Il arrive souvent qu'un rayon de lumière passe à travers les nuages et confère ainsi, à un paysage ordinaire, une ambiance remarquable.

#### **Le flash**

Le flash est la lumière non-naturelle qui est la plus pratique à utiliser, la moins cher et la mieux adaptée à un grand nombre de situations. Ils existent différents types de flash et un chapitre y est consacré "les flashes".

Le flash émet une lumière intense et très brève à l'intérieur d'un tube de verre, le gros avantage c'est que la lumière ainsi produite est semblable à la lumière du jour à midi, environ 5000 K. On peut donc

utiliser le flash avec un film couleur de type lumière du jour sans avoir à corriger les couleurs par l'utilisation de filtres.

### **La lumière tungstène**

La lumière tungstène est une autre source de lumière non naturelle utilisée pour la photo. Il y a plusieurs inconvénients à son utilisation, comme par exemple sa consommation et la chaleur qu'elle dégage. La température de couleur de cette lumière change selon le voltage, il faut donc utiliser des films adaptés ou recourir à des filtres de couleur pour un rendu fidèle des couleurs. Cette lumière est toujours utilisée dans certains cas malgré ces inconvénients car elle est complètement contrôlable. Il existe trois types de lumière tungstène : la lampe "flood", le projecteur et la lumière douce. La lampe "flood" projette un large faisceau lumineux sur une zone précise, le projecteur qui a un faisceau plus étroit et enfin la lumière douce qui produit un éclairage diffus et égal, ce qui convient particulièrement bien aux portraits.

### **La lumière fluorescente**

La lumière fluorescente n'est pas une lumière utilisée en photographie, mais parfois il est impossible de faire autrement. En effet, une pièce éclairée au néon est un piège pour les photographes, qui verront leurs photos prendre une teinte bleue - verte en fonction du film utilisé. De plus tous les néons ne sont pas identiques, certains produisent une lumière blanche, d'autres une lumière avec des tons plus chauds et enfin des derniers, une lumière avec des tons plus froids. Certains fabricants de films conseillent l'utilisation de tel ou tel filtre en fonction du type de néon.

## **6.6. Le portrait**

Le portrait élaboré, empreint d'émotion et de créativité, a longtemps été la chasse gardée du photographe professionnel. Mais avec l'avènement des appareils photo numériques et des logiciels dédiés à l'édition d'images (retouche de photos, par exemple), le rêve est désormais à la portée de tout photographe amateur. Aujourd'hui, il n'est plus nécessaire de déboursier des milliers d'euros en matériel de haute technologie et de posséder studio et assistants pour exercer sa passion.

### **La photographie de portraits**

**Le portrait est un type de photographie à part entière, avec ses techniques et son histoire.  
Tentez vous aussi la photo de portrait**

#### **Aux origines de la photographie**

Dès le début, il existait plusieurs types de portraits, de l'image officielle, comme la photo d'identité, à la photographie de personnalités célèbres du monde du spectacle, en passant par le nu artistique et la photographie de famille, de mariage, d'enfant. Le photographe a aussi pu se photographier personnellement afin de réaliser des autoportraits. Il y avait aussi les portraits dits « ethnographiques » étaient courants à l'époque coloniale.

### **Réalisation d'un portrait**

"Le portrait est le type de photographie qui est l'un des plus facile, techniquement, à réaliser selon son goût car il est possible de visualiser l'image désirée bien avant que le modèle soit en place et ainsi de préparer calmement la séance de pose afin de ne plus avoir à fixer son attention, au moment du shopping, que sur le modèle lui même"

## **L'APPAREIL ET L'OBJECTIF DE PRISE DE VUE**

Ce portrait étant assez large ne pose pas de problème au niveau de l'objectif à utiliser et le 50 mm standard de votre boîtier est parfaitement adapté si vous opérez en 24x36. Si vous possédez un 35 -70 allez plutôt vers la position 70 mm et évitez comme la peste celle 35 mm, à moins que vous ne désiriez vous fâcher avec votre modèle. Si vous avez un plein sac d'objectifs prenez le 85 ou le 105. CONSEIL :

Le 50 standard qui est souvent dénigré est en général nettement meilleur d'un point de vue optique que n'importe lequel des zooms.

## **6.7. Paysage et photographie**

Le paysage est un élément dominant de notre relation au monde, et le scruter participe de la compréhension de notre monde mais aussi de nous-mêmes...: "D'après les photographies de paysage viennent au deuxième rang après les photographies de famille dans la production photographique amateur. De plus, le paysage est mieux à même d'évoquer le voyage, la route et donc l'utilisation d'un véhicule nécessitant

### **Le paysage ; un sujet enrichi...**

S'intéresser à la notion du paysage développée durant ces dernières années et aux utilisations de la photographie qui a été faites dans ce cadre me semble apporter beaucoup au photographe de paysage, comme à toute personne les aimant. Cependant, j'en parlerai d'un point de vue personnel parce que je ne veux pas préjuger de l'intérêt de chacun pour la question.

## **5 points clés pour réussir une photo de paysage**

### **1. CHOISISSEZ VOTRE HEURE**

Si votre objectif est de montrer la multitude des couleurs et de leurs nuances préférez des lumières



plus modérés et chaudes pour révéler ces nuances de couleurs et vous permettre d'exploiter la couleur du ciel. C'est pour cette raison qu'il est conseillé de prendre les photos grâce aux lumières rasantes du matin et du soir. Mais si vous voulez insister sur la chaleur, sur l'atmosphère pesante d'un lieu ne vous privez pas de la lumière du midi.

### **2. ADAPTEZ VOTRE FOCAL**

Il n'existe pas de focale dédiée au paysage. D'aucun affirmeront que le 35 mm ou le 28 mm sont les focales reines de ce style photographique : ce n'est pas le cas. Donc avant de mettre votre œil dans le viseur et de subir ce que vous y voyez, choisissez la zone de paysage que vous souhaitez représenter et choisissez votre focale en conséquence. En d'autres termes, composez une image avant de la prendre.

### **3. COMPOSEZ AVEC L'ENVIRONNEMENT**

Il n'y a pas deux paysages identiques alors pourquoi les photographier de la même manière ? Avant de prendre une photo, tout comme dans le point 2. regardez quelles sont les particularités; exploitez un premier plan, un arrière plan sombre ou un rayon de soleil; dynamisez l'image en regardant ce qui fait que votre paysage est particulier.



### **4. DÉPLACEZ VOUS**

En fonction de vos croyances personnelles, Dieu, vos parents, le grand horloger etc.... a fait en sorte que vous ayez deux pieds raccordés à des jambes qui sont normalement connectés à votre cerveau et tout cela vous permet de vous déplacer.

### **5. FAÎTES VOYAGER VOTRE SPECTATEUR**

Et cette petite phrase est, pour nous photographe, pleine de sens; lorsque nous regardons une photo



notre œil voyage dans l'image et il est guidé dans ce voyage par notre cerveau, bien avant d'en avoir conscience. Ainsi notre regard est-il attiré par différents repères dans les images; les plus évidents les éléments humains, les routes, les maisons, les constructions en tout genre, les personnes,

## **Paysages de neige**



Les paysages de brumes, neige et givre postés ces derniers jours ont bien plu, ici et sur d'autres pages. Certains photographes peu expérimentés se plaignent d'avoir des difficultés à en réussir de semblables. Je vous propose donc de suivre pas-à-pas la réalisation de telles images. Elle suppose de disposer d'un appareil photo numérique relativement performant et de Photoshop. Cette démarche va se diviser en quatre étapes.

### **Confort du photographe**



Pour bien travailler dans la neige, le froid, il faut préserver un minimum de confort. Et n'avoir pas les doigts glacés au point de perdre toute délicatesse ou sensibilité pour les réglages. Prenez une paire de gants bon marché.

A la main droite (pour un droitier...) coupez le pouce et l'index à hauteur des deux dernières phalanges

Quel plaisir de prendre des images sans avoir les mains gelées...

### **6.8. La photo en relief**

"Certains préfèrent la photo en noir et blanc à la photo couleur, mais bien peu de photographes envisagent la photo en relief. Pourquoi? Pourquoi pas!

C'est une technique qui a ses avantages et ses caractéristiques à elle.

En photo en relief nous pouvons exagérer le relief ou au contraire voir

le monde comme une fourmi. Bref changer la distance qui sépare les yeux. La distance entre les 2 images est aussi appelée base. La maîtrise de la base est la base de la stéréophotographie (3em nom pour la photo en relief ou photo3D).

## **LA PRISE DE VUE**

### **Le relief à base standard**

C'est à dire des photos faites avec le même espacement que nos 2 yeux. Il ne faut pas faire n'importe quoi. Avez-vous remarqué que, dans la vie courante, quand on regarde quelque chose de proche, on ne fait plus vraiment attention à ce qui est loin derrière lui

## **6.9. La perspective**

### **INTRODUCTION :**

Qu'est-ce que **la perspective** ? Voici la définition qu'en donne mon dictionnaire : C'est l'art de représenter les objets en trois dimensions sur une surface plane, en tenant compte des effets de l'éloignement et de leur position dans l'espace par rapport à l'observateur.

### **Perspective « à un point de fuite » ou « frontale »**

la photographie étant prise à hauteur d'homme sur un sol plan et horizontal, on remarque que les



têtes de tous les personnages sont à peu près au niveau de la ligne d'horizon, tandis que leurs pieds plus ou moins bas qui nous renseignent sur leur proximité ou leur éloignement.

### **Perspective « à deux points de fuite »**



Les directions caractéristiques des éléments du sujet sont obliques par rapport au tableau, les directions horizontales font partie de « familles » dont les points de fuite se trouvent sur la ligne d'horizon. En l'absence de redressement, cette dernière passe par le milieu de l'image non recadrée. Le lieu est bien mis en valeur par la rupture délibérée avec la symétrie.

### **Perspective « plafonnant**

L'appareil est incliné vers le haut, les verticales convergentes vers le haut.

En prolongeant les diverses lignes horizontales parallèles on trouverait divers



points permettant de tracer la ligne d'horizon, quant aux verticales, elles convergent légèrement à gauche de l'axe du rectangle, d'où une légère impression de déséquilibre.

### **Perspective « plongeante »**

L'appareil est incliné vers le bas, les verticales convergentes vers le bas. Une image toute simple d'un



objet de forme géométrique vue en plongée.

### **Correction des perspectives**

Il n'est pas rare que l'image comporte des déformations de perspectives, particulièrement visibles sur les bâtiments qui ont une fâcheuse tendance à se rétrécir vers le haut ou à tomber en arrière. Les causes en sont bien connues. Photoshop permet de corriger ces déformations avec au moins deux outils. Il convient toutefois de les utiliser avec modération, car il ne faudrait pas que le remède soit pire que le mal, à savoir introduire d'autres déformations...

## **6.10. Le reportage photographique**

Le reportage photographique n'a pas pour unique objet les événements majeurs, l'actualité immédiate. La vie quotidienne dans le monde moderne lui importe. Dans ce cas, nous sommes fondés à penser que la réalité, c'est-à-dire la possibilité même du reportage photographique, est susceptible de se trouver remise en cause. Pour longtemps. Où se fonde le surgissement de la revendication d'un droit à l'image ? Quelles conséquences faut-il en tirer ?

### **Programme**

#### **Connaître les différentes catégories de reportages photo**

- Analyse des différents types de reportages, techniques et genres photographiques.

#### **Préparer son reportage**

- Connaître le contexte du reportage, son environnement.
- Définir ses thèmes, ses sujets et ses angles : quelle méthode appliquer ?
- Rechercher et vérifier les informations concernant le sujet à traiter.
- Choisir son traitement visuel.
- Organiser son reportage : préparation du matériel.

#### **Réaliser son reportage**

- Rendre visuel le sujet choisi.
- Varier les plans.

- Hiérarchiser ses photos : la photo d'ouverture, les autres photos.
- La narration et l'articulation des photos autour de son sujet.
- Produire son reportage

### **Sélectionner ses images**

- Travaux pratiques sur les prises de vue réalisées.
- Edition pour un sujet en une ou plusieurs photos.
- Comment une photo est-elle « lue » ?

### **Les différentes catégories du reportage photographique sont les suivantes:**

- Catégorie : Solaire photovoltaïque
- Catégorie : Solaire thermique
- Catégorie : Eolien
- Catégorie : Barrages hydrauliques
- Catégorie : Pétrole et essence
- Catégorie : Gaz
- Catégorie : Groupe électrogène
- Catégorie : Gestion des déchets
- Catégorie : Gestion de l'eau
- Catégorie : Biocarburants

## **6.11. L'événement familial**

### **Comment puis-je organiser un événement familial ?**

Les préparatifs pour un mariage ou tout autre événement familial peuvent paraître insurmontables.

Quel que soit le genre d'événement que vous devez planifier (non confessionnel ou religieux, en petit groupe familial ou incluant plusieurs invités), vous devrez probablement faire des dépenses et retenir des services commerciaux.

Vous devez donc être bien informé comme consommateur avant de prendre des décisions. L'importante charge émotionnelle liée à de tels événements risque de vous stresser. Une bonne planification peut réduire ce stress, que l'événement soit triste ou joyeux.

### **Une activité : photographe professionnel**

Equipé d'un réflexe numérique plein format, je propose :

- Des reportages : (couverture d'événements)  
sportifs, culturels, artistiques, événementiels, (concerts, spectacles...)...
- Evénements familiaux :  
Mariage, baptême, communion, anniversaire, fête...
- Des travaux d'illustration, d'édition, de communication et publicité  
(Tarifs en fonction des conditions d'utilisation de l'image)
- Pour :

Particuliers, entreprises, associations, collectivités...

- Des travaux numériques et stages : de la prise de vue au traitement de postproduction.

## **6.12. La photo-sportive**

saisir le geste sportif, réaliser un reportage sur une compétition, faire un portrait d'athlète...

Pour réussir ses photos, quelle que soit la discipline sportive, une préparation minutieuse s'impose, ainsi qu'une bonne condition... physique.

### **Equipement et préparation**

En matière de photo sportive, les reflex numériques et les bridges ont l'avantage. Stables, dotés de viseur fiables (privilégier le plus large champ de vision), ils peuvent surtout être équipés de téléobjectifs puissants et lumineux.

Choisir un 200 mm au minimum, en privilégiant l'ouverture maximale, ou un zoom 80-200/2,8 mm. Selon les disciplines, les focales utilisées par les professionnels vont du 200 mm (sports collectifs en intérieur) au 600 mm (Formule 1), en passant par le 400 mm (football). En complément, un monomode se révèle indispensable pour photographier longtemps sans trembler !

Photographier le sport et l'action Nos vies débordent d'activités qui font partie de notre identité – descendre à pleine vitesse dans les glissades d'eau, plonger sur un ballon de soccer, même sautiller le long du trottoir. Voici quelques conseils pour photographier votre famille et vos amis en pleine action. Si la partie se déroule à l'extérieur, en plein soleil, choisissez un endroit où le soleil se trouve soit derrière vous (éclairage de face) soit sur le côté (éclairage latéral).

L'utilisation du flash est une excellente façon d'arrêter l'action, mais vous devrez vous rapprocher suffisamment pour bien éclairer le sujet. En général, les appareils-photo numériques ont une portée de flash maximale de 3,3 m. N'oubliez pas d'utiliser le mode flash d'appoint de votre appareil-photo, particulièrement en plein soleil lorsque la lumière en arrière-plan est plus vive que celle éclairant le sujet.

### **L'art du mouvement dans le sport.**

Avant la performance, il y a la beauté du geste, la concentration, la précision du placement, l'attitude, puis un visage ou un corps déformé par l'effort, la joie de la victoire comme la déception de la défaite, il y a également la puissance et la vitesse qu'il s'agisse de l'homme de l'animal ou de la machine. Vous découvrirez dans mes galeries d'images, des clichés représentants l'art du mouvement dans le sport.

## **6.13. Photographier les animaux**



## Introduction de la photographie des animaux

La difficulté majeure dans ce type de photographie c'est la maîtrise de la profondeur de champ et la composition ainsi que la maîtrise des flashes.

### Profondeur de champ

- Il faut pouvoir mettre dans le flou tous les objets indésirables et le sujet principal doit être bien net.

### Au sommaire



Le matériel photographique  
Les techniques photographiques  
Repérer les animaux  
La photographie animalière à l'approche  
Les affûts

- Le déclenchement à distance et le piégeage

Pour débiter : les oiseaux du jardin

Les oiseaux à l'approche

Les oiseaux à l'affût

Les mammifères peu craintifs

Les mammifères craintifs

Portfolio et annexes

### Tenez compte de la lumière

## 6.14. La macrophotographie

En observant attentivement la nature, on prend conscience d'une foule de détails merveilleux qui la composent et qui, souvent, nous échappent par précipitation ou par manque de sensibilité. Des petits animaux, des fleurs, des plantes colorent et animent jardins, forêts et prés. Pour prendre des photos naturalistes, il suffit de se munir d'un appareil reflex, d'une objective macro et d'accessoires tels que bagues ou soufflets allonge et lentilles additionnelles. Le cadrage, l'angle de prise, la composition, la qualité de la lumière doivent être évaluée avec le plus grand soin pour faire ressortir les aspects les plus cachés du sujet.



### Les aspects les plus cachés du sujet

- Equipement

- Fleurs et Plant Insectes

### **La nature en hiver**

Pendant l'hiver, la nature est nue et un peu triste. Pourtant il suffit d'une gelée nocturne pour la trouver le matin élégamment parée de surprenantes dentelles de givre.

En outre, la glace donne des idées pour de fascinantes compositions abstraites.

### **Les zones urbaines**

Le fleuve qui traverse la ville, la proximité d'édifices anciens et modernes, l'enchevêtrement de ruelles sont propices à la réalisation d'images intéressantes.

### **L'architecture**

Immeubles, mosquée, maisons ou détails architecturaux isolés frappent par la beauté de leurs proportions ou la spécificité de leurs surfaces

### **Les intérieurs**

On peut réaliser des images d'intérieurs soit en exploitant la lumière naturelle ambiante, soit en utilisant des sources de lumière artificielle.

### **La nature morte**

La nature morte est l'art de disposer les objets de différents types sur des fonds artificiels ou des surfaces naturelles pour créer des jeux de formes et de lumières.

### **Le Sport**

La prise de vue sportive suppose de bien connaître les phases les plus importantes du sport que l'on veut photographier, pour déclencher au bon moment.

### **La photographie sous-marine**

Poissons et végétation marine peuvent être photographiés dans les fonds accessibles avec un simple masque et des palmes.

## **6.15. La photographie au flash**

Le flash permet, sous un volume réduit, d'accumuler une énergie importante qu'il peut libérer brutalement en un temps très bref mais à une puissance proche de celle du soleil. Le flash est un petit soleil de poche. La température de couleur de sa lumière est très voisine de la lumière du jour. C'est une petite merveille indispensable pour photographier quand la lumière ambiante qu'elle soit naturelle ou artificielle ne suffit pas."

### **□FLASH**

Le flash est une source de lumière artificielle dont la durée d'éclairement est puissante mais brève. Tous les appareils numériques possèdent aujourd'hui un petit flash intégré. Son but est multiple avec des fonctions classiques telles que la "réduction des yeux rouges" (fonction qui permet d'atténuer le phénomène provoqué par la luminosité du flash sur le fond de l'œil), automatique, manuel-activé, manuel-désactivé .....

Le flash permet d'éclairer une scène peu lumineuse, ensuite, il peut servir à réduire le contraste d'une image si le sujet est placé en contre-jour ou encore améliorer la luminosité du cliché.

Par contre ils a en général une portée de 0.5 à 3 mètres environ avec risque de provoquer des ombres non souhaitées.

## **Bien utiliser le flash**

Connaître son flash, c'est tout d'abord connaître sa portée. Au-delà d'une certaine distance (6-7 mètres au maximum), l'éclair du flash n'est pas assez puissant pour éclairer le sujet. Par exemple l'usage du flash dans une salle de concert est... absolument inutile"

## **6.16. La Photographie Panoramique**

La photographie panoramique est un style de photographie qui consiste à créer des images avec des champs exceptionnellement larges, mais qui réfère également à des formats relativement larges (**voir format APS**).peuvent être créées :

Soit avec un appareil photographique panoramique ; soit avec un appareil photographique numérique et un logiciel permettant d'assembler plusieurs vues. Dans ce cas, le photographe réalise plusieurs vues avec l'appareil fixé sur un trépied. Il tourne l'appareil entre chaque prise de vue en faisant se chevaucher deux vues consécutives.



Un logiciel permet ensuite d'assembler les différentes images obtenues. Un panorama est une vue en largeur d'un espace physique.

Dans le langage courant, cela veut généralement dire une vue d'un objectif grand angle, que ce soit en photographie, en dessin, en peinture ou au cinéma. La technique de cinéma planning est dérivée d

### **Une photo panoramique Vue panoramique**



## **6.17. Partage de Photographie**

Le partage de photographies (ou partage photo, angle. : photo shaving) consiste en la publication sur Internet de photographies de manière centralisée et partagée, c'est-à-dire qu'un serveur sert à stocker et à afficher les images de nombreux utilisateurs, le site Web prenant alors la forme d'une grosse communauté.

Un nombre important de sites grand public sont apparus, qui permettent.

Ce partage avec des fonctionnalités et des modèles d'usage différents dans la façon d'organiser et de consulter ces images. C'est une pratique apparue au milieu des années 2000 avec le développement commercial grand public des appareils photo numérique et de l'accès Internet haut débit.

## **6.18. Conclusion**

**La photographie est en effet devenue un phénomène social :**

- de la photo d'identité
- aux photos de cérémonies et de vacances
- aux reportages
- aux cartes postales
- aux affiches publicitaires
- aux photos d'art

Elle assume des fonctions de documentation, d'interprétation, de mémoire historique, de recherche sociale et d'anthropologie. Elle est partie intégrante de la vie collective et familiale. Dans les familles d'autant plus si l'on a des enfants – .Le besoin d'immortaliser les instants de bonheur, de fixer souvenir et émotions par des images photographiques est ressenti par tous.

La photographie reflète ce que voit le photographe. L'image est spectacle, elle est émotion ; bien interprétés par une photographie, même les aspects les plus choquants de la société – guerres, catastrophes naturelles, famines – peuvent paraître beau.

## 7. Les Objectifs photos

### Définition

#### 7.1. Les objectifs de focale « normale »

Les objectifs de focale « normale » (ou objectifs « standards ») ont un angle de champ réputé proche de celui de la vision humaine, de sorte que la restitution des perspectives semble aussi naturelle que possible. C'est évidemment discutable et de toute manière fort imprécis.

Cela suppose aussi que les photographies sont regardées depuis la bonne distance, autrement dit depuis la distance orthoscopique ; dans le cas présent, cette distance est approximativement égale à la diagonale de la photographie et correspond à des conditions d'observation confortables, à condition que l'image soit suffisamment grande.

#### 7.2. Objectif grand angle est un objectif à courte focale

Un objectif grand angle est un objectif à courte focale. L'effet de cette courte focale est de permettre un cadrage large d'objets rapprochés dont on ne peut pas s'éloigner. Par exemple, il peut servir à photographier un paysage dans son ensemble sous la forme d'un panorama. On peut choisir aussi d'utiliser ces objectifs pour accentuer les perspectives.



#### 7.3. L'objectif à longue focale

Un objectif est considéré comme étant à longue focale si sa longueur focale est plus grande que la longueur de la diagonale du négatif. L'angle de champ est plus étroit que celui



Correspondant à la vision humaine.

Il permet d'obtenir une image grossie d'un sujet éloigné. Un objectif à longue focale permet donc de se tenir à distance du sujet tout en obtenant de lui une image rapprochée.

Le portrait La chasse animalière : La photographie rapprochée :

## 7.4.Un zoom



Un zoom est un objectif à focale variable : une bague permet de modifier la focale de manière continue, ce qui modifie en même temps l'angle de prise de vue et donc la taille apparente des éléments de l'image, mais pas la perspective des objets photographiés.

Le zoom a été inventé en 1949 par un ingénieur français Roger Cuvillier. Les premiers objectifs zooms sont les Pan Cinor de la société Som Berthiod.

### Zoom et objectif d'appareil photo numérique



Le zoom permet de sélectionner la zone à photographier, c'est l'objectif de l'appareil photo qui permet de "zoomer", c'est changer de focale, c'est à dire agrandir ou diminuer l'angle de champ.

**Le zoom**

### Les appareils photos numériques ont deux types de zooms :

- **Zoom optique** : il permet de se rapprocher de l'objet visé tout en conservant une qualité optimale, c'est un agrandissement réel de l'image,
- **Zoom numérique** : c'est une extrapolation informatique de votre prise de vue qui permet un grossissement d'une partie de l'image fournie par le capteur qui permet d'agrandir l'image au-delà du zoom optique mais cela dégrade la qualité de l'image.

Cet agrandissement nécessite un appareil à haute résolution et de ne pas bouger lors de la prise de vue pour garantir une qualité d'image lors de ces tirages.

## 7.5. Zoom Tran standard AF-S DX 16-85mm

Zoom très léger, puissant et d'une grande qualité optique conçu pour les reflex numériques Nikon au format DX. Avec un zoom 5,3 X et une plage de focales de 16 à 85 mm, cet objectif très polyvalent couvre une large variété de situations de prise de vue. il offre des performances exceptionnelles en cas de faible luminosité, permettant à la fois au capteur et au viseur d'obtenir des images stables, et garantit une mise au



point automatique rapide et silencieuse. L'objectif idéal pour les reflex hautes définitions actuelles.

## 7.6. Télé zooms



La focale la plus courte de ces zooms est supérieure ou égale à la focale standard. Dans les années 1980, les télé zooms de 80-200 mm ont été parmi les premiers commercialisés. Depuis, plusieurs fabricants proposent des télé zooms de 70-300 mm f/4-5,6 (ou 75-300 mm), qui constituent souvent le deuxième zoom acheté par des photographes amateurs en complément d'un zoom transtandard d'amplitude 2,5 à 4.

Les gammes de focales couvertes par les télé zooms sont variées et différentes d'un fabricant à l'autre. On trouve notamment :

## 7.7. Objectifs spéciaux « macro »



Les objectives macros ont des focales situées communément entre 50 et 200 mm. Plus la focale est grande, plus on peut se tenir loin du sujet, ce qui est intéressant pour photographier des sujets farouches ou difficiles d'accès, mais plus la prise de vue est soumise aux mouvements intempestifs de l'appareil. Beaucoup d'amateurs oublient que leur objective macro peut mettre au point jusqu'à l'infini, tout comme n'importe quel objectif ordinaire, ce qui permet de s'en servir pour des prises de vue courantes. Pour les portraits, en particulier, un 90 mm macro peut donner d'excellents résultats en 24 x 36.

## 7.8. La Digiscopie de demain

Popularisée par Internet puis par le dossier de chasseur d'images. La Digiscopie a séduit des milliers d'ornithologues qui ont pu, sans difficulté et sans déranger les oiseaux observés, obtenir des images de bonne qualité ou des souvenirs de leurs observations. La Digiscopie a énormément évolué, sous l'impulsion de ceux qui la pratiquent, force de bricolages

et d'expérimentations, ils sont parvenus à mettre au point des solutions très efficaces.

### PRINCIPES DE BASE

## 7.9 .Qu'est-ce que la Digiscopie ?

La Digiscopie consiste à photographier avec un appareil photo au travers de l'oculaire d'un télescope. L'objet observé est non seulement gardé en mémoire mais également dans la carte-mémoire de l'appareil photo numérique. La Digiscopie n'est pas un développement effectué par les photographes, elle a plutôt été découverte par hasard par des observateurs de la nature. Des observateurs d'oiseaux en Asie ont eu l'idée à la fin des années 1990 de placer leur appareil photo numérique derrière l'oculaire de leur télescope.



## 7.10. Fonctionnement de la Digiscopie

Un télescope a pour fonction de projeter une image grossie sur la rétine de l'œil de l'observateur. La lumière pénètre dans l'objectif à l'extrémité du télescope et ressort par l'oculaire sous forme d'une pastille de lumière : la « pupille de sortie ». Cette pastille de lumière est photographiée par l'appareil photo, l'impression visuelle préalable est fixée sous forme d'image numérique. Dans le domaine de la photographie mais aussi de la télé optique, il est possible de combiner différents systèmes/techniques. Dans la Digiscopie, à la fois des appareils photos numériques compacts et des appareils photo réflex peuvent être utilisés. Les nouveaux appareils photos réflex séduisent par leurs performances



## 7.11. Les Adaptateurs

L'adaptateur pour digiscopie Olivon peut aussi être fixé sur un APN compact dont l'objectif est muni d'un pas de vis, moyennant réducteur (grand choix en marque Hama). Très stable, il est cependant plus délicat d'usage car l'appareil doit être glissé sur l'anneau de support pour chaque séance de photos, et ôté pour revenir à de l'observation. Pour la digiscopie, un APN compact est largement préférable.



## 7.12. TÉLÉPHOTOGRAPHIE REFLEX

### Téléphotographie avec un boîtier reflex (argentique ou numérique)



L'objectif de l'appareil photo est enlevé et remplacé par la longue-vue, couplée directement sur le boîtier photo au moyen, soit d'un adaptateur télé photo ou d'une combinaison d'un oculaire plus adaptateur photo. Une **bague T**, disponible pour presque toutes les marques de boîtiers est aussi nécessaire pour connecter la longue-vue et son adaptateur photo sur le boîtier. Il doit être noté que l'on peut prendre des photos parfaitement acceptable à très fort grossissement de la faune dans toutes sortes d'environnements en utilisant une longue-vue comme téléobjectif, toutefois l'ouverture relativement faible, le champ de vision restreint et la faible profondeur de champ mettent des limites à la qualité d'image finale et de la capacité de faire des photos rapprochées.

## 7.13. DIGISCOPIE - TÉLÉPHOTOGRAPHIE

### Téléphotographie avec un appareil photo numérique (APN) compact ou une caméra vidéo



## Généralités

Prendre des photos à très fort grossissement est maintenant plus facile que jamais au moyen des longues-vues Opterons combinées avec des appareils-photo reflex (numériques ou à films), des APN compacts, ou des caméscopes. Outre l'observation de la nature, les images peuvent être prises, éditées, imprimées et stockées relativement facilement, rendant possible la création d'une collection unique et personnelle qui peut être partagée sur papier ou via internet.

Les deux options principales offertes aux téléphotographies sont soit combiner une longue-vue avec un reflex (numérique ou à films), ou utiliser une longue-vue avec un APN ou un caméscope. La nature de l'image prise par un APN permet aux longues-vues Opterons d'être utilisées comme un super téléobjectif de très longue focale pour la photographie de la faune sauvage. Il y a toutefois quelques limitations à cette conversion, car les oculaires ne sont pas spécifiquement conçus pour faire des photos avec des APN.

## 8. Comment devenir photographe : études, écoles, diplômes...

Le **métier de photographe** attire, fascine parfois. De plus, avec le numérique, de plus en plus de personnes sont amenées à vendre des photographies, amateurs ou professionnels. Les **métiers de la photographie**, comme tous métiers, sont soumis à certaines règles et contraintes qu'il faut connaître avant de se lancer pour trouver du travail en tant que photographe pro.

### 8.1. Les métiers de la photographie

Le terme « *photographe* » regroupe en fait beaucoup de réalités différentes, beaucoup de **métiers** et de **professions** qui n'ont parfois pas grand chose à voir entre-elles ! Votre cursus de photographe vous mènera peut-être à un de ces métiers.

- Photographe d'art
- Photographe prestataire
- Photographe de presse
- Technicien de laboratoire photo
- Retoucheur, contrôleur sensitométrique, étalonneur-filtreur...

La prise de vue à part entière représente en fait peu d'emplois. La majorité des photographes professionnels (environ 90%) exercent leur profession en laboratoire, dans différents secteurs : pub, presse, photographie scientifique, architecture...

## 8.2. Photographe d'art

Créatif et innovant, le **photographe d'art** s'attache à retranscrire les sujets qu'il photographie (paysages, modèles, plats cuisinés...) de manière originale et artistique. C'est l'un des métiers les plus en vue dans le monde de la photographie, mais aussi l'un des plus compliqués, car peu d'élus peuvent réellement vivre de cette activité.

Si les Philip Plissons et Yann-Arthus Bertrand s'en sortent très bien (et même mieux que ça...), beaucoup galèrent en fin de mois et doivent nécessairement avoir recours à des activités annexes (conception de sites web, photo de mariage, reportages, etc.) pour vivre.

Remarque : les autres métiers de photographe, présenté ci-après, font aussi généralement, bien entendu, appel à un sens artistique...

## 8.3. Photographe prestataire

Employé par une entreprise (ou plusieurs) ou par des services publics, le **prestataire** réalise des reportages et autres travaux de prise de vue. Les sujets sont ici imposés, et l'aspect créatif est légèrement moins présent (bien que tout de même très important). En fonction des termes de son contrat, le **photographe prestataire** (parfois appelé *indépendant*) réalise tel ou tel type de travaux, qui peuvent aussi toucher au domaine commercial et relationnel.

## 8.4. Photographe de presse

Le **photographe de presse**, aussi appelé **photojournaliste**, travaille exclusivement pour des agences de presse et les médias. Il est en général *journaliste* de formation, et dispose d'une carte de presse (assez difficile à obtenir) :

La **photographie de presse** s'apparente parfois à un parcours du combattant...). Les photos « people » sont celles qui rapportent aujourd'hui le plus dans ce métier, mais beaucoup d'autres alternatives existent (notamment auprès des quotidiens, de la presse magazine, etc.).

## 8.5. Technicien de laboratoire photo

Le **technicien de laboratoire photo** réalise des tâches de traitement (développement, tirage, finition) des photos nécessaires à la réalisation d'épreuves photographiques.

Il travaille sur des machines automatiques, essentiellement numériques, dont il doit maîtriser le fonctionnement. C'est la raison pour laquelle ce métier requiert généralement une formation préalable (de type BTS ou CAP), et qu'il est difficile d'« improviser » en la matière...

## 8.6. Retoucheur, contrôleur sensitométrique, étalonneur-filtreur...

Il existe beaucoup d'autres professions dans le monde de la photographie, qu'il serait impossible de présenter de façon exclusive dans ce dossier. Citons par exemple :

- le **métier de retoucheur**, qui consiste à améliorer les négatifs, inversibles ou plus généralement aujourd'hui les fichiers numériques afin de corriger des artefacts ou pour modifier le rendu des photographies ;
- le **métier de contrôleur sensitométrique**, qui a en charge la vérification et le réglage des appareils de développement et de tirage photo, pour obtenir une qualité optimale de travail ;

- le **métier d'étalonneur-filtreur**, dont le rôle est de déterminer les corrections de densité et de couleur à apporter aux épreuves (ce métier a aujourd'hui tendance à se perdre avec la démocratisation du numérique...).

## 9. La Photographie Panoramique

La photographie panoramique est un style de photographie qui consiste à créer des images avec des champs exceptionnellement larges, mais qui réfère également à des formats relativement larges (voir format APS). **peuvent être créées :**



Soit avec un appareil photographique panoramique ; soit avec un appareil photographique numérique et un logiciel permettant d'assembler plusieurs vues. Dans ce cas, le photographe réalise plusieurs vues avec l'appareil fixé sur un trépied. Il tourne l'appareil entre chaque prise de vue en faisant se chevaucher deux vues consécutives. Un logiciel permet ensuite d'assembler les différentes images .

### Une photo panoramique Vue panoramique



### 9.1. Partage de Photographie

Ce partage avec des fonctionnalités et des modèles d'usage différents dans la façon d'organiser et de consulter ces images. C'est une pratique apparue au milieu des années 2000 avec le développement commercial grand public des appareils photo numérique et de l'accès Internet haut débit.

### Hébergeur d'images

Un hébergeur d'images permet aux **internauts** d'envoyer des photos et des images sur un serveur informatique afin de les partager facilement avec leurs proches et d'autres internautes. Comment ça marche ?

### 9.2. Conclusion

### La photographie est en effet devenue un phénomène social :

- de la photo d'identité
- aux photos de cérémonies et de vacances
- aux reportages
- aux cartes postales

- aux affiches publicitaires
- aux photos d'art

Elle est partie intégrante de la vie collective et familiale. Dans les familles d'autant plus si l'on a des enfants – le besoin d'immortaliser les instants de bonheur, de fixer souvenir et émotions par des images photographiques est ressenti par tous.

## **CHAPITER : IX**

### **LES ACTIVITES D'ANIMATION SOCIO EDUCATIVES DE DECOUVERTES ET D'ECHANGES**

#### **1. La coordination socio-éducative**

##### **1.1. Une coordination pour donner une cohérence et porter l'ensemble des actions socioéducatives de la ville.**

La coordination permet de mieux travailler ensemble dans la même direction, avec des objectifs communs.

##### **Elle s'articule autour de 3 pôles :**

- la socialisation
- la citoyenneté
- l'animation.

Des groupes de réflexions émanant de chaque pôle s'attachent à répondre aux problématiques qui les concernent, tels que le logement "jeunes", la formation, l'emploi, le transport, les loisirs, la culture et le sport. Ainsi, les jeunes de 11 à 25 ans voient leurs attentes et leurs besoins mieux pris en compte. Autour des pôles, des groupes travaillent à apporter de l'opérationnalité en s'appuyant sur la concertation avec les partenaires, riches de leurs expériences respectives.

#### **2. L'animation Socio-éducative :**

##### **2.1. C'est ainsi que nous n'engageons plus jamais leurs goûts et opinions faire propager.**

- L'Amour
- L'Amitié
- L'Entraide

1°) Rassembler les Activités de socialité sur un quartier, les prises de contact avec leur environnement familiale et social.

2°) Cette animation recouvre des activités multiples et variées qui visent à permettre aux jeunes :

- De développer leurs connaissances
- Leurs facultés de créations et d'expression

D'affirmer leur personnalité et d'exprimer

- Les Réseaux de Relation
- Les Actions Communautaires

3°) La participation à des moments de convivialité avec le souci de la prévention sanitaire, la lutte contre les maux sociaux.  
4°) Développer une action extra muros qui se situe au centre même de l'espace social des jeunes.  
5°) Meilleure connaissance du milieu social dans lequel l'animateur ou l'éducateur agit et auquel il s'adresse :

- Développement des capacités à dynamiser
- Développer un partenariat
- Créer des réseaux liés à la mise en œuvre d'un projet précis.

1°) Réflexion à partir d'une action entreprise.

2°) Apport d'informations tenant compte de l'ensemble des composantes.

- D'ordre social
- Culturel et économique
- Montage de projet à piloter par les participants.

1°) Etude de la nature des projets d'actions susceptibles d'être menées dans une zone Géographique donnée.

2°) Mise au point de la méthodologie de la conduite de projets.

3°) Principales phases des réalisations :

- Temps et espaces)
- Evaluation et contrôle de l'efficacité

### **3. L'Animateur socio culturel**

#### **3.1. Que fait-il ?**

L'animateur socioculturel enseigne, par des activités d'animation, une discipline qui comporte une technicité importante (artistique, culturelle, scientifique), à des publics variés dans un objectif de développement personnel. Il a pour mission de favoriser les échanges et de faciliter l'expression, la créativité et la socialisation des individus.

Il contribue à développer une meilleure cohésion sociale à travers des activités de groupes, qu'il conçoit, organise, encadre. Il exerce dans différents domaines : loisirs, sports, culture, vie sociale ou éducative. Ses activités se caractérisent par leur extrême diversité. Selon le lieu où il travaille, elles auront un caractère éducatif, culturel ou social plus ou moins marqué.

### **4. Le Projet Educatif Local**

En effet, si l'école a pour mission première la démocratisation de l'accès aux savoirs et la formation initiale de tous les jeunes citoyens, elle ne peut, seule, atteindre ces objectifs.

C'est pourquoi la politique éducative s'attache à mettre en cohérence l'action de l'ensemble des coéducateurs (enseignants, parents, animateurs, intervenants associatifs).

#### **4.1. Objectifs généraux**

##### **Favoriser l'épanouissement des enfants**

- Favoriser la réussite scolaire.
- Permettre une meilleure articulation entre les différents temps de vie de l'enfant.
- Favoriser la diversité des modes d'apprentissage et permettre l'élargissement de l'horizon culturel et éducatif.

L'acquisition de savoirs, savoir-faire et « savoirs être » conditionne l'intégration sociale d'un individu. Ces compétences se construisent au sein de différentes instances éducatives, durant différents temps entre lesquels il convient de favoriser les liens et la complémentarité.

### **Éduquer à la citoyenneté**

- Favoriser l'apprentissage du « vivre ensemble ».
- Favoriser la participation des enfants et des jeunes.

Il appartient à chaque coéducation de mettre en place les conditions de la participation des enfants au sein des structures éducatives (prise de parole, prise de décision, implication dans les projets...), d'amener les enfants à agir sur leur environnement immédiat et à s'approprier leurs espaces de vie.

### **Valoriser le rôle éducatif des parent**

- Favoriser le dialogue entre professionnels et parents.
- Favoriser l'évolution des pratiques professionnelles.

La mise en place d'activités enfant/parent peut également constituer des moments privilégiés de réflexion sur les pratiques éducatives et d'échange avec les professionnels. Plus globalement, les institutions ont pris conscience de la nécessité de transformer les modes de relation avec les familles et devront s'attacher à faire évoluer leurs pratiques au quotidien.

### **Alors que le temps libre ne cesse de gagner du terrain**

Les sociologues pointent régulièrement l'affaiblissement des liens interpersonnels, lié à l'éclatement des lieux de vie traditionnels, famille et communauté de travail notamment et la logique de rentabilité de la mondialisation induit des effets pervers : banalisation culturelle, comportements et modes de consommation standards, pensée unique.

### **Le temps libre, un enjeu majeur**

Soit il contribuera à aggraver les inégalités, le repli sur soi et la banalisation culturelle. Soit au contraire, il constituera l'une des meilleures opportunités de rééquilibrer les chances, retisser des liens et faire de la diversité une force. le temps libre doit permettre à chacun de s'épanouir, de s'intégrer ou de donner à son action une dimension collective. Tous les publics sont concernés : enfants, jeunes ou adultes.

### **Des activités pour tous**

la convivialité et l'échange, dans un tissu social revivifié. Chaque atelier, chaque séjour, chaque parcours sportif est prétexte à vivre un moment de plaisir et d'épanouissement.

Chaque voyage, chaque chantier réalisé ensemble est une opportunité d'ouvrir les yeux sur les savoirs et les préoccupations des autres. Chaque activité est une occasion d'apprendre la solidarité sans préjugé et de retisser durablement du lien social.

### **Démocratiser l'accès aux loisirs**

Le temps libre ne doit pas être synonyme d'aggravation des inégalités. Il faut donc s'attacher à supprimer les clivages entre ceux qui peuvent et savent accéder aux loisirs de qualité, et les autres. Une préoccupation qui passe par l'organisation d'une offre d'activités diversifiées, de proximité, adaptées aux différents publics et qui favorisent un apport éducatif. Il faut donc aussi développer une politique tarifaire accessible aux bas revenus et des partenariats avec les grands acteurs sociaux afin d'offrir différents dispositifs d'aides

## 4.2. Les Projets d'écoles

### Plus de 4 mois ont été nécessaires à sa réalisation.

- Formation collective sur l'utilisation et les enjeux d'Internet
- Récolte des informations : les élèves de la classe de terminale ont rencontré différents intervenants et acteurs de la vie locale impliqués  
ils ont ensuite triés cette information et mis en page le travail.

## 5. Environnement et Découvertes

Notre équipe de quatre animateurs met sur pied des animations destinées aux différents publics scolaires et élaborent du matériel pédagogique (jeux, décors, montage multimédia, ...). Elle organise également des stages pendant les vacances scolaires. Notre pédagogie est plurielle et nous traitons tous les sujets par: l'approche sensorielle l'expérimentation l'observation, la prise de mesure et la modélisation la créativité.



### 5.1. Centre de classes découvertes

#### Notre objectif :

Eveiller sensibiliser et développer l'intérêt de publics variés à la connaissance et au respect d'environnements spécifiques. Notre action est double, à la fois tournée vers la compréhension d'un milieu et vers la compréhension de soi-même et des autres à travers une action éducative dans l'apprentissage de la vie en collectivité.

### 5.2. Classe Environnement – Nature

#### Les activités de découverte sur la propriété

Elles permettent à l'enfant de découvrir la nature et d'apprendre à utiliser les ressources qui s'y trouvent. Elles sont formées d'une série de thèmes combinés ensemble, selon les saisons, les désirs des participants et l'harmonie des activités. Les thèmes retenus sont : l'irrigation, l'élevage, la faune et la flore... .

#### Les ateliers :

Ils permettent aux enfants de réaliser des objets, une maquette, une cabane de gardian grâce à la mise en place d'activités manuelles qui font intervenir la créativité de l'enfant.

#### Les grands jeux :

Ils permettent aux enfants de faire, ensemble, une synthèse de leurs acquisitions. Ils ont généralement lieu en fin de séjour.

#### Les activités de soirée :

Ce sont des moments privilégiés de rencontre et d'échanges. La Si Goulette, par ses animateurs, apporte une collaboration précieuse aux enseignants, lors du déroulement de la soirée.

### **Les visites de la région :**

Elles permettent aux groupes qui disposent d'un véhicule d'élargir la connaissance d'un milieu à la connaissance d'une région.

Chaque activité est présentée sous trois aspects : technique, ludique et écologique.

### **L'aspect technique**

Vise la connaissance et l'expérimentation des composantes inhérentes à l'activité.

### **L'aspect ludique**

Vise l'amusement via l'exploration des différentes facettes de l'activité, sous forme de jeux organisés ou spontanés. vise de façon générale la compréhension du milieu naturel et l'acquisition d'habitudes favorisant sa conservation.

## **6. VACANCES LOISIRS EDUCATION**

### **6.1. Objectifs :**

Sensibiliser à la toute petite enfance (besoins, rythme de vie).

Aménager les espaces de jeux et d'activités qui favorisent l'accès à l'autonomie et développent les capacités motrices.

Se préparer à être l'animateur référent.

Acquérir un répertoire d'activités adaptées. Connaissance des jeunes enfants

### **Objectifs :**

#### **Seront abordés dans les stages :**

Le rythme et les capacités, tant physiques que psychologiques,

La pratique d'activités diversifiées adaptées aux besoins et aux désirs individuels ou collectifs, la place, le rythme, l'organisation, la conduite d'activités, l'organisation globale de la journée en tenant compte de l'aménagement du cadre de vie et des moments de vie quotidienne,

Une réflexion sur l'organisation d'une structure collective de vacances ou de loisirs. International :

Encadrer des séjours de jeunes

### **Objectifs :**

Découvrir un environnement différent. Réfléchir à sa prise en compte, lors d'un séjour avec des jeunes et à la conduite des activités qui en découlent.

Préparer un séjour ou un échange avec un pays étranger ; découvrir un autre pays, ses habitants, prendre des contacts, proposer des activités adaptées.

Réfléchir à la proposition d'un séjour à l'étranger pour et avec les jeunes. Bords de mer et milieu marin

### **Objectifs :**

Découvrir et exploiter les possibilités offertes par le bord de mer, afin d'organiser des activités de découvertes (flore, faune, marée, météo).

Fabriquer des jouets utilisant l'eau, la plage, le vent (bateaux, cerfs-volants, éléments de station

météo). Vous serez amenés à réfléchir à l'aspect ludique ainsi qu'à la réglementation des activités en bord de mer. Camping / Randonnée

**Objectifs :**

Partir en randonnée ou en camping et s'organiser en petits groupes pour vivre éventuellement une ou deux journées en "autonomie".

**Nous aborderons entre autre :**

les bases de l'alimentation (équilibre, gestion, cuisine de plein air)

l'initiation à l'orientation (itinéraire, cartographie, boussole) Education à l'environnement

**Objectifs :**

Comprendre les enjeux de l'éducation à l'environnement. Découvrir des activités autour de l'eau, des énergies renouvelables, de la faune et de la flore, du jardinage, du recyclage.

Organiser un projet d'activités ludique liées à l'environnement adaptable avec un groupe d'enfants.

Centre de loisirs en milieu urbain

**Objectifs :**

Pratiquer des activités de découverte du milieu urbain adaptées à la réalité des centres de loisirs.

Réfléchir à la place particulière du mercredi dans les loisirs et le rythme de vie des enfants.

Acquérir des techniques permettant de sensibiliser les enfants à la découverte de l'environnement urbain. Activités dramatiques et théâtre

**Objectifs :**

Retrouver le plaisir de jouer, pour soi, avec d'autres.

Pratiquer des activités d'expression théâtrale (jeu d'échauffement, consommation, maquillage, recherche de personnages, improvisation de textes, jeux dramatiques, histoires à jouer et à raconter).

Histoires et contes

**Objectifs :**

S'initier à la pratique du conteur en racontant des histoires pour les enfants, les adolescents et les adultes. Réfléchir à la l'importance du livre et du contes dans le développement des enfants, à la place de ces moments d'activités dans la vie quotidienne des centre de vacances et de loisirs. Jouer et chanter

**Objectifs :**

Pour se constituer un solide répertoire de chants et de jeux traditionnels et sportifs, adaptés à un large public. Réfléchir à la place du jeu dans le développement de l'enfant. Activités plastiques et graphiques

**Objectifs :**

Découvrir ou redécouvrir le plaisir de voir, manipuler, créer des couleurs, des images, des formes.

S'initier aux différentes techniques graphiques : Affiches, fresques, collages, bombages, peinture.

Découvrir des jeux d'expression plastique.

Réfléchir à la place de la culture dans le développement des enfants.

Apprendre à réaliser une exposition. Jeux, jouets, activités manuelles

### **Objectifs :**

Réaliser, individuellement ou collectivement, des jouets à petite ou à grande échelle qui favorisent le jeu. Découvrir de nouveaux jeux de société, y jouer, en créer, en construire.

Découvrir ou approfondir les techniques d'utilisation des outils servant à ces fabrications. Cerf volant et jeux du vent

### **Objectifs :**

Découvrir et apprivoiser cet élément fascinant qu'est le vent.

Jouer avec les formes et les volumes.

Utiliser des cerfs-volants dirigeables, des tractions.

Fabriquer des cerfs-volants de toutes formes et de toutes tailles.

## **6.2. Comment s'organise un séjour**

Nos destinations de séjours sont choisies avec soin, selon les possibilités qu'elles offrent de découverte d'une région, de pratique d'activités, de qualité de vie. Un projet est construit pour chaque séjour définissant le programme d'activités ou le thème abordé, la tranche d'âge, l'effectif et la durée.

Les bilans réalisés par nos équipes d'animation et l'analyse des enquêtes de satisfaction conduisent régulièrement nos séjours à évoluer, en s'adaptant aux modes ainsi qu'aux besoins et attentes des enfants et des jeunes.

## **6.3. Qui sont nos équipes d'encadrement?**

Tous nos directeurs pédagogiques de séjours et nos animateurs ont été recrutés avec soin, suivis et fidélisés par nos services. A la tête de chaque équipe pédagogique, le Directeur du centre. Diplômé, expérimenté, il a un contact sympathique et direct. S'il domine fort bien les questions pédagogiques, il est aussi pourvu d'excellentes qualités d'organisation et d'un solide bon sens.

Choisi par le service de recrutement sur de sérieux critères, il constitue lui-même son équipe, qui mettra en œuvre tout au long du séjour un projet pédagogique original, validé et approuvé. Des réunions et des temps de formation ont lieu chaque année avec nos directeurs de séjours afin d'échanger nos expériences et débattre avec des intervenants extérieurs de thèmes tels que « l'équilibre alimentaire », « l'hygiène et la sécurité », « les rythmes de vie ».

Toutes les activités spécifiques et/ ou sportives sont encadrées par des moniteurs spécialisés, diplômés et autorisés à en assurer l'encadrement. Les animateurs sont la plupart du temps en nombre supérieur à celui imposé par les normes du ministère de la Jeunesse et des Sports. Met à disposition un animateur pour 8 enfants. Nos équipes sont mixtes et recrutées en fonction de leur expérience avec la tranche d'âge concernée.

## **Et les activités ?**

Le contenu du programme et le nombre de séances d'activités sont mentionnés dans le catalogue. Les activités sportives type voile, escalade, équitation, surf, etc. sont encadrées par des moniteurs brevetés d'Etat, conformément à la législation Jeunesse et Sports, et sont organisées et planifiées en lien avec des prestataires extérieurs. Ceci afin d'apporter le maximum de sécurité, d'expérience et de sérieux à la mise en place des séances.

D'autres activités telles le cirque, la musique, la danse ou l'astronomie, sont confiées à des animateurs passionnés qui disposent de l'expérience ou de la technique leur permettant d'assurer un apprentissage ludique aux jeunes. Le rythme et la fréquence des activités sont étudiés en fonction de l'âge et des

capacités physiques des enfants et des jeunes. Systématiquement sur nos séjours, en complément des activités dominantes prévues, seront proposées des grands jeux, sports collectifs, activités manuelles et animations de soirées.

#### **6.4. L'argent de poche**

Pour les plus petits, l'animateur tiendra une comptabilité pour chaque enfant et conservera l'argent au coffre. Il sera malgré tout disponible à chaque sortie en ville. Pour les plus grands, (+ de 12 ans) les jeunes peuvent garder l'argent de poche et le gèrent. Nous déclinons toute responsabilité en cas de perte ou de vol d'argent ou d'objets de valeurs.

#### **6.5. Que mettre dans la valise ?**

Vous trouverez dans le dossier joint une fiche trousseau. Pour les plus petits, un inventaire à l'arrivée et au départ sera fait par nos équipes d'animation. **Pensez à marquer les vêtements de vos enfants** (attention, les étiquettes se décollent au moment du lavage.) Lorsque le séjour est d'une durée supérieure à 7 jours, le linge est lavé pendant le séjour. Nous recommandons d'éviter tout objet de valeur (téléphone portable, poste radio, walkman, disc-man.) et vêtements de marque qui pourraient être détériorés ou attirer les convoitises ! Nous ne serons responsables d'aucun préjudice, ni d'aucun vol sur vos biens précieux.

#### **6.6. Et les repas ?**

4 repas sont servis quotidiennement : Le petit déjeuner, le déjeuner, le goûter et le repas du soir. Pour les enfants de moins de 12 ans, un adulte par table aide au service et veille à ce que chaque enfant se serve en quantité suffisante.

**Important : Nous respectons tout régime alimentaire signalé et veillons à ce que l'enfant ait un plat de remplacement lui convenant.**

En camping, le groupe de vacanciers participe à l'élaboration des menus, à l'achat des denrées et à la préparation des repas. Les budgets et moyens mis à disposition permettent de conserver le niveau de qualité et la quantité nécessaire aux vacanciers.

### **7. PROJET EDUCATIF**

Ces vacances sont adaptées à tous les âges, où la variété des activités et des lieux permet à chacun de créer son propre programme dans une ambiance ludique et conviviale...

#### **7.1. Les points forts de notre association :**

- des groupes de 20 à 50 enfants,
- maximum, un cadre privilégié,
- une grande variété d'activités,
- un encadrement hautement qualifié,
- des séjours minutieusement préparés.

#### **7.2. Nos activités se déclinent de la façon suivante :**

- culturelles : magie, cirque, théâtre, danse, musique,

- sportives : équitation, tennis, VTT, escalade, sports d'équipe, , ski...
- naturelles : découverte de la nature, camping, pêche, construction de cabane...
- ateliers d'activités manuelles,
- visites et découverte de la région.

« **ACTION EXPRESSION** » conserve depuis sa création la confiance et la fidélité de ses adhérents. « Faire en sorte que les aspirations et la personnalité de chaque enfant soit respectées »

C'est dans cet esprit que l'association "**ACTION EXPRESSION**" met à votre disposition son savoir faire, son énergie et son enthousiasme !!!

## **Le Président**

**Notre projet éducatif** : l'enfant doit être considéré comme un être à part entière : avec ses droits, ses devoirs et ses besoins. Ses aspirations et ses choix doivent être également pris en compte. Voici les grandes idées notre projet éducatif, ainsi que les moyens mis en œuvre.

### **Les idées :**

- Le bien être de l'enfant
- La laïcité
- La construction de sa personnalité
- Aider l'enfant à prendre sa place dans la société.

Contribuer à sa demande d'appropriation de la connaissance

### **Nos éléments d'action :**

- Les lieux de séjours
- Les activités de qualité
- Les effectifs
- L'encadrement

L'information

## **8. Les sorties scolaires et classes de découverte**

### **8.1. Préambule :**

L'école est le lieu d'acquisition des savoirs. Elle est ouverte sur le monde qui l'entoure. C'est pourquoi les enseignant(e) s'organisent des activités à l'extérieur de l'école. Les sorties scolaires contribuent à donner du sens aux apprentissages en favorisant le contact direct avec l'environnement naturel ou culturel, avec des acteurs dans leur milieu de travail, avec des œuvres originales.

### **Objectifs**

Les séjours scolaires courts et les classes de découvertes constituent un cadre structuré et structurant pour mieux aborder la connaissance de l'environnement. En effet, l'approche sensorielle d'un milieu naturel, humain et culturel nouveau, l'étonnement et le dépaysement qu'il provoque, sont autant d'occasions de comprendre et de communiquer.

## **8.2. L'enseignant**

### **SON ROLE :**

Si sa vigilance se doit d'être permanente pendant une classe de découvertes, elle n'implique pas pour autant sa présence à tous les instants auprès des enfants. L'organisation pédagogique qu'il met en place doit lui permettre d'être déchargé momentanément de certains (...)

### **L'animateur vie quotidienne**

L'enseignant s'entoure d'accompagnateurs pour l'aider à gérer tous les aspects de la vie quotidienne des élèves et leurs activités de loisirs.

## **8.3. Loisirs ludoéducatifs**

Les activités ludoéducatives sont complémentaires des prises en charge déjà existantes et permettent une approche des domaines culturels et sportifs. Leur objectif est de favoriser l'épanouissement de la personne à travers des activités de loisirs, lui permettre de s'exprimer, de développer ses potentialités, l'apprentissage des savoirs de base, son autonomie, la socialisation, d'être reconnue comme une personne à part entière et ainsi lui donner sa place dans la société.

Atelier "Jouer"

Atelier "Création"

Atelier "Éveil Musical"

Atelier "Cuisine"

Atelier "Découverte du livre"

Atelier "Découverte de l'univers du multimédia et de l'informatique"

## **8.4. Sorties**

Ces sorties vont permettre aux personnes de profiter de découvrir de nouveaux lieux, de vivre dans la "Cité", d'accéder aux lieux culturels, de jeux, de réaliser une rupture avec leur quotidien.

### **Activités "Découverte de la nature"**

Afin de développer la stimulation sensorielle, la joie de découvrir. Regarder, toucher, sentir, goûter, reconnaître les animaux, les fruits... tout ceci par le biais de balades en forêt, à la campagne, parc, plan d'eau...

### **Activités "Découverte du milieu urbain"**

Appréhender une vie sociale et accéder à la culture sont des éléments importants pour toute personne. Tout simplement "Vivre dans la Cité" :

- \* Découverte du site historique et balade en bateau
- \* Balade au Parc de loisirs et forêt
- \* Accompagnement dans les ludothèques et les aires de jeux
- \* Activité Piscine dans les centres aquacultures
- \* Découverte de la ville
- \* Découverte Culturelle (festivals, musées, cinémas)
- \* Visite du Zoo parc de loisirs

- \* Visite des Fermes pédagogiques, bisonnerie
- \* Accompagnement aux manifestations sportives.

### **Les week-ends et séjours de courte durée**

Le thème principal des sorties sera basé sur la découverte du milieu naturel: la montagne, la mer, la campagne, dans des lieux adaptés, dans des parcs animaliers. Ce sera un moment d'échange, de rencontre, de vie en groupe.

#### ○ **ACTIVITES EXTERIEURES**

Visite du Parc animalier  
Participation à la fête de la figue au village  
Découverte des fêtes traditionnelles  
Découverte du marché hebdomadaire  
Visite de la ferme aux animaux et découverte du patrimoine culturel  
Activité piscine sur tous nos lieux de vacances  
Parc préhistorique

#### ○ **ACTIVITES INTERIEURES**

Cuisine, éveil musical, dessin, visionnage de films DVD, jeux, créations,  
Découverte de livre, découverte de l'informatique et du multimédia.

## **9. Animations découvertes**

### **9.1. OBJECTIFS DE L'ACTION EDUCATIVE**

Susciter et encourager chez les jeunes le goût de la découverte par le jeu et les activités culturelles ludiques.

! Organiser des vacances de qualité.

! Développer l'accès des enfants et des jeunes à des activités culturelles, scientifiques, sportives ...

! Permettre aux enfants et aux jeunes d'accéder à la citoyenneté.

! Favoriser l'épanouissement de l'enfant, en lui permettant la découverte de l'environnement naturel et humain, en lui proposant des rythmes de vie adaptés à ses besoins.

! Favoriser l'autonomie de l'enfant et lui permettre d'affirmer sa personnalité, son esprit d'initiative, son esprit critique, ses capacités créatives, sa responsabilité. ! Favoriser la socialisation de l'enfant

### **Les activités :**

#### **Les activités manuelles seront à privilégier :**

Pliages, peinture, dessins, modelage, poterie, photographie ...

#### **Les activités sportives seront régulières :**

Baignade, foot, basket, ping-pong, marche, sans oublier que certaines de ces activités demandent l'intervention d'un animateur spécialisé et diplômé d'état.

#### **Les sorties comme les visites de musées.**

Les promenades historiques, les découvertes du milieu naturel doivent permettre d'alterner les curiosités et donner une vaste idée du champ culturel. Afin de faciliter la mise en place de projets d'école ou l'organisation de sorties nature, des associations et des organismes reconnus et compétents, met en place un programme annuel d'Animation Nature, pouvant s'intégrer dans un projet

pédagogique. Cette action destinée principalement à un public scolaire, prioritairement des communes riveraines propose des thèmes d'animation autour du patrimoine naturel.

## **9.2. Les thèmes :**

**faune, forêt arbre, flore, écosystème, paysage, sensoriel, cartes et repères et patrimoine, agriculture.**

### **FAUNE**

Hiboux et chouettes Hiboux c'est choux  
DéTECTIVES nature : à la recherche de traces et d'indices  
Indices de présence  
La faune près de chez nous  
Le chevreuil  
Les prédateurs  
La microfaune de la litière forestière : découverte des insectes et autres petites bêtes du sol  
Les insectes et autres petites bêtes  
Les mangeoires et les nichoirs  
L'oiseau aux quatre saisons  
Les rapaces, les seigneurs  
Etude d'une espèce sauvage  
Les petites bestioles de chez nous  
La migration des oiseaux : un voyage pour la vie !  
Balade Ornithologique  
Pics, Qui sont vous ?

### **FORET ARBRES**

**L'arbre, être vivant**

**Mesurons la forêt :** décrire sa parcelle forestière

**Devenir un éco citoyen :** Etablissement d'une charte du promeneur en forêt

#### **Objectifs :**

- Sensibiliser au fait que comme tous les êtres vivants, l'arbre respire, se nourrit, grandit, se reproduit.
- Le rôle de l'arbre dans son unité mais aussi de chacun de ses éléments constitutifs sera abordé et ses cycles journaliers et saisonniers explicités.
- Aborder la reconnaissance de quelques espèces communes.

### **FLORE**

L'intérêt des végétaux

« **L'arbrier** » : création d'un herbier forestier. Découverte des fleurs et de la botanique

#### **Objectifs :**

- Faire découvrir la diversité des fleurs (couleurs, odeurs, formes,...)
- Initier les enfants à la connaissance des familles de plantes à fleurs et à l'utilisation d'une flore.
- Faire comprendre le rôle de la fleur, du fruit et de la graine.

### **ECOSYSTEME**

La rivière m'a dit ...  
L'écosystème forestier  
Découverte d'un milieu avec ses arbres  
Découverte d'un écosystème (forêt, prairie)  
La haie, milieu de vie  
La protection de la nature  
Présentation du milieu environnemental  
De la nécessité du respect de son environnement  
La vie de la mare

#### **Objectifs :**

- Susciter l'envie de découvrir l'écosystème forestier et les rapports qui existent entre l'homme et les

### **PAYSAGE**

Paysage en découverte : Zoom sur les haies et le bocage  
Lecture et interprétation de paysage  
La géologie

#### **Objectifs :**

- Comprendre que le paysage peut se lire et se comprendre.
- Identifier les différents éléments qui constituent le paysage.
- Découvrir la spécificité.
- Comprendre que la diversité du paysage entraîne la diversité de la faune et de la flore.

### **SENSORIEL**

Le bruit, les sons  
L'air et le vent  
Développement de nos cinq sens

#### **Découverte sensorielle :**

Les senteurs et les bruits de la forêt  
Balade des artistes

#### **Objectifs :**

- Par la reconnaissance de divers bruits de la nature, de chants d'oiseaux, etc..., amener les enfants à une prise de conscience de l'importance de l'oreille comme moyen de connaissance de son environnement et comme élément de communication.
- Initier les enfants aux problèmes du bruit et aux risques pour l'oreille et la santé dus aux agressions acoustiques.
- Choisir les solutions pour s'en préserver.

## **CARTES ET REPERES**

Parcours d'orientation en forêt : de la boussole à la carte. Parcours photographique en forêt

Créer sa propre carte: interprétation sur le terrain de photographies aériennes

### **Objectifs :**

- Eveiller le sens de l'orientation.
- Utiliser une boussole comme un outil précis.
- Garder le bon cap en sachant suivre des instructions de direction.
- Découvrir le processus de création d'une carte.
- Etre capable à son tour de donner des instructions de cheminement.
  
- Découvrir le processus de construction d'une carte.
- S'approprier les informations contenues dans une carte.
- Donner la notion de relief en faisant le lien entre la photo aérienne et le terrain.
- Transmettre les acquis aux autres par la création d'une carte.

## **PATRIMOINE**

Les cabs orment

Un village raconte l'histoire de l'architecture médiévale.

Découverte de l'eau près de chez soi

### **Objectifs :**

- Comprendre les enjeux relatifs à l'eau, adopter des gestes citoyens.
- Connaître le parcours de l'eau près de chez soi.
- Apprendre à reconnaître les êtres vivants dans l'eau.

## **AGRICULTURE**

La vigne et le raisin

Le lait dans ses états

Le monde des céréales

L'œuf

## **10. Classes de découverte**

### **10.1. Les séjours et les voyages scolaires éducatifs**

#### **Un temps privilégié dans la scolarité de tous les élèves !**

Élèves,

Enseignants,

Parents d'élèves,

Collectivités locales,

Administration de l'Éducation nationale (Inspections académiques et ministère),

Organisateurs de séjours

doivent apporter un soutien indéfectible à ce moment :

- de stimulation des apprentissages,
- de confrontation des savoirs à la complexité du réel,
- d'éducation à la vie collective!

### **Pour tous les séjours**

Les aspects transversaux des apprentissages constituent des objectifs prioritaires :

- développement de l'autonomie, de l'esprit d'initiative, de la responsabilité, de la socialisation
- respect de l'autre et de son travail, des règles collectives, respect de l'environnement et du patrimoine
- acquisition ou perfectionnement de méthodes de travail (observation, description, analyse et synthèse, prise de notes, représentation graphique...)
- maîtrise de la langue.

## **10.2. Les séjours 1ers degré**

### **Pourquoi partir ?**

- 1 - Les sorties scolaires régulières
- 2 - Les sorties scolaires occasionnelles sans nuitée
- 3 - Les sorties scolaires avec nuitée(s)

## **10.3. Les séjours 2ème degré**

### **Pourquoi partir :**

- Les voyages et sorties scolaires participent par nature à la mission des établissements publics locaux d'enseignement.
- Ils contribuent à la mise en œuvre des programmes, mais permettent également à l'enfant d'appréhender les règles de vie en collectivité et de développer son autonomie.
- Ce sont, pour les élèves et leurs enseignants, des expériences éducatives et pédagogiques qui doivent permettre d'approfondir et d'illustrer les thématiques abordées en classe
- Un projet pédagogique précis fera apparaître clairement l'utilité du déplacement pour atteindre les objectifs éducatifs visés.

Les programmes d'échange aident les jeunes à élargir leur vision du monde et à approfondi leurs connaissances d'autres cultures. Les possibilités qui leur sont offertes à cette fin sont de plus en plus nombreuses.

## **11. Réseaux d'échanges**

- 1°) Système de troc = demandes d'offres
- 2°) Sortir du moule ou de l'assistanat, c'est notre devoir de sortir de l'assistanat.
- 3°) L'évolution économique
- 4°) Solution nouvelle et différentes

### **11.1. Bourse d'échanges = Réseaux d'échanges**

- 1°) Animateurs =
  - Réseaux autonomes
- 2°) Chercher un peu de chaleur humaine .les pratiques intéresse tout le monde.



**3°) Réseau =**

- Un lieu de rencontre

**4°) Connaissances entre eux les liens**

**5°) Différents réseaux (parcours)**

**6°) Dimensions éducatives**

**7°) Rencontre**

**8°) Mode de vie**

**9°) Plus solidaire**

**10°) D'entraide**

**11°) Travail en commun**

**12°) Echanges matériels de travail**

**13°) Pas de formalité**

**14°) Discuter**

**15°) Un dialogue**

**16°) Etre utile à quelqu'un**

**17°) Retour à nos ancêtres**

**18°) Société parallèle qui se monte**

Propre talent des compétences

Créer un début

Certaines autonomies

**19°) Réseau d'échange du savoir**

**20°) Découvrir un nouveau monde en réseau**

**11.2. DEFINITION DES CHANTIERS :**

- Chantiers de construction
- Chantiers sociaux
- Chantiers de protection de la nature et de l'environnement
- Chantiers d'animation

**11.3. Les travaux peuvent consister en :**

- Transporter des matériaux de construction
- Mélanger du sable et du ciment à l'aide de pelles
- Nettoyer
- Peindre
- Préparer des murs et poser du papier peint
- Creuser des voies d'eau...

**1°)** Partout dans le monde, il existe des chantiers sociaux pour les personnes âgées et les retraités, pour les handicapés, des chantiers de travail social dans les hôpitaux avec les enfants et les adolescents, ainsi que dans les prisons et les maisons de rééducation.

**2°)** Le travail du volontaire peut être d'organiser des activités de loisirs avec un groupe particulier, comme :



## **12. Les chantiers de jeunes s'ouvrent aux ados**

« L'intérêt des chantiers pour les adolescents c'est l'expérience de la réalisation collective d'une œuvre d'intérêt général et de la satisfaction qui l'accompagne, la découverte d'un mode de vacances actives et de métiers peu connus, la rencontre d'autres cultures, la reconnaissance (les structures qui commandent le travail le valorisent, la presse publie généralement un article)... Ce sont des moments "forts" à partager avec d'autres jeunes issus de milieux sociaux et culturels différents ! »

### **12.1. Les chantiers internationaux**

Les chantiers sont une forme bien spécifique de volontariat impliquant un séjour de quelques semaines dédié à la réalisation d'un projet de développement dans un pays du Sud : animation, environnement, restauration, construction de bâtiment.

Il s'agit le plus souvent de séjours d'une durée de deux semaines mais peuvent aussi être plus longs. Les frais de transport sont à charge du participant. Le soutien au bénévolat est un des axes indissociables de toute politique de promotion de la vie associative.

## **12.2. ACTIVITES BENEVOLE**

Le bénévole met au service des autres son énergie et ses compétences en y consacrant son temps libre. C'est un acte de citoyenneté fort. L'activité bénévole s'est progressivement développée dans de nombreux secteurs de la vie sociale : santé, éducation, services sociaux, jeunesse, culture, sports et loisirs, arts et environnement. Aujourd'hui, quatre associations sur cinq fonctionnent exclusivement avec des bénévoles. Les associations sont des acteurs-clés dans les zones difficiles et en particulier auprès des jeunes.

## **12.3. Chantiers de jeunes bénévoles**

### **Un chantier pour quoi faire ?**

Des centaines de chantiers accueillent chaque année garçons et filles de nationalités différentes. Organisés à l'initiative de nombreuses associations, les chantiers de jeunes poursuivent tous le même objectif : faciliter la rencontre et les échanges entre jeunes de nations et de milieux divers, sans distinction d'ordre religieux, social ou politique. Les jeunes volontaires participent bénévolement à la réalisation de projets collectifs et d'utilité générale. Sauvegarde du patrimoine, protection de l'environnement, amélioration de l'habitat ou encore solidarité avec des populations, les projets sont variés. Les chantiers se déroulent aussi bien en France qu'à l'étranger.

## **12.4. COTRAVAUX**

### **Quand et combien de temps**

Le programme est disponible tout au long de l'année (pour un minimum de 8 semaines durant l'année et un minimum de 5 semaines durant l'été), sauf entre mi-décembre et début janvier. Les arrivées sur place sont prévues le 1er et le 3ème samedi de chaque mois. Si vous souhaitez bénéficier d'un transfert à l'arrivée, vous devez arriver à l'aéroport de Phoenix aux dates suivantes :

## **12.5. Le programme**

Les projets se déroulent pendant la semaine, environ 8 heures par jour, en fonction des besoins. Les week-ends sont réservés au repos et aux déplacements entre les projets. Les chantiers se déroulent dans différentes régions de l'Australie, de Sydney à Perth en passant par Darwin, Alice Springs, Brisbane ou Cairns et bien d'autres. La région du projet ne peut être garantie car ce sont les besoins locaux et les conditions climatiques qui déterminent la région de placement.

### **Travail et Loisirs**

Le travail est collectif et se déroule dans la matinée de 8 heures à 11 heures 30 ; du lundi au vendredi. Les après-midi seront réservés aux exposés-débats sur des thèmes tels que l'Eau, l'Arbre, le Tourisme et le Développement Durable, le Tourisme solidaire et la Biodiversité ainsi qu'aux jeux (Awalé, Scrabble, jeu d'échecs, dames, cartes...).

## **13. LES CAMPS CHANTIERS AU PROGRAMME DE L'ETE**

### **13.1. ACTIVITES**

**1. Développement d'actions de conservation des sites et des espèces et de valorisation du cadre de vie, réalisation d'aménagement paysager :** plantations de haies, opérations programmées d'aménagement paysager, vergers conservatoires, conseils dans le cadre d'aménagements lourds proposition de mesures de réduction d'impact et de mesures compensatoires.

- **2. Actions de conseils et d'expertise contribuant au débat public :** participation à des commissions consultatives, à l'élaboration de dossiers structurants (charte de l'environnement, ...), interventions dans des enquêtes publiques, etc.
- **3. Actions de sensibilisation à la protection de l'environnement :** écoles, centres de loisirs, collectivités, etc.
- **4. Actions de communication et d'information auprès du public :** bulletin de liaison, etc.

### **13.2. Chantiers pour Jeunes**

Préparer les jeunes à vivre et à respecter la diversité culturelle est une priorité pour l'avenir. Les "Chantiers Jeunes" peuvent en être un moyen - sous condition que les jeunes y soient bien préparés.

#### **Pour quoi faire ?**

La rencontre s'organise autour de différentes activités préalablement fixés parmi lesquelles on trouve : construction ou rénovation d'un bâtiment, travaux d'archéologie, travaux agricoles, sauvegarde de l'environnement, session d'enseignement, soutien scolaire, action sociale, animation pour enfants, encadrement de jeunes ou de personnes handicapées, sensibilisation sur le thème des droits de l'homme, des réfugiés, des minorités, réalisation de spectacle, ateliers d'art. Ces projets de chantiers impliquent généralement des groupes de 15 à 20 volontaires pour environ 30 heures de travail par semaine.

#### **Quand ?**

Les chantiers sont généralement organisés durant les mois d'été, mais il en existe aussi qui propose par exemple des programmes d'hiver, qui proposent donc des chantiers tout au long de l'année. La durée varie de quelques semaines à 2 mois. Mais on trouve par contre aussi des associations qui, à côté de ces chantiers courts durés envoient des jeunes en mission de chantier pour plusieurs mois, ce qui peut, selon les associations, s'allonger à 2 ans. Pour d'autres interventions volontaires à long terme pour jeunes consultez aussi la rubrique.

## **14. Chantiers de protection de la nature et de l'environnement**

### **14.1. Le chantier écologique**

1°) Le chantier écologique consiste généralement à protéger la nature des dégâts occasionnés par l'homme tels que :

- La pollution
- Les incendies.

2°) Le travail dans ce type de chantiers peut se résumer à :

- Analyser les causes des dégâts créés à l'environnement
- Mettre en évidence les conséquences de l'intervention de l'homme dans le cycle naturel

3°) Prendre, nous même conscience de l'environnement et discuter les problèmes qui lui sont liés, tels que :

- L'alimentation
- La médecine
- Appréciation des produits naturels.
- Accroître les possibilités de recyclages et les technologies de remplacement
- Etudier les programmes de groupes d'action pour l'environnement

- Rencontrer les groupes d'action qui luttent contre la pollution et les dégâts causés à l'environnement.

1°) Nous vous proposons aussi des chantiers d'animation dans :

- Les foyers
- Les centres de vacances accueillant des enfants
- Les maisons de jeunes et les centres culturels.

2°) Ce type de chantier a une particularité, bien sûr, comme les chantiers manuels, l'aspect rencontres avec les autres participants.

3°) L'équipe de (5 à 10) volontaires va partager pendant 03 semaines la vie d'un groupe structuré, les résidents ou les vacanciers et l'équipe salariée qui travaille en permanence avec eux.

4°) Dans ce contexte, l'arrivée des volontaires internationaux est un moment privilégié où, les activités, les contacts ; les centres d'intérêts, peuvent s'élargir. C'est aussi l'occasion de donner aux uns et aux autres l'habitude de se côtoyer et de vivre en communauté.

5°) Les volontaires participeront à la vie quotidienne du centre ou du foyer en aidant l'équipe d'animation, ils organiseront des sorties, soirées, rencontres, et spectacles.

## **15. Randonner et se débrouiller avec ce que la nature nous offre**

### **15.1. Objectifs :**

**L'apprentissage des techniques de base permettant une autonomie en milieu naturel et sauvage, à savoir :**

- l'élaboration d'une nourriture saine et équilibrée ainsi que légère à transporter. la gestion des prises de décision adéquate.
- les gestes nous permettant une vie harmonieuse (toilette, cuisine, abris...) avec un faible impact puisque notre passage reste invisible ou enrichi le milieu naturel.
- l'organisation du sac et des outils techniques facilitant et optimisant l'autonomie en montagne.
- une approche sur l'orientation à vue, avec boussole et sans carte.



La création et l'utilisation de cultures sauvages sur un itinéraire. Ces cultures se développent toutes seules et constituent des appoints alimentaires naturels supplémentaires. Seule une maîtrise de l'ensemble de ces éléments peut permettre une véritable autonomie pour une survie douce et agréable.

### **15.2. Programme :**

#### **Type d'activités**

- ☐ Activités physiques avec, par exemple, la pratique du VTT, de l'équitation, de l'escalade, du tir à l'arc ou de la voile...
- ☐ Activités culturelles et d'expressions artistiques telles que la musique, la danse, le théâtre, ou les techniques multimédia.
- ☐ Activités scientifiques et techniques : découverte de l'astronomie, informatique, photo, vidéo...
- ☐ Découverte de l'environnement (faune, flore, patrimoine, observation et protection de la nature...)
- ☐ Séjours à l'étranger : pratique des langues étrangères et/ou découverte d'autres cultures et civilisations, itinérance...

### **15.3. L'ÉQUIPE D'ANIMATEURS**

Elle a un rôle éducatif, global et permanent. Ce rôle s'exerce auprès d'enfants ou de jeunes dans tous les moments de la vie collective, et à travers toutes les actions en référence au projet. Sont pris en compte les connaissances, les savoirs, savoir être et savoir faire de chacun. Les programmes d'activités sont discutés et réalisés ensemble. Des réunions et des évaluations sur les différentes activités se tiennent régulièrement. L'animateur se doit de respecter le rythme de l'enfant, permettre l'expression et la création, le choix pour des propositions, des aménagements.

Dans le respect de la réglementation en vigueur des règles de sécurité ainsi que de la sécurité physique, morale et affective des enfants.

### **15.4. OBJECTIFS**

- Promouvoir l'ouverture d'esprit grâce à la découverte d'autres cultures. Au d'acceptabilité de l'autre,
- Développer la notion d'accueil et d'hospitalité chez les citoyens
- Favoriser la construction du lien social entre les habitants et avec les citoyens d'autres pays et donner un contenu à la notion de "vivre ensemble".-Favoriser la perception positive de l'altérité afin d'élever, chez chacun, le niveau
- Dans les projets «jeunesse», créer des échanges entre jeunes magrébins à travers la réalisation d'un travail en commun et le partage de moments forts.
- Faire découvrir aux jeunes et rechercher, par la pédagogie de l'effort et le sport, un esprit de convivialité et de solidarité.

### **15.5. OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES**

Donner des repères aux enfants et aux jeunes sur leurs droits et devoirs. Ces règles de vie ne sont pas immuables elles peuvent évoluer au cours de réunions enfants animateurs.

Le respect de l'autre et le respect des consignes : l'enfant comme l'adulte doit respecter son choix, ses envies, son désir de jouer ou non, ses difficultés.

- \* Développer des activités physiques, sportives et culturelles adaptées à l'âge des enfants.
- \* Favoriser des activités de découverte et d'éducation à l'environnement dans une démarche citoyenne prenant en compte les particularités du milieu environnemental, culturel et patrimonial.
- \* Favoriser la rencontre des différences socioculturelles, intergénérationnelles et ethniques : avec les habitants, les personnes âgées, les artisans, les pays du monde ...
- \* L'enfant apprend, se construit et se développe en jouant. L'activité pourra s'inscrire dans sa capacité à développer sa créativité et son imaginaire dans la durée (exemples : lecture, écriture, marionnettes, saynètes, chants, petits spectacles, expo...). Les activités proposées visent à favoriser l'autonomie, la vie en collectivité et la responsabilité et non à occuper les enfants.

### **15.6. Objet du projet**

Cette démarche éducative permet aux jeunes magrébins d'être sensibilisés à la question de l'environnement dans cette région du monde. Cela contribue également à la valorisation de l'accueil des hôtes et le renforcement des rapports entre Nord et Sud pendant le séjour. De plus ce chantier a permis de faire participer d'encadrer des jeunes magrébins qui sont en manque de repère, problème d'insertion, tout au long du séjour. C'est pour cela qu'il nous fallait davantage travailler sur l'échange interculturel à travers des traditions, des arts musicaux, la pratique d'activités sportives,...

## **16. Participer à un chantier de jeunes**

Les jeunes volontaires participent bénévolement à la réalisation de projets collectifs et d'utilité

générale. Sauvegarde du patrimoine, protection de l'environnement, amélioration de l'habitat ou encore solidarité avec des populations, les projets sont variés. Les chantiers se déroulent aussi bien aux pays africains qu'à l'étranger. Selon les chantiers, l'âge minimum des participants peut être de 13, 16 ou 18 ans. Pour les séjours à l'étranger, il est le plus souvent de 18 ans. Les chantiers sont ouverts à tous, sans qu'une formation préalable soit nécessaire.

### **16.1. Monter son projet**

Vous rêvez de créer une activité sportive, économique ou artistique ? Vous avez de l'enthousiasme et des idées plein la tête ? Réaliser son projet, qu'il soit individuel ou collectif, est sans doute la façon la plus riche de combiner créativité, initiative et réalisme. Mais entre l'idée de départ et la concrétisation du projet, que de chemin à parcourir ! Parce que monter un projet ne s'improvise pas, nous vous proposons quelques pistes que vous permettront de concrétiser votre passion et de mettre à profit votre énergie de « porteur de projet ».

#### **Structurez votre projet**

Vous avez analysé vos motivations, vous vous sentez prêt à déplacer des montagnes. Ne grillez pas les étapes ! Il vous faut maintenant prendre le temps de structurer votre projet. Pour cela, commencez par rassembler tous les éléments d'informations susceptibles d'éclairer votre projet : Renseignez-vous sur des expériences similaires ; rencontrez des jeunes qui réalisent ou qui ont déjà réalisé la même chose que vous ; analysez avec eux les raisons de leur réussite ou de leur échec. De la même manière, contactez des professionnels, formez-vous.

### **16.2. Devenir bénévole**

#### **Le bénévolat**

Si tout le monde sait qu'être bénévole, c'est exercer une activité non rémunérée, il faut aussi garder à l'esprit que cela n'empêche pas d'être « pro ». En effet, s'engager à exécuter un travail ou à prendre une responsabilité implique un minimum d'efforts et de fiabilité. Avant de chercher une activité, prenez le temps de réfléchir aux questions suivantes. Dans quel domaine souhaitez-vous œuvrer ? Combien de temps pouvez-vous consacrer à votre activité bénévole ? Quel but souhaitez-vous atteindre ? Essayez également d'évaluer vos « capacités morales », surtout si vous envisagez de vous adonner à des activités d'aide aux personnes malades ou déprimées.

### **16.3. S'engager dans l'humanitaire**

Vous souhaitez mettre à profit votre temps libre pour aider les autres et, si possible, gagner pour cela un pays défavorisé, ce qui vous permettra en même temps d'agrandir votre vision du monde. En bref, vous voulez « faire de l'humanitaire ». Voilà certes des objectifs très louables, mais qui pourront se révéler difficile à atteindre.

#### **Les objectifs**

- ☐ Formation de l'individu.
- ☐ Promouvoir le niveau de conscience des individus et de leurs responsabilités envers la société.
- ☐ Respect des valeurs nationales et humaines.
- ☐ La réalisation d'un échange culturel fructueux qui consolide l'amitié et la paix entre les gens et les peuples.

## **17. Le chantier comme espace de rencontre et d'échanges interculturels**

"Un chantier est un lieu d'éducation, d'échanges de connaissances et d'acquisition de savoir-faire individuels dans la réalisation d'un projet collectif qui met l'accent sur la vie de groupe et la relation aux autres. Les chantiers de jeunes sont ainsi des lieux privilégiés d'exercice de la citoyenneté et ils peuvent contribuer à l'insertion sociale et professionnelle des jeunes.

### **17.1. Les objectifs du projet**

- Créer des moments d'échanges interculturels entre les jeunes des deux rives de la Méditerranée par la réalisation d'activités communes durant le chantier de travail volontaire et les activités d'animation socioculturelle, et ceci en développant une pédagogie facilitant la compréhension entre les personnes et cultures différentes.
- Créer et renforcer les liens d'amitié entre les jeunes maghrébins.
- Développer des activités d'échanges, porteuses d'enrichissement mutuel, entre les associations et les sociétés civiles.

### **17.2. Objectifs opérationnels assignés au chantier**

- Découvrir d'autres cultures et d'autres sensibilités car le chantier est un lieu de rencontre interculturelle où on dialogue et on découvre l'autre dans ses différences et ses richesses.
- Permettre une prise de responsabilité et la construction de la personnalité des jeunes par leur participation aux différentes tâches de la vie quotidienne du chantier et aux activités d'animation et de convivialité. Car le mode d'organisation amené les jeunes à s'autogérer et à être responsables des règles régissant leur vie quotidienne.
- Redonner confiance aux jeunes en développant leur capacité à établir des liens sociaux par la rencontre et l'échange, les amener à accepter les règles de vie collective et leur permettre d'être reconnus et valorisés.
- Valoriser les jeunes participants par leur implication dans l'élaboration et la réalisation du projet ainsi que par le travail qu'ils réalisent et qui leur permet de donner une autre image d'eux-mêmes, valorisée.
- Sensibiliser et initier les jeunes à l'action associative, aux problématiques de développement local et de solidarité internationale



**N°1- CHANTIER** ARTISANAL, ARTISTIQUE ET CULTUREL. PERIODES ETE

**N°2- CHANTIER** ARTISTIQUE : PERCUSSION DJEMBE, INITIATION AUX DANSES AFRICAINES ET SPECTACLE PERIODE ETE

**N°3- CHANTIER** ARTISANAL, ARTISTIQUE ET CULTUREL. PERIODE ETE

**N°4- CHANTIER** RENOVATION ET AMENAGEMENT DE JARDIN D'ENFANTS. PERIODE ETE

**N°5- CHANTIER** INITIATION A LA CUISINE ET AUX TRESSES AFRICAINES. PERIODE ETE

**N°6- CHANTIER** ARTISTIQUE : PERCUSSION DJEMBE, INITIATION AUX DANSES AFRICAINES ET SPECTACLE. PERIODE ET

**N°7- CHANTIER** SOUTIEN SCOLAIRE ET ANIMATION DE JEUNES ENFANTS. PERIODE ETE

**N°8- CHANTIER** SOUTIEN SCOLAIRE ET ANIMATION DE JEUNES ENFANTS. PERIODE ETE

**N°9- CHANTIER** SENSIBILISATION/SIDA+BATIK PERIODE ETE

**N°10- CHANTIER** RENOVATION ET AMENAGEMENT DE JARDIN D'ENFANTS PERIODE ETE

**N°11- CHANTIER** ANIMATION+JEUX, ATELIER THEATRE AVEC LES ENFANTS PERIODE ETE

**N°12- RENOVATION** ET AMENAGEMENT DE MARCHE PERIODE ETE

## **18. Qu'est-ce qu'un chantier international ?**

Un chantier international réunit un groupe de dix à vingt jeunes, le plus souvent venus des quatre coins du monde, qui, durant deux à quatre semaines, se mettent au service d'une association – bénévolement et à raison d'environ 30 heures de travail par semaine. Les projets sont à vocation sociale, culturelle ou environnementale.



1. Qui peut participer à un chantier ?
2. Où peut-on partir en chantier ?
3. Quel type de travail fait-on sur un chantier ?
4. L'organisation sur un chantier
5. Les loisirs sur un chantier
6. Quelques exemples de chantier
7. La formation Nord-Sud/Sud-Nord

### **18.1. Animer un chantier**

#### **Envie d'animer un chantier international et ailleurs) ?**

- > Participer à un échange multiculturel
- > Rencontrer des jeunes de cultures différentes
- > Participer à un projet associatif
- > Acquérir une expérience dans l'animation
- > Voir son pays avec des yeux nouveaux...
- > Faire une expérience de solidarité internationale
- > Passer ses vacances de façon alternative
- > Voyager en restant chez soi !!

### **18.2. L'après chantier**

#### **Les chantiers : trois petits points et puis ... plus rien ?**

##### **« Les chantiers ont changé ma vie ! »**

Ces quelques phrases nous font plaisir, mais il ne s'agit souvent que de quelques témoignages spontanés, lancés dans la foulée et l'enthousiasme des chantiers.

Mais après ? Votre vie a changé ... mais comment ? Trois mois plus tard, lorsque a repris le train-train quotidien, lorsqu'on se lance dans une nouvelle vie, de nouvelles études, un nouveau boulot que reste-t-il de cet enthousiasme post-chantier ?

### **18.3. Volontariat long terme**

Le volontariat peut être considéré suivant : la dimension géographique, la durée, le nombre de volontaires, l'âge et enfin les compétences des volontaires.

Qu'est-ce que le volontariat long terme ?

1. Les origines du volontariat long terme
2. Comment partir en volontariat ?

#### **1. Qu'est-ce que le volontariat long terme ?**

Le service volontaire est une activité à temps plein. Les volontaires ne sont pas des employés, ils ne reçoivent pas de salaire. Le service volontaire n'est donc pas un moyen de "gagner" sa vie au sens financier du terme, mais de s'enrichir d'une autre manière tout en apportant sa contribution concrète à un projet d'utilité collective.

#### **Un projet social et pédagogique ouvert à tous les jeunes.**

Un outil pour le développement local: le jeune volontaire participera activement à des projets de développement local.

#### **Une nouvelle expérience formatrice pour les jeunes :**

Le volontariat constitue pour les jeunes un moyen efficace d'éducation et de formation.

### **18.4. Activités locales**

C'est les chantiers, le volontariat, les voyages alternatifs. Pour diversifier ces activités et proposer quelque chose tout au long de l'année, il fallait cependant un plus. Quelque chose pour rassembler, quelque chose pour se rencontrer, en bref quelque chose de neuf et des gens pour s'en occuper... une équipe de motivés.

## **CHAPITRE : X**

# **LES ACTIVITES D'ANIMATION DE LOISIRS TOURISTIQUES**

### **1. Introduction**

Les vacances et les voyages constituent des moments et des occasions privilégiés d'enrichissement des personnes, par la découverte des milieux, des cultures et des civilisations. Pourtant, chacun n'a pas la possibilité de partir, souvent à cause de ressources insuffisantes. S'adressant à toutes les classes et à tous les âges, le tourisme social accueille et déplace des centaines de millions d'individus à travers le monde. Le tourisme et les loisirs sont peu à peu devenus accessibles à une grande part de la population. Dans les années 1970, il s'est développé dans un contexte de croissance économique. Pourtant le problème des loisirs et des vacances a continué à se poser pour les classes populaires. Il reste encore un nombre important d'exclus des vacances, surtout parmi les chômeurs et les personnes handicapées.

#### **1.1. L'origine du tourisme populaire**

Le Tourisme populaire, appelé Tourisme social et associatif, s'est fortement développé dans l'Entre-deux guerres,

Les associations ont élargi leurs champs d'interventions en proposant plusieurs formules telles que :

- villages de vacances,
- maisons familiales de vacances,
- centres sportifs, auberges de jeunesse,
- centres de vacances pour enfants et jeunes,
- centres internationaux de séjours,
- séjours linguistiques.

#### **1.2. L'ambition du tourisme social et associatif:**

Les associations devaient faire face aux nombreuses difficultés après les réductions massives des subventions, pourtant les objectifs sont restés les mêmes :

- rendre effectif l'accès aux vacances pour tous les citoyens,
- faire des vacances une phase de reconstitution personnelle (resserrement des liens familiaux et intergénérationnels, intégration dans la société),
- favoriser la création d'équipements (villages de vacances et maisons familiales de vacances),
- concilier développement touristique, protection de la nature.

### **2. TOURISME ASSOCIATIF**

Les principaux types d'installations relevant du tourisme social et associatif sont les villages de vacances, les maisons familiales de vacances, les centres sportifs, les auberges de jeunesse, les centres de vacances pour enfants et jeunes, et les centres internationaux de séjours. Cette typologie est, toutefois, biaisée : on assiste, en effet à la constitution de complexes associant les diverses formules, et à la multiplicité des intervenants associations de tourisme, comités d'entreprise, organismes sociaux publics...).

#### **2.1. Qu'est-ce que le tourisme des jeunes?**

Le tourisme des jeunes est un phénomène qui a été fortement influencé par les mouvements de jeunesse nés après la guerre dans un objectif de paix. Aujourd'hui, les jeunes voyageurs (15-25 ans) représentent plus de 20% des arrivées internationales de touristes selon les statistiques établis par l'Organisation mondiale du tourisme.

Le marché du tourisme des jeunes se divise en deux aspects distincts : l'aspect qualitatif et l'aspect quantitatif. **L'aspect qualitatif** concerne les aspects liés à la qualité, la sécurité, la flexibilité et l'accessibilité. **L'aspect quantitatif** concerne la croissance de ce tourisme, l'importance par rapport au tourisme international et les dépenses des jeunes pour les voyages.

## **2.2. Plan d'action pour la promotion du tourisme, des étudiants et des jeunes du monde entier**

### **Stratégies**

- (A) Etablir un environnement institutionnel bénéfique au développement du tourisme des jeunes
- (B) Créer un système facile d'utilisation de transports, d'hébergement et de services pour les jeunes touristes.
- (C) Etablir un système de voyages spécialement pratique pour les jeunes ainsi que des formules tout compris.
- (D) Développer activement de nombreuses opportunités permettant aux jeunes touristes et étudiants internationaux.
- (E) Développer la promotion du tourisme international, ciblant surtout les jeunes touristes internationaux.

### **Actions**

#### **(A) Etablir un environnement institutionnel bénéfique au développement du tourisme des jeunes.**

1. Mener une enquête auprès des jeunes afin d'étudier et de rassembler des informations sur les tendances actuelles du tourisme jeune
  - (a) Inclure le tourisme des jeunes dans les sondages classiques sur le tourisme.
  - (b) Conduire des études sur les aspects spécifiques au tourisme des jeunes.
2. Répondre aux besoins des jeunes touristes, revoir et modifier les règlements qui s'y rapportent.
3. Inclure les besoins des jeunes touristes dans les plans d'action liés au tourisme et dans les mesures à tous les niveaux du gouvernement
4. Encourager les associations locales à donner une place importante au tourisme des jeunes.

#### **(B) Créer un système facile d'utilisation de transports, d'hébergement et de services pour les jeunes touristes.**

1. Etablir un réseau pratique de transports publics
  - (a) Les chemins de fer

- (i) Proposer des forfaits de train donnant droit à des trajets illimités pour un jour donné (choix de prédilection : les chemins de fer et le métro.
2. (ii) Fournir des endroits spéciaux pour les vélos et les sacs à dos
- (b) Cars/bus
- (i) S'entendre avec les compagnies nationales de bus et de cars afin que les jeunes bénéficient de tarifs spéciaux, et qu'ils aient un espace où déposer leurs vélos et bagages.
3. domestiques afin d'accorder des billets à tarifs réduits aux jeunes touristes et étudiants internationaux lorsqu'ils voyagent en période creuse.
4. Etablir un système d'hébergement à moindre coût pour les jeunes voyageurs

**(C) Etablir un système de voyages spécialement pratique pour les jeunes ainsi que des formules tout compris.**

1. Egalement améliorer l'accessibilité des transports publics et la disponibilité des hébergements pour petits budgets, l'accès aux marchés de nuit et à la cuisine locale, donner des bons de réductions pour les lieux touristiques et mettre en place un système d'accueil

**(D) Développer activement les opportunités pour les jeunes touristes et étudiants internationaux.**

- Etude: des centres pour la promotion du touriste international ont déjà été établis par le Ministère.
- Programmes d'échange de travail à court terme: travail pendant les vacances, bénévolat (voyage en bénévole) et stages.
- Activités spécifiques aux jeunes
- (a) Etendre et internationaliser les activités actuelles des jeunes organisées par les différents services

**(E) Développer la promotion du tourisme international, visant les voyages des jeunes du monde**

### **3.L'Animateur en tourisme**

#### **3.1. Description**

L'animateur peut se spécialiser dans un domaine particulier de la découverte du patrimoine auprès d'un public donné (touriste, adolescents, personnes âgées, comités d'entreprise, ...) et adapter ses projets d'animation en fonction des publics.

Il sera chargé de l'organisation pratique et pédagogique des activités, dans des structures ayant pour fonction les loisirs sportifs ou culturels, la détente, les vacances.

L'organisation d'activités de pleine nature est aussi un moyen de découverte de l'environnement. Cette nouvelle forme d'activité touristique tend à se développer tant sur le littoral qu'en arrière pays et en milieu montagnard. Elle fait appel à des éducateurs sportifs diplômés d'état spécialisés dans une ou plusieurs techniques sportives.

#### **3.2. Employeur potentiel**

Clubs ou associations de sports de pleine nature, villages vacances, centres de loisirs et de vacances, clubs de troisième âge, offices de tourisme, maisons de pays, pays d'accueil, gîtes d'accueils... Cet animateur fait découvrir les milieux naturels protégés où il travaille, par des promenades, des expositions... Il apprend aux visiteurs à respecter la nature et à protéger notre environnement par des gestes simples. L'animateur doit aimer le contact avec les visiteurs et notamment les enfants.

#### **4. PARTIES TOURISTIQUES**

Tourisme aérien

Tourisme ferroviaire Tourisme maritime

Tourisme routier et pédestre

Parcs d'attractions



##### **4.1. Définition :**

1°) Le Tourisme est un moyen socio- culturel pour la communication

INTRA = NATIONALE et internationale.

2°) IL ouvre la porte vers les loisirs, la formation.

3°) IL est aussi une activité faisant partie intégrante du loisir.

##### **4.2. Population ciblée**

- Enfants et jeunes scolarisés
- Etudiants
- Jeunes travailleurs
- Jeunes chômeurs
- Jeunes handicapés
- Jeunes d'associations divers

##### **4.3. Les objectifs**

- Promotion et généralisation du tourisme dans les milieux de jeunes
- Découvertes des sites touristiques et culturels à travers le tourisme
- Formation et éducation par les activités d'animation touristique
- Organisation des temps libres des jeunes des activités de loisirs éducatifs
- Coordination des activités de loisirs des associations adhérentes.

##### **4.4. Les activités :**

**Destination un parcours de rêve à la réalité**

- Compagne
- Mer
- Montagne

- 1°) Caravanes itinérantes
- 2°) Excursions
- 3°) Découvertes de fêtes régionales
- 4°) Echanges Nationaux
- 5°) Echanges inter maisons de jeunes et centre culturels
- 6°) Echanges internationaux
- 7°) Circuits touristiques
- 8°) Sorties thermales
- 9°) Sessions d'études et de découvertes

Historiques  
Scientifiques  
Culturelles  
Sociales

- 10°) Camps de jeunes
- 11°) Centres de vacances
- 12°) Week-end de détente et de découverte
- 13°) Plan Bleu : Sorties Balnéaires

## **5. Le Tourisme :**

### **5.1. En quoi consiste l'acte qu'on appelle (TOURISME)**

- Le tourisme d'affaire (Hommes d'affaires -Fonctionnaires d'état)
- Le tourisme d'aventure (Montagne Circuit Sud)
- Le tourisme thermal (Sources thermales)
- Le tourisme ethnologique (Des différentes civilisations invasions en Algérie)
- Le tourisme de loisirs (Baignade et d'un climat ensoleillé.)

### **5.2. Le tourisme d'affaire**

Visant à doter tous les grands centres économique du pays et des chefs lieux de wilaya tes de moyens d'hébergement tant pour :

- Les hommes d'affaires
- Les fonctionnaires de l'état.

### **5.3. Le tourisme d'aventure**

#### **Qui constituent un atout majeur :**

- Par la montagne
- Circuits dans le sud
- Le grand sud

### **5.4. Le tourisme thermal**

L'Algérie dispose dans ce domaine d'un patrimoine touristique important présentant des avantages thérapeutique de réputation internationale avec ses :

- **202 sources thermales.**

### **5.5. Le tourisme ethnologique**

Ce tourisme est fondé sur un exotisme culturel .IL tire son existence et sa force des structures linguistiques :

- Economiques
- Sociales des différentes civilisations
- Invasions qu'a connues L'Algérie

## **5.6. Le tourisme de loisirs**

Ce type de tourisme est devenu populaire pour une clientèle de jeunes notamment ; sa motivation est spécifiquement méditerranéenne; elle est attirée par la certitude :

- De baignades
- D'un climat ensoleillé.

## **5.7. Loisirs touristiques : (Echanges Nationaux.)**

- Circuit touristique et éducatif
- Voyages d'études avec thèmes
- Sessions connaissances d'Algérie
- Excursions
- Randonnées
- Caravane Nationale
- Auberges de jeunes
- Mobilité de jeunes
- Week-end détente et éducatif
  - Long et court
- Week-end sportive.
- Journée de plein air et centre aérés
- Découvertes des fêtes régionales
- Mobilité de jeunes
  - Prestation de service) adolescents et adultes).
- Classe de montagne et neige
- Classe marine
- Thermalisme

## **5.8. Echanges Internationaux**

- Découverte des pays étranger par la jeunesse algérienne et accueil des jeunes étrangers en Algérie.
- Rencontres maghrébines ayant trait à la recherche et au développement des formes et moyens de loisirs répand aux besoins et aspirations de Jeunes.
- Organisation des projets Initiés par les associations ou ligues dans le domaine des échanges avec les pays maghrébins et méditerranéens.

## **5.9. Echanges National**

- Les échanges :
  - Inter établissements de jeunesse
  - Inters- association
- Les échanges :
  - Inters- communes
  - Daïra

- Wilaya.
- Les rencontres nationales et régionales.
- Sessions de découverte de L'Algérie destinés :
  - Aux étudiants.
- Voyages d'études et de découvertes destinés :
  - Aux lycéens et écoliers.
  - Sessions connaissance d'Algérie.
- Découvertes et fêtes régionales.
- Mobilité de jeunes, encouragement sur les différentes régions du pays.
- Jumelage inters- wilaya aux profits des Jeunes scolaires :
  - Lycéens et universitaires.
- Découverte sous tous les aspects :
  - Economiques,
  - Géographique
  - Touristiques

## **6. VOYAGES D'ETUDES SESSIONS CONNAISSANCES D'ALGERIE ET TOURISME EDUCATIF NATIONAL.**

### **6.1. ACTIVITES TOURISTIQUES**

1°) L'objectif assigné à ces activités touristiques est principalement de faire connaître à nos jeunes les atouts naturels, les contrastes géographiques et humains qui pour la plupart des visiteurs constituent une véritable révélation.

2°) L'Algérie dispose d'un littoral de **1200KM**, de massifs montagneux majestueux, d'un désert vierge qui ne cesse de révéler ses secrets et que l'on compare à un musée à ciel ouvert.

3°) Ces richesses inestimables sont des atouts majeurs pour le développement d'un tourisme complet.

- Balnéaire
- Thermal
- Climatique
- Saharien



4°) En même temps le type du tourisme encouragé par les sessions connaissances de l'Algérie était :

5°) Celui qui permet aux jeunes de mieux se connaître d'apprécier l'homme du fait même de ses particularités régionales, de se découvrir et prendre conscience d'un passé culturel qui se signale par ses témoignages matériels :

- Architecture
- Artisanat
- Ruines
- Valeurs morales (traditions)
- Messages spirituels (littérature, conte, poésie, folklore).

6°) L'organisation matérielle comprend 03 phases traditionnelles :

- Préparation
- Déroulement

- Clôture de la session

## **6.2. ORGANISATION PEDAGOGIQUE DES ACTIVITES RETENUES**

- 1°) Les circuits éducatifs
- 2°) Les voyages d'études avec thèmes
- 3°) Les caravanes culturelles
- 4°) Les excursions
- 5°) Les randonnées

## **7. LE TOURISME EST UN MOYEN SOCIO - CULTUREL**

1°) Le tourisme est un moyen socio culturel pour la communication intra- nationale et internationale. IL ouvre la porte vers les loisirs, la formation, le délassement tout en renforcent la compréhension mutuelle, la coexistence pacifique et la coopération entre les nations qui aspirent à la paix et la sérénité.

2°) Il est aussi une activité faisant partie intégrante de loisir et qui permet de répondre aux fonctions essentielles de celui-ci, en plus de ses apports en épanouissement. Le tourisme est indéniablement un facteur d'enrichissement de la personnalité.

### **7.1. Tourisme**

**Le tourisme** est le fait de voyager dans, ou de parcourir pour son plaisir, un lieu autre que celui où l'on vit habituellement. Il peut s'agir, par exemple d'un voyage d'affaire (on parle alors de « tourisme d'affaires »), d'un pèlerinage religieux (« tourisme cultuel »), ou d'aller se faire soigner dans un autre pays que celui où l'on réside on parle alors de tourisme médical.



### **7.2. Guide touristique**

L'expression guide touristique correspond à deux définitions :

- C'est d'abord une personne qui en accompagne une ou plusieurs autres pour les mener sur divers sites naturels ou bâtis afin de leur en faire la présentation par un commentaire éclairé.
- C'est aussi est un livre ou un guide audio contenant des informations à l'usage des touristes.

## **Tourisme en Algérie**

### **7.3. Tipaza : une fenêtre sur l'antiquité**

En son sein, on remonte l'histoire, on chevauche le temps pour nous retrouver dans une toute autre époque. Au-delà des 70 hectares qu'elle couvre, c'est notre époque, les temps que nous vivons. En effet, route pavées de dallage, un amphithéâtre imposant [1], mosaïques, piscines, puits, villas, fontaines, fresques, porte

### **7.4. Notions touristiques**

- Cyclotourisme
- écotourisme

- Tourisme
- Tourisme balnéaire
- Tourisme culturel
- Tourisme d'affaires
- Tourisme de masse
- Tourisme durable
- Tourisme de plein air ou Camping
- Tourisme éthique
- Tourisme équestre
- Tourisme équitable
- Tourisme médical
- Tourisme montagnard
- Tourisme naturiste
- Tourisme rural
- Tourisme religieux ou Pèlerinage
- Tourisme spatial
- Tourisme urbain
- Tourisme vert ou Écotourisme

### **7.5. Tourisme rural**

Le tourisme rural est une activité touristique ayant lieu en milieu rural, notamment chez des agriculteurs (l'activité est qualifiée d'agritourisme, mais est minoritaire), qui fournissent l'hébergement, la restauration ou la visite de la ferme.

Cependant, le tourisme rural concerne d'autres formes d'hébergement installées en espace rural : hôtels ruraux (type Logis de France), résidences de tourisme, villages de vacances, maisons familiales de vacances, etc.

### **7.6. Séjour à thème**

Les séjours à thème associent hébergement (dans un gîte, ou en chambre d'hôtes) et activités.

On peut classer les séjours à thème par catégorie :

- Artistique
- Jeux
- Couples
- Nature
- Gastronomie
- Activité sportive
- Détente
- Culturel
- Randonnée
- Balade
- Artisanat et traditions

## **7.7. Tourisme balnéaire**

### **Le tourisme balnéaire, c'est le tourisme des vacances au bord de mer.**

Il constitue la forme de tourisme la plus répandue dans le monde. La côte, la plage, la mer et le soleil sont des attraits indéniables pour les touristes. D'ailleurs le tourisme balnéaire est la première forme touristique apparue. En France, les premiers bains de mer furent inaugurés en 1824 à Dieppe par la duchesse de Berry.

## **7.8. Tourisme culturel**

La notion de tourisme culturel recouvre les voyages à but culturel, par lesquels le voyageur vise l'élargissement son horizon intellectuel. Les formes de tourisme culturel peuvent être variées: la découverte une nouvelle culture et un nouveau pays, la visite du Patrimoine ou bien un voyage motivé par une manifestation culturelle.

Le tourisme culturel a un sens très large. Si des touristes culturels sont des voyageurs dont le motif culturel est au centre du voyage, on peut aussi compter considérer comme des touristes culturels les touristes qui veulent se reposer et qui, dans 80% des cas, visitent au moins un monument ou assistent à un événement culturel sur leur lieu de vacances.

## **7.9. Tourisme d'affaires**

Le tourisme d'affaires désigne les déplacements à but professionnel. Il combine les composantes classiques du tourisme (transport, hébergement, restauration) avec une activité économique pour l'entreprise.

### **Le tourisme d'affaires peut être divisé en 4 secteurs 1**

- Les congrès et les conventions d'entreprise.
- Les foires et les salons.
- Les «intensives» (réunions de stimulation), séminaires et réunions d'entreprises.
- Les voyages d'affaires individuels

## **7.10. Tourisme de masse**

### **On nomme tourisme de masse**

Le mode de tourisme qui est apparu, grâce à la généralisation des congés payés dans de nombreux pays industrialisés, dans les années 1960 permettant aux masses populaires de voyager et de soutenir le secteur économique du tourisme. Le voyage est aujourd'hui considéré comme un droit pour tout être humain. Le "tourisme social" est le mouvement de démocratisation du tourisme, perceptible depuis les années 60 également.

## **7.11. Tourisme durable**

### **« On entend par développement du tourisme durable**

Toute forme de développement de cette activité touristique qui respecte, préserve et met en valeur à long terme les ressources naturelles, culturelles et sociales d'un territoire. Le développement du

tourisme durable doit s'inscrire dans une dynamique qui articule des modes de production et de consommation responsables, tout en offrant aux populations qui vivent, travaillent ou séjournent sur cet espace des avantages socioéconomiques équitablement répartis

## **7.12. Camping**

### **Le camping**

Est surtout un moyen de logement pendant les vacances. On peut camper sous une tente, utiliser une caravane, un clip car ou un camping-car. On peut s'installer sur un terrain de camping aménagé ou faire du camping sauvage. Style de vacances économique et populaire au moment de la généralisation des congés payés, le camping évolue vers ce qu'on appelle aujourd'hui l'hôtellerie de plein air avec de nombreuses prestations associées qui font de ce mode d'hébergement un moyen de tourisme presque aussi coûteux que les autres (location de meublés, résidences hôtelières, etc.).

## **7.13. Tourisme équestre**

### **Le tourisme équestre**

Est une activité touristique qui permet de découvrir les régions en parcourant de grandes distances à cheval. Il s'agit donc d'une activité en relation avec l'équitation. Les autres termes consacrés sont équitation d'extérieur ou équitation de pleine nature.



## **7.14. Tourisme montagnard**

### **Le tourisme montagnard ou tourisme de montagne**

C'est le tourisme dans les massifs montagneux. Les origines du tourisme montagnard remontent au XIXe siècle avec l'avènement de la montagne comme lieu de détente. De nos jours, le tourisme de montagne est le plus souvent associé au tourisme sportif, à cause des sports d'hiver en hiver et d'activités sportives comme le rafting, le trekking ou la randonnée en été.

Le tourisme montagnard est à double tranchant. D'un côté grâce au tourisme les habitants de ces régions peuvent vivre des recettes touristiques et endiguer la migration vers la vallée. D'un autre côté, il nécessite de contrôler les flux touristiques afin de préserver l'environnement.

## **7.15. Tourisme rural**

### **Le tourisme rural**

Est une activité touristique ayant lieu en milieu rural, notamment chez des agriculteurs (l'activité est qualifiée d'agritourisme, mais est minoritaire), qui fournissent l'hébergement, la restauration ou la visite de la ferme.

Pour répondre à la demande soi-disant croissante d'un tourisme rural participatif, l'offre d'hébergement peut s'enrichir de séjours à thème qui proposent aux hôtes de découvrir la nature (balade à cheval,

randonnée), le terroir (cours de cuisine, dégustation de foie gras) ou une activité artistique (aquarelle, atelier d'écriture)

### **7.16. Le tourisme de mémoire**

Est une forme de tourisme qui consiste à mettre en avant le patrimoine historique du lieu. Le tourisme de mémoire se développe notamment par la visite de sites historiques notables, de cimetières militaires et de monuments anciens.

### **7.17. Tourisme de découverte économique**

#### **Le tourisme de découverte économique**

Peut être défini comme la découverte par le public d'un site présentant un savoir-faire appartenant au passé, au présent ou à l'avenir.

#### **Trois catégories peuvent être distinguées :**

- le tourisme de patrimoine industriel : musée de la mine...
- la visite d'entreprises (de toutes dimensions) qui ouvrent leurs portes au public pour montrer leurs techniques de production : centrale nucléaire, atelier d'un maître verrier... On parle dans ce cas là de "tourisme d'entreprise" ou "tourisme industriel"

### **7.18. Écotourisme**

#### **L'écotourisme consiste**

En un tourisme écologique dont l'objectif principal est de profiter de la nature, des paysages ou d'espèces particulières (ex. lions ou éléphants au Kenya, observation de baleines), tout en respectant les écosystèmes. L'activité doit comporter une part d'éducation et d'interprétation, et aider à faire prendre conscience de la nécessité de préserver le capital naturel et le capital culturel.

L'écotourisme doit avoir de faibles conséquences environnementales et doit contribuer au bien-être des populations locales. Le tourisme étant l'un des secteurs qui connaît le plus fort taux de développement dans le monde, **l'écotourisme** représente un moyen très puissant pour valoriser la biodiversité, à l'inverse du tourisme de masse qui dégrade les milieux naturels.

### **7.19. Voyage**

**Un voyage** est un déplacement effectué vers un point plus ou moins éloigné dans un but personnel (tourisme) ou professionnel (affaires). Le voyage s'est considérablement développé et démocratisé, au cours du XXe siècle avec l'avènement de moyens de transports modernes et de plus en plus rapides et confortables, le chemin de fer d'abord, puis l'automobile et l'avion. Un voyage circulaire qui ramène le voyageur à son point de départ est un « périple ». Les personnes qui voyagent sont appelés « voyageurs », ou dans certains modes de transport « passagers ».

### **7.20. Vacances**

## **Les vacances**

(au pluriel, du latin vacarme, être sans) sont une période de temps (de quelques jours, semaines, voire mois) pendant laquelle une personne cesse son activité habituelle (professionnelle, scolaire...) pour se reposer et souvent partir en voyage d'agrément

### **7.21. Location de vacances**

#### **Une location de vacances**

Aussi appelée location saisonnière ou meublé de tourisme, est un hébergement meublé loué pour de courtes périodes à une clientèle de passage, essentiellement touristique. Il peut s'agir d'un appartement, d'un chalet, d'une villa, d'un mobil home ou de tout autre type de logement.

#### **Certains offrent des caractéristiques particulières, par exemple:**

- Le gîte est un hébergement à vocation rurale et régionale,
- La chambre d'hôte est une chambre proposée chez l'habitant.
- Le mobil home est implanté dans un camp résidentiel offrant des services et loisirs.

### **7.22. Bungalow**

#### **Le bungalow moderne**

Est un type d'habitation pratique pour son propriétaire, dans la mesure où toutes les parties habitables de la résidence sont situées sur le même étage; il peut donc être facilement converti de manière à le rendre accessible pour les personnes se déplaçant en chaise roulante. Il est habituellement muni d'une grande véranda et construit en série dans des développements immobiliers situés à proximité d'axes de communication importants et de services de proximité (écoles, centres commerciaux, parcs, etc.)

### **7.23. Service d'hébergement**

Le concept de **service d'hébergement**, aussi appelé "partage de service" ou "échange d'hospitalité", fait référence à des réseaux sociaux d'individus, organisés de manière centralisée, qui échangent les services sans échange monétaire. Cette conceptualisation pourrait inclure l'échange d'habitations (house swinger) ou même de plans de partage du temps (time shaving), plus souvent associé à des voyageurs et des touristes qui restent chez d'autres sans payer.

### **7.24. Station touristique**

#### **Une station touristique**

Est un lieu spécialement aménagé pour l'accueil des touristes et la pratique d'activités touristiques. On généralise souvent ce terme à une **ville touristique**, surtout si elle est de petite taille.

### **7.25. Localisation**

Une station touristique doit disposer d'une ressource touristique (mer, montagne, etc.). Elle doit en outre être accessible (donc être desservie par le réseau routier, ferroviaire, aérien, maritime). Elle doit comporter des hébergements (hôtels, campings, des commerces, des restaurants, et des installations comme les remonte-pentes dans les stations de sports d'hiver

## **7.26. Station balnéaire**

Une station balnéaire est une ville littorale aménagée en vue d'une activité principale :

**Le tourisme des "bains de mer**

## **7.27. Présentation**

Il convient de distinguer les stations balnéaires qui le sont de fait, toujours connues comme telles depuis toujours du grand public, de celles qui sont aussi **reconnues et classées en tant que station balnéaire officielle par l'État**.

Pour cela, ces communes doivent répondre à de nombreux critères, notamment en termes d'équipements de transport, de capacité hôtelière et de qualité de l'environnement. Quand il est accordé, le classement officiel permet à ces stations de bénéficier de dotations d'État supérieures à celles habituelles et simplement calquées sur la seule imposition locale par rapport au nombre d'habitants.